

PATHFINDER[®]

ABENTEUERPfad[™]



WAS EWIG LIEGT

BAND 2



Die Dornstein-Anstalt wurde auf den Fundamenten einer verlassenen Befestigungsanlage errichtet, wie man an den dicken Steinmauern erkennen kann. Ich konnte beim Betreten des Gebäudes fast spüren, wie sie mich mit ihrer Umarmung umschlossen, fast als würden sie mit daheim begrüßen. In gewisser Weise wusste Dornstein mehr über meinen Verstand als ich selbst.

DIE IRREANSTALT

Vergebt mir, wenn diese Einträge wirr erscheinen. Es fällt mir immer schwerer, mich zu konzentrieren und bei der Sache zu bleiben. Lasst mich daher von vorn beginnen: Ich heiße Jerius Wynak, ich gehöre der Gesellschaft der Kundschafter an und ich glaube, dass ich heimgesucht bin. - Nicht von Geistern oder Phantomen, sondern von der Vorstellung eines Ortes, den ich nur aus meinen Alpträumen kenne. Auf der Suche nach Besänftigung für meinen aufgewühlten Verstand reiste ich nach Drosselmoor in Ustalav, einen Ort, dessen Geschichte voller seltsamer Vorkommnisse ist. Unter dem Deckmantel einer wichtigen Mission für die Gesellschaft begann ich damit, mich durch Hoffnung, auf jemanden zu stoßen, der unter ähnlichem litt.

Ich danke den Göttern dafür, keiner dieser Bestien jemals im wachen Zustand begegnet zu sein.

DER GEFLÜGELTE SCHRECKEN

Ich vermag nicht zu sagen, wann die Alpträume begannen, doch sie sind zu Anfang alle äußerst harmlos. Ich treibe friedlich durch die Nacht ohne erkennbare Schwingen oder anderen Antrieb. Ich bin ruhig und für kurze Zeit beinahe glücklich. Doch dann erscheinen die Kreaturen mit lautlosen, schwarzen Schwingen. Eine schiebt herab, um mich mit langen Fingern zu ergreifen, und berührt mich ekelerregend mit ihrem langen Schwanz. Obwohl ihr Gesicht unterhalb der gewundenen Hörner eine glatte Fläche ist, spüre ich ihre Begeisterung ob meiner ohnmächtigen Furcht. Doch das ist nur der Anfang. Meine Nachforschungen haben den Namen dieser Monster ergeben: "Nachtdürre." Allein das Wort lässt mich erschauern.



Wie der dort lebende Adelige wacht das Irishügel-Anwesen über den Ort Drosselmoor. Doch wie sein Herr ist auch das Herrenhaus nur noch ein Schatten seines einzigen Glanzes. - So sagen jedenfalls die Gerüchte.

MEINE SUCHE GEHT WEITER

Nach meinen fruchtlosen Recherchen in der Dornstein-Anstalt hoffte ich, eine Audienz bei Graf Lowls zu erhalten, einem lokalen Adeligen, welcher sich bekannterweise mit dem Okkulten beschäftigte. Leider wurde ich wiederholt von einer unhöflichen Frau abgewiesen, welche sich als Verwalterin des Grafen ausgab. Da mir der Zugang zur gräflichen Bibliothek verwehrt war, wandte ich mich den örtlichen Buchhändlern zu und erlebte den nächsten Fehlschlag: Graf Lowls hatte bereits die meisten esoterischen Werke erworben! Wenigstens gelang es mir in meiner Verzweiflung, die Verwaltungsakten in der Hagelschichtfeste sichten zu dürfen, doch auch dort fand ich keine Antworten. Ich will weg aus diesem verregneten, beengten Ort!



Obwohl mir diese bizarre Gestalt nur in meinen Alpträumen begegnet, weiß ich tief in meinem Herzen, dass es sie wirklich gibt. Wenn ich sie finden und unsere Unterhaltung vollenden kann, was mag ich wohl erfahren?

SCHIFF DER TRÄUME

Sobald die Nachtdürren mich in meinen Alpträumen auf den Höhepunkt der Furcht getrieben haben, setzen sie mich sanft auf dem Deck eines Schiffes aus seltsamem, schwarzem Material ab. Obwohl die großen, dunklen Segel flattern, geht kein Wind. Und es gibt auch kein Meer, denn das Schiff treibt durch eine tintenschwarze Leere. Die einzige andere Person an Bord ist ein seltsamer Mann in einer weiten, locker sitzenden Robe, wobei der Stoff sogar Gesicht und Hände bedeckt. Er stellt sich als der Kapitän vor und beschreibt sich als Einheimischer eines fernen Ortes namens Leng. Mit fremdartigem Akzent bietet er an, mir Wunder zu zeigen, und ich spüre, wie sich etwas im Frachtraum des Schiffes unter meinen



Obwohl dieser Außenposten seit unzähligen Jahren vom Wüstensand umweht wird und unter der gnadenlosen Sonne gebacken wird, steht er immer noch. Vielleicht funktioniert die Zeit im Traum aber auch anders...

EIN FERNER RASTPLATZ

Das Deck des schwarzen Schiffes bäumt sich unter mir auf und ich werde über Bord geworfen. Ich höre noch das leise Lachen des Kapitäns, während ich durch die Dunkelheit stürze. Hier würde eine normale Person eigentlich vor Furcht nach Luft schnappend erwachen und in die Höhe fahren, doch für mich beginnt der Albtraum erst. Der Sturz scheint eine Ewigkeit zu dauern, doch dann vertreibt langsam ein Licht die tintige Schwärze - das Licht der hellen Mittagssonne. Plötzlich schlage ich auf. Sand federt meinen Sturz ab. Ich stehe auf und sehe, dass ich vor dem offenen Tor einer erkennbar verlassenen Karawanserei inmitten einer Wüste stehe, die sich in alle Richtungen erstreckt.

Könnte es dieses grässliche Geschöpf tatsächlich in der wachen Welt geben? Oder ist es nur ein Produkt meiner fiebrigen Fantasie? Ich bete, dass es letzteres ist, egal was dies vielleicht über meinen Geisteszustand aussagt.

ABSTIEG

Eine Art Instinkt führte mich in den rückwärtigen Bereich der Karawanserei, wo ich auf drei leere Badebecken stieß. Ich spürte den Drang, in eines zu steigen, und kaum hatte ich dies getan, schienen die Fliesen des Raumes um mich herumzuwirbeln. Ich verlor schnell die Orientierung, während die Keramikstufen unter mir sich in natürlichen Stein verwandelten. Ich war in eine gewaltige Höhle transportiert worden, welche nur der schwache Schein phosphoreszierender Pilze erhellte. Allerdings raubt der Schatten einer großen Bestie selbst dieses wenige Licht. Sie stand zwar auf zwei Beinen, doch ihre Arme spalteten sich an den Ellbogen und endeten in insgesamt vier böartigen Klauen. Sie brüllte mit einem Maul, das sich an der Oberseite ihres Kopfes auftrat, und stürmte dann auf mich los.



PATHFINDER

ABENTEUERPfad

IMPRESSUM

Entwickler

Adam Daigle und Mark Moreland

Autoren

Jason Scott Aiken, Benjamin Bruck, John Compton, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Arinn Dembo, Ed Grabianowski, Jim Groves, James Jacobs, Richard Pett, und Greg A. Vaughan

Cover der Originale

Michal Ivan

Grafiken

Alexandur Alexandrov, Helge C. Balzer, Subroto Bhaumik, Leonardo Borazio, Kremena Chipilova, Jorge Fares, Kent Hamilton, Miguel Regodon Harkness, Suzanne Helmigh, Mikael Léger, Diana Martinez, Brynn Metheney, Irina Nordsol und Roberto Pitturu

Karten

Robert Lazzaretti

Das Gelbe Zeichen

A. Ross

Design Elements • Tomasz Chistowski

Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider

Creative Director • James Jacobs

Creative Design Director • Sarah E. Robinson

Executive Editor • James L. Sutter

Senior Developer • Rob McCreary

Pathfinder Society Lead Developer • John Compton

Developers • Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Mark Moreland, Owen K.C. Stephens und Linda Zayas-Palmer

Managing Editor • Judy Bauer

Senior Editor • Christopher Carey

Editors • Jason Keeley, Lyz Liddell, Elisa Mader und Josh Vogt

Lead Designer • Jason Bulmahn

Designers • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter

Managing Art Director • Sarah E. Robinson

Art Director • Sonja Morris

Senior Graphic Designers • Emily Crowell and Adam Vick

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Marketing Director • Jenny Bendel

Chief Financial Officer • John Parrish

Vice President of Finance • Christopher Self

Staff Accountant • Ashley Kaprielian

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Software Development Manager • Cort Odekirk

Senior Software Developer • Gary Teter

Project Manager • Jessica Price

Organized Play Coordinator • Tonya Woldridge

Adventure Card Game Designer • Tanis O'Connor

Community Team • Liz Courts and Chris Lambertz

Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter, and Diego Valdez

Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand und Kevin Underwood

Website Team • Christopher Anthony, William Ellis, Lissa Guillet, Don Hayes, Julie Iaccarino und Erik Keith

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH

Originaltitel • Pathfinder Adventure Path #112: The Whisper out of Time; #113: What Grows Within; #114: Black Stars Beckon

Übersetzung • Fabian Fehrs, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Mara Reimers und Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat und Korrekturen • Thorsten Naujoks, Stefan Rademacher, Mara Reimers

Layout • Nadine Hoffmann

In diesem Band wird mit den aufgeführten Kürzeln auf die folgenden Bände verwiesen; Monster des Monsterhandbuchs V findest du im Crowdfunding-Zusatzband oder bei <http://www.5footstep.de/>.

Expertenregeln

Ausbauregeln: Magie

Ausbauregeln 2: Kampf

Ausbauregeln 6: Klassen

Ausbauregeln 7: Okkultes

Ausbauregeln 9: Horror

Spielleiterhandbuch

Ausrüstungskompendium

EXP

ABR

ABR II

ABR VI

ABR VII

ABR IX

SLHB

ARK

Monsterhandbuch

Monsterhandbuch II

Monsterhandbuch III

Monsterhandbuch IV

Monsterhandbuch V

Weltenband der Inneren See

Götter von Golarion

MHB

MHB II

MHB III

MHB IV

MHB V

WBIS

GVG



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



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53089PDF

Pathfinder Adventure Path #112: The Whisper out of Time © 2016, Paizo Inc. All Rights Reserved.

Pathfinder Adventure Path #113: What Grows Within © 2016, Paizo Inc. All Rights Reserved.

Pathfinder Adventure Path #114: Black Stars Beckon © 2016, Paizo Inc. All Rights Reserved.

Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Curse of the Crimson Throne, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Rise of the Runelords, and Strange Aeons are trademarks of Paizo Inc.



INHALT

Kapitel 4 – Das Flüstern von Jenseits der Zeit	6
von Richard Pett mit einem Vorwort von Adam Daigle	
Kapitel 5 – Der Träumer in der Tiefe	60
von John Compton	
Kapitel 6 – Der Ruf der Schwarzen Sterne	116
von Jim Groves mit einem Vorwort von Adam Daigle	
Anhang 1: NSC-Galerie	170
von John Compton, Jim Groves und Richard Pett	
Anhang 2: Fortführung der Kampagne	190
von James Jacobs	



Anhang 3: Das Nekromikon von James Jacobs	200
Anhang 4: Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck von James Jacobs	206
Anhang 5: Die Lebensweise der Yither von Paris Crenshaw	212
Anhang 6: Okeno, die Gelbe Stadt von Richard Pett	218
Anhang 7: Bestiarium von Benjamin Bruck, John Compton, Adam Daigle, Ed Grabianowski, Jim Groves, James Jacobs, Richard Pett und Greg A. Vaughan	224
OGL	256



WOHER KOMMT IHR, WOHIN GEHT IHR...

Die SC haben zum Ende des letzten Kapitels ihre geraubten Erinnerungen zurückerhalten und wissen nun, in welchem Umfang Graf Lowls sie verraten hat. Sie wissen nun auch mehr darüber, wie sie in die Dornstein-Anstalt gekommen sind, aber auch, wie sie den Grafen kennengelernt haben und in seine Dienste gelangt sind.

Bisher haben wir uns hinsichtlich der Frage zurückgehalten, welcher Zeitraum von dem erlittenen Gedächtnisverlust eigentlich umfasst ist. Dies war Absicht – es mussten mehr als 1-2 Jahre sein, aber auch nicht mehr als 5 Jahre. Im Grunde sollten die SC sich nicht an ihre Bekanntschaft mit Graf Lowls erinnern, daher musste jener Zeitraum betroffen sein, den sie auf dem Irishügel als seine Diener, Assistenten oder auch Sklaven verbracht haben. Wie sind sie also dorthin gekommen, und was ist während dieser Zeit passiert? – Dies zu klären, liegt hauptsächlich bei dir und deinen Spielern.

Du kannst die Frage, was die SC erlebt haben und wie sie mit Lowls in Kontakt gekommen sind, auf unterschiedliche Weise abhandeln. Erstens könntest du mit jedem Spieler einzeln sprechen und ihn wissen lassen, dass sein SC irgendwie mit Lowls in Verbindung steht, sodass er mit dem Verrückten

Poeten um Informationen über die vergessene, von Außergewöhnlichen errichtete Stadt Neruzavin feilschen kann, wobei der Einsatz seine Erinnerungen sind. Du kannst aber auch jedem Spieler Gelegenheit geben, sich auszudenken, wie und warum sein Charakter auf dem Irishügel gelandet ist. Da du allerdings mehr über den Hintergrund des Abenteuerpfades weißt, könntest du den SC auch einfach passende Hintergründe zuweisen.

Eine Option wäre, dass die SC dem Grafen als Sklaven verkauft wurden – die SC sollten im 2. Kapitel Hinweise gefunden haben, dass Lowls über derartiges nicht erhaben gewesen ist. In diesem Fall hat er sie von seiner alten Freundin Beißende Peitsche erworben, welcher die SC am Ende dieses Kapitels begegnen werden. Wenn ihr euch für diesen Weg entscheidet, dann vergiss nicht, in Teil 3 dieses Kapitels immer wieder Verbindungen zur Hintergrundgeschichte der SC einzubauen, wenn sie Blütendorn überfallen, die Festung der gnollischen Sklavenhändlerin in Okeno. Sollte Beißende Peitsche die SC an Lowls verkauft haben, dann erinnert sich die Gnollin an sie und weiß, dass etwas gewaltig schiefgegangen ist, wenn die früheren Sklaven des Grafen sich nun auf seine Fährte gesetzt haben.

Alternativ könnten die SC sich Lowls auch zunächst aus freien Stücken als Schläger, Forschungsassistenten

oder Freunde des Okkulten mit gemeinsamen Interessen angeschlossen haben. Je besessener Lowls aber hinsichtlich Neruzavin und Xhamen-Dor wurde, umso mehr Risse dürfte die Beziehung zu ihm erlitten haben. Die SC wurden nur deshalb nicht zusammen mit dem restlichen Personal entlassen, weil er noch Pläne mit ihnen hatte – wie sie nun wissen.

UND WEITER GEHT'S!

Dir ist sicherlich schon aufgefallen, dass dieser Abenteuerpfad in Bewegung bleibt. Die SC haben im Grunde kein Zuhause und keine Heimatbasis. Eine Weile hatten sie nicht einmal Kontrolle über ihren Verstand. Daher ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass sie, von den anderen SC abgesehen, kaum jemanden kennen. Dies ist eine kraftvolle Grundlage, um die Einheit der Gruppe zu unterstreichen. Die SC sind wahrscheinlich eher bereit, einander zu helfen, und sollte einem Gruppenmitglied Furchtbares widerfahren, könnte der hohe Empathiegrad das Erlebnis für alle einschneidend machen und nicht nur für den Betroffenen.

In dieser Kampagne müssen die SC aus eigenen Stücken motiviert sein. Egal ob sie sich an Graf Lowls nur rächen wollen oder gar die Mächte aus Carcosa daran hindern möchten, Drosselmoor zu absorbieren, um Xhamen-Dors Erwachen zu vereiteln, die SC sollten eigentlich über den nötigen Antrieb verfügen. Es gibt genug Hinweise, an denen sich die Charaktere entlanghangeln können, für die Spieler dürfte die Erfahrung aber interessanter ausfallen, wenn sie es zulassen, dass die Motive ihrer Charaktere diesen Abenteuerpfad vorantreiben.

Zugegeben, das vierte Kapitel enthält nicht wirklich viele Informationen zu den zwei der drei Städte, durch welche die SC auf der Jagd nach Graf Lowls kommen – zu Okeno findest du einen Reiseführer im Anhang. Zum einen war natürlich viel Material erforderlich, um die Handlung voranzutreiben, zum anderen verbringen die SC aber auch nicht viel Zeit in den anderen Städten. Sie wissen, was sie wo suchen, und sie wissen im Grunde auch, wo sie es finden können.

Was aber können die SC erledigen während der Reisen? – Im 3. Kapitel haben sie unterwegs wichtige Recherchen angestellt, doch inzwischen haben sie das Ziel im Auge und müssen nur noch dorthin gelangen. Im Bestiarium findest du einige Beispielbegegnungen und eine Tabelle für Zufallsbegegnungen in den jeweiligen Hafenstädten, eine Seereise wird aber dabei nicht abgedeckt, sofern die SC per Schiff reisen, statt zu teleportieren oder andere schnelle, magische Reisemethoden zu wählen.

Sollten die SC mit der Erfahrung den Empfehlungen auf der nächsten Seite hinterherhinken, dann überlege, ihnen ein paar Zufallsbegegnungen zukommen zu lassen. Du findest passende Gegner im *Spielleiterhandbuch* und in Tabellen für Zufallsbegegnungen in den Bestiarien des Abenteuerpfades Unter Piraten.

Die SC könnten sogar wieder in die Traumlande reisen. Sie kennen das erforderliche Ritual und könnten dort weitere Erfahrung gewinnen. Sollten sie während der Reise zudem wichtige Details übersehen, könnten sie diesen Rätseln in den Traumlanden nachgehen oder dort fremdartige Monster bekämpfen, um das Problem zu lösen.

Am Ende dieses Kapitels wissen die SC, wohin Lowls unterwegs ist, und werden wahrscheinlich die

Verfolgung durch das Dörrland fortsetzen. Dort müssen sie dann eine unnachgiebige Wüste durchqueren, um Neruzavin zu finden. Dieser Teil der Reise führt sie letztendlich aus der Region der Inneren See und im letzten Kapitel sogar nach Carcosa. Sollten die SC in der Region der Inneren See noch etwas zu erledigen haben, sollten sie sich darum kümmern, nachdem sie Okeno hinter sich gebracht haben – andernfalls können sie sich wohl erst nach Abschluss der Kampagne um ihre Anliegen kümmern.

Die Reise zum Dörrland ist nicht im Detail abgedeckt. Sollten die SC ein Schiff nutzen, so kannst du eigene Wasserbegegnungen einbauen. Während dieses Reiseabschnitts können die SC auch mit dem seltsamen Verbündeten sprechen, den sie in Blütendorn gemacht haben – Kaklatath, dem Yither im Körper eines Menschen. Die SC können von ihm weitere Informationen erhalten, allerdings solltest du dir hierzu dann das 5. Kapitel ansehen.

Ich hoffe, du hast als SL bei diesem wilden Ritt Spaß. Und ich hoffe, dass deine Spielercharaktere noch alle am Leben sind. Macht weiter! In dieser zweiten Hälfte des Abenteuerpfades warten noch mehr Wahnsinn und unheimlicher Schrecken!

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls' Fährte

Teil 2 - Wahnsinn in der Bibliothek

Teil 3 - Die Sklavenmärkte von Okeno

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

Adam Daigle
Developer
adam.daigle@paizo.com



KAPITEL 4: DAS FLÜSTERN VON JENSEITS DER ZEIT

TEIL 1: AUF LOWLS' FÄHRTE

7

Die SC reisen nach Cassomir, um dort nach dem Laboratorium eines Verbündeten von Graf Lowls zu suchen. Dort hoffen sie, ihren früheren Arbeitgeber aufzuspüren – stattdessen müssen sie feststellen, dass der Ort von Derros übernommen wurde.

TEIL 2: WAHNSINN IN DER BIBLIOTHEK

22

Auf Lowls' Spur treffen die SC in Katheer ein, um das Mysterium zu besuchen. Etwas hat aber die magischen Verteidigungsmechanismen der Bibliothek ausgelöst, und Lowls könnte immer noch dort festsitzen!

TEIL 3: DIE SKLAVENMÄRKTE VON OKENO

40

Die Sklavenhändlerin Beißende Peitsche in Okeno könnte wissen, wohin sich Lowls gewandt hat. Die SC treffen aber auch auf einen Reisenden durch Raum und Zeit, der ihnen vielleicht bei ihrer Mission weiterhelfen könnte...

AUFSTIEGSÜBERSICHT

Diese Kampagne ist auf vier Charaktere ausgelegt und verwendet die mittlere Aufstiegs geschwindigkeit.

10

Die SC beginnen dieses Kapitel auf der 10. Stufe.

11

Die SC sollten die 11. Stufe erreicht haben, wenn sie ins Mysterium vorstoßen.

12

Die SC sollten bei ihrer Ankunft in Okeno die 12. Stufe erreicht haben.

13

Am Ende des 4. Kapitels sollten die SC die 13. Stufe erreicht haben.

ABENTEUERHINTERGRUND

Im letzten Kapitel erfahren die SC im Rahmen ihrer Traumreisen, dass Graf Lowls dem Verrückten Poeten ihre Erinnerungen im Gegenzug für Informationen verkauft hat, wie er Neruzavin finden kann, die uralte, von Außer-golarischen am Ufer jenes Sees errichtete Ruinenstadt, in der Xhamen-Dor schlummert. Der Verrückte Poet erklärte Lowls, dass er Neruzavins Position auf den Seiten des blasphemischen *Nekronomikons* fände. Mit diesem Wissen ausgestattet, kehrte Lowls aus den Traumlanden zurück, kümmerte sich abschließend um seine Angelegenheiten auf dem Irishügel und machte sich auf nach Süden, um mit der Suche nach Neruzavin zu beginnen. Während der Graf seine Queste verfolgt, sich Xhamen-Dor als dessen künftiger Streiter zu präsentieren, verwandelt der wachsende Einfluss des Großen Alten ihn mehr und mehr in ein Monstrum.

Lowls ist nicht ganz klar, dass ein erwachter Xhamen-Dor den ganzen Planeten infizieren und so Energie nach Carcosa übertragen würde, welche die Parasitäre Stadt und ihren König, Hastur, stärken würde. Der Hasturkult dagegen hat einen anderen Plan: Sollten die Kultanhänger imstande sein, mit den *Sternstelen* bestimmte Städte zu markieren, beispielsweise Drosselmoor, so könnten sie noch weitaus mehr Energie nach Carcosa schicken, da diese Städte dann von der gewaltigen Parasitären Stadt ausgesaugt werden würden. Letztendlich würde diese Stärkung Carcosas Hasturs Aufstieg von einem Großen Alten zu einem vollwertigen Äußeren Gott ermöglichen.

Nach seiner Ankunft in Cassomir traf sich Lowls mit Miacknian Mun zum Abendessen. Man tauschte Geschichten aus, und am nächsten Morgen brachen die beiden mit einem Handelsschiff nach Katheer auf. Dort suchten sie sich ein Quartier in der Nähe des Universitätsviertels und schmiedeten Pläne für das Treffen mit den Verwaltern des Gewölbes, einer Gruppe von Nethysgläubigen, welche über das Mysterium wachte und sich um die Bibliothek kümmerte. Nachdem Lowls erste Bitte, in der uralten Bibliothek Studien betreiben zu dürfen, abgelehnt worden war, arrangierte er ein Treffen mit dem Ältesten Lythiin und erlangte Zugang zur Bibliothek. Allerdings durfte er nur die erste Ebene betreten und musste zudem die Bücher anfragen, die er sehen wollte. Da Lowls wusste, dass man ihm niemals das *Nekronomikon* vorlegen würde, wählte er einen anderen Ansatz: Er verkaufte mehrere Wertgegenstände aus Familienbesitz bei einem örtlichen Händler und bestach den Ältesten mit diesem Geld. Dies und einige weitere Überzeugungsarbeit verschafften Lowls erweiterten Zugang zum Mysterium. In den unteren Ebenen des Mysteriums suchte er sodann den Zugang zur Seele des Mysteriums, einer geheimen Ebene, wo sich das gesuchte *Nekronomikon* befand. Er wusste, dass dieses Werk von einem mächtigen Wesen bewacht wurde, ahnte aber nicht, dass noch weitere Diebstahlssicherungen existierten. Obwohl Lowls das Buch fand, löste er dabei die Verteidigungsmechanismen der Bibliothek aus und konnte nur knapp mit seinem Preis entkommen. Dabei ließ er in seinem Stolz und seiner Arroganz seinen treuen Freund Miacknian Mun gefangen in den Tiefen des Mysteriums zurück.

Nach der Flucht aus der Bibliothek heuerte Lowls einen Magier an, der ihn nach Okeno teleportierte. In dieser lauten und geschäftigen Stadt der Sklavenhalter und

-händler suchte er eine alte Bekannte auf, die Sklavenhändlerin Beißende Peitsche. Diese Gnollin hatte schon im Vorfeld eingewilligt, ihm die nötigen Versorgungsgüter, Transportmittel und ein Dutzend Sklaven als Träger zu besorgen, die er für seine Expedition in die Wüste benötigte. Der sich verschlechternde Zustand des Grafen machte Beißende Peitsche und ihre gnollischen Mitarbeiter hochnervös, fast als könnten sie Xhamen-Dors in ihm heranwachsende Essenz riechen. Da er dies bemerkte, bezahlte er Beißender Peitsche einen guten Preis und brach sodann sofort ins Dörrland auf. Neruzavin war nah...

FLÜSTERN AUS DEM JENSEITS

Die SC werden beobachtet. Ein außergolarisches Bewusstsein versucht sie zu erreichen, um sie zu warnen und ihnen zu helfen, allerdings könnten die übermittelten Worte und Bilder grauenhaft wirken.

Nachdem die SC ihre Traumlande-Spiegelbilder bekämpft, besiegt und so ihre Erinnerungen wiedererlangt hatten, vernahmen sie eine fremdartige Stimme in ihren Köpfen, die sie aufforderte aufzuwachen. Diese Stimme war jener nicht unähnlich, die sie aus ihrem Schlaf in der Dornstein-Anstalt geweckt hatte – sie gehörte einem yithischen Botschafter, welcher Golarion vor mehreren zehntausend Jahren besuchte. Dieser Yither hat gegenwärtig seinen Geist mit einer alten keleschitischen Sklavin in Okeno getauscht, während sein Körper in Neruzavin ruht. Sein Name ist Kaklatath; er weiß, dass der Große Alte Xhamen-Dor in einem Krater nahe Neruzavin langsam erwacht und dass die SC dabei helfen können, das Erwachen des Verborgenen Flecks zu vereiteln. Daher wendet er sich aus der Ferne an sie. Mehr über Kaklatath findest du in der NSC-Galerie.

Diese Kommunikation ist kryptisch und fremdartig und sollte den SC den Nerv rauben, sie erkennen, dass sie einen Pfad entlanggeführt werden – einen Pfad, auf dem sie sich im Grunde bereits befinden. Diese Erkenntnis könnte sie natürlich noch mehr beunruhigen. Der Yither weiß, dass sie letztendlich nach Neruzavin reisen werden, benötigt aber ihre Hilfe, um seinen gegenwärtigen Wirtskörper aus der Festung einer Sklavenhändlerin in Okeno zu befreien. Sobald er gerettet wurde, kann der Yither den SC helfen, den Weg zur vergessenen Stadt zu finden, sofern sie dabei seinen gebrechlichen Wirtskörper schützen können.

Die SC erhalten immer wieder diese geflüsterten Mitteilungen aus dem Jenseits während Begegnungen im Rahmen dieses Kapitels – den jeweiligen Abschnitt „Flüstern“. Dieser Kontakt manifestiert sich als telepathische Kommunikation aus Bildern und Worten, die allen SC zugleich blitzartig erscheinen. Manche Nachrichten haben die Form von Träumen. Jede Kommunikation endet mit einem Glockenschlag – dies ist ein Vorgriff auf die große Glocke der Festung der Sklavenhändlerin im letzten Teil dieses Kapitels (siehe Bereich D5).

Sollten der Gruppe SC angehören, deren Erinnerungen nicht dem Verrückten Poeten geopfert worden waren, so empfangen diese Charaktere die telepathische Kommunikation des Yithers natürlich nicht.

TEIL 1: AUF LOWLS' FÄHRTE

Nach langer und anstrengender Reise den Sellen hinab erreichen die SC Cassomir, das Herz des taldanischen Schiffsbaus. Es gilt, Graf Haserton Lowls IV. von Versex aufzuhalten. Die Reise selbst ist Bestandteil des 3. Kapitels, sollten die SC aber noch nicht die 10. Stufe erreicht

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls' Fährte

Teil 2 - Wahnsinn in der Bibliothek

Teil 3 - Die Sklavenmärkte von Okeno

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

DIE BELOHNUNG

In Cassomir können die SC eine Belohnung abholen, die ihnen im letzten Kapitel versprochen wurde. Sofern sie Senator Daldamine in Sicherheit gebracht haben, kommt ein Bote der Kirche Abadars an Bord der *Sellensperling* – und dies keine halbe Stunde nachdem das Boot angelegt hat und vom Hafenmeister inspiziert wurde. Falls die SC sich auf den Weg in die Stadt machen, können sie im Tempel die versprochene Belohnung abholen – 10.000 GM! Das Gebäude liegt nicht weit vom Hafen entfernt.

haben, so sollten Zufallsbegegnungen vor Erreichen des Hafens dafür sorgen, dass sie für die Geschehnisse in der Stadt hinreichend gerüstet sind.

Die SC wissen, dass Lowls in Cassomir seinen alten Bekannten und Kollegen Miacknian Mun treffen wollte; um die Spur des Grafen aufzunehmen, müssen die SC also zuerst Muns Laboratorium finden. Aus den Informationen, die sie im Irishügel-Anwesen gefunden haben, geht hervor, dass dieses Labor im Südteil von Cassomir in einem Stadtteil namens Admiralsmarsch liegt. Dieser Stadtteil entstand im Rahmen der städtischen Expansion nach Errichtung der Imperialen Werft. Der weiche, schlammige Boden wurde dem Dunkelholzsumpf abgerungen und der Geruch der Marsch hängt immer noch in der Luft. Ursprünglich war das Viertel als Wohnort für Adelige gedacht, beherbergt nun aber Hafenarbeiter, Schläger und andere Angehörige der Unterschicht.

Statt ziellos durch die Straßen zu streifen, können die SC auf zwei Arten nach Miacknian Muns Laboratorium suchen: Sie können im Hafen herumfragen, sollten sie aber ihr Vorhaben mit Himmelweit geteilt haben, kann die Halblingkapitänin sich für sie umhören. Sie kennt nicht viele Leute in Cassomir, unter ihren Bekannten sind aber zwei Personen, die im Großen und Ganzen wissen, was in Cassomir so vor sich geht. Da wäre zuerst der Hafenmeister, Breren Dalvos – Himmelweit würde ihn wohl nicht als Freund bezeichnen, allerdings kommen die beiden recht gut miteinander aus, seitdem sie mit ihrer *Sellensperling* unterwegs ist. Und dann gibt es noch den Architekten der *Sellensperling*, einen seltsamen, gnomischen Bleichling namens Ethem Baler – zu diesem findest du auf der Folgeseite mehr.

CASSOMIR

Wenn die SC an Bord der *Sellensperling* in Cassomir eintreffen, sehen sie Dutzende von Schiffen, die gerade in der Werft im Bau sind. Noch erinnern sie an die Skelette von Giganten, die am Ufer in der Sonne liegen. Die Stadt breitet sich um dieses Industriezentrum herum aus und Cassomirs Bürger eilen im Rahmen ihrer alltäglichen Aufgaben umher. Ihr Lachen und ihre Rufe erfüllen die Luft.

Eine Stadt ragt am Rand des Dunkelholzsumpfes empor. Will man die ruhige Bucht des mit Schiffen gefüllten Hafens mit einem Mund vergleichen, so erinnern die wind-schiefen, wenig vertrauenerweckenden Gebäude an ihrem Rand an faulige Zähne. Eine große Burg überblickt diese Bucht, auf deren Zinnen und Türmen stolz die Flagge von Taldor weht. Jenseits des Deiches, der die Stadt umgibt, erstreckt sich das Sumpfland und zieht gierig Gebäude in seinen Schlund.

Im letzten Kapitel hatten die SC Gelegenheit, den galter Senator Daldamine zu retten. Sofern sie erfolgreich waren, teilt der Hafenmeister von Cassomir Kapitänin Himmelweit nach dem Anlegen mit, dass die Anlegegebühren für die *Sellensperling* auf 5 Jahre abgedeckt seien, zur Belohnung für die Rettung Daldamines. Die SC können sich ihre eigene Belohnung abholen (siehe Kasten).

An der Mündung des mächtigen Sellen gelegen, wurde der Baugrund für Cassomir dem umliegenden Sumpf abgerungen. Obwohl die Stadt alt ist, wirkt sie zeitlos; sie ist feucht, geschäftig und ständig in Bewegung. In diesem Kapitel liegt der Fokus auf Muns Laboratorium, aber natürlich können die SC auch die zahlreichen Schenken und Gasthäuser der Stadt besuchen oder sich in den Geschäften neu eindecken.

DIE SUCHE NACH MUNS LABORATORIUM

Miacknian Mun ist ein wahnsinniger Alchemist, der aufgrund seines Rufes, an Menschen zu experimentieren und auf dem Gebiet der Nekromantie Forschungen zu betreiben, aus Ustalav fliehen musste. Er lebt nun in einem alten Gefängnis-Krankenhaus und begründet den Umstand, dass die Fenster noch immer vergittert sind, damit, dass er Schutz vor den Ignoranten benötige. Seit einigen Jahren arbeitet er mit Derros zusammen, welche aus der weit unterhalb der Stadt liegenden Ansiedlung Corgunbier stammen. Dieser in den Finsterlanden liegende Ort weist über 2.000 Derros und ihre Sklaven aus dem Mischvolk auf, welche mit anderen Bewohnern Nar-Vohts und manchen skrupellosen Bewohnern der Oberfläche wie z.B. Mun Handel treiben.

Um an das verdammungswürdige Wissen und die unvergleichlichen Techniken der Derros von Corgunbier zu gelangen, hat Mun in ihrem Interesse experimentiert – er wollte einen Weg finden, wie diesen Kreaturen eine zweite Haut wachsen könnte, sodass sie sich im Sonnenlicht bewegen könnten. Die Derros versorgten ihn mit Testsubjekten – idealerweise Kreaturen mit einem Überschuss an Haut. Leider kam der Nachschub für Muns Experimente nicht schnell genug, sodass er insgeheim Kollegen aus der Region einlud, Studien in seinem Laboratorium zu betreiben. Diese Freunde gingen hinein, kamen aber nie wieder heraus – und dies fiel einem von Muns Bekannten in Cassomir auf, einem Bleichling-Gnom namens Ethem Baler.

Als Graf Lowls in der Stadt eintraf, reiste Mun am nächsten Tag eilig mit ihm ab, da ihm klar war, dass die Derros leicht andere Vorstellungen von der Natur ihrer Zusammenarbeit hatten und ihn nicht einfach ziehen lassen würden. In seiner Abwesenheit haben sie nun tatsächlich jene Teile seines Laboratoriums übernommen, in die sie sich hineinwagen. Sie wissen, dass Mun noch einen Mitbewohner hatte, welcher auf dem Dachboden wohnt und den er als seinen „Abnormalen Freund“ bezeichnet. Bisher konnten die Derros noch nicht genug Mut aufbringen, um sich der monströsen Kreatur zu nähern.

Während man Mun in Ustalav als gefährlichen und verrückten Alchemisten kannte, hat er sich in Cassomir den Ruf aufgebaut, ein großzügiger Wohltäter zu sein, der unermüdlich daran arbeitet, die Methodik des Schiffsbaus mittels Alchemie zu verbessern. Von einigen Freunden und einer Handvoll Beamter abgesehen weiß kaum jemand, wo er wohnt – zu diesen Beamten gehört auch der Hafenmeister, welcher die merkwürdigen Warenladungen annimmt, die Mun aus der ganzen Region der Inneren See ordert. Zudem gehört Mun einem kleinen, exklusiven

ven Verein an, den Esoterischen Rittern der Entfaltung, einer Gruppe von Visionären und reichen Händlern mit ausreichend Freizeit, die sie anderen Interessen widmen können. Dieser Gruppe gehören viele Würdenträger und wichtige Persönlichkeiten Cassomirs an, darunter auch der Bleichling Ethem Baler, der Oberste Schiffsbaumeister der Imperialen Werft. Die Ritter haben in der Stadt viele mächtige Freunde, während die hart arbeitenden Normalbürger der Organisation nicht vertrauen.

Mun mag keine Besucher und spricht nicht über seine Arbeit, sodass Fragen nach seinem Zuhause in der Regel mit Schulterzucken und dergleichen beantwortet werden. Sollten die SC im Ort herumfragen, ist ein Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informations sammeln gegen SG 35 erforderlich, um herauszufinden, wo er wohnt. Gelingt der Wurf nur gegen SG 25, erfährt ein SC zumindest, dass er zuweilen in der Gesellschaft einer Gruppe von Visionären zu finden ist, welche sich die Esoterischen Ritter der Entfaltung nennen und im Hohen Haus zusammenkommen – einer exklusiven Schenke im Abteiparkviertel von Cassomir.

DIE ESOTERISCHEN RITTER DER ENTFALTUNG

Die Ritter sind eine Gruppe aus 13 gleich gesonnenen Individuen, doch nur dem Namen nach Kämpfer. Es sind stattdessen Meisteralchemisten, Baumeister, Schiffsbaumeister und Angehörige der höheren Gesellschaft mit besten Verbindungen. Alle befassen sich mit der Esoterik, um das Leben interessanter zu gestalten.

Die Gruppe trifft sich offiziell ein Mal im Monat im Hohen Haus, um für sie interessante Dinge zu besprechen, allerdings verbringen viele ihre Tage ohnehin in dieser angenehmen Schenke. Das Hohe Haus ist eines der exklusiveren Gasthäuser der Stadt und wird von der unverschämten **Mollie Mabb** (N Menschliche Expertin 3/Schurkin 2) geführt. Die büchergefüllten Kammern sind mittels seltsam gewundener Treppen miteinander verbunden, da das Haus teilweise abgesackt ist, ebenso sind viele Wände schief und kaum rechtwinklige Ecken zu finden.

Von den Rittern kommt **Ethem Baler** (N Alter Bleichlinggnom-Experte 5) am häufigsten hierher, allerdings ist er auch der am wenigsten gesellige. Er verbringt viele Stunden in einem ruhigen, gemütlichen Raum mit dem Studium von Schiffsplänen. Der introvertierte Ethem ist der Oberste Schiffsbaumeister der Imperialen Flottenwerft und verhält sich sogar denen gegenüber reserviert, die ihn als Freund bezeichnen würden. Sollten die SC im Hohen Haus nach den Rittern fragen, schickt man sie aber zu ihm. Die anderen Ritter sind in diesem Band nicht aufgeführt – sie sind beschäftigt, manche sind auf Reisen oder müssen sich um wichtige private Angelegenheiten kümmern. Solltest du andere Angehörige der Gruppe einführen wollen, so präsentiere jeden von ihnen



ETHEM BALER

als Exzentriker mit dem Kopf in den Wolken und sehr spezifischen Interessen.

Der Bleichling Ethem redet nicht gern, ist von Schiffen aber wie besessen. Außer die SC schaffen es, dass jemand, den der schüchterne Ethem kennt, sie ihm formell vorstellt, wird er bei der ersten Begegnung so schnell wie möglich versuchen, sich abzusetzen, ohne etwas Bedeutsames mitzuteilen. Die Betreiberin des Gasthauses, Mollie, wäre bereit, die formelle Vorstellung zu übernehmen, aber auch Himmelweit Freiling ist Ethem bekannt und könnte dies übernehmen. In diesem Fall ist er freundlich, aber reserviert. Dies können die SC auch erreichen, indem sie dem Gnom gegenüber rechtzeitig Himmelweit erwähnen, ehe er die Flucht ergreift. Dann fragt er sogar nach dem Zustand der *Sellensperling*, da er ihre Konstruktion überwacht hat.

Um Ethems Vertrauen zu erlangen, sodass er ihnen mitteilt, wo sich Muns Laboratorium befindet, können die SC ihre Kenntnisse im Schiffsbau, der Seefahrt oder des Sellens zu ihrem Vorteil nutzen. Jeder SC, der über wenigstens 5 Fertigeränge in Beruf (Seefahrer), Handwerk (Schiffe) oder Wissen (Geographie) verfügt, kann fachmännisch genug auftreten und so Ethem die Nervosität nehmen; dies verleiht einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie, um den Gnom zu beeinflussen. Damit er den Standort von Muns Laboratorium verrät, ist ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 25 erforderlich.

Während dieser Unterhaltung erfahren die SC, dass Mun weithin als genialer Alchemist gilt, seine Experimente allerdings von anderen bekannten Gelehrten als abstoßend angesehen werden, die ihn deswegen meiden. Ethem bemerkt traurig, dass es wohl unvermeidbar war, dass Mun hinter Eisenstangen schlafen müsse, um die Ignoranten und Aufgeregten aus seinem Labor fernzuhalten.

Gelingt der Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 30 oder mehr, erwähnt der normalerweise zurückhaltende Gnom, dass da etwas an seinem Bekannten ist, das ihm Sorgen mache: Im Laufe des letzten Jahres hätte Mun mehrere Besucher gehabt, die alle spurlos verschwunden wären – es mag ja sein, dass sie alle in der Nacht ungesehen abgereist sein könnten, dennoch erachtet der Bleichling dies als sehr seltsam. Außerdem hätte Mun ein Mal einen rätselhaften Kollegen erwähnt, der bei ihm wohne und den er nur als seinen „Abnormalen Freund“ bezeichne.

Schaffen die SC keinen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 30, so geht Ethem kurz nach dem Treffen zur Stadtwache und berichtet, dass Fremde nach einem respektierten, einheimischen Patrioten gefragt hätten. Er tut dies aus Sorge um seinen Bekannten. Was daraus folgt, entnimmst du dem Abschnitt „Belästigung durch die Wache“ (siehe unten).

Belohnung: Belohne die SC mit 12.800 EP, wenn sie von Ethem erfahren können, wo Muns Laboratorium liegt.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls' Fahrt

Teil 2 - Wahnsinn in der Bibliothek

Teil 3 - Die Sklavenmärkte von Okeno

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

A. DAS ALTE KRANKENREVIER



BELÄSTIGUNG DURCH DIE WACHE (HG 8)

Cassomir ist stolz auf seine strategische Position am Ufer der Inneren See und seine Schiffsflotte. Abenteuer sind willkommen – insbesondere jene, die tapfer in den Dunkelholzsumpf vorstoßen, um Monster zu töten, oder nach Cassomirs Spind vorstoßen. Die Stadtwache sorgt sich aber sehr, dass Spione die Geheimnisse der Werft stehlen könnten. Sollten die SC respektablen Einheimischen Sorgen bereiten, z.B. Ethem Baler, so nehmen die Behörden dies sehr ernst und sorgen dafür, dass die Gruppe im Auge behalten wird. Dies passiert, wenn die SC Ethem Baler beleidigen oder sein Misstrauen erwecken sollten beim Versuch, Muns befestigtes Laboratorium aufzuspüren.

In diesem Fall werden sechs Angehörige der Stadtwache abgestellt, um die SC in der Stadt zu beobachten. Diese bleiben auf Abstand und achten hauptsächlich darauf, ob die SC spionieren oder Bürgern Schaden zufügen wollen. Die Beobachter werden alle 12 Stunden von einer anderen Gruppe abgelöst. Diese Wachen sind nicht dumm, aber auch nicht allwissend; sie bleiben stets in Sichtweite zu den SC und befragen Passanten. Sollten die SC 3 Tage lang nichts Verdächtiges tun, stellen die Wachen die Observierung ein, bis sie erneut alarmiert werden. Sollten sie aber Grund zur Annahme haben, dass die SC die Residenz eines angesehenen einheimischen Alchemisten überfallen (und ganz klar ausräumen) wollen, so werfen sie sie ins Gefängnis.

Die Stadtwache hat das Recht, die SC festzunehmen; Widerstand gegen die Festnahme macht die SC zu Flüchtigen vor dem Gesetz, was Konsequenzen haben sollte proportional zum Umfang des Widerstandes. Allerdings sollte es die Nachforschungen der SC auch nicht zwangsweise beenden, sondern nur erschweren.

GARDISTEN DER STADTWACHE (6)

HG 3

EP je 800

Wachtmeister (SLHB, S. 299)

TP je 34

Taktik

Im Kampf Die Wache ist gut organisiert und trainiert ihre Angehörigen im koordinierten Kampf Seite an Seite.

Drei Gardisten gehen in den Nahkampf, die anderen unterstützen sie mit Fernkampfangriffen.

Moral Dies sind bezahlte Angestellte der Stadt und keine Helden, daher ziehen sie sich zurück, wenn sie unter 10 TP reduziert werden. Allerdings berichten sie ihren Vorgesetzten, was Auswirkungen auf die Ziele der SC in Cassomir haben könnte, sollten sie später vielleicht von einer anderen Gruppe Wachen verhaftet werden.

A. DAS ALTE KRANKENREVIER

Dieses Gebäude stand über Jahre vernachlässigt, bis Mun nach Cassomir zog und es erwarb. Er befand es als sicher und konnte das frühere Gefängnis-Krankenhaus leicht für seine alchemistischen Experimente umrüsten. Das Gebäude war früher Teil eines größeren Komplexes, der aber ansonsten verfiel und vom Sumpf geschluckt wurde. Wenn die SC erstmals Muns Laboratorium finden und sich dem Gebäude nähern, lies das Folgende vor:

Die Winde und Stürme der Inneren See haben diesem grimmigen alten Steinhäufen übel mitgespielt. Wenn der Wind weht, stinkt es nach dem Morast des Dunkelholzsumpfes. Ein altes, mehrstöckiges Gebäude mit hohem, steilem Giebeldach ragt vor euch auf. Das Erdgeschoss besitzt keine Fenster. Es gibt nur eine einzelne, große Eisentür, die Besucher höhnisch-finster anzublicken scheint. Vor dem Gebäude erstreckt sich ein kleiner, vernachlässigter Garten sterbender Pflanzen, den ein 1,80 m hoher, rostiger Eisenzaun mit einem Tor umgibt. Auf dem Tor hocken Krähen.

Das hohe Gebäude ist dicht mit Efeu bewachsen, der sogar durch die Dachbodenfenster eindringt. Der Garten ist völlig vernachlässigt und heruntergekommen – im Sommer ist er überwuchert, während im Winter die Berge an Pflanzenmasse verfaulen. Das Unterholz ist dicht und der Boden schlammig. Stiefelabdrücke sind zu erkennen, welche den gepflasterten Weg hier und da verlassen, als wäre jemand auf das Grundstück vorgestoßen und hätte herumgeschnuüffelt. Auf dem Hof stehen einige verwitterte Marmorstatuen von Schwänen und Engeln, die dort schon den Weg versperrt haben, ehe Mun eingezogen ist. Vom rostigen Tor führt ein kurzer, gepflasterter Weg zum Haupteingang.

Das alte Gefängnis Krankenhaus wurde aus schweren Steinblöcken erbaut. Die Fenster sind schmal und mit 2,5 cm dicken Eisenstangen hinter dickem, grobem, mit Luftblasen gefülltem Glas vergittert. Jedes Fenster verfügt über einen eisernen Fensterladen auf der Innenseite, der mit einem einfachen Riegel geöffnet und geschlossen werden kann. Alle Läden sind gegenwärtig geschlossen. Wenn die SC eintreffen, ist es drinnen entsprechend dunkel, sofern nicht anders angegeben, allerdings gibt es in jedem Raum eine Öllampe und Zündhölzer.

A1. AUF MUNS TÜRSCHWELLE (HG 10)

Über der Eisentür baumelt, von drei lächelnden Engeln gehalten, ein Schild: „Bringt den Leidenden Erlösung.“ In der Mitte der Tür befindet sich ein großer, eiserner Türklopfer.

Die Eisentür (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28) wirkt, als wäre sie deutlich neuer als das Gebäude. Sie ist mit einem stabilen Schloss (Mechanismus ausschalten SG 30) und einer Falle versehen.

Falle: Mun hat eine gemeine Falle zurückgelassen, sollte jemand sein Laboratorium betreten wollen, ohne Kenntnis vom Umgehungsmechanismus zu haben. Sollte sich jemand an der Tür oder dem Schloss zu schaffen machen, atmen die Engel eine Säurewolke aus.

SAÜRESPEIER HG 10

EP 9.600

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 30; **Mechanismus ausschalten** SG 30

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Manuell; **Umgehen** Versteckter Schalter (Wahrnehmung SG 30)

Effekt Säuresprühen (4,50 m-Kegel; 6W6 Säureschaden; REF, SG 20, halbiert); mehrere Ziele (alle Ziele in einem 4,50 m-Kegel vor der Tür)

Kreaturen: Wird der Türklopfer betätigt oder die Tür geöffnet, alarmiert dies den Hautkonstrukten in Bereich A5. Das Hautkonstrukt ist ein Konstrukt, sieht aber aus und klingt wie sein Erschaffer Miacknian Mun. Es erklärt Besuchern höflich, dass er mit einem Experiment für die Taldanische Marine beschäftigt sei und nicht gestört werden dürfe. Sie sollen morgen wiederkommen – nur um dann dieselbe Antwort zu erhalten.



MIACKNIAN MUN

HAUTKONSTRUKTE MUN

Mun hat drei Hautkonstrukte als Diener erschaffen. Zuweilen verschaffen sie ihm bei finsternen Aktivitäten auch ein Alibi, wenn er anderswo gesehen werden will. Ein Hautkonstrukt ist ein seltsames alchemistisches Konstrukt aus Hautlappen, welches über einige Erinnerungen und Charakteristika seines Schöpfers verfügt und leicht mit diesem verwechselt werden kann. Mehr zu diesen Konstrukten findest du im Bestiarium.

Mun erbaute die drei Hautkonstrukte in seinem Laboratorium vor einigen Jahren im Rahmen schmerzvoller Monate der Selbstverstümmelung. Sie betrachten einander als Brüder und Mun als ihren Vater, haben aber allesamt unterschiedliche Persönlichkeiten, die jeweils einen Aspekt ihres Schöpfers präsentieren. Das Hautkonstrukt in Bereich A5 ist furchtbar höflich, das in Bereich A10 ist gewalttätig und aggressiv, während das letzte in Bereich A12 leider dem Wahnsinn verfallen ist, nachdem es Muns Träume, dunkle Gelüste und krankhafte Fantasien erkannt hat.

Falls die SC nicht wissen, wie Mun aussieht, mag es sein, dass sie gar nicht erkennen, dass das Hautkonstrukt nach Muns Äußerem gestaltet ist. Selbst wenn die Tür eingetreten wurde, steht das Hautkonstrukt lediglich vor den SC und betreibt höfliche Konservation. Sollten die SC es aber angreifen oder an ihm vorbeizukommen versuchen, wehrt es sich.

HAUTKONSTRUKT HG 10

EP 9.600

TP 117 (siehe Seite 236)

Flüstern: Wenn die SC die Tür erreichen, vernehmen sie Klickgeräusche und das Plätschern von Wellen am Ufer, während eine Stimme langgezogen flüstert: „Der Fleck erzittert. Der See wirft Wellen. Seine Befleckung ist hier.“ Auf diese Weise versucht der Yither die SC zu warnen, dass Xhamen -Dor wächst und bald erwachen könnte.

A2. VORRAUM (HG 10)

Hinter der Tür befindet sich eine Kammer mit einer interessant geschnitzten, hölzernen Garderobe, auf der ausgestopfte Blutmücken liegen. In der Garderobe hängen mehrere hochwertige Mäntel, die andeuten, dass ihr Träger eine Art Edelmann sein könnte. Auf in die Wände eingebauten Regalböden stehen zahlreiche kitschige Flaschen, seltsame alchemistische Gegenstände und liegt ein schwerer Knüppel. Direkt gegenüber der Tür hängt ein gut gearbeitetes Porträt eines dünnen Mannes in den Fünfigern mit ordentlich frisiertem, blondem Haar und makelloser Aufmachung.

Es riecht nach Chemikalien.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls' Fährte

Teil 2 - Wahnsinn in der Bibliothek

Teil 3 - Die Sklavenmärkte von Okeno

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

Auf dem Porträt ist Mun dargestellt. – Stelle sicher, dass die SC es sich gut ansehen, da es einen scharfen Kontrast zu seinem gegenwärtigen, dem Wahnsinn verfallenen Zustand im Mysterium darstellt. Insgesamt hängt hier ein halbes Dutzend eleganter Mäntel in der bizarren Garderobe, die Flaschen und alchemistischen Reagenzien sind allesamt nichtmagisch.

Schätze: Einer der Mäntel ist brandneu und besteht aus recht schwerem Stoff. In einer Tasche befindet sich in einer Phiolen mit silbernem Stopfen ein *Trank: Unsichtbarkeit*. In der Innentasche eines weiteren Mantels sind 3 PM und eine kleine Tonpfeife. Das Porträt wurde von einem bekannten Künstler in Oppara gefertigt und ist 100 GM wert.

A3. AUFENTHALTSRAUM

Ein kleiner Nebenraum enthält vier bequeme Sessel, die um einen Mahagonitisch herumstehen. Die Kammer ist mit Seltsamkeiten vollgestellt, einige sind alchemistischer Natur, andere eher medizinischer. In der Ecke steht ein vollgestopftes Bücherregal.

Trotz der Menge an Gegenständen in diesem Raum ist er sehr sauber und ordentlich.

Schätze: Unter den vielen prosaischen und allgemeinen Werken befindet sich ein hochwertiger Bildband: *Algernon Muthwaits Diagramme der Menschlichen Gestalt* – ein prächtig, wenn auch irgendwie ghulisch illustriertes Buch zum Aufbau der menschlichen Anatomie im Wert von 450 GM.

Eine weitere Seltsamkeit ist ein Schreibpult aus Teakholz, in welches das Bild von Hasen beim Spiel auf einer Wiese geschnitzt wurde; es enthält zudem ein Dutzend Hasenpfoten, mehrere Zähne und Augen, die auf Platinnadeln gesteckt wurden. Insgesamt ist es 250 GM wert. Ebenfalls in diesem Raum liegt eine sehr alte Holzpuppe eines Leprechauns mit Obsidianaugen, beweglichen Armen, Strohhair und einem Bart im Wert von 200 GM. Eine in Messing gebundene Apothekerdose (Wert 175 GM) enthält mehrere Flaschen, darunter ein *Trank: Hast*. Ein Geheimfach im Fuß der Dose (Wahrnehmung SG 30 zum Bemerkten) enthält eine Anwendung Wyvernngift in einer Amethystflasche, die mit Wachs versiegelt ist (Wert 25 GM).

A4. ARBEITSZIMMER

Dieser Nebenraum enthält eine kleine Bibliothek. An den Wänden hängen mehrere gerahmte, interessante alte Karten. Neben einem auffälligen Tisch, der aus einem kleinen, ausgestopften Eulenbären gefertigt wurde, stehen zwei bequeme Lehnstühle. Auf dem bizarren Tisch steht eine halbvolle Karaffe mit einer roten Flüssigkeit neben einer lederbezogenen Schachtel.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 bemerkt ein SC, dass eine der Karten an den Wänden fehlt. Dabei handelt es sich um einen bebilderten Stadtführer zu Katheer, welchen Mun im Mysterium bei sich hat.

Schätze: Die anderen Karten zeigen verschiedene Regionen der Inneren See; zwei sind auch recht alt und hochwertig, sie zeigen Ustalav und Osirion (Wert je 75 GM). An der Rückseite einer weiteren Karte klebt eine *Schriftrolle: Tote erwecken*. Die Tischplatte ist auf einem irgendwie geschrumpften Eulenbären montiert, dessen Gliedmaßen so

ausgekugelt und neujustiert wurden, dass die Kreatur auf dem Rücken liegt und die Platte mit Klauen und Schnabel hält. Der makabre Tisch ist klobig und schwer, aber 250 GM wert. Die Karaffe besteht aus exquisit geschliffenem Kristall und enthält einen seltenen, hochwertigen Jahrgang taldanischen Rotweins; der Wein ist 40 GM wert, die Karaffe 60 GM. Die Lederschachtel enthält sieben Kristallkelche (Wert je 25 GM).

A5. OPERATIONSSAAL (HG 10)

Dieser große Raum hat in der Mitte des Bodens eine merkwürdige Öffnung, wobei eine Reihe abgegriffener Geländer verhindert, dass jemand hinunterfallen könnte. Die Kammer ist mit Büchern und faszinierenden medizinischen Gegenständen gefüllt.

Von diesem Raum aus kann man in den Unteren Operationssaal (Bereich A7) sehen, wo an Gefangenen und Eingewiesenen experimentiert wurde, als der Ort noch ein Gefängnis Krankenhaus war. Der Boden des Unteren Operationssaals liegt 4,50 m tiefer. Eine Wendeltreppe führt hinauf nach Bereich A10.

Kreaturen: Ein Hautkonstrukt lauert in diesem Raum, sofern er nicht bereits zur Vordertür gerufen und dort besiegt oder anderweitig überwunden wurde. Das Hautkonstrukt möchte nicht kämpfen, da es als Diener und Assistent erschaffen wurde. Weitere Informationen zu den Hautkonstrukten im Laboratorium findest du im Kasten auf Seite 11. Das Hautkonstrukt weiß, dass Mun sich mit Lowls getroffen hat und mit diesem kürzlich nach Katheer aufgebrochen ist. Es weiß um die Derros in den Gewölben unten und die monströse Kreatur auf dem Dachboden und hat beide bereits gesehen. Es kennt den Grundriss des Gebäudes und weiß, dass die Derros über die Winde in Bereich A6 erreicht werden können. Das Konstrukt ist absolut höflich, bis es angegriffen wird, sodass die SC es vielleicht zur Preisgabe von Informationen austricksen können. Entscheide frei, was die SC von ihm vielleicht erfahren.

Sollte das Hautkonstrukt angegriffen werden oder die SC die Wendeltreppe benutzen oder in den Unteren Operationssaal vorstoßen wollen, so greift das Hautkonstrukt an.

HAUTKONSTRUKT

HG 10

EP 9.600

TP 117 (siehe Seite 236)

Schätze: Bei den abgegriffenen Büchern in den Regalen dieses Raumes handelt es sich um Referenzwerke. Die meisten befassen sich mit der Erschaffung von Konstrukten und alchemistischen Experimenten, bei denen Haut, Fleisch und Knochen eine Rolle spielen. Die gesamte Bibliothek wiegt 250 Pfund und kann an Sammler oder Nutzer für 900 GM verkauft werden. Ferner gibt es genug alchemistische Werkzeuge und Zutaten, um zwei vollständige Alchemistenlabore damit zu erstellen, wenn die SC alles einsammeln. Ferner befindet sich hier ein *Alchemistischer Mischbehälter*^{ARK}.

Der Raum enthält eine mit Stroh ausgelegte Weinkiste mit der Aufschrift „Produkt aus Taldor“; die Kiste enthält 11 Flaschen desselben hochwertigen Jahrgangs wie die Karaffe in Bereich A4, jede Flasche ist 40 GM wert. Daneben steht ein Holzbehälter mit zugenageltem Deckel, dieser enthält 12 Phiolen Alchemistenfeuer und 12 Phiolen Säure.

re. Auf dem Behälter liegt eine kleine Brechstange. Auf einem Regalbrett steht eine Glasschale für Bluteigel mit einer goldenen Zange, in die Bilder fröhlicher Vampire eingraviert sind (Wert 50 GM). Neben der Schale steht eine Handtasche, die aus einer ausgestopften Katze gefertigt wurde; die Tasche enthält 280 GM und 2 hochwertige Turmaline (Wert je 125 GM) und vier Brocken undurchsichtiger Bernsteins (Wert je 5 GM).

A6. AUFZUG

Diese mit Mahagoni verkleidete und mit Samt ausgelegte Kammer enthält eine Kurbel, die über Ketten mit einem Flaschenzug verbunden ist. Schimmelflecken bedecken die unteren Bereiche der Samtverkleidung.

Der Aufzug verbindet die Bereiche A5 und A7 und verfügt über eine spezielle Einstellung, um Bereich A8 in 36 m Tiefe zu erreichen. Der Aufzug kann von jemandem mit einem Stärkewert von 10 oder mehr pro Runde um 3 m gesenkt oder angehoben werden. Dies erfordert eine Volle Runde und provoziert Gelegenheitsangriffe.

Der Aufzug kann weiter als bis Bereich A7 abgesenkt werden. Gelingt einem Charakter ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 30 oder für Wissen (Baukunst) gegen SG 20, erkennt er, dass mit Erreichen von Bereich A7 der Aufzug einrastet – wo er normalerweise ruht, wenn er nicht benutzt wird –, allerdings mit einem verborgenen Schalter für weiteren Abstieg freigesetzt werden kann.

A7. UNTERER OPERATIONSSAAL (HG 10)

Der Boden dieses offenen Bereiches ist mit schmutzig-weißen Fliesen bedeckt. In der Mitte steht ein breiter Holztisch. Drei dunkle Buntglasfenster befinden sich in der Höhe; jedes zeigt einen Engel, dessen Hände sich im Körper eines lächelnden Patienten befinden, aus dessen Wunden Licht erstrahlt. Ordentlich aufgereichte alchemistische Ausrüstungsgegenstände stehen entlang der Wände. Ein großes Loch in der Decke ermöglicht Beobachtern von oben her zu sehen, was auf dem Tisch passiert.

Als das Gebäude noch als Gefängnis-Krankenhaus genutzt wurde, unterwies die hiesigen Ärzte ihre Kollegen in neuen Operationstechniken. Chirurgische Eingriffe erfolgten auf dem Tisch, während die anderen Ärzte von oben her beobachteten. Die Buntglasfenster können geöffnet werden, dahinter befindet sich ein Hohlraum, in dem ein Sonnenzepter angebracht werden kann, um das Fenster von der Rückseite her zu erhellen. Das nördliche Fenster ist mit einer Falle gesichert (siehe unten), hinter dem westlichen Fenster befindet sich ein abwärts führender Tunnel und das östliche Fenster funktioniert wie beabsichtigt.

Die Wände des versteckten Tunnels bestehen aus schweren Pflastersteinen, zwischen die immer wieder eiserne Steignägel gerammt wurden, welche eine Leiter zu bilden scheinen (Klettern SG 5), Kreaturen können so die 36 m Höhenunterschied nach Bereich A9 überwinden.

Nach den ersten 18 m verengt sich der Tunnel auf gut 1 Meter Durchmesser und neigt sich gen Nordosten. Kreaturen der Größenkategorie Klein oder kleiner können problemlos diesen Bereich des Tunnels nutzen, mittelgroße Kreaturen müssen sich hindurchzwängen. Die Wände sind grün vor Algen, da das Wasser des durchweichten Bodens sich zwischen den Steinen hindurchpresst. Die Luft im Schacht ist feucht und es riecht nach verfaulender Vegetation.

Kreaturen: Neben dem östlichen Buntglasfenster steht ein widerwärtiger Alchemistischer Golem aus Schläuchen, Draht, Stahl und Wannen mit Fäkalien in einer öligen Flüssigkeit von der Farbe verfaulender Pflanzen. Der Golem greift jeden an, der diesen Raum betritt und kein Derro oder in Begleitung von Mun ist. Sollte ein Kampf in Bereich A5 länger als 3 Runden dauern, betritt der Alchemistische Golem den Aufzug (Bereich A6) und fährt in den Raum oben hinauf, um in den Kampf einzugreifen.

In der südöstlichen Ecke des Raumes steht ein großer Glaszylinder mit einer kränklich gelben Masse aus Protoplasma. Es handelt sich dabei um eine Ockergallerte. Nach der ersten Kampfunde in diesem Raum bewegt sich der Alchemistische Golem zu dem Zylinder, welchen er mit einem Hieb zerschlägt (Härte 1, 2 TP). Die gefangene Ockergallerte verlässt den Zylinder und greift die SC an.

ALCHEMISTISCHER GOLEM HG 9

EP 6.400

TP 96 (MHB II, S. 117)

OCKERGALLERTE HG 5

EP 1.600

TP 63 (MHB, S. 200)

Falle: Mun ließ von einem Freund in das nördliche Buntglasfenster eine verheerende Falle einbauen, um Störenfriede in einer Masse zupackender Tentakel einzufangen. Die Derros wissen um diese Falle. Wer das Buntglasfenster öffnet, löst die Falle aus. Die Tentakel geben ein lautes, hungriges Kreischen von sich, wenn sie herbeigezaubert werden; dies alarmiert die Derros unten (siehe Bereich A9).

SCHWARZE TENTAKEL-FALLE HG 5

EP 1.600

Art Magisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 30

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Schwarze Tentakel*, KMB +12, KMV 22, 1W6+4 Schaden und Ringend, Dauer 7 Runden); mehrere Ziele (alle Ziele in einem 6 m-Radius)

A8. ZUGANG ZU CASSOMIRS SPIND (HG 11)

Schmutzwasser dringt zwischen den Steinen dieser großen Kammer hervor. Das Tropfen und Plätschern des Wassers hallt von den Steinwänden wieder.

Mun wusste bereits von dieser Kammer, ehe er das alte Gefängnis-Krankenhaus erwarb – im Grunde war es ihre Existenz, die ihn zum Erwerb des Gebäudes veranlasste. Er hatte bereits zu den Derros unter Cassomir Kontakt aufgenommen und hoffte nun, leichter mit ihnen Waren und – noch wichtiger – Wissen austauschen zu können, wenn er hier einzog.

Die Derros nutzen diese Kammer als Lager oder Zwischenstation. Sie bringen Versorgungsgüter aus ihrer Ansiedlung in der Tiefe nach oben und stellen sie hier für Mun ab, der im Gegenzug seine Bezahlung hier zurücklässt. Die Derros, welche sich gegenwärtig in dieser Kammer und in Muns Laboratorium aufhalten, hatten eigentlich erwartet, eine solche, fällige Bezahlung vorzufinden – diese hat der Alchemist aber nicht abgeliefert, ehe er mit Graf Lowls die Stadt verließ.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls'
Fährte

Teil 2 - Wahnsinn
in der Bibliothek

Teil 3 - Die
Sklavenmärkte von
Okeno

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

INJEKTIONSSPEER

Diese exotische Zweihandwaffe ermöglicht es dem Benutzer, bei einem erfolgreichen Treffer seinem Ziel eine Flüssigkeit zu injizieren. Das Reservoir des Speers kann bis zu 5 Anwendungen einer Flüssigkeit enthalten – eine Anwendung wird automatisch injiziert, wenn der Speer Schaden zufügt. Ist der Benutzer nicht im Umgang mit einem Injektionsspeer geübt, kann er ihn als gewöhnlichen Speer führen, aber keine Injektion auslösen. Der Injektionsspeer hat die Spielwerte eines Speeres, wiegt aber 8 Pfund, kann nicht geworfen oder zur Abwehr aufgestellt werden und wiegt 60 GM.

Kreaturen: Zwei Derro-Cytilfüßler halten sich gegenwärtig in diesem Raum auf. Normalerweise fungieren sie als Beschützer jener Derros, die an die Oberfläche reisen. Da die nächste Kammer aber überflutet ist, lassen sie ihre Reittiere in diesem relativ trockenen Raum rasten und frischen Cytillesch fressen, ehe es auf die Rückreise nach Corgunbier geht. Sollten die SC den Aufzug nutzen, um diesen Raum zu erreichen, vernehmen die Derros dies wahrscheinlich, glauben aber, dass ihr Anführer von seiner Erkundung der Alchemistenwerkstatt oben zurückkehrt. Entsprechend sind sie überrascht, wenn sie die SC sehen und wenden im ersten Zug jeweils eine Freie Akti-

on auf, um schnell in die Sättel ihrer Cytilfüßler zu steigen. Die Derro-Alchemisten tragen Injektionsspeere mit Terinavwurzelgift; siehe auch den Kasten auf dieser Seite zu diesen Waffen.

DERRO-ALCHEMISTEN (2)

HG 8

EP je 4.800

Derro-Alchemist^{EXP} 7 (MHB, S. 54)

CB Kleiner Humanoider

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8



DERRO-SCHURKE

VERTEIDIGUNG**RK** 23, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 18 (+5 GE, +1 Größe, +2 Natürlich, +5 Rüstung)**TP** je 101 (10W8+57)**REF** +11, **WIL** +7, **ZÄH** +11; +4 gegen Gift**ZR** 14**Schwächen** Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht**ANGRIFF****Bewegungsrate** 6 m**Nahkampf** Injektionsspeer [Meisterarbeit] +10/+5 (1W6+1/x3 plus Gift)**Besondere Angriffe** Bombe 9/Tag (4W6+2 Feuer oder Säure oder 4W4+2 Cytillisch, SG 15), Hinterhältiger Angriff +1W6**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 3; Konzentration +5) Beliebig oft — *Dunkelheit*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 12) 1/Tag — *Benommenheit* (SG 12), *Geräuschexplosion* (SG 14)**Vorbereitete Alchemisten-Extrakte** (ZS 7; Konzentration +9)3. — *Hast*2. — *Mittelschwere Wunden heilen*, *Rindenhaut*, *Unsichtbares sehen*, *Unsichtbarkeit*1. — *Auge des Bombenwerfers*^{EXP}, *Leichte Wunden heilen* (2x), *Rascher Rückzug*, *Schild***TAKTIK****Im Kampf** Nach Besteigen ihrer Cytillfüßler warten die Derro-Alchemisten ab, dass die SC in den Raum hereinkommen, um dann im Rahmen von Angriffen im Vorbereiten mit ihren Injektionsspeeren Sturmangriffe durchzuführen. Dabei wechseln sie sich ab, der jeweils andere wirft Bomben oder nutzt Extrakte. Sollten die SC die Derros leicht treffen können, greifen diese zu ihren *Extrakten*: *Rindenhaut* oder *Schild*, um ihre Rüstungsklasse zu verbessern.**Moral** Die Derros verteidigen den Zugang nach Corgunbier bis zum Tod.**SPIELWERTE****ST** 13, **GE** 20, **KO** 20, **IN** 14, **WE** 5, **CH** 14**GAB** +7; **KMB** +7; **KMV** 22**Talente** Angriff im Vorbereiten, Berittener Kampf, Improvisierter Fernkampf, Trank brauen, Umgang mit Exotischen Waffen (Injektionsspeer), Verbesserte Initiative, Waffenfinesse**Fertigkeiten** Akrobatik +10 (Springen +6), Handwerk (Alchemie) +15 (Alchemistische Gegenstände herstellen +22), Heimlichkeit +17, Reiten +13, Wahrnehmung +8, Wissen (Arkane) +10, Wissen (Natur) +10, Zauberkunde +13**Sprachen** Aklo, Dunkelwelsch, Finsterländisch, Zwergisch**Besondere Eigenschaften** Alchemie (Alchemistische Gegenstände herstellen +7), Entdeckungen (Organe konservieren^{ABR}, Präzisionsbombe [2 Felder], Säurebombe), Gift einsetzen, Mutagen (+4/-2, +2 Natürliche Rüstung, 70 Minuten), Schnelle Alchemie, Wahnsinn**Kampfausrüstung** Terinavwurzel (4; Ladung des Injektionsspeers); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung* +2, Injektionsspeer [Meisterarbeit]**CYTILLFÜSSLER (2)****HG 6****EP** je 2.400**TP** je 76 (MHB V)**A9. DAS LOCH (HG 13)**

)Das dunkle, schlammige Wasser des Dunkelholzsumpfes fließt in kleinen Lachen die Wände dieser stinkenden Kammer hinab. In der Mitte klappt ein großes Loch, ohne welches die Kammer wohl längst überschwemmt wäre. Man kann selbst aus der Ferne klar wahrnehmen, dass das Loch wohl recht tief ist. Das Geräusch fließenden Wassers erfüllt die Kammer.

Diese dunkle, feuchte Kammer dient als Sammelpunkt vor dem langen Abstieg über einen von mehreren geheimen Zugangstunneln, die Cassomir mit der Derrostadt in der Tiefe verbinden. Die Außenwände sind klatschnass aufgrund des eindringenden Wassers. Das dunkle, morastige Wasser steht 0,60 m hoch und fließt schnell in die Mitte des Raumes, wo es sodann in die Tiefe strömt. Sollte eine Kreatur in diesem Raum stürzen und den Zustand Liegend erhalten, wird sie vom Wasser jede Runde um 1,50 m in Richtung Loch gerissen, sofern ihr kein Fertigkeitswurf für Schwimmen gegen SG 8 gelingt. Es ist schwierig, sich in diesem Raum zu bewegen; der gesamte Boden zählt als Seichter Sumpf (GRW, S. 427).

Die Derros sind sich dieser Gefahren und Probleme wohl bewusst – sie nutzen eine Leiter neben der Tür, um einen in 3 m Höhe gelegenen, wackligen Laufsteg zu erreichen, welcher an der Westwand der Höhle entlangführt. Am nördlichen Ende des Steges gibt es eine weitere Leiter, die in das Loch führt und in 18 m Tiefe auf einem breiten, rutschigen Vorsprung endet; dort beginnt ein Tunnel, der sich bis nach Corgunbier hinabwindet. Ebenso haben die Derros an der Decke Ketten befestigt, an denen sie sich 3 m über dem nassen Boden hinweg entlangschwingen.

Der Tunnel hinter dem Buntglasfenster in Bereich A7 führt zur südwestlichen Ecke dieser Kammer und mündet auf Höhe des Laufstegs.

Kreaturen: Die Derros hier warten auf die Rückkehr ihrer Anführerin Twain (siehe Bereich A12) und wachen zudem über die Passage zu ihrer unter Cassomir gelegenen Stadt.

Die Hälfte der Derros hält sich auf dem Laufsteg auf, die andere hängt an Ketten über dem Wasser. Die Derro-Schurken besitzen als einzige hinreichend Selbstvertrauen, um in den Nahkampf gegen die SC zu waten. Sollten die Derros hier Kampfplärm aus dem Nachbarraum hören, verbergen sich zwei Derro-Schurken links und rechts von der Tür und lauern Hereinkommenden auf, während die beiden anderen sich im Wasser in der Nähe verstecken.

Die Derros nutzen den Höhenvorteil des Laufstegs und der Ketten, um Ziele mit ihren vergifteten Repetierarmbrüsten zu beschießen. Die normalen Derros verwenden alle Terinavwurzel auf ihren Bolzen unter einer wasserabweisenden Schicht Aalfett.

DERROS (12) HG 3**EP** je 800**TP** je 25 (MHB, S. 54)**DERRO-SCHURKEN (4)****HG 7****EP** je 3.200

Derro-Schurke 4 (MHB, S. 54)

CB Kleiner Humanoider

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7**VERTEIDIGUNG****RK** 21, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 17 (+4 GE, +1 Größe, +2 Natürlich, +4 Rüstung)**Was Ewig Liegt, Band 2****Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit**

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls' Fährte

Teil 2 - Wahnsinn in der Bibliothek

Teil 3 - Die Sklavenmärkte von Okeno

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe**Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne**

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

TP je 70 (7W8+39)

REF +9, WIL +6, ZÄH +7

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespur +1, Reflexbewegung; **ZR** 14

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Aklys* +1, +12 (1W4+3)

Fernkampf Leichte Repetierarmbrust +10 (1W6/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +5)

Beliebig oft — *Dunkelheit*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 12)

1/Tag — *Benommenheit* (SG 12), *Geräuschexplosion* (SG 14)

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 19, **KO** 20, **IN** 13, **WE** 5, **CH** 14

GAB +5; **KMB** +6 (Zu-Fall-bringen +8); **KMV** 20 (22 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Defensive Kampfweise, Kernschuss, Verbesserte Initiative, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Waffenfinesse, Waffenfokus (*Aklys*)

Fertigkeiten Akrobatik +14 (Springen +10), Entfesselungskünstler +10, Heimlichkeit +18, Klettern +12, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +7, Wissen (Lokales) +11

Sprachen Aklo, Finsterländisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Gift einsetzen, Schurkentricks (Kampfkniif, Waffentraining), Wahnsinn

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Unsichtbarkeit*, *Blauer Ginster* (2), Gift einer mittelgroßen Spinne, Verstrickungsbeutel (2); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung* +1, *Aklys*^{ARK} +1, Leichte Armbrust mit 10 Bolzen, 44 GM

Fallen: Im schlammigen Wasser dieser Kammer gut verborgen haben die Derros mehrere gemeine Fallen platziert, um ahnungslose Gegner einzufangen. Jedes „X“ auf der Karte markiert eine bestens geölte Bärenfalle. Die Fallen sind an kräftigen Ketten befestigt, die in das Loch im Boden führen – in 18 m Tiefe warten weitere Derros darauf, von der Falle ergriffene Opfer in ihr finsternes Reich zu verschleppen.

DERRO-BÄRENFALLEN (6) HG 3

EP je 800

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

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Nahkampfangriff +10 (2W6+3); scharfe Metallkierfer schließen sich um den Knöchel des Ziels. Eine in einer dieser Fallen gefangene Kreatur kann sich nur mit ½ Bewegungsrate fortbewegen und sich nicht von dem Loch entfernen. In der Folgerunde beginnen Derros von unten, das Opfer zum Rand des Loches hin zu zerren (KMB +10). Diese Bewegung provoziert Gelegenheitsangriffe. Eine Kreatur, die über den Rand stürzt, erleidet 6W6 Punkte Sturzschaden. Eine eingefangene Kreatur kann sich mit einem Fertigkeitwurf für Entfesselungskunst oder Mechanismus ausschalten gegen SG 20 oder einem Stärkewurf gegen SG 26 befreien.

Entwicklung: Sollten die Derros in dieser Kammer bemerken, dass die SC in Muns Laboratorium sind – z.B. weil sie den Aufzug aktiviert haben (Wahrnehmung SG 10) oder weil sie die Derro-Kavallerie im Nebenraum angreifen –, die SC aber nicht in diesen Bereich vorstoßen,

begeben sich zwei der Derro-Schurken zusammen mit der Hälfte der normalen Derros nach oben ins Laboratorium, um dem Lärm nachzugehen und sich mit der Anführerin, Twain, zu treffen. In diesem Fall kann man Derros überall im Laboratorium begegnen außer auf dem Dachboden.

Sollten die SC in das Loch hinabklettern und bis zum Vorsprung vorstoßen, so entdecken sie einen Tunnel, der sich nach unten windet und nach mehreren Stunden voller Kletterpartien im Dunkeln in der Derrostadt Corgunbier mündet, wo fast 2.000 Derros leben. Mehr zu Corgunbier findest du im *Almanach der Ewigen Nacht*. Möglicherweise wollen die SC sogar noch tiefer und weiter in die Finsterlande verstoßen, da sie den Ruf des Abenteuers vernehmen. Da u.a. Mun die Stadt schon besucht hat, löst der Anblick von Oberflächenbewohnern nicht automatisch einen Großalarm aus, allerdings wird eher früher als später die furchtbare Ekliptische Triade mit ihren entsetzlichen Kräften des Wahnsinns auf Besucher aufmerksam. Die SC könnten aber lange genug ihre wahren Beweggründe verheimlichen, bis sie einige jener Geheimnisse erfahren haben, an die auch Mun gelangt ist. Ein Ausflug in die Finsterlande ist allerdings keine einfache Sache und bereits der beschwerliche Weg nach unten sollte den SC ein Hinweis sein, dass sie auf der falschen Fährte unterwegs sind. Passende Zufallsbegegnungen wären irre Derros, Purpurwürmer, ein Venerak und andere Schrecken, um die SC vielleicht auch von diesem Weg abzubringen.

A10. MUNS MAKABRES ARBEITSZIMMER (HG VARIERT)

An zwei der Wände dieses großen Raumes stehen Bücherregale mit diversen Büchern, Aktenordnern und bizarren Bildbänden. In einer Ecke steht ein stabiler Holzschreibtisch mit einem gepolsterten Lederstuhl, in der gegenüberliegenden Ecke befindet sich ein kleiner Tisch, auf dem ein ausgestopfter Affe in einer Positur sitzt, als spiele er auf einer winzigen Violine. An den Holzgetäfelten Wänden hängen entnervende Bilder.

Die Treppe im Norden führt nach Bereich A5 hinab, die im Süden nach Bereich A4 hinauf.

Wenn Mun nicht an einem seiner vielen furchtbaren Experimente arbeitet, verbringt er die meiste Zeit in diesem Raum. Er schläft sogar auf einem kleinen Bett, das unter der Treppe hervorgezogen werden kann. Sein Schreibtisch ist ordentlich und aufgeräumt und alle seine Unterlagen sind sauberlich weggeheftet in den Schubladen. Selbst wenn Licht gemacht wird, ist der Raum aufgrund der dunklen Holzpaneele an den Wänden in Zwielicht getaucht. Die Kunstwerke an den Wänden starren höhnisch in den Raum und der Wechsel zwischen wunderbaren Gemälden und grausigen anatomischen Darstellungen ist furchtbar.

In diesem Begegnungsbereich lauern viele Gefahren, wobei eher unwahrscheinlich ist, dass die SC auf alle zugleich stoßen.

Kreaturen: Mun hat vor seinem Aufbruch mit Lowls sein gewalttätigeres Alter Ego hierhergeschickt. Dieses Hautkonstrukt ist aggressiv und greift sofort jeden an, der das Arbeitszimmer betritt – ausgenommen Mun oder einen Derro, der ihm bereits begegnet ist, z.B. Twain.

HAUTKONSTRUKT HG 10

EP 9.600

TP 117 (siehe Seite 236)

Fallen: Zwischen den anatomischen Darstellungen und widerwärtigen Gemälden sind vier, auf die zugleich die Beschreibungen außergewöhnlich und ungesund zutreffen. Diese Bilder sind magisch verzaubert und stellen gefährliche Fallen dar. Die folgenden Fallen werden ausgelöst, wenn eine Kreatur die Gemälde berührt oder sie studiert, um die dargestellten Figuren zu identifizieren oder ihre Bedeutung zu ergründen. – Dies erfordert aber mehr als einen einfachen Blick auf das Bild. Eine Kreatur muss ihre Aufmerksamkeit auf ein Bild konzentrieren, um die Falle auszulösen.

Das erste Gemälde hängt an der Westwand neben dem Bücherregal und zeigt eine seltsam rechtwinklige Landschaft – es könnte sich um Gebäude oder ein vom Wahnsinn gezeichnetes Gelände handeln. Sollte ein SC auf das Bild starren, beginnt es zu zucken und scheinen die Winkel ihn zu umschließen und in die Darstellung zu ziehen. Der auslösende SC hat den Eindruck, von den obszönen Winkeln und der Architektur dieses unbekanntes Ortes umschlungen zu werden; dies bringt sein Herz zum Rasen und treibt ihm den Schweiß auf die Stirn.

BEUNRUHIGENDE STADT HG 5

EP 1.600

Art Magisch; Wahrnehmung SG 30; Mechanismus ausschalten SG 30

EFFEKT

Auslöser Speziell; **Rücksetzer** Automatisch (24 Stunden)
Effekt Zaubereffekt (*Fluch*), um Zauber wirken zu können, muss das Ziel zuerst einen Konzentrationswurf gegen SG 20 + Zaubergang ablegen, es erhält zudem einen Malus von -2 auf alle weisheitsbasierenden Fertigkeitwürfe (WIL, SG 25, keine Wirkung)

Das zweite Bild ist ein kreisrundes Gemälde an der Nordwand. Es zeigt eine im Wasser versunkene Stadt, in deren überfluteten Straßen seltsame Lichter scheinen. Das Bild wirkt äußerst realistisch und wer darauf zu lange starrt, verspürt Atemlosigkeit und leichte Übelkeit. Ein SC, der diese Falle auslöst, verspürt Beklemmung und Schrecken, wenn er an das offene Meer denkt.

VERSUNKENE STADT HG 5

EP 1.600

Art Magisch; Wahrnehmung SG 30; Mechanismus ausschalten SG 30

EFFEKT

Auslöser Speziell; **Rücksetzer** Automatisch (24 Stunden)
Effekt Zaubereffekt (*Fluch*), Ziel erkrankt an einer schwächeren Geisteskrankheit (Wasserphobie; *Ausbauregeln IX: Horror*, S. 185), die Inkubation erfolgt sofort (WIL, SG 25, keine Wirkung); mehrere Ziele (alle Ziele, die das Gemälde studieren)

Das dritte Bild hängt an der Ostwand in der Nähe des Schreibtisches und zeigt die Bühne eines großen Theaters, auf welcher ein wahnwitziger Tanz stattfindet. Man kann Gliedmaßen und gestreckte Gesichter erkennen, allerdings verändert sich die Szene jedes Mal ein wenig, wenn man das Bild erneut ansieht. Ein SC, der diese Falle auslöst, verspürt den Drang, sich dem Tanz anzuschließen, und wirbelt wild umher.

WILDER TANZ HG 9

EP 6.400

Art Magisch; Wahrnehmung SG 33; Mechanismus ausschalten SG 33

EFFEKT

Auslöser Speziell; **Rücksetzer** Automatisch (24 Stunden)
Effekt Zaubereffekt (*Unwiderstehlicher Tanz*, 1W4+1 Runden; WIL, SG 22, reduziert die Wirkungsdauer auf auf 1 Runde); mehrere Ziele (alle Ziele, die das Bild studieren)

Das letzte Gemälde hängt an der Südwand zwischen Schreibtisch und Treppe und zeigt eine grauenhafte, umhangtragende Gestalt inmitten einer verheerten, fremdartigen Landschaft. Zwischen den Falten des Umhangs winden sich Schlangen und aus einem aufgeblähten Ärmel ragt eine Klauenhand. Die Kreatur scheint sich zu bewegen und der Umhang scheint sich im Wind aufzublähen, wenn man das Bild aus dem Augenwinkel betrachtet. Löst ein SC diese Falle aus, bekommt er es mit der dargestellten Kreatur zu tun.

BEUNRUHIGENDES GEMÄLDE HG 11

EP 12.800

Art Magisch; Wahrnehmung SG 33; Mechanismus ausschalten SG 33

EFFEKT

Auslöser Speziell; **Rücksetzer** Automatisch (24 Stunden)
Effekt Zaubereffekt (*Monster herbeizaubern VIII*, zaubert einen Dorve für 15 Runden herbei); mehrere Ziele (alle Ziele, welche das Gemälde studieren)

DORVE HG —

TP 123 (*MHB IV*, S. 41)

Hinter einem anatomischen Porträt ist ein kleiner Metallsafe in die Wand eingebaut, welcher mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 30 entdeckt werden kann. Der Safe verfügt über viele Hebel und Einstellungen. Zum Öffnen ist ein Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 erforderlich. Allerdings ist der Safe zudem mit einer Falle geschützt, die nur mittels der richtigen Konfiguration der Hebel beim Öffnen umgangen werden kann:

GIFTNADELFALLE HG 10

EP 9,600

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 28; Mechanismus ausschalten SG 28

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch (bis zu 3 Mal); **Umgehen** Korrekte Konfiguration der Hebel
Effekt Berührungsangriff im Nahkampf +15 (1W2 plus Gift eines Purpurwurms)

Schätze: Die Bücher und anderen Gegenstände in diesem Arbeitszimmer wären einem Sammler 5.000 GM wert. Der Safe enthält 2.400 GM in vier Lederbeuteln und eine Abhandlung über Kabal magie (Wert 750 GM, so man den richtigen Käufer findet).

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls' Fährte

Teil 2 - Wahnsinn in der Bibliothek

Teil 3 - Die Sklavenmärkte von Okeno

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

A11. GRAUENVOLLES LABORATORIUM (HG 11)

Diese Kammer ist ein wahres Museum. Auf nahezu jeder verfügbaren Oberfläche liegen Bücher und stehen Gefäße und Glasbehälter unterschiedlicher Größe, welche Chemikalien, nicht zu identifizierenden Schlamm, die zerlegten Körper und fremdartig wirkenden Teile von Kreaturen und Schleime, Schimmel und Pilze in allen Farben enthalten. Es stinkt überwältigend nach Bleiche, Ammoniak und anderen, nicht erkennbaren Chemikalien. Der Boden ist an manchen Stellen klebrig und an anderen dagegen rutschig als Folge der über die Jahre verschütteten alchemistischen Reagenzien. Der Chemikaliengestank ist derart stark, dass die Kehle brennt und die Augen tränen.

Je paranoider und exzentrischer Mun wurde, umso mehr Gedanken machte er sich hinsichtlich der Sicherheit des Gefängnis-Krankenhaus. Um andere davon abzuhalten, sein Hautlager und den Dachboden zu betreten, bezahlte er einen Kollegen dafür, die nach oben führende Leiter dauerhaft unsichtbar zu machen. Besagte Leiter ist an der Ostwand befestigt und führt nach Bereich A12. Sollte ein SC den Raum ausgiebig durchsuchen, kann er sie mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 35 entdecken. Gelingt der Wurf gegen SG 30, so bemerkt der SC zumindest die getarnte Falltür in der Decke am oberen Ende der Leiter, die zwar sehr gut in die Decke eingearbeitet ist, aber Flecken und schmutzige Handabdrücke vom wiederholten Öffnen trägt.

Die geschlossenen und teilweise bedeckten Behälter enthalten die Knochen und das Fleisch eines alten Mannes, der vor vielen Jahren dem Wahnsinn verfallen ist, den Kopf und Oberkörper eines Ghuls und letztendlich das Rückgrat, den Kopf und eine Schwinge eines Mi-Go. Und dann gibt es noch ein großes Gefäß mit der Aufschrift „Nummer 61“.

Nummer 61 schwimmt ähnlich einer seltsamen, amorphen Meereskreatur in dem Gefäß wie ein Blatt Papier auf der Strömung. Auf seiner Oberfläche bildet sich ein humanoides Gesicht, welches stumm Worte zu flüstern scheint. Dieses Ding ist einst ein Mensch gewesen (zumindest teilweise) und stellt das Ergebnis eines der ersten Versuche Muns dar, ein Hautkonstrukt zu erschaffen: Er zog seiner Versuchsperson ein Stückchen Haut ab und behandelte es so, dass es das Bewusstsein der Person bewahrte. Allerdings konnte das Hautstück keine Form behalten, sodass letztendlich ein Haufen konservierter Haut bei dem Experiment herauskam, der vom Operationstisch zu kriechen versuchte. Sofern die SC Nummer 61 beobachten, gewinnen sie den Eindruck, dass das erscheinende Gesicht sie um etwas zu bitten scheint, ehe es wieder in den Hautfalten verschwindet. Dann scheint es wieder den Blick sehlich zu dem großen Gummistopfen zu richten, der das Glas verschließt. Sollte die SC den Stopfen entfernen, vernehmen sie eine leise gurgelnde Stimme aus der Flüssigkeit im Behälter. Nummer 61 fällt das Sprechen schwer, doch mit genug Geduld können die SC einiges erfahren, dass ihnen bei der Suche nach Lowls und Mun weiterhelfen kann.

Nummer 61 konnte Lowls und Mun bei ihren Plänen belauschen. Das Wesen weiß, dass die beiden zum Mysterium in Katheer reisen wollten und sich wegen der Wachen dort Sorgen gemacht haben. Lowls wollte auf Bestechung zurückgreifen. Sie wollten ein Buch namens *Nekronomikon* aus einem Teil der Bibliothek stehlen, der als

die Seele des Mysteriums bezeichnet wird. Lowls beehrte dieses Buch und die darin enthaltenen Geheimnisse stark und behauptete, damit seinen Ruf in Ustalav wiederherstellen und so zu ungeahntem Erfolg und Ruhm gelangen zu können. Dabei sprach er über die Bibliothek und dass die Seele sicherlich stark geschützt sei, ebenso sprach er mit Furcht in der Stimme über den Wächter des Mysteriums, der nur unter dem Namen „Der Hüter“ bekannt sei. Lowls wusste nicht mehr über den Hüter, war aber besorgt, ihm über den Weg zu laufen und seine Mission nicht beenden zu können. Ebenso erwähnte er, eine alte Freundin in Okeno kontaktieren zu wollen, eine gnollische Sklavenhändlerin namens Beißende Peitsche, damit diese ihm bei der Organisation einer Expedition zur vergessenen Stadt half und Sklaven und Mietlinge als Träger und Wächter besorgte – allerdings klangen in seiner Stimme auch Furcht und Vorsicht durch. Die beiden trugen sodann einige Gegenstände zusammen, übertrugen den Hautkonstrukten die Verantwortung und brachen auf. Nummer 61 weiß von den Derros im nächsten Stockwerk und dass sie die Kreatur auf dem Dachboden fürchten. Nummer 61 weiß nicht, um was für eine Kreatur es sich handelt, nur dass Mun sie als seinen „Abnormalen Freund“ bezeichnet.

Nachdem Nummer 61 alle Fragen der SC beantwortet hat, bettelt die Kreatur um Erlösung. Sie weist die SC an, eine blaue Glasflasche von der nahen Arbeitsplatte zu holen und ihren Inhalt in sein Gefäß zu gießen, damit die Chemikalie ihr einen friedvollen Tod verschaffen kann. Wenn die SC diesem Wunsch nachkommen und den Inhalt der blauen Flasche in Nummer 61s Gefäß gießen, bedankt sich das Ding leise und erzittert noch ein Mal, ehe es aufhört sich zu bewegen und langsam zum Grund des Behälters hinabtreibt.

Kreaturen: Im Rahmen seiner ständigen Studien zur Erschaffung grauenhafter Konstrukte erzeugte Mun zwei Vernähte als Laborhelfer. Diese Konstrukte verbesserte er sodann, sodass jedes einen Schwarm Höllenwespen in seinem Körper beherbergte. Die Gehäuteten lauern hier, kontrollieren die Regale und die Proben und schlagen zuweilen nach ihren Mitbewohnern. Sobald der Kampf ausbricht, entlassen die Gehäuteten die laut summenden Höllenwespenschwärme aus ihren hohlen Leibern.

VERNÄHTE (2)

HG 5

EP je 1.600

TP je 52 (*MHB IV*, S. 265)

HÖLLENWESPENSCHWÄRME (2)

HG 8

EP je 4.800

TP je 90 (*MHB III*, S. 123)

Schätze: Der Raum ist zugleich ein Hort seltsamer Gegenstände, ein großes Alchemistenlabor [Meisterarbeit] und ein Lager für alchemistische Gegenstände. Zu finden sind jeweils ein Dutzend Phiolen mit Säure und Flaschen mit Alchemistenfeuer, ein halbes Dutzend Tonamphoren mit *Elixieren des Feuerodems*, eine Kiste mit 22 Alkaliflaschen und drei grüne Glasflaschen mit Klingenschutz^{ARK}. Hinzu kommen einige fortgeworfene Gegenstände, darunter ein auf Keleschitisch auf Leder geschriebenes Pamphlet eines Reisenden nach Katheer, welches über zehn Jahre alt ist. Wer sich einen Tag nimmt, um es zu lesen, erfährt alles bis einschließlich SG 20 aus dem Mysteriumabschnitt im nächsten Teil dieses Kapitels.

In einer Nische steht ein Schrank mit einem seltsamen Gegenstand, einer versiegelten Flasche aus Messing und durchsichtigem grünem Glas, in welcher ein menschliches Gehirn zu schwimmen scheint. Aus der Flasche ragt ein geborgenes Horn aus Metall und Elfenbein. Am Fuß der Flasche ist ein Messingschild befestigt „A. Weigs.“ Aus dem Horn klingen ab und an geflüsterte Schlaflieder, alle Versuche, mit dem Gehirn zu kommunizieren, sind aber sinnlos. Bei dieser bizarren Kombination scheint es sich um einen nicht funktionierenden Versuch zu handeln, einen Mi-Go-Gehirnzylinder nachzuahmen; ein exzentrischer oder skrupelloser Sammler würde 2.000 GM bezahlen. Die übrigen Bücher und grotesken Gegenstände haben einen Gesamtwert von 5.000 GM.

Belohnung: Belohne die SC mit 12.800 EP, sofern sie von Nummer 61 nützliche Informationen erfahren und das arme Ding erlösen.

A12. DAS HAUTLAGER (HG 13)

Es stinkt nach Chemikalien und Fleisch. Auf den ersten Blick scheinen mehrere Dutzend Vorhänge von der Decke zu hängen, doch bei genauerem Hinsehen entpuppen sie sich als Häute, die offenbar unter unbeschreiblichen Qualen abgezogen wurden, will man dem Ausdruck der ebenfalls vorhandenen Gesichter glauben, welche sanft vom Luftzug gewiegt werden.

Dieser Raum ist 3 m hoch. Neben der Falltür befindet sich eine Leiter, die zu einer weiteren Falltür hinaufführt. Neben dieser Leiter hockt eine schluchzende Kreatur (siehe unten, „Kreaturen“). Durchsackende Seile, die durch Ringe an den Wänden geführt wurden, bilden Wäscheleinen, von denen wie Vorhänge Dutzende humanoider Häute hängen, die größtenteils in einem Stück abgezogen wurden (siehe die Karte). Der Anblick ist widerlich. Die Häute bieten Deckung, können aber leicht bewegt – oder mit einem Stärkewurf gegen SG 5 heruntergerissen werden. Sie sind fast undurchsichtig, aber nicht lichtundurchlässig, sodass man auf ihrer Oberfläche Schatten sehen kann. Sollte der Raum hell ausgeleuchtet werden, bieten die Häute Tarnung statt Deckung. Sie sind Teil eines diabolischen Experiments, um den Derros Hautanzüge zu verschaffen, die es ihnen ermöglichen, sich bei Tageslicht durch Cassomir zu bewegen. Mun hat den Vorgang aber nicht vollenden können, ehe er mit Lowls aufgebrochen ist.

Kreaturen: Twain, die Anführerin der Derros, ist hier. Sie wollte eigentlich schauen, wie weit Mun mit seinen Hautanzügen ist, fand dessen Laboratorium aber verlassen vor, sodass sie sich entschloss, sich etwas umzusehen, während sie auf Muns Rückkehr wartet. Bei ihr ist ihr Stellvertreter, Althiel. Die beiden haben das Gebäude schon früher besucht, wurden aber nie weiter vorgelassen als bis in Muns Arbeitszimmer.

An der Leiter hockt das letzte von Mun erschaffene Hautkonstrukt. Dieses hat ein weniger gewalttätiges Gemüt als sein Bruder in Bereich A10 und weiß zudem mehr über die Pläne seines Schöpfers als die beiden anderen Hautkonstrukte. Dieses Wissen hat es aber auch in den Wahnsinn getrieben, sodass es einfach nur darsitzt, vor sich hinmurmelt und den Oberkörper niegend vor und zurückbewegt. Sollte es gefragt werden, was sich eine Etage höher befindet, bricht es schluchzend zusammen und beginnt, an seiner Haut zu zerren und zu reißen, als wollte es sich selbst zerlegen. Das Hautkons-

trukt mischt sich nur dann in einen Kampf ein, wenn es zuerst angegriffen wird. Sollten die SC es zerstören, so dankt es ihnen mit seinem letzten „Atemzug“.

TWAIN HG 12

EP 19.200

Derro-Alchemistin^{EXP} (Vivisektionistin^{ABR}) 11 (MHB, S. 70)

CB Kleine Humanoide

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE, +1 Größe, +4 Natürlich, +5 Rüstung)

TP 185 (14W8+123)

REF +15, WIL +9, ZÄH +17

Immunitäten Gift; Verteidigungsfähigkeiten Bollwerk 25%; ZR 14

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Kurzschwert +1, +15/+10 (1W4+3/19-20),

Aklys +1, +15/+10 (1W4+3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +7W6 plus 7 Blutung oder 2 ST-Schaden

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +4)

Beliebig oft — Dunkelheit, Geisterhaftes Geräusch (SG 11)

1/Tag — Benommenheit (SG 11), Geräuschexplosion (SG 13)

Vorbereitete Alchemisten-Extrakte (ZS 11; Konzentration +13)

4. — Mächtige Unsichtbarkeit, Steinhaut

3. — Dornenhaut^{EXP}, Hast, Schwere Wunden heilen, Standort vortäuschen,

2. — Energien widerstehen, Mittelschwere Wunden heilen (2x), Rindenhaut, Unsichtbarkeit

1. — Langer Arm^{ABR VI}, Leichte Wunden heilen, Rascher Rückzug, Steinhaust^{EXP}, Totenwache

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollte Twain Kampfhandlungen im Gebäude bemerken, trinkt sie ihr Mutagen, verbirgt sich zwischen den hängenden Häuten und wartet auf die beste Gelegenheit zu Angriff.

Im Kampf Twain trinkt ihren Extrakt: Dornenhaut in der ersten Kampfrunde. Sie nutzt die hängenden Häute als Tarnung, während sie losschleicht, um Hinterhältige Angriffe anzubringen. Sollte diese Taktik nicht ganz so funktionieren, trinkt sie ihren Extrakt: Mächtige Unsichtbarkeit oder Standort vortäuschen. Sollten die SC zu ihr Abstand wahren, trinkt sie ihren Extrakt: Langer Arm für einen zusätzlichen Angriff und bessere Verteidigung.

Moral Twain ist paranoid, sie glaubt dass die Menschen von Cassomir herausfinden könnten, dass das alte Gefängnis Krankenhaus über einem Zugang zur Derro-Ansiedlung Corgunbier liegt, und kämpft daher bis zum Tod, um dieses Geheimnis zu bewahren.

Grundspielwerte Ohne ihr Mutagen hat Twain die folgenden Spielwerte: RK 25, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 19; TP 157 (14W8+95); ZÄH +15; Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +5), Benommenheit (SG 12), Geisterhaftes Geräusch (SG 12), Geräuschexplosion (SG 14); KO 20, CH 14; Fertigkeiten Magischen Gegenstand benutzen +15.

SPIELWERTE

ST 14, GE 20, KO 24, IN 14, WE 5, CH 12

GAB +10; KMB +11; KMV 28

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls' Fährte

Teil 2 - Wahnsinn in der Bibliothek

Teil 3 - Die Sklavenmärkte von Okeno

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

Talente Abhärtung, Ausweichen, Doppelschnitt, Improvisierter Fernkampf, Kampf mit zwei Waffen, Trank brauen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +5 (Springen +1), Handwerk (Alchemie) +15 (Alchemistische Gegenstände herstellen +26), Heimlichkeit +19, Klettern +10, Magischen Gegenstand benutzen +14, Mechanismus ausschalten +14, Wahrnehmung +14, Wissen (Arkane) +10, Wissen (Lokales) +5, Wissen (Natur) +10, Zauberkunde +15

Sprachen Aklo, Dunkelwelsch, Finsterländisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Alchemie (Alchemistische Gegenstände herstellen +11), Entdeckungen (Blutende

Wunde +7, Organe konservieren^{ABR}, Schwächender Schlag, Spontane Heilung^{ABR}, Verkümmerte Gliedmaße^{ABR}, Gift einsetzen, Mutagen (+4/-2, +2 Natürlich Rüstung, 110 Minuten), Qualvolle Verwandlung, Schnelle Alchemie, Wahnsinn

Kampfausrüstung Unterarmpanzer des Duellanten^{ARK}, Trank: Schwere Wunden heilen (3x); **Sonstige Ausrüstung** Beschlagnahmte Lederrüstung +2, Aklys +1, Kurzsword +1, Resistenzumhang +2, Praktischer Rucksack, Reagenzientasche, Diebeswerkzeug, 30 GM

ALTHIEL

HG 5

EP 1.600

Derro-Mesmerist^{ABR VII} 4 (MHB, S. 70)

CB Kleiner Humanoider

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +5 GE, +1 Größe, +2 Natürlich, +3 Rüstung)

TP 56 (7W8+25)

REF +10, **WIL** +17, **ZÄH** +5

ZR 14

Schwächen Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Kurzsword +1, +12 (1W4+2)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6,

Hypnotisierender Blick (-2), Hypnotische Tricks 7/

Tag (Illusionäre Bedrohung, Psychosomatischer

Kraftschub, Stoßende Telekinese), Mutiger Blick

(Desorientierung^{ABR VII}), Schmerzhafter Blick (+2 oder +1W6)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +8)

Beliebig oft — Dunkelheit, Geisterhaftes Geräusch (SG 15)

1/Tag — Benommenheit (SG 15),

Geräuschexplosion (SG 17)

Mesmerist Spells Known (ZS 4; Konzentration +9)

2. (2/Tag) — Person festhalten (SG 17), Spiegelbilder

1. (5/Tag) — Mentaler Block^{ABR VII}

(SG 16), Mörderischer Befehl^{ABR}

(SG 16), Person bezaubern (SG

16), Verschwinden^{EXP} (SG 16)

0. (beliebig oft) —

Ahnungsloser Verbündeter^{EXP} (SG 15), Aufblit-

zen (SG 15), Blutung

(SG 15), Magie

entdecken, Magie

lesen, Magier-

hand



TWAIN

TAKTIK

Vor dem Kampf Sofern Althiel bemerkt, dass die SC heraufkommen, wirkt er *Spiegelbilder*, ehe sie den Raum betreten.

Im Kampf Althiel nutzt seine Hypnotischen Tricks, um Twain im Kampf zu unterstützen. Er nutzt Illusionäre Bedrohung, um ihr bei Hinterhältigen Angriffen zu helfen, und Psychosomatischer Kraftschub, um ihr Temporäre Trefferpunkte zu verleihen. *Person festhalten* hebt er sich für einen SC auf, der im Kampf eine offenkundige Bedrohung darstellt, während er *Mentaler Block* auf Zauberkundige wirkt, um sie am Zaubern zu hindern.

Moral Althiel weigert sich, vor Twain Schwäche zu zeigen, und kämpft bis zum Tod. Sollte Twain vor ihm sterben, so bittet er um einen Waffenstillstand, sollte er unter 10 TP reduziert werden.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 20, **KO** 16, **IN** 12, **WE** 5, **CH** 20

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

Talente Ausweichen, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +7 (Springen +3), Bluffen +7, Einschüchtern +15, Heimlichkeit +19, Magischen Gegenstand benutzen +15, Wahrnehmung +7, Zauberkunde +11

Sprachen Aklo, Finsterländisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gift einsetzen, Heilende Berührung 8/Tag (schwächer), Vollendeter Lügner +2, Wahnsinn

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Lederrüstung +1, Kurzschwert +1*

HAUTKONSTRUKT

HG 10

EP 9.600

TP 86 (siehe Seite 236)

Schätze: Das Hautkonstrukt hält ein paar Papierfetzen fest, dabei handelt es sich um die Reste einiger Kritzeleien, die Lowls zum Mysterium gemacht hat. Unter anderem kann man ein Satzfragment über den außerweltlichen Hüter der Bibliothek und der Seele in einer eisernen Rätselschachtel entziffern, sowie folgende Notiz: „Danach in Okeno ausrüsten – Treffen mit Beißender Peitsche. Überfahrt ist arrangiert.“ Am Rand sind mehrere Engel aufgemalt mit dem Vermerk „Köpfe in die richtige Richtung drehen, um tiefer vorzustoßen“.

Flüstern: Wenn die SC das Hautkonstrukt zerstören, vernehmen sie eine leise Stimme in ihren Köpfen und sehen Bilder eines rapide wachsenden Fungus, welcher dann in sich selbst zusammenfällt, ehe er erneut zu wuchern beginnt. Die Stimme verkündet: „Er greift nach den Gedanken derer, die von ihm wissen. Er greift durch den Schleier der Träume. Eilt euch.“

A13. DIE KREATUR AUF DEM DACHBODEN (HG 11)

Die Efeuranken sind von draußen durch die zerbrochenen Fenster in diesen Raum vorgestoßen und haben ihn überwuchert. Der Boden ist vom Efeu bedeckt wie von einem lebenden Teppich. Doch im Geruch frischer Vegetation verbirgt sich der ekelhafte Gestank von Fäulnis.

Der Dachboden ist 3 m hoch. Tagsüber strömt Licht durch die zerbrochenen Fenster hinein. Die Ranken haben sich die Wände hinauf und um die Dachbalken herum gewunden und bedecken jede Oberfläche mit einem

Teppich aus grünen Blättern. Im Gegensatz zum Efeu draußen sind die Ranken hier aber missgestaltet und verdreht. Zwischen den Blättern wachsen stinkende gelbe Beeren wie Krebsgeschwüre.

Kreaturen: Vor einiger Zeit fand einer von Muns Bekannten ein frisch entstandenes Dunkles Junges von Schub-Niggurath im nahen Dunkelholzsumpf. Da der Mann um Muns exzentrische Interessen wusste, brachte er ihm die Kreatur. Mun wiederum verbrachte sie auf den Dachboden und versprach ihr regelmäßige Mahlzeiten, wenn sie ihn mit verlorenem Wissen versorgte. Aus Sorge, dass die Kreatur zu schnell wachsen könnte, braute Mun eine alchemistische Mixtur zusammen, die ihr Wachstum unterdrücken sollte; dies war weniger erfolgreich als beabsichtigt und die Kreatur füllt mittlerweile fast den ganzen Dachboden aus, während die Dielen und Balken unter ihrem zunehmenden Gewicht durchsacken. Im Gegenzug für Nahrung beschrieb das Dunkle Junge den Herstellungsprozess für die Fleischanzüge, welche Mun für die Derros fertigen wollte. Mun begann damit, es als seinen Abnormalen Freund zu bezeichnen und besuchte es regelmäßig, um weiteres Wissen und Anleitung zu holen, welche er mit Nahrung in Form betrunkener Seefahrer oder entführter Landstreicher bezahlte. Im Laufe dieser „Freundschaft“ sorgte der Einfluss des Dunklen Jungen dafür, dass Muns geistige Gesundheit und seine letzten Moralvorstellungen sich langsam verabschiedeten.

Das Dunkle Junge ist praktisch ein Teil des Dachbodens. Obwohl es dort oben eng ist, kann die Kreatur sich im Gebälk bewegen und Wesen am Boden mit seinen Tentakeln angreifen. Wenn die SC den unteren Teil des Dachbodens betreten, verhält sich das Dunkle Junge völlig still und versucht, seine Masse in den Schatten des oberen Teils zu verbergen. Sobald alle SC durch die Falltür nach oben gekommen sind, nutzt es seine Zauberähnliche Fähigkeit *Verstricken*, um sie zu verängstigen und zu verlangsamen, damit sie nicht entkommen können. Gegen offensichtliche Zauberkundige nutzt es seine Zauberähnliche Fähigkeit *Wahnsinn* und greift dann mit seinen Tentakeln an. Wird das Dunkle Junge unter 100 TP reduziert, kann es sich nicht länger an den Dachbalken festhalten und kracht auf den Boden, wobei mit ihm gesplitterte Balken herabstürzen.

Alle SC in diesem Bereich müssen einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen; wem dieser Rettungswurf misslingt, der erleidet 2W6 Schadenspunkte durch herabstürzende Balken und natürlich die Masse des Dunklen Jungen.

NICHT AUSGEWACHSENES DUNKLES JUNGES VON SCHUB-NIGGURATH

HG 11

EP 12.800

CB Große Aberration (*Kadaverkrone #4*; MHB II, S. 291)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 9 m;

Wahrnehmung +21

Aura Unheimliche Ausstrahlung (9 m, SG 24)

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 23 (+5 GE, -1 Größe, +14 Natürlich)

TP 133 (14W8+70)

REF +11, **WIL** +13, **ZÄH** +9

Immunitäten Elektrizität, Feuer, Gift, Säure; **SR** 15/Hiebsschaden

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 4 Tentakel +18 (1W6+8/19-20 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls' Fährte

Teil 2 - Wahnsinn in der Bibliothek

Teil 3 - Die Sklavenmärkte von Okeno

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

Besondere Angriffe Saugende Mäuler, Trampeln

(1W8+15, 27), Würgen (1W8+10)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +17)

Immer — *Bewegungsfreiheit*

Beliebig oft — *Baum, Luftweg*

3/Tag — *Pflanzen befehligen* (SG 19), *Verstricken* (SG 16)

1/Tag — *Hölzerner Weg, Wahnsinn* (SG 22)

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 21, **KO** 20, **IN** 16, **WE** 19, **CH** 21

GAB +10; **KMB** +19 (Ringkampf +23); **KMV** 34 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Tentakel), Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Heimlichkeit +18 (in Wäldern +26), Motiv erkennen +18, Wahrnehmung +21, Wissen (Arkane) +17, Wissen (Natur) +17, Wissen (Religion) +17, Zauberkunde +20; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in Wäldern +8

Sprachen Aklo

BESONDERE FÄHIGKEIT

Saugende Mäuler (ÜF) Ein Dunkles Junges von Schub-Niggurath, welches eine Kreatur, mit der es in den Ringkampf verwickelt ist, in den Haltegriff nimmt, fügt dieser Kreatur automatisch 1W4 Punkte Stärkeentzug zu (ZÄH, SG 22, reduziert diesen Effekt auf 1 Punkt ST-Entzug). Sollte dies die Stärke einer Kreatur auf 0 reduzieren, stirbt das Opfer nicht, muss aber einen Willenswurf gegen SG 24 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, wird das Opfer durch das Erlebnis wahnsinnig, da der stinkende grüne Speichel der Saugenden Mäuler in ihm fremdartige Visionen und furchtbare Annahmen verankert. Dieser Wahnsinn manifestiert sich als Schizophrenie, der SG des Rettungswurfes entspricht dem SG des Rettungswurfes gegen den ST-Entzug durch das Dunkle Junge (s.o.). Solltest du keine Geisteskrankheiten in deiner Kampagne verwenden, dann behandle diesen Effekt stattdessen wie *Wahnsinn*. Dieser Wahnsinn ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG aller aufgeführten Rettungswürfe basiert auf Konstitution.

Flüstern: Wenn die SC das Dunkle Junge erblicken, erhalten sie eine chaotische Vision, bei der hunderte Gesichter flackernd miteinander verschmelzen. Zugleich hören sie „Er schickt seine Finger durch die Gedanken anderer, um an Stärke zu gewinnen, doch trotz eures Wissens seid ihr rein. Ihr könnt ihn aufhalten. Lasst nicht zu, dass er diese Welt infiziert und Carcosa serviert.“

A14. OBERER DACHBODEN

Schätze: Zwischen den Dachbalken des Satteldaches ist eine kleine Kiste versteckt. Mun dachte, dass dies der sicherste Ort für seine Ersparnisse und Wertsachen sein sollte, zumal er davon überzeugt war, dass das Dunkle Junge schon darauf aufpassen würde. Die Kiste ist verschlossen; zum Öffnen ist ein Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 25 erforderlich. Darin befinden sich ein Lederbeutel mit 500 PM, die Besitzurkunde für das Alte Gefängnis Krankenhaus und sechs Diamanten (Wert je 1.000 GM).

TEIL 2: WAHNSINN IN DER BIBLIOTHEK

Dieses Kapitel deckt die Reise von Cassomir nach Katheer nicht ab. Die SC sollten mittlerweile über schnelle Reismöglichkeiten wie z.B. *Teleportieren* verfügen oder sich zumindest die Überfahrt auf einem Schiff leisten können. Die Reise verläuft ereignislos und dauert mit dem Schiff mehrere Monate. Solltest du die Reise ausführlicher gestalten wollen oder sollten die SC noch nicht die 11. Stufe erreicht haben, so lass es unterwegs zu einigen Zufallsbegegnungen kommen.

DAS GLANZVOLLE KATHEER

Lies das Folgende vor, wenn die SC erstmals Katheer erblicken:

Vor euch erstreckt sich eine der größten Städte der bekannten Welt: eine ausgedehnte Masse glitzernder Gebäude, die Seite an Seite mit uralten Bauwerken errichtet wurden, welche kurz vor dem Zusammenbruch stehen. Im Vergleich dazu ist Cassomir nur ein Dorf. Tausende Schiffe sind auf dem Fluss unterwegs und fahren in Katheers Hafen ein und aus. Zahllose Arbeiter, Seefahrer und Händler leben im Hafen und an manchen Stellen sind derart viele Boote auf dem Fluss, dass es fast möglich scheint, das Wasser trockenen Fußes zu überqueren.

Katheer, die Hauptstadt von Quadira, ragt an den Ufern des Paschman empor. Als Sitz des Handels und der Gelehrsamkeit hat Katheer eine lange und illustre Geschichte, zudem repräsentiert es den westlichsten Punkt der (bisherigen) Machtansprüche des Keleschitischen Imperiums. Die SC können auf den Märkten der Stadt nahezu alles finden, wonach ihre Herzen verlangen, ebenso sollte es kein Problem darstellen, Unterkunft und Verpflegung zu finden – tatsächlich sind die Optionen nahezu überwältigend, zumal Händler, Stadtführer und Ganoven ihnen helfen wollen (von denen alle mehr oder weniger natürlich nur das Beste der SC wollen – ihr Bares).

Dieses Abenteuer konzentriert sich auf nur einen Schauplatz in dieser gewaltigen Stadt, eine uralte Bibliothek, die das Mysterium genannt wird. Wenn die SC über das Mysterium Nachforschungen anstellen wollen, dann greif auf die folgenden Informationen zurück:

B. DAS MYSTERIUM

Das Mysterium war ursprünglich als das Hakkar Minair bekannt und liegt im Universitätsviertel am Rand des Campus der Venicaanischen Hochschule der Medizin und Chirurgie. Dieses standfeste Sandsteingebäude, welches mit einer Pyramide bekrönt und an allen vier Ecken mit Statuen engelsgleicher Kreaturen geschmückt ist, ist angeblich eine der ältesten arkanen Bibliotheken in Qadira.

Errichtet wurde das Mysterium recht kurz nach Gründung Katheers durch kelische Gelehrte, mittlerweile hat in der Bibliothek aber eine Sekte von Nethysanhängern das Sagen, welche sich die Verwalter des Gewölbes nennen und das Gebäude in eine Art Tempel umgewandelt haben. Zwar wird dort der Gott der Magie verehrt, das Mysterium dient aber immer noch hauptsächlich als Ort der Studien und Unterweisung. Das Mysterium dient aber noch einem anderen, wichtigeren Zweck, von dem kaum jemand in der Region der Inneren See etwas ahnt: Es verfügt über ein sicheres Lager für seltene und gefährliche Bücher, quasi

einen okkulten Giftschränk. Und das berüchtigteste Werk dort ist das finstere *Nekronomikon*. Dieses Lager befindet sich in einem extradimensionalen Raum im Herzen des Gebäudes und wird von den Verwaltern als die Seele des Mysteriums bezeichnet. Die Seele war von Beginn an Teil des Gebäudes und wird von einem Zensorenarchon bewacht, den man nur als den Hüter bezeichnet.

Die meisten Bewohner Katheers wissen entweder gar nicht von der Existenz des Mysteriums oder ignorieren es weitestgehend, da sie es als ein weiteres Relikt aus der Frühzeit der Stadt betrachten. Am besten kann man das Gebäude finden, indem man sich im Universitätsviertel herumfragt. – Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informationen sammeln über das Mysterium in den Straßen von Katheer erhält man den Weg gewiesen; der SG sinkt auf 5, wenn man im Universitätsviertel fragt. Gelingt der Wurf gegen SG 20 oder mehr, erfährt man, dass das Mysterium gegenwärtig geschlossen sei und die Verwalter Wachen vor den Türen positioniert hätten (siehe Bereich **B1**). Gelingt der Wurf gegen SG 25 oder mehr, vernennen die SC Gerüchte, eine Gruppe Diebe wäre in die Bibliothek eingedrungen und hätte drinnen gar fürchterliche Fallen und anderes ausgelöst (sei kreativ); die Einheimischen behaupten, die Wachen sollten gar nicht verhindern, dass jemand das Gebäude beträte, sondern eher vereiteln, dass etwas hinauskäme. Gelingt der Wurf gegen SG 30 oder mehr, erfahren die SC, dass der kürzlich erfolgte Angriff mehrere Verwalter des Gewölbes das Leben gekostet hätte, darunter der gegenwärtige Oberste Bibliothekar, der Älteste Lythiin.

Weitere Informationen zu den Besonderheiten des Mysteriums findest du im Folgenden.

DAS VERBOTENE BUCH

Die Verwalter hatten in den letzten Jahren einige Geldprobleme. Die Führungsspitze hat sich schon beraten, ob man einige der wertvolleren Bücher der Bibliothek verkaufen sollte, um das Schwinden der Geldmittel zu verlangsamen – und sich dabei aufs Übelste zerstritten. Diese Überlegungen endeten bisher immer in einem Gleichstand. Die Verwalter akzeptieren „Spenden“ von Gelehrten, welche in der Bibliothek studieren möchten, überprüfen aber jeden derart Interessierten genau, um sicherzugehen, dass sie keinen Verlust der gefährlichen Bücher in der Seele riskieren oder möglicherweise zwielichtigen oder gefährlichen Leuten Zugang zu sensiblen Informationen geben. Aufgrund der finanziellen Lage sind einige der Oberhäupter der Gruppe aber recht verzweifelt, daher hat man Graf Lowls für dessen großzügige Spende auch Zugang zur Bibliothek gewährt.

Gleich nach ihrer Ankunft in Katheer hatten Lowls und Mun sich zum Mysterium begeben. Lowls wusste von den finanziellen Problemen der Verwalter und konnte daher letztendlich den Ältesten Lythiin in seiner Eigenschaft als Obersten Bibliothekar mit Gold und seltenen Manuskripten bestechen, um uneingeschränkten Zugang zur Bibliothek zu erhalten.

Für den Fall, dass die Geschichten über die gefährlichen Schutzmechanismen der Bibliothek stimmten, nahmen Mun und Lowls einige vor Ort angeheuerte Wachen mit und arbeiteten sich langsam zur Seele des Mysteriums vor. Dort stießen sie auf das angekettete und mit Schutzzaubern gesicherte *Nekronomikon*. Im Lauf scheinbar endloser Stunden und Tage übersetzten die beiden mehrere Abschnitte des finsternen Buches und entwirrten so dunkles Wissen, um zu erfahren, dass Neruzavin in einer

FAMILIENSCHÄTZE

Sollten die SC Doktor Arosch Chawaars Notizen zu neuen Behandlungsmethoden von Wasserkopf in seinem Büro in der Dornstein-Anstalt gefunden und die von seiner Schwester stammenden Randvermerke bemerkt haben, können sie diese Schwester in Katheer finden. Sie hat eine Praxis im Universitätsviertel und kann mittels eines Fertigkeitswurfes für Diplomatie zum Informationen sammeln gegen SG 20 gefunden werden. Sollten sie ihr das Notizbuch ihres Bruders bringen, fragt sie sogleich, was ihm zugestoßen ist. Wenn sie von dem Irrsinn hört, der in der Anstalt gewütet hat, und vom Schicksal ihres Bruders erfährt, bricht sie in Tränen aus. Als Belohnung für das Notizbuch und die Kunde vom Schicksal ihres Bruders bietet Doktor Chawaar den SC 3.200 GM an.

Region des südwestlichen Casmaron liegt, welche als das Dörrland bekannt ist. Dank dieser Informationen konnte Lowls die Planungen seiner Expedition abschließen und seiner alten Bekannten Beißende Peitsche in Okeno arkane Botschaften schicken, ihn doch in Kürze zu erwarten. Leider aber genügte Lowls das Erfahrene nicht – er wollte das *Nekronomikon* in seinen Besitz bringen. Und so begab er sich ein letztes Mal in die Seele des Mysteriums, um das Buch zu stehlen. Bei diesem nichtautorisierten Besuch lösten Lowls und seine Gruppe die Verteidigungsanlagen der Bibliothek aus. Die Schutzeffekte wurden aber unterminiert – vielleicht lag dies am in Graf Lowls ruhenden Einfluss Xhamen-Dors, vielleicht auch am *Nekronomikon* selbst. Anstelle von Engeln und anderen Externern als Beschützer der Bibliothek manifestierten sich jedenfalls Hunde von Tindalos und Proto-Schoggothen, welche sofort alles Leben in der Bibliothek angriffen – Lowls und seine Leute und die im Gebäude weilenden Verwalter eingeschlossen.

Die Überlebenden, darunter Miacknian Mun, wurden über das ganze Gebäude verstreut. Vielen widerfuhr ein furchtbares Schicksal und ähnlich erging es einigen weiteren Verwaltern, die alarmiert herbeieilten. Lowls aber ergriff das *Nekronomikon*, teleportierte sich aus der Bibliothek hinaus und überließ seine Begleiter den aufgetauchten Schrecken. Von seinem alten Freund verlassen, verbarrikadierte sich Mun mit seinem Homunkulus vor den außerweltlichen Schrecken in einem Raum; der Alchemist hat aber inzwischen den Verstand verloren. Die Schreie der aus dem Mysterium fliehenden, überlebenden Nethysanhänger veranlassten den Ältesten Lythiin, mit einer Gruppe Wachen hineinzugehen, um für Ordnung zu sorgen, doch bislang ist niemand wieder herausgekommen...

B1. AUSSENBEREICH DES MYSTERIUMS (HG 11 ODER VARIERT)

Seit Lowls und Mun die Schutzzauber der Bibliothek aufgelöst haben, ist eine gute Woche verstrichen. Das Mysterium ist seitdem im Verschlusszustand. Die paar Wachen und Priester, über welche die Verwalter noch verfügen, können die im Gebäude befindlichen Schrecken gerade so daran hintern, dieses zu verlassen – zugleich möchten die Verwalter natürlich nicht, dass ihr kleines Problem bekannt wird.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls' Fährte

Teil 2 - Wahnsinn in der Bibliothek

Teil 3 - Die Sklavenmärkte von Okeno

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

B. DAS MYSTERIUM

Ebene 1

Ebene 2

Ebene 3

Ebene 4

Meditationskammer

Die Seele

1 Feld = 1,5 Meter

N
W O
S

Wenn die SC sich dem Gebäude erstmals nähern, lies das Folgende vor oder verwende eigene Worte:

Eine gewöhnliche Pyramide aus Sandstein wurde auf einem würfelförmigen Gebäude aus demselben Stein errichtet. An jeder Ecke des Gebäudes stehen lächelnde Engelsstatuen, von denen manche mit Speeren und Schilden ausgestattet sind. Der Eingang ist ein seltsamerweise rundes, vom Rost ockerfarbenes Eisenportal, das von Engelsfiguren mit gerunzelten Stirnen und besorgten Gesichtern umgeben ist. Neben dem Tor hängt das geflochtene Zugseil einer Kupferglocke.

Die Tür ist mit einem hochwertigen Schloss gesichert (und verschlossen; nur die Älteste Thyrr besitzt gegenwärtig einen Schlüssel). Die Tür ist nicht durch Fallen gesichert, knirscht aber recht beunruhigend, wenn sie aufgeschlossen wird. Drei Reihen 7,5 cm dicker Eisenstangen wurden vor kurzem sich kreuzend vor der Tür angebracht und mittels Ketten an der runden Pforte befestigt. Pro Stange sind 2 Volle Aktionen nötig, um sie zu entfernen.

Kreaturen: Sechs Nethysgläubige wachen zu jeder Zeit an der Außentür. Alle 8 Stunden erfolgt eine Wachablösung. Diese Wachen haben strikte Anweisung, niemand in das Gebäude hereinzulassen. Mit einem Fertigkeitwurf für Motiv erkennen gegen SG 20 kann man aber erkennen, dass ihre Sorge offenbar weitaus mehr dem Gebäude und der Tür hinter ihnen gilt als jenen, die sich der Bibliothek nähern. Letzteren wird höflich mitgeteilt, dass das Mysterium geschlossen sei. Sollte dennoch jemand das Gebäude betreten wollen, richten die Wachen drohend ihre Kampfstäbe auf die potentiellen Eindringlinge und fordern sie zum Stehenbleiben auf. Sollten die SC weiteren Ärger machen, greifen die Wachen an.

In Abwesenheit des Obersten Bibliothekars hat der nächste Priester in der Hierarchie der Verwalter das Sagen, in diesem Fall die Älteste **Thyrr** (N Menschliche Klerikerin des Nethys 6). Diese hat den Wachen den Befehl erteilt, jeden von der Bibliothek fernzuhalten. Die Wachen wissen aber um die Lage im Inneren des Gebäudes und sind entsprechend nervös. Sollten die SC einen diplomatischen Ansatz wählen, um die Wachen zu überreden, sie hineinzulassen, verweisen diese sie auf den Wohnkomplex auf der anderen Straßenseite, wo die Älteste Thyrr residiert (siehe nächste Seite). Sollten die SC mit der Erlaubnis zum Betreten des Mysteriums zurückkehren, werden die Wachen hochgradig nervös und machen sich zum Kampf bereit. Sobald die Tür geöffnet wurde, stoßen sie die SC praktisch ins Gebäude und ziehen hastig den Schlüssel ab, wodurch sich das Portal schnell wieder schließt, dann bauen sie die Eisenstangen wieder vor die Tür.

WACHEN DES MYSTERIUMS (6) HG 6 EP je 2.400

Menschlicher Kampfmagus (Stabmagus^{ABR}) 7
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; Sinne Wahrnehmung +5



THYRR

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 16 (+2 GE, +5 Rüstung, +1 Schild)

TP je 49 (7W8+14)

REF +5, WIL +6, ZÄH +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kampfstab +1, +10 (1W6+7)

Besondere Angriffe Arkaner Vorrat (5 Punkte, +2), Kampfmagusarkana (Verstärkte Magie, Vorratsschlag), Kampfzauberei, Zauberrückruf, Zauberschlag

Vorbereitete Kampfmaguszauber (ZS 7; Konzentration +9)

3. — *Hast*

2. — *Bärenstärke, Hauch der Elemente^{EXP}, Sengender Strahl, Spiegelbilder*

1. — *Brennende Hände* (SG 13), *Magisches Geschöß, Schild, Schockgriff* (2x)

0. (Beliebig oft) — *Kältestrahl, Magie entdecken, Säurespitzer, Untote schwächen, Zauberberick*

TAKTIK

Im Kampf Eine der Wachen wirkt in der ersten Runde *Hast* und die übrigen *Spiegelbilder*. Sie nutzen Zauberschlag, um *Schockgriff* gegen nahe Gegner einzusetzen; *Sengender Strahl* heben sie sich für Angreifer außerhalb der Reichweite ihrer Kampfstäbe auf.

Moral Diese Wachen sind dem Mysterium zwar treu, aber nicht dumm – sollten sie unter 10 TP reduziert werden, fliehen sie oder ersuchen um einen Waffenstillstand.

SPIELWERTE

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

GAB +5; KMB +8; KMV 20

Talente Arkaner Schlag, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kampreflexe, Kampfstabmeisterschaft^{ABR}, Waffenfokus (Kampfstab), Waffenspezialisierung (Kampfstab)

Fertigkeiten Akrobatik +4, Heimlichkeit +4, Motiv erkennen +5, Wahrnehmung +5, Wissen (Arkane) +8, Wissen (Die Ebenen) +8, Wissen (Religion) +8, Zauberkunde +12

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Kelisch

Besondere Eigenschaften Kampfstabverteidigung, Wissensvorrat

Kampfausrüstung *Trank: Katzenhafte Anmut, Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1, Kampfstab +1, Resistenzumhang +1, Elixier der Wahrnehmung, Zauberkomponentenbeutel*

Flüstern: Wenn die SC erstmals vor der Pforte des Mysteriums stehen, erhalten sie eine Vision: Durch einen Riss in einer Basaltmauer strömen tausende gelbe Schnecken. Dazu wisperst eine Stimme: „Die Hand der Verderbnis und des Todes ruht auf diesem Ort. Schlimmer noch als der Fleck. Schlimmer als die Schwarzen Sterne. Viele versammeln sich in diesem Chaos. Die Wurzeln reichen tief und was nicht sein soll, wurde hervorgebracht. Eilt – ihr müsst die Wunde ausbrennen.“

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls'
Fährte

Teil 2 - Wahnsinn
in der Bibliothek

Teil 3 - Die
Sklavenmärkte von
Okeno

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

DIE ÄLTESTE THYRR

Sollten die SC mit den Wachen an der Pforte des Mysteriums sprechen oder die nötigen Informationen sammeln, um die Wohnungen der Verwalter zu finden, können sie sich mit der gegenwärtigen Anführerin des Ordens treffen und mehr über die jüngsten Tragödien erfahren, die sich im Mysterium zugetragen haben.

Die Älteste Thyrr stützt sich beim Gehen auf einen Stock, kleidet sich einfach und spricht mit unglaublich sanfter Stimme. Sie verfügt über einen scharfen Verstand und weiß, dass die Lage im Mysterium entschärft werden muss, hat aber zugleich Sorge, vielleicht alles nur zu verschlimmern. In erster Linie möchte sie, dass die Leiche des Ältesten **Lythiin** (N Menschlicher Magier (Seher) 9/Wissenshüter 4) geborgen und der Oberste Bibliothekar dann ins Leben zurückgeholt wird. Ebenso möchte sie, dass die Leichen der anderen Nethysgläubigen respektvoll behandelt werden, bis das Mysterium gesichert ist und sie korrekt zur Ruhe gelegt werden können.

Die Älteste Thyrr möchte nur zu gern eine Lösung finden, will Fremden aber auch nicht zu viel verraten. Sie vertraut allerdings auf ihre Instinkte und befragt die SC eine Weile, um ihre wahren Motive zu erkennen. Sofern sie zu der Überzeugung kommt, dass die SC wirklich Lowls und Mun finden wollen, und diese zudem versprechen, das *Nekronomikon* zurück zu bringen, so sie es finden, setzt sie sie über einige der Dinge in Kenntnis, die in der Bibliothek auf sie warten:

Die Älteste Thyrr berichtet den SC, dass es auf der Zugangsebene des Mysteriums einen verzauberten Spiegel gäbe, welcher eigentlich Axiomiten zur Verteidigung der Bibliothek herbeizaubern sollte, falls jemand in diese eindringe. Allerdings sei etwas furchtbar schiefge-

laufen und wären stattdessen Hunde von Tindalos in den Fluren aufgetaucht. Zum Glück seien diese im Gebäude geblieben, ohne in die Stadt zu strömen und die Einheimischen zu terrorisieren. Ebenso verrät sie den SC, dass es in der Decke der ersten Ebene des Mysteriums eine kugelförmige Kammer gäbe, die in die Pyramide gebaut sei. Diese Kammer würden die Priester nutzen, um in völliger Dunkelheit schwebend zu meditieren. Die Älteste Thyrr glaubt aber, dass die Kammer möglicherweise Schutz vor den Hunden von Tindalos bieten könnte, sollten die SC einen Rückzugsort benötigen.

Sie weist die SC an, dass sie zur Sicherung des Mysteriums in die Tiefen des Gebäudes vorstoßen müssten – auf jene Ebene, welche die Seele enthalte, eine Kammer im Herzen der Bibliothek. Dort gelte es, eine Engelsstatue ohne Augen zu finden und die Finger in die Augenhöhlen zu stecken. Ein Glockenläuten würde dann mitteilen, dass die Schutzzauber zurückgesetzt seien.

So die SC zustimmen, ins Mysterium vorzudringen, erklärt die Älteste, dass die Wachen hinter ihnen die Außenpforte wieder versiegeln und nicht eher wieder öffnen würden, als bis die Glocke läute und mitteile, dass das Mysterium wieder sicher sei – schließlich könne man nicht riskieren, dass die Monstren über die Stadt herfallen.

Um sich in der Bibliothek von Ebene zu Ebene zu bewegen, müssten die SC laut Thyrrs Anweisungen zudem jeweils vier unterschiedliche Engelsstatuen mit drehbaren Köpfen finden. Diese Köpfe müssten jeweils so gedreht werden, dass sie auf die Wand hinter der jeweiligen Statue gerichtet sind, erst dann würden sich die Durchgänge zwischen den verschiedenen Ebenen öffnen.

Thyrr warnt aber auch vor einigen Gefahren auf den tieferen Ebenen des Mysteriums und erklärt, dass es fast einhundert Jahre zurück läge, seit die Schutzzauber zuletzt ausgelöst worden seien; damals seien viele Nethysgläubige und andere Gelehrte zu Tode gekommen, deren mentale Abdrücke sich zuweilen immer noch auf bizarre und gefährliche Weise dort unten manifestieren würden. Wer öfter dort unten zu tun hätte, würde stets nach diesen Manifestationen Ausschau halten und oft sogar einen Priester mitnehmen, um sie besser bekämpfen zu können. Viele Spukerscheinungen seien bereits ausgetrieben worden, doch gäbe es immer noch genug, bei



WÄCHTERSPIEGEL

denen der Klerus bislang noch rätselt, wie man sie dauerhaft loswerden könne. – Und möglicherweise könnten diese Spukerscheinungen ebenso wie der Wächterspiegel verändert und verzerrt worden sein!

Ehe die Älteste Thyrr den SC ihren Schlüssel übergibt, verlangt sie, dass die SC bei allem, was ihnen lieb und teuer und heilig ist, schwören, die Leiche des Ältesten Lythin zu finden und in Sicherheit zu bringen. Ebenso bittet sie, dass einer der SC über der Leiche jedes Nethysgläubigen, die sie im Mysterium finden, ein Gebet spricht und sie in ein Leichentuch hüllt (diese Tücher stellt sie zur Verfügung). Sollten die SC es schaffen die Bibliothek zu sichern, so verspricht Thyrr ihnen eine Woche uneingeschränkten Zugang zum Mysterium und obendrein eine finanzielle Belohnung.

MERKMALE DES MYSTERIUMS

Das Mysterium ist ein esoterisches Museum und eine Bibliothek. Es ist vollgestopft mit tausenden von Büchern, Zauberbüchern und arkanen Paraphernalien: Dreibeine, leere Pergamente, Arbeitstische, Schriftrollen, Retorten, Kreide und Schiefertafeln, Mischbehälter und vieles mehr ist vielfältig zu finden. Es ist eng, aber ordentlich.

Sofern nicht anders vermerkt, beträgt die Deckenhöhe überall 4,50 m. Die Innenwände bestehen aus poliertem Sandstein (Klettern SG 20). Die schweren Holztüren riechen nach altem Holz; in ihre Oberflächen sind dutzende Gesichter eingraviert, die alle möglichen Stimmungen verdeutlichen.

Engelsfiguren schmücken das Innere des Gebäudes. Sie halten Schlusssteine, fungieren als Fackelhalter und stehen in Ecken. Die Engel wurden aus weißem Marmor gefertigt, sind mittlerweile aber von einer Schicht aus Staub und Rauch überzogen, die ihnen einen kränklich honiggelben Farbton verleiht. Bei einigen Figuren sind die Köpfe aus Blei gefertigt und drehbar – werden die Köpfe dieser Figuren so gedreht, dass das Gesicht sich auf dem Rücken befindet, öffnet dies die Verbindungen zwischen den Ebenen des Mysteriums.

DIE HUNDE VON TINDALOS

In Bereich **B2** befindet sich in die Wand eingelassen jener Spiegel, der Wächter herbeizaubern sollte, falls Eindringlinge in die tieferen Ebenen des Mysteriums vorstießen. Bei diesen Wachen handelt es sich allerdings um vier Hunde von Tindalos, welche die Gänge der Bibliothek durchstreifen. Man kann dem Rudel im ganzen Gebäude begegnen – beachte dies, während die SC die Bibliothek erkunden. Mehr zu den Hunden findest du unter **Bereich B2**.

EBENE 1: STUDIEN-EBENE

Die Studien-Ebene ist die Eingangsebene des Mysteriums und daher auch jene, die die meisten Besucher sieht. Hierher kommen auch Nethysgläubige, um ihren Gott zu ehren. Entlang der Außenwände der breiten Korridore innerhalb der Bibliothek erstrecken sich Regale mit schweren Büchern, gestapelte Kisten mit Karten und Schränke mit arkanen Gegenständen. Die meisten Bücher auf dieser Ebene befinden sich in dieser Äußeren Bibliothek, während die Räume zu anderen Zwecken genutzt werden.

B2. WÄCHTERSPIEGEL (HG VARIERT)

Engelsfiguren, welche sich zusammen mit Hunden und anderen wohlwollenden Tieren erfreuen, rahmen diesen großen, dunklen Spiegel ein.

Der Spiegel ist etwa 1,50 m breit und 2,40 m hoch und besteht aus poliertem Stahl (Härte 10, 60 TP). Der Rahmen besteht aus bearbeitetem Zinn. Spiegelbilder sind auf beunruhigende Weise verzerrt und am Rand scheinen Dinge sich durch den Rahmen zu bewegen.

Diese magische Gerätschaft wurde vor langer Zeit vom Ältesten Lathbar Hakkaad geschaffen, um eine Gruppe Axiomiten als Verteidiger der Bibliothek herbeizuzaubern, sollte jemand die Schutzzauber des Mysteriums auslösen. Als Lowls sich aber das *Nekronomikon* griff und die Verteidigungsmechanismen auslöste, geschah etwas Unerwartetes: Statt der Axiomiten sprangen Hunde von Tindalos aus dem Spiegel!

Kreaturen: Wird an den Engelsstatuen hantiert oder die Außenpforte des Mysteriums geöffnet, so aktiviert dies den Spiegel, welcher sodann Vierergruppen an Hunden von Tindalos ausspeit, bis die Schutzzauber zurückgesetzt werden. Wird ein Hund getötet, explodiert er in aufplatzenden Eingeweiden, berstenden Knochen und einem fürchterlichen Kreischen, das wie reißendes Metall klingt; 1 Minute, nachdem der letzte Hund eines Rudels getötet wurde, kehrt das gesamte Rudel mit vollständigen Trefferpunkten durch den Spiegel zurück. Um diesen Kreislauf des Schreckens zu unterbrechen, müssen die SC den Spiegel zerstören oder deaktivieren. Die Zauberstufe des Spiegels beträgt 18 hinsichtlich solcher Effekte wie *Magie bannen* (unterdrückt die Effekte vorübergehend) oder zur Bestimmung seiner Rettungswurfboni.

Dies ist eine potentiell tödliche Begegnung, vor allem wenn die SC sich den Weg ins Mysterium erzwungen haben sollten, ohne zuerst mit den Verwaltern zu sprechen. Mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 20 erkennt ein SC, dass Hunde von Tindalos sich durch die Dimensionen bewegen und in Winkeln hervortreten können. Die Hunde können auf diese Weise keine Bereiche betreten, die keine Winkel aufweisen (d.h. perfekt kugelförmige Räume), in diesem Fall suchen sie in den Gängen dann nach anderer Beute. Abhängig von der Unterhaltung mit der Ältesten Thyrr wissen die SC eventuell von der Meditationskammer in der Decke dieser Ebene (siehe Bereiche **B3** und **B9**), wo sie Zuflucht nehmen könnten.

HUNDE VON TINDALOS (4)

HG 7

EP je 3.200

TP je 85 (MHB II, S. 142)

B3. VERBORGENE TÜR

Diese getarnte Tür besteht aus Holz, wurde aber so gearbeitet und bemalt, dass sie aussieht wie der Stein, aus dem das Mysterium errichtet wurde. An der Wand lehnt eine Leiter, damit man in die Meditationskammer (Bereich **B9**) hinaufgelangen kann.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls'
Fährte

Teil 2 - Wahnsinn
in der Bibliothek

Teil 3 - Die
Sklavenmärkte von
Okeno

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

B4. ENGELSPORTAL

Dieser 1,50 m durchmessende, runde Verschlussdeckel scheint aus Eisen zu bestehen. In die Oberfläche sind vier lächelnde, nach oben zur Decke blickende Engel eingraviert.

Sofern die SC die Köpfe der vier Engelsstatuen auf dieser Ebene in die richtigen Richtungen drehen, öffnen sich die Münder der Engelsgesichter hier zu etwas über 0,60 m tiefen Löchern. Am Boden jedes Loches befindet sich eine seltsam raue Metallzunge, wird an diesen gezogen, gleitet der Verschlussdeckel zur Seite und enthüllt einen 21 m tiefen Schacht. Die Metallstufen einer Wendeltreppe fahren mahlend aus dem Stein, sodass man leicht hinabsteigen kann. Die Treppe endet an der Gangkreuzung der Arkanum-Ebene.

Sobald der letzte SC die Treppe verlassen hat, fahren die Metallstufen nach 1 Minute wieder in die Schachtwand zurück, dann nehmen auch die Engelsköpfe wieder ihre ursprünglichen Positionen ein. Sollten die Köpfe oben wieder gedreht werden, erscheint die Treppe für eine weitere Minute. Ohne magische Hilfe oder außergewöhnliches Klettergerät ist es nicht möglich, auf dem absolut glatten Stein des Schachts zu klettern.

Am unteren Schachtende hängt ein schwerer Eisenschlüssel von fast 0,30 m Länge an einem Haken in der Wand neben einem Schlüsselloch. Wird der Schlüssel hier benutzt und im Uhrzeigersinn gedreht, aktiviert dies den Mechanismus, welcher den Schacht öffnet und die Treppe herausfahren lässt, damit man auf die Studien-Ebene zurückkehren kann.

B5A–D. UNTERRICHTSRÄUME

Der Grundriss dieser vier Räume ist identisch. In jedem gibt es ein Lesepult auf einem etwa 0,90 m hohen Podest. In diesen Räumen wird Unterricht zu verschiedenen Themen erteilt, sie werden aber auch von hochrangigen Priestern für Predigten genutzt, während die Zuhörer auf Kissen oder Teppichen auf dem Boden sitzen. In jedem Raum gibt es Gegenstände, die für eine bestimmte Ausrichtung oder Anwendungsart der Magie von Bedeutung sind.

Spukerscheinung: In einem Unterrichtsraum (Bereich B5b) gibt es eine gefährliche Spukerscheinung, welche durch die jüngsten Geschehnisse aufgeschreckt wurde.

ERZWUNGENE TEILNAHME AM UNTERRICHT HG 10

EP 9.600

CB Schnelle^{ABR VII}, streitsüchtige^{ABR VII} Spukerscheinungsvariante (3 m x 6 m Raum)

Zauberstufe 10

Bemerken Wahrnehmung SG 16 (um zu sehen, wie ein Buch aufklappt und die Seiten blättern)

TP 60; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt Die Bücher im Raum klappen plötzlich auf und die Seiten blättern wild. Dabei springen die Worte und Buchstaben von den Seiten und bilden in der Luft eine dichte, wirbelnde Wolke. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich werden sofort von einer Flut komplexer Ideen, Formeln und logischer Probleme bombardiert, welche 10W8 Schadenspunkte verursacht (WIL, SG 14, halbiert).

Zerstörung Diese Spukerscheinung wird zerstört, wenn jemand alle Bücher aus diesem Raum entfernt und verbrennt.

B6. LESERÄUME

Die Verwalter und jene, die von ihnen in die Bibliothek gelassen werden, nutzen die kleinen Räume zum Lesen. Jeder Raum ist mit einem stabilen, aber abgenutzten Pult und einem kleinen Stuhl ausgestattet. Die Pulte enthalten Federkiele, Tinte und mehrere Blatt Papier, um sich Notizen zu machen. Besucher des Mysteriums werden in der Regel nur auf die Studien-Ebene gelassen und dürfen nicht auf den anderen Ebenen herumwandern. Die Nethysgläubigen gehen stattdessen in die Sammlung, um die erbetenen Bücher zu holen und sodann zu diesen Räumen zu bringen, wo die Besucher ihre Studien ausüben können.

B7. GEHEIMKAMMER

Die Tür zu dieser Kammer verbirgt sich hinter der Gravur zweier tanzender Engel. Sie kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 entdeckt werden. Die Engel müssen voneinander getrennt werden, um die Tür zu öffnen, dabei verändern sich ihre Gesichtsausdrücke auf subtile Weise von freudig zu zornig.

Hinter der Tür liegt ein kleiner Lagerraum mit sechs leeren Zauberbüchern, einem noch in einer Kiste eingepackten, brandneuen Alchemistenlabor, sechs Phiolen Heiligem Wasser, 20 verbrauchten Zauberstäben, einem großen Kessel, einem Dutzend Schriftrollenbehältern aus Knochen und einem gewaltigen Vorrat an Federkielen, Tinten und Schreibtafeln.

Schätze: In einem aus Elfenbein gefertigten Schriftrollenbehälter, in den Bilder fliegender Schwalben eingraviert wurden (Wert 200 GM) befinden sich zwei *Schriftrollen: Krankheit kurieren* und drei *Schriftrollen: Genesung*. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 findet ein Charakter zudem zwischen den anderen Gegenständen eine sehr kleine, verzierte Spieldose, wird diese geöffnet, singt eine winzige Nachtigall ein keleschitisches Volkslied; dieser interessante Kunstgegenstand ist 3.000 GM wert.

B8. KRANKENREVIER

Diese kleinen Räume wurden erbaut und ausgestattet, um Verletzungen zu versorgen, welche Schüler sich möglicherweise beim Üben ihrer Zauber zuziehen könnten. In der Regel werden sie aber von Verwaltern genutzt, um während längerer Studienphasen ein Nickerchen zu machen. In jeder Kammer gibt es ein ausziehbares Faltnest und eine kleine Holztruhe.

Schätze: Jede Holztruhe enthält eine vollständige Heilertasche, einen *Trank: Leichte Wunden heilen* und eine *Schriftrolle: Teilweise Genesung*.

B9. MEDITATIONSKAMMER

Die Tür über Bereich B2 führt in einen Bereich auf einer anderen Ebene des Mysteriums. Die Kammer ist kugelförmig und die Wand besteht aus aschgrauem Speckstein. Ist die Tür geschlossen, so ist der Raum eine perfekte Sphäre mit 6 m Durchmesser. Ursprünglich wurde er als Ort stiller Meditation angelegt. Priester wirken entweder langanhaltendes *Schweben* auf sich oder nutzen Gegenstände, die denselben Effekt bewirkten, und meditieren dann in völliger Dunkelheit bei minimaler sensorischer Wahrnehmung. Manche machen sich sogar vorübergehend blind und taub, da sie der Ansicht sind, auf diese Weise ein besseres Verständnis für die Funktionsweise der Magie zu erlangen und der Weisheit des Nethys näherzukommen.

Sollten die SC hier Zuflucht suchen, verlieren die Hunde von Tindalos rasch ihre Fährte und schleichen dann auf Beutesuche in der Studien-Ebene umher.

Flüstern: Rasten die SC in dieser Kammer, haben alle, die schlafen, einen kurzen Traum. Sie stehen auf einer weiten Ebene ohne Orientierungspunkte, allerdings tauchen immer wieder felsige Sandsteinklippen auf und verschwinden wieder, als würden sie zwischen den Realitäten flackern. Bei den SC ist eine verschwommene Gestalt, die zugleich als alte Keleschitin und fremdartige Kreatur mit kegelförmigem Leib erscheint, aus dessen Spitze vier gummiartige Gliedmaßen wachsen – einem Yither. Die Mischgestalt streckt die Arme nach den SC aus, doch ehe es zu einem Kontakt kommt, endet der Traum.

EBENE 2: DAS ARKANUM

Der nach unten führende Schacht endet auf einer Kreuzung von Gewölbegängen. Jenseits der Durchgänge stehen an den Wänden Regale um Regale voller Bücher, kurioser Gegenstände und Dingen von arkaner Natur.

Die Treppe unter dem Verschlussdeckel auf der Studien-Ebene führt die SC zu der Gangkreuzung auf dieser Ebene. Das Engelsportal auf dieser Ebene, welches Zugang zur nächsttieferen Ebene des Mysteriums ermöglicht, befindet sich in Bereich **B14**.

Diese Ebene ist in den Fels unter Katheer gehauen worden. Die Steinwände sind mit Basreliefs bedeckt, welche tausende Gesichter mit allen möglichen Ausdrücken zeigen. Die Gesichter lugen hinter Bücherregalen hervor und scheinen die SC zu beobachten. Wie in der oberen Ebene sind auch hier die Gänge von Bücherregalen und Kuriositäten flankiert, wenn auch weniger vollgestopft. Die Luft ist kühler und riecht nach alten Büchern und niedergebrannten Kerzen. Der Stein ist überall von einer leichten Rußschicht bedeckt.

Nachdem zwei von Lowls Söldnern dem im Mysterium umgehenden Wahnsinn erlegen waren, floh der Graf mit dem *Nekronomikon*. Auch die anderen angeheuertten Wachen starben schnell, sodass nur noch Miacknian Mun und sein Homunkulus allein übrig waren und zunehmend in die Enge gedrängt wurden. Monströse Wesen, welche aus den Wänden selbst hervorquollen, hetzten Mun, bis er sich in einem größeren Arbeitszimmer verbarrikadierte, wo er seitdem langsam immer mehr dem Wahnsinn verfällt.

Als dann der Älteste Lythiin mit seinen Leuten auf diese Ebene hinunterstieg, um Lowls zu stellen, wurde auch diese Gruppe angegriffen und konnte nur Lythiin lebend entkommen und auf die nächsttieferen Ebene fliehen. Die Überreste der Leibwächter des Grafen und der Begleiter des Obersten Bibliothekars können über diese Flure verstreut gefunden werden, so wie auch ihre Ausrüstung über die Gänge verstreut liegt. Es sind keine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung nötig, um die Leichen und die Ausrüstungsgegenstände zu bemerken – platziere sie einfach nach Belieben in den Gängen. An Ausrüstung ist u.a. zu finden: ein *Kurzspeer* +1, eine schleimüberzogene und verbeulte Brustplatte [Meisterarbeit], ein *Kampfstab* +1, eine von innen heraus in mehrere Richtungen zugleich zerfetzte Lederrüstung, ein *Trank: Schwere Wunden heilen* in einer angestoßenen, ledrigen Kalebasse, 24 verstreute *Armbrustbolzen* +3, ein Stiefel, in dem noch ein Fuß steckt, ein Unterkiefer mit vier Goldzähnen (Wert je 5 GM) und

ein silberner Flachmann (Wert 50 GM) mit einer Gravur „Für MM, von deinen Freunden, den Esoterischen Rittern der Entfaltung“, der Flachmann enthält ein Öl: *Gegenstand schrumpfen*.

B10. SCHRECKEN IN DEN WÄNDEN (HG 11)

Stille generiert ein Gefühl des Schreckens in den dunklen Gängen hier. Das kleinste Geräusch hallt von den Sandsteinwänden wider, was es schwermacht, die Richtung zu bestimmen, aus der es kommt. Der Fels in der Mitte dieser Ebene verbirgt zudem eine finstere Macht...

Kreaturen: Als Graf Lowls die Verteidigungseinrichtungen des Mysteriums auslöste, wurde auch ein einsamer Verwalter getötet, der auf dieser Ebene festsass. Er erhob sich sofort wieder als Schreckensalb. Dieser mächtige Todesalb ist eine grausame Kreatur, welche es genießt Angst zu verbreiten, und daher lieber erst mit den SC spielt, statt sie gleich zu töten. Er lauert in den Wänden in der Mitte der Ebene, hält sich aber an die beiden östlichen Abschnitte aus Felsgestein und greift aus diesen Wänden nach Opfern in den Gängen. Dank seiner Reichweite kann der Schreckensalb nahezu überall Kreaturen in den Korridoren aus der Sicherheit der Felswände heraus angreifen. Er treibt dieses Spiel recht lange und greift immer wieder ein oder zwei Mal an, ehe er sich in die Wand zurückzieht und ein paar Minuten später erneut angreift. Sofern der Todesalb nicht sofort angreift, können die SC seine Gegenwart mit Hilfe eventueller Tiergefährten wahrnehmen, da seine Unnatürliche Aura 9 m weit reicht und alle Tiere in Unruhe versetzt, die von ihr berührt werden.

SCHRECKENSALB HG 11

EP 12.800

Schreckensalb (MHB, S. 263)

RB Großer Untoter (Körperlos)

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m, Lebensgespür; Wahrnehmung +21

Aura Unnatürliche Aura (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 14 (+5 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, -1 Größe)

TP 168 (16W8+96)

REF +9, WIL +14, ZÄH +10

Immunitäten wie Untote; Verteidigungsfähigkeiten

Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +2

Schwächen Machtlos im Sonnenlicht

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Körperlose Berührung +13 (Berührungsangriff; 3W6 Negative Energie plus 1W8 KO-Entzug)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Brut erschaffen

SPIELWERTE

ST —, GE 14, KO —, IN 14, WE 14, CH 21

GAB +12; KMB +15; KMV 31

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Natürlicher Angriff (Körperlose Berührung)

Fertigkeiten Diplomatie +21, Einschüchtern +24, Fliegen +4, Heimlichkeit +17, Motiv erkennen +21, Wahrnehmung +21, Wissen (Die Ebenen) +18

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch, Kelisch

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls' Fährte

Teil 2 - Wahnsinn in der Bibliothek

Teil 3 - Die Sklavenmärkte von Okeno

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

B11. ANGEWANDTE THAUMATURGIE-SAMMLUNG (HG 13)

Die Regale in diesem Abschnitt der Bibliothek enthalten hunderte Bücher, die in rotes Leder gebunden sind.

Dieser Teil der Bibliothek ist einer Magierphilosophin und treuen Anhängerin des Nethys namens Avracrem Gant gewidmet, welche bis zu ihrem Tod im Jahre 4704 hunderte von Abhandlungen über Magie verfasst hat. Trotz ihres Nethysglaubens zog sie eine sorgfältige Trennlinie zwischen Nutzung und Anwendung von arkaner und göttlicher Magie und befasste sich in einigen ihrer Spätwerke auch mit mentaler Magie. Während sie den Verwaltern des Gewölbes bestens bekannt gewesen war, fand sie bei anderen arkanen Universitäten und Horten der Gelehrsamkeit keine sonderliche Anerkennung. Dies lag zum Teil an Streitigkeiten über einen Teil ihrer Schriften. Gant favorisierte ganz klar Zauberkundige, die ihre Zauberei einübten und vorbereiteten, während sie spontane Zauberkundige geringerschätzte und sogar in manchen Pamphleten als „Unfälle“ oder „Unnatürlich“ bezeichnete.

Kreaturen: Jene entsetzlichen, außerweltlichen Kreaturen, die ins Mysterium geschlüpft sind, treiben sich auf den Ebenen der Bibliothek herum, die dem Zugang zur Seele nahe sind, fast als würden sie das *Nekronomikon* spüren können. Zwei dieser Kreaturen, Abscheulichkeiten, die auch als Proto-Schoggothen bezeichnet werden, haben sich auf dieser Ebene manifestiert und die Wachen angegriffen, welche zum Nachsehen gekommen waren. Ehe Miacknian Mun sich in Bereich **B16** verbarrikadierte, musste er mitansehen, wie eine der Kreaturen eine der Wachen mit klebrigen Fleischfäden einhüllte, in ihren missgestalteten, in ständiger Veränderung befindlichen Leib zog und dort zerquetschte. Die anderen Wachen flohen, waren da aber bereits mit den fremdartigen Enzymen des Proto-Schoggothen infiziert.

Die Proto-Schoggothen wollten sodann Mun folgen und dabei miteinander verschmelzen, scheiterten aber, was ihnen derart viel Kraft raubte, dass Mun entkommen konnte. Nun lauern sie an der Gangkreuzung auf andere Opfer – z.B. die SC.

PROTO-SCHOGGOTHEN (2)

HG 11

EP je 12.800

TP je 138 (siehe Seite 250)

B12. HERRUFUNG-SAMMLUNG (HG 12)

Auch dieser Abschnitt der Bibliothek enthält Regale voller Bücher und Manuskripte. Die Schriften befassen sich in erster Linie mit Hervorrufungsmagie und gehen ins philosophische Detail zu Manifestation und Manipulation magischer Energie. Viele der Werke gehören zu den klassischen Lehrbüchern, die an arkanen Schulen in der Region der Inneren See verwendet werden. Ein ganzes Regal enthält sogar Werke zum Thema „Magie und Kriegsführung“.

Spukerscheinung: Als das Mysterium auf das plötzliche Freiwerden übernatürlicher Energien reagierte, jagte ein Irrsinn verursachender Einfluss durch die Bibliothek und sorgte dafür, dass sich seltsame und gefährliche Effekte manifestierten. Diese Manifestation hier nutzt die rohen arkanen Energien aus diesem Abschnitt der Bibliothek.

ARKANER AUSBRUCH

HG 12

EP 19.200

CB Anhaltende Spukerscheinungsvariante (7,50 m x 4,50 m Bereich)

Zauberstufe 12

Bemerkungen Wahrnehmung SG 30 (um flüchtig aufeinanderfolgend Kälte, Hitze, Verbrennungen und statische Aufladung auf der Haut zu spüren)

TP 54; **Schwäche** Langsam; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt In der ersten Runde, in welcher diese Spukerscheinung ausgelöst wird, erscheint ein *Energiekäfig* in dem auf der Karte markierten Bereich. Dort befindlichen Kreaturen steht ein Reflexwurf gegen SG 20 zu, um dem Effekt zu entkommen. In den Folgerunden wird magische Energie explosionsartig freigesetzt und fügt allen Kreaturen im Wirkungsbereich Schaden zu (REF, SG 20, halbiert). Jede verursacht 6W6 Schadenspunkte; die erste Explosion verursacht Kälteschaden, die zweite Feuerschaden, die dritte Säureschaden und die vierte Elektrizitätsschaden; danach beginnt der Zyklus von vorn.

Zerstörung Der Arkane Ausbruch wird zerstört, sollte auf seinen Wirkungsbereich erfolgreich *Mächtiges Magie bannen* gewirkt werden.

B13. OKKULTE SAMMLUNG (HG 11)

In dieser Ecke der Arkanum-Ebene des Mysteriums lagert der Bibliotheksbestand an Werken zu okkulten Themen und bizarren übernatürlichen Effekten. Zwar enthalten auch viele andere Bereiche Informationen zu Kulte und Ritualen, die von den strikten Definitionen arkaner oder göttlicher Magie abweichen, doch diese Sammlung konzentriert sich auf mentale Magie, Träume und die Kulte des Mythos.

Spukerscheinung: Die Befleckung durch Xhamen-Dor, welche Graf Lowls in die Bibliothek hineintrug, verzerrte die normalen Reaktionen der Schutzmechanismen des Mysteriums. Auch in dieser Sammlung tobten unaussprechliche Energien, welche einen Riss in Raum und Zeit erzeugten. Auch wenn Xhamen-Dor immer noch langsam aus seinem Schlummer erwacht, konnte er einen winzigen Tastfaden durch diesen Riss schicken, um den Verstand wacher Wesen zu infizieren und zu verwandeln, auf dass sein Erwachen beschleunigt und der Befall Golarions vorangetrieben würde.

BERÜHRUNG DES VERBORGENEN FLECKS

HG 11

EP 12,800

NB Streitsüchtige^{ABR VII} Spukerscheinungsvariante (9 m-Radius ab der Ecke des Bereiches)

Zauberstufe 11

Bemerkungen Wahrnehmung SG 25 (um Hautjucken und leichte Übelkeit zu spüren)

TP 66; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Diese tückische Spukerscheinung will Ziele mit dem fremdartigen Funguseinfluss Xhamen-Dors infizieren. Betroffene Ziele erhalten beruhigende und widerliche Visionen einer zuckenden und pulsierenden, knospenden Pilzmasse, aus der kränkliche Tentakel und Tastfäden nach ihnen greifen, um sie zu streicheln, während eine luftige und gutturale Stimme den Namen „Xhamen-Dor“ verkündet. Jedes Ziel muss einen Willenswurf gegen SG 19 ablegen; misslingt die-

ser Rettungswurf, wird es verflucht und erleidet 1W4 Punkte Charismaschaden aufgrund Schimmelflechten und kleiner, farbenfroher Pilze, die schmerzhaft auf seiner Haut wuchern. Bis der Fluch gebrochen wird, erleidet die Kreatur alle 24 Stunden 1 Punkt Charismaschaden und wird ferner behandelt, als besäße sie zusätzlich zu ihrer normalen Kreaturenart die Kreaturenart Pflanze. Sollte eine betroffene Kreatur durch den Charismaschaden bewusstlos werden, hat sie furchtbare Träume von Xhamen-Dor und erwacht schließlich mit dem Zustand Erschöpft und außerstande, arkane Zauber zurückzuerlangen. Diese Albtraumvisionen wiederholen sich jedes Mal, wenn die verfluchte Kreatur schläft, bis der Fluch gebrochen wird.

Zerstörung Xhamen-Dor erlangt Stärke, indem Kreaturen von seiner Existenz erfahren. Sein Name taucht nur in einem Buch in der Sammlung auf – wird dieses zerstört und sodann *Ort weihen* auf den Bereich gewirkt, zerstört dies diese Spukerscheinung.

B14. DIE BESTIE IN DER ZERSTÖRTEN MENAGERIE (HG 11)

In dieser Kammer befindet sich das zweite Engelsportal. Wenn die SC hier eintreffen, lies das Folgende vor:

In dieser Kammer herrschen Vandalismus und Chaos, zudem hängt ein unnatürlicher Gestank in der Luft. Auf dem Boden liegen die Reste von verbogenen, zerbrochenen und durchgebissenen Käfigen zwischen Bergen von Büchern und Papieren. Dazu kommen Steinblöcke aus den Wänden und der Decke, sodass ihr nur mit Mühe das zum Teil verdeckte Engelsportal im Boden entdecken könnt.

Zu den Studiengebieten, mit denen sich Nethysanhänger befassen, gehört auch die Zucht neuer und stärkerer Tiere. Manche versuchen sich an einzigartigen Hybridwesen, z.B. dem berühmten Eulenbären, während andere Experimente die bereits vorhandenen Fähigkeiten und Eigenschaften einer Kreatur verbessern sollen. Die Verwalter des Gewölbes hatten kaum Interesse an dieser Disziplin, sieht man von einem auf Verwandlungen spezialisierten Halblingmagier namens Folcolm Narthvidel ab, der sich in diese Art von Arbeit regelrecht stürzte. Da die Ältesten der Ansicht waren, dass ein Zoo in einer Bibliothek nichts zu suchen hatte, musste Folcolm sich mit diesem Winkel des Mysteriums und den kleinen Tieren begnügen, die er hier unterbringen konnte. Früher enthielt dieser Raum jene Tiere, an denen er magische Experimente vorgenommen hat.

Die zerstörerischen Neigungen des gegenwärtigen Bewohners dieses Raumes haben die Kammer strukturell instabil gemacht. Trümmer und Geröll bedecken den Boden. Um ein Feld mit Trümmern zu betreten, muss man 2 Felder an Bewegungsrate aufwenden, zudem steigt der SG von Fertigkeitwürfen für Akrobatik um 5 und der von Würfen für Heimlichkeit um 2.

Ferner könnten sich Steine aus Wänden und Decke lösen und auf einen SC herabstürzen. Wähle jede Runde zufällig ein Ziel im Raum aus (die Brut des Yog-Sothoth eingeschlossen); dieses Ziel muss einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen, misslingt dieser Rettungswurf, so erleidet sie 3W6 Schadenspunkte durch einen herabfallenden Stein.

Ein weiteres Engelsportal, eine 3 m durchmessende, runde Metallabdeckung, ist hier zudem in den Boden eingelassen, allerdings von Trümmern bedeckt. Die SC müssen 10 Minuten aufwenden, um das Portal freizuräu-

men, ehe sie es öffnen können. Der Öffnungsmechanismus entspricht dem des Portals auf der Studien-Ebene in Bereich B5 – die SC müssen die Köpfe aller vier Engelsstatuen auf dieser Ebene mit dem Gesicht zur Wand drehen, ehe sie das Portal hier öffnen können. Sollten sie die Köpfe drehen, ohne zuvor das Portal freizulegen, so kehrt der Kopf der letzten Statue sofort in die Ausgangsposition zurück. Dies könnte die SC dazu bringen, die Arknum-Ebene weiter zu erkunden, um das Portal zu finden. Ist das Portal freigelegt und wurden die Köpfe der Statuen gedreht, so öffnen sich die Münder der lächelnden Engelsgesichter auf der Abdeckung mit mahlend-metallischem Geräusch und geben 0,60 m tiefe, dunkle Löcher frei. Am Boden des Loches links unten befindet sich eine sich unangenehm wächsern anfühlende Metallzunge, an welcher gezogen werden kann, damit der Verschluss zur Seite rollt und einen 15 m tiefen Schacht freigibt. Die SC können erkennen, dass Reliefs mit tanzenden Engeln in die Schachtwand gearbeitet wurden und dass die Hände dieser Engel Treppenstufen bilden. Betrachtet man die Engel näher, erkennt man, dass sie hungrige Gesichtsausdrücke aufweisen und ihre Zähne spitz und zum Teil abgebrochen sind...

Der Schacht führt zu Rätsel-Ebene hinab. Der Verschluss schließt sich 1 Minute, nachdem der letzte SC die Treppe aus Engelshänden verlassen hat. Er kann von Hand nur von oben geöffnet werden oder wenn die Schutzzauber des Gebäudes deaktiviert werden – effektiv sitzen die SC bis dahin dann auf der Rätsel-Ebene fest.

Kreaturen: Als das Chaos ins Mysterium Einzug hielt, erschien eine destruktive Brut des Yog-Sothoth in diesem Raum und begann sofort, alles in Sichtweite zu zerstören. Sie zertrümmerte die Käfige, tötete die Tiere und schlachtete auch Folcolm ab. Dann wütete sie gegen den Raum selbst mit dem Ziel, diesen Bereich des Mysteriums zum Einsturz zu bringen.

Die Brut des Yog-Sothoth greift die SC wild an und peitscht mit ihren Tentakeln nach ihnen, um einen SC zu ergreifen und sein Blut zu saugen, während sie nach den anderen beißt. Sie greift so viele Kreaturen wie ihr möglich an und konzentriert sich nie auf einen einzelnen SC, solange noch weitere in ihrer Reichweite sind.

VERBESSERTER BRUT DES YOG-SOOTHOTH HG 11

EP 12.800

TP 161 (MHB IV, S. 25, 289)

B15. VERBARRIKADIERTES ARBEITSZIMMER (HG 11)

Umgestürzte Regele wurden übereinander zu einer improvisierten Barrikade gestapelt, um den Zutritt zu dieser Kammer zu verwehren. Die Barrikade ist 2,40 m hoch und blockiert die Tür. Sie besitzt RK 5, Härte 5, 40 TP und Gegenstand zerschmettern SG 23. Kreaturen können die Barrikade kletternd überwinden (Klettern SG 10), da alles wacklig ist, muss eine kletternde Kreatur zudem einen Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen SG 15 ablegen; misslingt dieser Fertigkeitwurf, stürzt die Kreatur mit einem Teil der Konstruktion zu Boden und erleidet 1W6 Punkte Wuchtschaden. Die Barrikade verleiht ferner Deckung.

Das Innere dieses Raumes ist ein einziges Chaos. Die Regale wurden aus ihren Verankerungen in den Wänden gerissen, Bücher wurden zerfetzt und es stinkt nach Angstschweiß und menschlichen Fäkalien.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls'
Fährte

Teil 2 - Wahnsinn
in der Bibliothek

Teil 3 - Die
Sklavenmärkte von
Okeno

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

Die Verwalter nutzten diesen Teil der Arkanum-Ebene als Arbeitszimmer. Der Raum enthielt Regale mit allgemeinen Referenzwerken, unbeschriebenen Büchern, Stiften und großen Mengen an Tinte. An einer Wand steht ein kleiner Schreibtisch und ein tragbares Schreibpult liegt auf einem noch an Ort und Stelle befindlichen Regalboden nahe des Einganges.

Kreaturen: Der Älteste Lythiin und eine Gruppe Wachen des Mysteriums konnten bis hierher bei ihrem Versuch vorstoßen, Graf Lowls aufzuhalten. Der Älteste ließ

ein halbes Dutzend seiner Leute hier als Verstärkung zurück (und damit ihm jemand gegebenenfalls den Rückweg öffnen konnte), welche den Weg an die Oberfläche freihalten sollte, während er und eine Handvoll Wachen auf die Rätsel-Ebene hinabstiegen. Auf diese Weise teilte er seine Gruppe und saßen seine Leute auf der Arkanum-Ebene fest, als sich die Proto-Schoggothen und Spukerscheinungen manifestierten. Die Wachen wehrten sich gegen die Monstrositäten und konnten sogar zwei von ihnen töten, erlitten aber Verluste und flohen letztendlich. Die Überlebenden des Kampfes waren da jedoch bereits mit den fremdartigen Sporen der Proto-Schoggothen infiziert und entwickelten eine Form von Wahnsinn, da bösartige und grausame Gedanken sie übermannten (dies veränderte ihre Gesinnung essentiell zu Böse).

Die traumatisierten und unter dem Befall leidenden Wachen fürchten die Wesen, welche nun durch das Mysterium streifen, blieben aber zusammen und verbarrikadierten sich in diesem Winkel der Bibliothek. Die Wachen sind aggressiv und egoistisch und vertrauen niemandem, der nicht zu ihrer Gruppe gehört – alle anderen sind für sie Bedrohungen, die sie ihrer Sicherheit berauben wollen. Ihre Einstellung ist daher Feindselig und ihre von der Realität abweichende Wahrnehmung anderer könnte selbst der beste Diplomat ohne magische Mittel nicht ändern.

Wenn die SC sich nähern, rufen die Wachen ihnen zu, sie sollen verschwinden und sich ein eigenes Versteck suchen. Sollten die SC darauf bestehen, die Zuflucht der Wachen betreten oder ihnen ihr Verhalten ausreden zu wollen, so greifen die Wachen des Mysteriums an. Sollten die SC die Barrikade nicht durchbrechen, nutzen die Wachen Fernkampfzauber; sobald Nahkampf möglich ist, setzen sie ihre Kampfstäbe und Berührungszauber ein.

GEISTESKRANKE WACHEN (6)

HG 6

EP je 2.400

CB Wachen des Mysteriums (siehe Seite 25)

TP je 49

Schwächen Kränkelnd

B16. MUNS VERSTECK (HG 10)

Miacknian Mun hat sich in diesem Raum verbarrikadiert. Die Türen tragen tiefe Kratzer und Schleimspuren, wo die Proto-Schoggothen sich gegen sie geworfen haben, um hereinzukommen, bis sie schließlich aufgaben und sich auf die Suche nach leichterem Beute machten. Die 7,5 cm dicken, schweren Holztüren sind mit Eisen beschlagen (Härte 5, 40 TP) und werden von innen mit einem schweren Holztisch blockiert, dessen Gegenwart den SG für Kampfmanöverwürfe für Gegenstand zerschmettern auf 30 hebt.

Wenn die SC den Raum erstmals betreten, lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Dieser Raum ist in heilloser Unordnung. Auf einem Tisch ist ein Alchemistenlabor aufgebaut und von einigen Regalböden wurden alle Bücher entfernt. Überall wurden chaotische Wirbel gelber Farbtöne



WÄCHTER DES MYSTERIUMS

auf die Wände, Buchrücken und den Boden gemalt, ge-
kleckst oder hineingekratzt.

Dieser, nur den Verwaltern und gut zahlenden Gästen offenstehende Raum diente bislang als eines der bequemsten Arbeitszimmer im Mysterium. Auf den Regalen an den Wänden lagern Bücher und Schreibutensilien und in der Mitte stehen zwei große Tische aus Eichenholz.

Kreaturen: Miacknian Mun und sein Homunkulus Akie sitzen hier fest, seitdem die Schrecken auf dieser Ebene der Bibliothek umgehen. Mun ist angesichts der Kreaturen außerhalb seines furchtbaren Gefängnisses schockstarr, zugleich aber sicher, in Bälde befreit zu werden. Er hat mitangesehen, wie die Proto-Schoggothen über die Wachen des Mysteriums hergefallen sind, und ist überzeugt, dass Hilfe einfach unterwegs sein muss – schließlich werden die Verwalter kaum ihre Bibliothek aufgeben und überhaupt kehrt sein alter Freund Lowls garantiert bald mit dem *Nekronomikon* zurück... Im Moment jedenfalls wartet Mun in der Sicherheit dieses Raum ab und spricht wirr plappernd mit seinem Homunkulus, als wäre dieser er selbst in jungen Jahren. Angesichts seines Geisteszustandes mag es sogar sein, dass Mun den Homunkulus für sein jüngerer Selbst hält.

In den Tagen, die Mun hier bereits hockt, hat sich seine ohnehin schon schwankende geistige Stabilität vollends verabschiedet. Bei jedem Geräusch zuckt er zusammen und in jedem und allem sieht er potentielle Gefahren. Er hat die hier lagernden Vorräte nach eventuellen Hilfsmitteln für eine Flucht durchwühlt und mit selbst hergestellten Pigmenten überall Symbole gemalt, um seinen überspannten Verstand zu entspannen.

Sein Homunkulus wacht gemäß Muns Anweisungen neben der Tür, hilft ihm aber auch dann und wann beim Vorbereiten von Extrakten. Sollte Mun hören, dass die SC in Bereich **B11** mit den Proto-Schoggothen kämpfen, trinkt er seinen *Extrakt: Arkanes Auge* und schickt es durch ein winziges Loch, dass er in eine Ecke der Tür gebohrt hat, um die Gänge auszuspähen. So er die SC findet, verfolgt er sie mit dem magischen Sensor und beobachtet, wie sie mit den anderen Kreaturen und Spukerscheinungen auf dieser Ebene interagieren. Er hat Angst, dass sie ihn töten wollen, beobachtet sie aber weiter, um seine Befürchtungen bestätigt oder widerlegt zu sehen. Sollte die Wirkungsdauer des Effektes enden, lauscht er danach an der Tür, ob jemand sich nähert, damit er sich vorbereiten kann, falls die SC die Tür eintreten. In diesem Fall greifen Mun und sein Homunkulus sofort die Hereinkommenden an, während Mun schwadroniert, dass alle hier ihm an den Kragen wollten.

MIACKNIAN MUN

HG 10

EP 9.600

TP 97 (siehe Seite 174)

AKIE

HG —

TP 118 (siehe Seite 174)

Schätze: In all dem Chaos in diesem Raum liegt Muns Formelbuch; es ist eine lose Sammlung von Formeln in einem Einband auf Seugathihaut mit hölzernem Buchrücken und enthält alle von ihm vorbereiteten Extrakte sowie *Besessene Haut*^{ABR}, *Dunkelsicht*, *Genesung*, *Harzige Haut*^{ABR II}, *Hauch der Elemente*^{EXP}, *Krankheit kurieren*, *Kritische Wunden heilen*, *Leichte Wunden heilen* und *Unsichtbarkeit*.

Im Raum liegen zudem ein lackierter Fächer, der Soldaten im Kampf gegen dämonische Hähne zeigt (Wert 50 GM), ein Briefbeschwerer in Form dreier Höllenrösser auf den Hinterbeinen, die zusammen eine schwarze Rose in die Höhe halten (Wert 100 GM) und natürlich Muns Tragbares Alchemistenlabor [Meisterarbeit]. Zwischen der Alchemistenausrüstung liegen auch die Karte von Katheer, die Mun von daheim mitgenommen hat (siehe Bereich **A4**) und der Schlüssel zum Alten Gefängnis-Krankenhaus.

Entwicklung: Möglicherweise können die SC Mun glauben machen, sie wären ein von Graf Lowls ausgeschickter Rettungstrupp. Eine gute Geschichte und ein bis zwei erfolgreiche Fertigkeitswürfe für Bluffen könnten aus dem Wahnsinnigen – zumindest vorübergehend – einen Verbündeten machen. Da solches Rollenspiel nicht allzu abwegig ist, solltest du bereit sein, Muns Reaktionen passend zu improvisieren. Der Alchemist weiß um die Macht des Dunklen Firmaments und spricht gegenüber neuen Verbündeten auch sehr offen darüber.

EBENE 3: DAS OBSKURE RÄTSEL (DIE RÄTSEL-EBENE)

Diese Ebene des Mysteriums enthält einige der rätselhaftesten und seltensten Texte der Bibliothek. Im Laufe der Jahre wurden hier aber auch ältere Texte eingelagert, auf die nur selten zugegriffen wurde. Im Gegensatz zu den anderen Ebenen der Bibliothek befinden sich auf dieser die Bücherregale in den Räumen, statt vollgestopft die Korridore zu säumen und diese zu verengen. Wie die Arkanum-Ebene darüber ist auch diese aus dem felsigen Untergrund von Katheer gehauen worden und tragen die Wände dieselben Engelsreliefs, welche beunruhigend wirken, wenn man sie nicht direkt ansieht. Die Deckenhöhe beträgt 4,50 m und die Gänge sind dunkel, wobei aber Laternen und Öllampen samt einiger Zündhölzer zum Anzünden der Lampen vorhanden sind.

Die ganze Ebene steht unter dem Effekt von *Wächter und Hüter* – dies ist einer der wenigen korrekt funktionieren Schutzmechanismen der Bibliothek und generiert folgende Effekte: Alle Gänge sind von Nebel gefüllt, der die Sicht jenseits von 1,50 m einschränkt; alle Türen sind mittels *Arkaner Schlösser* geschützt und hinter *Stilen Trugbildern* verborgen; an Kreuzungen und anderen Punkten, wo der Weg gewählt werden kann, herrscht mindere *Verwirrung*, um Opfer in eine unbeabsichtigte Richtung zu führen; und nahe Bereich **B17** wirkt auf dem auf der Karte markierten Feld eine *Einflüsterung*, die das Ziel ermutigt, das Mysterium zu verlassen (WIL, SG 20, keine Wirkung). Diese Effekte währen nach Öffnen des Eingangsportals der Bibliothek noch 40 Stunden weiter, siehe auch die Beschreibung des Zaubers *Wächter und Hüter* im *Grundregelwerk*.

B17. DIE LÄCHELNDEN ENGEL (HG 13)

Hunderte grinsende Engel heißen die SC auf der Rätsel-Ebene willkommen.

Wie auf den anderen Bibliotheksebenen tragen auch hier die Wände Reliefs, die viele hundert Engel darstellen. Auf dieser Ebene tanzen und feiern sie, doch manche haben auch einen listigen Gesichtsausdruck, als hätten sie etwas zu verbergen oder als wüssten sie mehr als der Betrachter. Betrachtet man sie aus den Augenwinkeln, scheinen sie sich von selbst zu bewegen.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls'
Fährte

Teil 2 - Wahnsinn
in der Bibliothek

Teil 3 - Die
Sklavenmärkte von
Okeno

Kapitel 5:
Der träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

Kreaturen: Zwei widerwärtige Proto-Schoggothen blubbern durch die nebelverhangenen Gänge dieser Ebene, hinterlassen klebrige Unordnung und produzieren dabei außerweltliche Geräusche. Letzteres können die SC bei Ankunft auf dieser Ebene mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 15 hören. Die Proto-Schoggothen nutzen ihren Erschütterungssinn, um die SC zu lokalisieren, sobald diese einen Fuß in dieses Stockwerk setzen. Sollten die SC ihnen hier aus dem Weg gehen können, spüren die Kreaturen sie bald genug anderswo auf der Rätsel-Ebene auf und verfolgen sie gnadenlos.

PROTO-SCHOGGOTHEN (2) HG 11

EP je 12.800

TP je 138

B18. DAS DRITTE ENGELSPORTAL

Auch diese Metallplatte im Boden stellt Engel dar, allerdings haben diese Gestalten nichts Erhabenes an sich – in ihren Augen funkelt Lust und aus ihren Mündern schlängeln sich lange Zungen.

Werden die Köpfe der Engelsstatuen auf dieser Ebene korrekt gedreht (der beschädigte in Bereich **B24** eingeschlossen), so öffnen sich die Münder der Engel weit, wobei ein unangenehmer Geruch nach verwesendem Fleisch freigesetzt wird. In der Mundöffnung des Gesichts links unten befindet sich eine raue Metallzunge, wird an dieser gezogen, rollt der Verschlussdeckel zur Seite und gibt einen 9 m tiefen Schacht frei. In die Schachtwand sind Engelsfiguren gehauen, die ausdruckslose Masken auf den Gesichtern tragen.

Mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 25 kann ein Charakter eine Art abgenutzten Pfad entdecken, der über die Schultern und Schwingen der Engel nach unten führt. Wer diesen Weg nicht entdeckt oder nicht nutzen will, muss Fertigkeitwürfe für Klettern gegen SG 10 ablegen, um nach unten zu gelangen.

B19. DIE ZORNIGE BIBLIOTHEK (HG 12)

Dieser Raum ist mit Regalen und Schränken zugestellt, ebenfalls lagern hier eine große Anzahl konservierter Schlangenhäute und der Schädel eines großen Fisches.

Die Verwalter lagern in dieser Kammer Texte, die sie als ketzerisch hinsichtlich des Nethysglaubens und der Anwendung von Magie im Allgemeinen betrachten. Neben diesen wirren Pamphleten und frechen Abhandlungen befinden sich hier aber auch Werke, die als Lehrmittel zum Weitergeben der Konzepte und Anwendung von Magie ungeeignet eingestuft wurden. Diese letzteren Texte sind nicht unbedingt ketzerisch, sondern oft nur überholt oder einfach schlecht geschrieben.

Spukerscheinung: Viele Verwalter hatten hier schon merkwürdige Eindrücke, doch meistens versuchten sie, diese rationell zu erklären, oder hatten Angst, sich zum Narren zu machen, wenn sie darüber sprächen. Die fremdartigen Energien, die die Bibliothek mit dem Raub des *Nekronomikons* durchströmten, setzten eine gefährliche Spukerscheinung frei:

BLASPHEMISCHES BRÜLLEN

HG 12

EP 12.800

NB Spukerscheinungsvariante (6 m x 6 m Raum)

Zauberstufe 12

Bemerken Wahrnehmung SG-28 (um zu hören, wie unsichtbare Seiten leise umgeblättert werden)

TP 24; Auslöser Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Die Bücher in dieser Kammer fliegen aus den Regalen und klappen auf, während geisterhafte Abbilder kreischender Lehrmeister und wirrer Fanatiker aus den Seiten steigen und wild durcheinanderrufen. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 10W6 Punkte Schallschaden, ferner müssen sie einen Willenswurf gegen SG 16 ablegen, misslingt dieser Rettungswurf erhalten sie für 1W6 Runden den Zustand Verwirrt.

Zerstörung Diese Büchersammlung muss verbrannt werden, um die Spukerscheinung dauerhaft auszutreiben.

B20. LESERAUM (HG 14)

Wie andere Bereiche des Mysteriums ist auch dieser Nebenraum mit hohen, sich durchbiegenden Regalen voller Bücher, Relikte und anderer arkaner Kuriositäten vollgestopft. Allerdings liegen hier nahezu alle Bücher über den Boden verstreut, statt in den Regalen zu stehen.

Diese Kammer wird von den Verwaltern genutzt, um die Werke auf dieser Ebene zu studieren. Es gibt Regale mit Referenzbänden, klappbare Schreibpulte und Materialien, um Notizen und Niederschriften anzufertigen. Normalerweise holen die Verwalter Bücher aus anderen Räumen dieser Ebene und lesen sie sodann in diesem Raum.

Jetzt aber sind von den hölzernen Regalen nur noch scharfkantige Splitter übrig und liegen die Bücher auf einem großen Haufen in der Raummitte. In der südöstlichen Ecke kann man unter den Büchern jemanden liegen sehen. Räumen die SC die Bücher zur Seite, dann beschreibe zuerst die blutbedeckte Kutte eines Ältesten der Verwalter und dann die zerquetschte Leiche darin, die aussieht, als hätte jemand sie ergriffen und gegen Wände und Regale geprügelt. Dies sind die Überreste des Ältesten Lythiin, den der gegenwärtige Bewohner dieses Raumes zu Tode geprügelt hat. Die Leiche weist zwar keinen heilen Knochen mehr auf, ist aber hinreichend in einem Stück, dass der Älteste dennoch ins Leben zurückgeholt werden kann.

Kreaturen: Die Proto-Schoggothen schlüpfen durch unbekannte Portale ins Mysterium und wüteten sodann durch die Gänge der Bibliothek und töteten jeden und alles, dessen Weg sie kreuzten. Einige der bizarren Kreaturen verspürten den Drang, miteinander zu einer noch größeren und mächtigeren Monstrosität zu verschmelzen. In dem meisten Fällen misslang dies glücklicherweise (siehe das Bestiarium zu diesem Prozess). Die massige Proto-Schoggothen-Verschmelzung ist der einzige Fall von Erfolg. Wenn das Monster die SC bemerkt, öffnet es seine vielen Dutzend Mäuler und aktiviert seine Fähigkeit Ablenkende Kakophonie, während es wirt in Zungen spricht.

PROTO-SCHOGGOTHEN-VERSCHMELZUNG HG 14

EP 38.400

TP 200 (siehe Seite 250)

Entwicklung: Holen die SC den Ältesten Lythiin ins Leben zurück oder nutzen sie *Mit Toten sprechen*, so kann er ihnen berichten, dass der Weg in die Seele mittels des Rätselkästchens unter dem dritten Engelsportal geöffnet werden kann. Er weiß, wie man den Schlüssel der Seele in Bereich **B25** öffnet und kann den Vorgang den SC erklären; dies reduziert den SG aller Intelligenzwürfe und Fertigkeitwürfe für Mechanismus ausschalten zum Lösen des Rätsels um 15.

Schätze: Lythiins Leiche ist zwar übel zugerichtet, trägt aber noch seine Ausrüstung – einen *Kettenpanzer +2*, einen *Schutzring +3*, einen hellen *Saphir-Federfallring*, eine aus Leder und Eisenstücken gefertigte *Anpassungshalskette*, ein *Fluchtzepter* und einen *Trank: Gasförmige Gestalt*.

B21. KAMMER DER GEFLÜSTERTEN GEHEIMNISSE (HG 11)

Die Regele in diesem Raum enthalte tausende handgeschriebene Tagebücher und gebundene Bücher, die über endlose Stunden hinweg in Tranceschrift verfasst wurden, sowie Mitschriften von Trancen und ekstatischen Verkündungen im Drogenrausch. Die Schriften decken tausende von Themen ab. Manche Passagen und Seiten machen Sinn, doch das meiste ist nutzloser Müll. Viele Verwalter betrachten diese Sammlung als wertlos, dennoch kommen immer wieder Leute, die mit klingender Münze darum bitten, den Strom an unterbewussten Schriften entziffern zu dürfen, da sie glauben, dass die Geheimnisse des Universum sich darin verbergen würden – und deshalb wurde das ganze Material noch nicht entsorgt.

Falle: Zwischen zwei Regalen steht eine Kiste auf dem Boden. Sie ist verschlossen und mit einer gefährlichen Falle gesichert, um unautorisiert Herumschnüffeln zu bestrafen. Eine Kreatur kann die Falle umgehen, indem sie beim Aufschließen der Truhe „Ruhm dem Allsehenden Auge“ sagt.

MÄCHTIGE GLYPHE DER ABWEHR-FALLE HG 11

EP 12.800

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 31

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner; **Umgehen** Codesatz

Effekt Zaubereffekt (*Mächtige Glyphe des Schutzes* [Zauberglyphe], *Kugelblitz*, ZS 14, 14W6 Elektrizität; REF, SG 19, halbiert; bei jedem weiteren Ziel sinkt der SG kumulativ um 2); mehrere Ziele (alle Ziele innerhalb von 9 m Entfernung zu der Kreatur, welche die Falle auslöst)

Schätze: Die mit der Falle gesicherte Truhe enthält folgende Gegenstände: eine *Schriftrolle: Verdorren* in einem aus Elfenbein geschnitzten Schriftrollenbehälter mit Lederbändern, einen aus Jade, Gold und Obsidian gefertigten Korkenzieher in der Form einer Hand (Wert 300 GM) und ein *Gesundheitsamulett* an einer Schnur aus geflochtenem Haar.

B22. JENSEITIGE WELTEN-SAMMLUNG (HG 12)

Die Bücher und anderen Materialien in diesem Raum enthalten eine Fülle an Informationen zu den Ebenen. Es gibt Informationen zu den Äußeren Ebenen und den Inneren Ebenen und Notizen und Abhandlungen zu tau-

senden von Elementarebenen. Die Werke hier befassen sich auch mit dem Phänomen planarer Risse, Brüche und Übergänge, enthalten komplexe Erklärungen der häufigsten Fehler beim Teleportieren und Kataloge der Kreaturenarten, denen man auf allen möglichen Ebenen begegnen kann.

Kreaturen: Vier Axiomiten wachen über die Bücher in diesem Raum. Vor 200 Jahren schlossen diese Externare mit den Verwaltern des Gewölbes den Pakt, beim Auslösen der Verteidigungen des Mysteriums hierhergerufen zu werden. Die Nethysanhänger wussten, dass auf das Wort der Axiomiten Verlass ist, daher sorgten sie dafür, dass der Ruf ergehen sollte, wenn die Seele des Mysteriums aufgebrochen werden sollte.

Die Axiomiten greifen sofort jeden an, der nicht die Kleidung der Verwalter des Gewölbes trägt oder ein Heiliges Symbol des Nethys vorweist. Allerdings bedeutet die passende Kleidung nicht automatisch, dass sie dem Träger vertrauen – sie befragen die SC in diesem Fall, was sie im Mysterium machen. Sollten sie die Antwort für eine Lüge halten, greifen sie an.

Die Axiomiten arbeiten als Einheit. In der ersten Kampfunde wirkt ein Axiomit auf alle vier *Hast*, während der zweite *Blitz* gegen die SC einsetzt, wirkt der dritte *Zielsicherer Schlag* auf den vierten, welcher in den Nahkampf geht. Die Axiomiten nutzen ihre Kristallstaubgestalt zum Schutz, während sie ihre zauberähnlichen Fähigkeiten einsetzen, und nehmen normale Gestalt an, um körperlich anzugreifen. Sollten sie glauben, Verstärkung zu benötigen, und dafür auch die Zeit haben, reichen sie einander die Hände und zaubern einen Zelekhut (*MHB II*, S. 269) herbei.

AXIOMITEN (4)

HG 8

EP je 4.800

TP je 85 (*MHB II*, S. 32)

Schätze: Neben den Texten kann man in diesem Raum jeweils eine *Schriftrolle: Dimensionstür*, *Planare Anpassung*^{EXP} und *Teleportieren* finden.

B23. KAMMER DES RUFENS UND BINDENS (HG 13)

Die Bücher in dieser Sammlung befassen sich mit dem Rufen und Binden von Externaren. Schwere, große Bücher, die nur mit Diagrammen für Beschwörungskreise gefüllt sind, stehen neben gesammelten Forschungsunterlagen zu den effektivsten Methoden, wie man mit Externaren um ihre Dienste feilscht

Kreaturen: Als Teil der Verteidigungen des Mysteriums wurden zwei Luftdiener in diesen Raum gerufen, als Lowls in die Seele eindrang und sich sodann mit dem *Nekronomikon* absetzte. Die Luftdiener sind über diese Lage unglücklich und greifen alle Kreaturen an, welche diese Kammer betreten. Sie sind zornig, kämpfen aber überlegt und locken nach Möglichkeit die ganze Gruppe in den Raum, ehe sie angreifen. Sie verlassen sich auf ihre natürliche Unsichtbarkeit, um unentdeckt zu bleiben, und verhalten sich ruhig, bis die ganze Gruppe hereingekommen ist.

Sollten die SC diesen Raum verlassen, ehe ein Kampf ausgebrochen ist, oder vor den Luftdienern fliehen, folgen diese ihnen und jagen sie auf dieser Ebene. Die Luftdiener ignorieren die Mechanischen Magier und die Axiomiten, könnten aber gegen die Proto-Schoggothen kämpfen, sollten diese ihre Jagd behindern.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls'
Fährte

Teil 2 - Wahnsinn
in der Bibliothek

Teil 3 - Die
Sklavenmärkte von
Okeno

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

LUFTDIENER (2)

HG 11

EP je 12.800

TP je 149 (MHB V)

Schätze: Zwischen den Werken in diesem Raum ist eine falsch abgelegte Abschrift von *Hexenkulte im Nördlichen Avistan* über die Praktiken infernalischer Kulte und ihrer Beschwörungen höllischer Kreaturen (Wert 1.500 GM für einen Sammler; weitere Informationen zu diesem Band findest du auf S. 43 des *Buches des Verdammten, Band 1*).

B24. KAMMER DER SCHÖPFUNG (HG 13)

Diese Sammlung umfasst hunderte von Büchern, Schriftrollen, Handbüchern und Anleitungen zu den esoterischen Prozessen der Magie der Erschaffung. Sie befassen sich mit den verschiedenen Methoden, Materie zu bilden und zu formen. Auf einem Regal liegen dutzende Bücher über Baukunst und Baumaterialien, auf einem anderen

Bücher zur Herstellung von Golems und anderen Konstrukten. Zwischen den Handbüchern liegen hölzerne Behälter mit Werkzeugen und verschiedenen Modellen von Kreaturen und Konstrukten.

Während die anderen Engelsstatuen auf dieser Ebene intakt sind, wurde der Engel hier während eines Kampfes beschädigt, weshalb sich der Kopf nicht drehen lässt. Der Kopf kann aber abgenommen werden, sodass ein dunkler Hohlraum voller Mechanik freigelegt wird. Ein SC kann einen Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 25 ablegen, um hineinzugreifen und den Mechanismus so zu bewegen, als würde der Kopf gedreht werden, um das Engelsportal auf dieser Ebene zu öffnen.

Kreaturen: Vier Mechanische Magier wachen über diese Sammlung. Einer der Verwalter hat sie vor Jahren konstruiert und sich bis zu seinem Tod liebevoll um sie gekümmert. Danach wurden sie weniger gehegt und gepflegt, funktionieren aber immer noch ohne Einschränkungen.



MECHANISCHER MAGIER

Sie bewachen diesen Raum pflichtbewusst und greifen jeden sofort an, der nicht wie einer der Verwalter gekleidet ist. Der Kristallstab jedes Mechanischen Magiers ist auf eine andere Schule der arkanen Magie eingestimmt und gibt seine Taktik vor, da er nur die Zauber der jeweiligen Schule wirken kann. Der auf Verwandlung eingestimmte Mechanische Magier wirkt auf sich und seine Gefährten *Hast*, der auf Hervorrufung eingestimmte nutzt seine Zauber zum Angriff und eröffnet einen Kampf in der Regel mit *Feuerball*. Der auf Beschwörung eingestimmte Mechanische Magier wirkt Zauber wie *Schmierer* und *Glitzerstaub*, um die SC zu behindern, und setzt in den Folgerunden *Stinkende Wolke* ein. Der auf Nekromantie eingestimmte Mechanische Magier schließlich wirkt *Entkräftender Strahl* gefolgt von *Schwächestrah*l und dann *Blind- oder Taubheit verursachen*. Da sie nicht gegen ihre Programmierung verstoßen können, kämpfen die Mechanischen Magier bis zur Zerstörung oder bis die SC diese Kammer verlassen. Sie verfolgen fliehende SC nicht.

MECHANISCHER MAGIER (4) HG 9

EP je 6.400

TP je 102 (MHB IV, S. 184)

Schätze: Neben Büchern und Werkzeugen enthält diese Sammlung einige interessante, wenn auch bizarre, Gegenstände. Um die wertvollsten Gegenstände zwischen all dem Gerümpel zu finden, ist ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 25 nötig: eine Ledertasche mit einer *Ruhmeshand*^{ARK}, die einen *Ring des Fallenmeisters*^{ARK} trägt, und eine kleine, schlangenartige Statue einer sechsköpfigen Medusa beim Verspeisen kristalliner Ratten (Wert 1.000 GM); ein ausgestopfter Dodo, der ein Paar *Lederstiefel des Freundlichen Geländes*^{ARK} (Wüste, Größe Klein) trägt; ein vertrockneter Brautstrauß mit einem kleinen schwarzen Smaragd an einer langen Hutnadel und einer Gravur „Auf ewig H.K.“ (Wert 750 GM) und eine *Schriftrolle: Person festhalten* in einem Schildkrötenpanzer hinten in einem Schrank.

EBENE 4: DER ZUGANG ZUR SEELE

Wenn die SC über die Schwingen und Rücken der Engelsfiguren, welche aus der Schachtwand des dritten Engelsportals ragen, hinabsteigen, erreichen sie den Kern des Mysteriums. Der Raum am unteren Ende des Schachts ist zwar wie die anderen Ebenen aus dem Fels gehauen, fühlt sich aber außerweltlich und der Realität fern an, sodass es den SC schwerfällt sich vorzustellen, dass über ihnen das Alltagsleben einer Großstadt tobt.

Diese Ebene besteht aus der Kammer mit dem Rätselkästchen, welches das Tor zur Seele enthält, sowie der Seele des Mysteriums selbst, einem extradimensionalen Raum in besagtem Rätselkästchen. Diese beiden Bereiche sind im Folgenden beschrieben:

B25. DAS TOR ZUR SEELE (HG VARIERT)

Diese seltsame Kammer hat eine Seitenlänge von etwa neun Metern. Die Wände bestehen aus hunderten von Engelsstatuen; viele tragen Speere und andere Waffen oder auch zweifarbige Masken. Der unebene Boden besteht aus Reliefs von Gesichtern. In der Mitte des Raumes ragen vier Steinhände aus dem Boden, die einen Gegenstand halten – einen leicht rostigen Eisenwürfel mit einer Seitenlänge von etwa 0,30 m.

Die Figuren, welche die Wände bilden, sind so gearbeitet, dass sie wirken, als befänden sie sich in Bewegung, so man sie aus den Augenwinkeln heraus betrachtet. Sie wirken nervraubend realistisch und haben dynamische Posen inne, die den Anschein erwecken, als könnten sie jeden Moment aus der Wand treten. Von dem Rätselkästchen in der Raummitte abgesehen ist dieser Raum leer.

Zwischen all den Engelsfiguren ist eine Statue ohne Augen; dies kann mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 35 entdeckt werden. In jeder leeren Augenhöhle ist ein winziger Messingschalter. Sollte ein SC die Finger in die Augenhöhlen stecken und beide Schalter umlegen, so schaltet dies alle Schutzzauber des Mysteriums ab, auch jene, die nicht so funktionieren wie beabsichtigt. Ein dumpfes Glockenläuten lässt dann den Boden erbeben und signalisiert, dass die Schutzzauber neutralisiert wurden.

DER SCHLÜSSEL ZUR SEELE

Diese Eisenkiste wiegt fast 500 Pfund und enthält das Herz des Mysteriums. Sie ist magisch an ihrem Podest befestigt und kann nur entfernt werden, wenn der magische Effekt zuerst durchtrennt wird, z.B. mittels *Magische Auftrennung*. Die Bibliothek darin entfaltet sich nur, wenn dieses Rätselkästchen gelöst wird.

Das Rätselkästchen trägt Symbole und Bilder, welche für Schöpfung und Vernichtung stehen, auf seinen Seiten. Auf der Oberseite gibt es eine Reihe beweglicher, konzentrischer Ringe, welche kleinere Symbole tragen, die mit den Bildern auf den Seiten in Verbindung stehen. Die Symbole sind teils Siegel, teils Worte in verschiedenen Sprachen, teils einfache Bilder, die Dinge wie Schlangen, Phönixe, Blitzstrahlen, einen Säugling, Arbeiter beim Errichten eines Bauwerks, Krieg, einen Fluss, peitschenden Wind, flammendes Feuer, faulende Pilze und blühende Pflanzen zeigen.

Mit einem Intelligenzwurf oder einem Fertigkeitwurf für Sprachkunde gegen SG 15 erkennt man die Siegel als Symbole der Schöpfung und der Zerstörung. Mit einem Intelligenzwurf gegen SG 20 erkennt man, dass es eine korrekte Reihenfolge geben muss, in welcher die Ringe geordnet werden sollen, um den Schlüssel zur Seele zu öffnen. Sollten die SC den Ältesten Lythiin ins Leben zurückgeholt oder anderweitig mit ihm gesprochen haben, so kennen sie vielleicht bereits die richtige Reihenfolge.

Um das Rätselkästchen zu lösen, müssen die SC die Ringe auf der Oberseite den passenden Bildern der Schöpfung und Zerstörung auf entgegengesetzten Seiten der Kiste zuordnen. Dies erfordert drei erfolgreiche Intelligenzwürfe gegen SG 25 oder drei erfolgreiche Fertigkeitwürfe für Mechanismus ausschalten gegen SG 35. Jeder Wurf erfordert 1 Minute. Würfe können wiederholt werden, auf einen wiederholten Wurf erhält der fragliche Charakter einen kumulativen Bonus von +1; sollte dieser Bonus +5 erreichen, so setzt sich das Rätselkästchen zurück und fällt der Bonus auf +0 zurück. Obwohl dies normalerweise nicht möglich ist, kann ein SC die Aktion Jemand anderem helfen bei diesem Intelligenzwurf nutzen, während der Wurf für Mechanismus ausschalten nur von einem Charakter angangegangen werden kann.

Scheitert einer der drei erforderlichen Würfe, so tritt einer der Wächter des Raumes in Aktion (siehe unten, „Kreaturen“). Scheitert ein Wurf um 10 oder mehr, setzt sich das Rätselkästchen zurück, was bereits geschaffte

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls' Fährte

Teil 2 - Wahnsinn in der Bibliothek

Teil 3 - Die Sklavenmärkte von Okeno

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium



Würfe wieder aufhebt. Sollten die SC alle Wächter besiegt haben, können sie das Puzzle gefahrlos lösen, indem sie eine mögliche Ausrichtung der Ringe nach der anderen eliminieren.

Ist die richtige Sequenz gefunden, erklingt ein seltsames Schleifen und Mahlen aus dem Inneren der Kiste und dehnt diese sich langsam und leise summend zu einer 0,30 m hohen und 3 m breiten Plattform aus. In der Mitte der Plattform befindet sich ein dunkles Eingangsfeld mit 1,50 m Seitenlänge. Man kann in den extradimensionalen Raum dahinter nicht hineinsehen.

Kreaturen: Vier Seelengebundene Puppen wachten einst über diesen Raum. Als früher lebende Nethysanhänger waren diese Kreaturen derart ihrer Pflicht bewusst, dass sie ihre Leben gaben, um zu ewigen Beschützern der Seele des Mysteriums zu werden. Als Lowls in die tieferen Ebenen des Mysteriums eindrang, die Verteidigungsanlagen auslöste und sich mit dem finsternen *Nekronomikon* absetzte, wurde einer dieser Beschützer zerstört. Nun verbergen sich nur noch drei Seelengebundene Hüllen zwischen den Engelsfiguren.

Wenn die SC diesen Raum betreten, verhalten die Seelengebundene Hüllen sich völlig ruhig und verstecken sich vor aller Augen zwischen den hunderten anderen unbelebten Marmorstatuen in dieser Kammer. Auch wenn die SC sie als Kreaturen erkennen sollten, bleiben sie reglos stehen und ignorieren die SC stoisch, warten aber auf den besten Augenblick zum Angreifen. Misslingt einem SC ein Wurf zum Lösen des Rätselkästchens, erwacht eine dieser Wachen zum Leben und greift an. Sollten die SC

die Seelengebundene Hüllen attackieren, greifen alle drei zugleich an.

SEELENGEBUNDENE HÜLLEN (3) HG 12

EP je 19.200

TP je 132 (MHB IV, S. 232)

B26. DIE SEELE (HG 14)

Haben die SC den Schlüssel zur Seele geöffnet, blicken sie in eine pechschwarze Öffnung hinunter. Greift jemand in diesen Raum hinein, spürt er kühle, frische Luft. Steckt er den Kopf hinein, nimmt er schwach den Geruch brennenden Pergaments wahr, sieht aber nichts. Ein SC, der in die Öffnung springt oder hineinklettert, sieht kurzfristig nur Schwärze und fühlt sich leicht wie eine Feder, während er langsam nach unten schwebt und dann in der Mitte eines großen Raumes aus Stein landet.

Diese gewaltige Steinkammer wird von großen, brennenden Kohlebecken in Nischen in jeder Ecke erhellt. Auf mehreren, über den Raum verteilten Podien befinden sich große Bücher. Andere dicke Wälzer hängen an Eisenketten wie verurteilte und verdammte Gefangene von der Decke. Trotz der brennenden Feuer scheint die Luft kühl und frisch. In der Luft hängt der Geruch alter Bücher und knisternder Flammen.

Die Wände dieser Kammer scheinen aus Sandstein zu bestehen, der poliert wurde, bis er glatt wie Glas war. Der Boden ist gefliest. In der Raummitte befindet sich eine Vertiefung, wo das Bodenniveau 0,60 m tiefer ist als in

den Raumecken. Die Kohlebecken in den Nischen sind magisch verzaubert, dem ansonsten nichtmagischen Feuer, das in ihnen brennt, auf ewig Brennstoff zu liefern.

Die hier lagernden Bücher sind allesamt finstere Werke und werden von dem Hüter des Mysteriums bewacht, einem Zensorenarchon, der nur auf den Befehl wartet, sie zu zerstören. Nicht alle Werke hier haben das Potential, den Verstand oder gar die Welt zu zerstören, sie an diesem Ort zu verwahren, reduziert aber das Risiko, dass sie beschädigt, missbraucht oder zerstört werden.

Die Bücher, welche in 9 m Höhe an den Ketten baumeln, können problemlos herabgelassen werden, allerdings ist eine Kette zerbrochen und leer – mit dieser ist das *Nekronomikon* gefesselt gewesen. Als Lowls dieses blasphemische Werk von seinen Fesseln befreite, traten die Schutzzauber des Mysteriums in Aktion, wurden aber durch Xhamen-Dors verderblichen Einfluss, den Lowls mit sich gebracht hatte, verzerrt und verfälscht.

Seit dem Diebstahl schützt ein *Dimensionsschloss* die Seele und hindert alle Kreaturen – den Hüter eingeschlossen – daran, auf extradimensionalem Wege dieses Heiligtum zu betreten oder zu verlassen.

Kreaturen: Der Hüter ist ein unbeugsamer Beschützer, welcher seit über eintausend Jahren in der Seele lebt. Damals hat ein Ältester des Ordens der Verwalter des Gewölbes bei den Mächten des Himmels die Dienste dieses unsterblichen Beschützers im Wissen erworben, dass eines Tages die gefährlichsten Schriften vernichtet werden müssten, welche die Verwalter bis dahin zusammengetragen haben. Der Hüter hat seitdem auf den Moment gewartet, an dem er das *Nekronomikon* zerstören kann.

Der Hüter ist noch immer wachsam, allerdings haben die von Lowls eingeschleppten und freigesetzten außerweltlichen Einflüsse auch vor diesem Archonten nicht haltgemacht und ihn in eine Gebrochene Seele verwandelt. Diese Befleckung, Degradierung und Schändung seines Selbst erfüllt ihn mit Zorn, den er an jeder Kreatur auslässt, welche die Seele nun betritt.

DER HÜTER

HG 14

EP 38.400

Gebrochene Seele^{MHB IV}-Zensorenarchon^{MHB V}

CB Großer Externar (Archon, Extraplanar, Gut, Rechtschaffen)

INI +5; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 30 (+1 GE, -1 Größe, +21 Natürlich; +2 Ablenkungsbonus gegen Böses)

TP 203 (14W10+126)

REF +7, WIL +15, ZÄH +19; +4 gegen Gift

Immunitäten Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure, Versteinigung; **Resistenzen** Schall 5; SR 5/—, 10/Böses; ZR 23

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 24 m (gut)

Nahkampf *Aufflammendes Langschwert* +3, +26/+21/+16 (2W6+13/19-20 plus 1W6 Feuer) oder Qualvolle Berührung +23 Berührung (2W6 plus 1W6 GE-Schaden und Zuckungen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Böswilliger Blick (SG 23), Gemartertes Heulen (SG 23), Text zensieren

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +11) Immer — *Böses entdecken*, *Wahrer Blick*

Beliebig oft — *Erinnerung unterdrücken*^{ABR VII}, *Erinnerung verändern* (SG 20), *Gedanken wahrnehmen* (SG 18), *Gegenstand aufspüren*, *Heiliger Schlag* (SG 20), *Kreatur aufspüren*, *Leichte Wunden heilen*, *Lügen entdecken* (SG 20), *Monster festhalten* (SG 21), *Schutz vor Bösem*, *Stabilisieren*, *Unsichtbarkeit* (nur selbst), *Zone der Wahrheit* (SG 18)

3/Tag — *Böses bannen*, *Ebenenwechsel* (SG 23), *Feuerball* (SG 19), *Flammenschlag* (SG 21)

1/Tag — *Aufspüren*, *Weg finden*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Hüter kann nach Belieben seine Größe von Klein bis Riesig verändern; wenn die SC die Seele betreten, ist er Groß.

Im Kampf Der Hüter eröffnet den Kampf mit Gemartertem Heulen. Er zieht es vor, im Nahkampf mit seinem *Aufflammendem Langschwert* zu kämpfen, nutzt aber seine Zauberähnlichen Fähigkeiten, um seine Angriffe zu verbessern. SC in der Nähe des Hüters sind seinem Böswilligen Blick ausgesetzt. Sollten die SC den Hüter zusammen angreifen, nutzt dieser *Monster festhalten*, um die Zahl der Angreifer zu reduzieren, die ihn zugleich attackieren. Der Hüter ist gegen Feuer immun und zögert daher nicht, *Feuerball* zu wirken, während er sich im Wirkungsbereich befindet.

Moral Der vor Wut und Wahnsinn amoklaufende Hüter kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 30, GE 13, KO 26, IN 16, WE 23, CH 23

GAB +14; KMB +25; KMV 36

Talente Abhärtung, Ausdauer, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Unverwundlich, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Akrobatik +1 (Springen -3), Einschüchtern +31, Fliegen +3, Sprachenkunde +10, Motiv erkennen +27, Wahrnehmung +27, Wissen (Arkanes) +20, Wissen (Die Ebenen) +20, Wissen (Geographie) +17, Wissen (Geschichte) +20, Wissen (Religion) +20, Zauberkunde +10; **Volkmodifikatoren** Einschüchtern +8

Sprachen Abyssisch, Aklo, Celestisch, Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Halblingisch, Ignal, Infernalisch, Kelisch, Sylvanisch, Zwergisch; Telepathie 30 m, Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften Größe verändern, Keine Atmung, Qualvolle Berührung

Ausrüstung *Aufflammendes Langschwert* +3

Flüstern: Wenn die SC die Seele betreten, haben sie eine Vision, wie Lowls das *Nekronomikon* von seiner Kette losreißt, eine Schriftrolle aus der Manteltasche hervorholt, einen Zauber wirkt und in einem Blitz magischer Energie verschwindet. Als er verschwindet, ist kurz ein zylinderförmiges Gebäude voller Gnolle mit steilen Wänden und einem grünen Garten auf dem Dach zu sehen, während eine müde Stimme verkündet: „Kommt. Er mag das Buch haben, doch es ist noch nicht zu spät. Kommt jetzt!“

ABSCHLUSS DER GESCHEHNISSE IM MYSTERIUM

Sofern die SC die Anweisungen der Ältesten Thyrr befolgen und das Mysterium sichern, hält sie sich an ihr Wort und gestattet den SC, eine Woche lang in der Bibliothek zu studieren. Ebenso sollen die SC ihre versprochene Belohnung erhalten – die Verwalter des Gewölbes sind zwar knapp bei Kasse, sie kann aber dennoch 5.000 GM zusammenkratzen (den Betrag, den Lowls bezahlt hat, um das

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls'
Fährte

Teil 2 - Wahnsinn
in der Bibliothek

Teil 3 - Die
Sklavenmärkte von
Okeno

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das *Nekronomikon*

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

Mysterium betreten zu dürfen). Bei Übergabe des Geldes erklärt sie aber auch bedauernd, dass die Bezahlung eigentlich zu gering sei angesichts der geleisteten Dienste.

Sollten die SC die Leiche des Ältesten Lythiin geborgen haben, wird er in der Zwischenzeit ins Leben zurückgeholt und besucht dann die SC, um ihnen zu danken. Er gesteht, dass es eine große Dummheit gewesen sei, sich mit Lowls einzulassen. Wenn er erfährt, dass das *Nekronomikon* gestohlen wurde, wird er leichenblass und ist entsetzt – das Buch dürfe nicht in die falschen Hände fallen, stößt er hervor. Er bittet die SC, sich zu eilen, das Buch zum Mysterium zurückzubringen.

Er weiß kaum etwas über Lowls, hat aber bemerkt, dass der Graf über ebenso großen Hunger wie über Wissen verfügte und irgendwie von äußeren Kräften betroffen schien. Er sprach wenig, allerdings konnte Lythiin zufällig mitanhören, wie sich seine angeheuerteten Wachen über eine gnollische Sklavenhändlerin in Okeno namens Beißende Peitsche unterhielten. So die SC dies wünschen, kann der Älteste Lythiin seine Verbindungen spielen lassen, um weitere Informationen über diese Sklavenhändlerin in Erfahrung zu bringen – auf diese Weise können sie alles erfahren, wozu ansonsten Fertigkeitwürfe bis gegen SG 25 erforderlich wären.

Als letzte Belohnung arrangiert der Älteste Lythiin für die SC eine Transportmöglichkeit zu ihrem nächsten Ziel, sei es eine Schiffs Passage oder eine schnellere Methode wie *Teleportieren*.

TEIL 3: DIE SKLAVENMÄRKTE VON OKENO

Die Sklavenhändlerstadt Okeno liegt zwischen felsigen Vorsprüngen und Kämmen an der Südseite der Felsgratinsel in 675 km Luftlinie Entfernung von Katheer. Mit dem Schiff sind es etwa 1.005 Kilometer und die Reise kann abhängig vom Schiff und den Winden 1-2 Wochen dauern. Sollten die SC aber die Verwalter des Gebäudes dazu bringen können, sie zu teleportieren, benötigen sie nur Sekunden.

Die SC wissen immer noch nicht, wohin Lowls letztendlich will. Sie sollten aber wissen, dass er sich mit einer Sklavenhändlerin namens Beißende Peitsche treffen wollten, um sich für die Reise nach Neruzavin auszustatten. Bei ihrer Ankunft in Okeno müssen die SC herumfragen, um diese Sklavenhändlerin zu finden, wenn sie auf Lowls Fahrt bleiben wollen. Es liegt auf der Hand, dass Sklavenhändler nicht freiweg über die Details ihrer eigenen Geschäfte sprechen – und erst recht nicht über die ihrer Rivalen, solange sie nicht hinreichend bestochen werden. Zudem können sie recht aggressiv werden, sollten sie zu der Ansicht kommen, dass jemand zu viele Fragen stellt. Die SC müssen sich daher schlaue Anstalten, wenn sie die schwer zu findende Beißende Peitsche aufspüren wollen, und vorsichtig vorgehen, wenn sie am Leben bleiben wollen.

Mehr über Okeno findest du im Anhang. Es ist eine gefährliche Stadt, in der Gnolle sich frei und offen auf den Straßen bewegen und ein falscher Blick zu gezogenen Waffen und vergossenem Blut führen kann. Ebenso vergeht kaum ein Tag, ohne irgendwelche gewalttätigen Zwischenfälle. Die SC wollen eventuell zu Anfang sich erst in Okeno zurechtfinden und in ihren Augen nötige Ausrüstung erwerben. – Auf den zwielichtigen Märkten können alle möglichen legalen und illegalen Dinge gefunden werden. Sollten die SC aber nach Sklavenhändlern fragen,

insbesondere aggressive und brutale gnollische Sklavenhändler, ernten sie unterschiedliche Reaktionen. Einige Bürger Okenos versuchen sie zu warnen, dass sie sich besser von den Geschäften der Gnolle fernhalten sollten, während andere hoffen, dass die SC die Operationen der Gnolle vor Ort durcheinanderbringen. Doch selbst dann endet die Unterhaltung in der Regel damit, dass die anderen nervös werden und über ihre Schultern blicken, ob noch jemand – beispielsweise ein Gnoll – mithört.

Falls die SC in Okeno Fragen über gnollische Sklavenhändler stellen und dabei Fertigkeitwürfe für Diplomatie zum Informationen sammeln ablegen, dann greif auf die folgende Tabelle zurück, um zu bestimmen, was sie über diesen gefährlichen, verabscheuungswürdigen Ort erfahren. Sollten die SC irgendwie das Detail übersehen haben, dass die Bekannte des Grafen, Beißende Peitsche, eine Gnollin ist, und allgemeine Fragen über Sklavenhändler stellen, so lass sie diese Einzelheit im Rahmen einiger Fertigkeitwürfe für Diplomatie herausfinden, indem einer ihrer Gesprächspartner erwähnt, dass Beißende Peitsche sicherlich ein Pseudonym sei, wie es gnollische Sklavenhändler gerne verwenden.

GNOLLISCHE SKLAVENHÄNDLER VON OKENO

Ergebnis Information

- | | |
|----|---|
| 5 | Die Fleischmärkte von Okeno – wie die Sklavenmärkte hier bezeichnet werden – sind die größten in der Region der Inneren See. Praktisch die Hälfte der Stadtbevölkerung der Piratenstadt besteht zu jeder Zeit aus Sklavenhändlern und ihrer Ware. |
| 10 | Gnollische Sklavenhändler sind keine Ausgestoßenen, sondern vielmehr in Okeno willkommen, wo man sie als die professionellsten aller Sklavenhändler betrachtet. Sie besitzen sogar einen eigenen Sklavenmarkt, den Kichernden Fleischmarkt, wo sie mit bellenden und kichernden Lauten ihre Gebote abgeben. Zumindest theoretisch dürfen dort nur Gnolle Handel treiben. |
| 20 | Die gnollischen Sklavenhändler werden in der Stadt zwar offen willkommen geheißen, zugleich aber von ihren humanoiden Rivalen oft verabscheut. Häufig ist der Grund professioneller Neid, zuweilen aber auch Verachtung für die Art, wie sie ihre Ware behandeln. Die Gnolle sind regelrecht paranoid, was Sicherheitsfragen angeht, und operieren in einem Netzwerk der Täuschung. Viele nutzen Pseudonyme und üben sich über ihre Sklavengruben in Geheimhaltung. Oft verwahren sie ihre Ware auch an verschiedenen Orten und behalten ihre besten Stücke in befestigten Gebäuden fernab der Fleischmärkte. |
| 25 | Zu den erfolgreichsten und zivilisiertesten Gnollhändlern gehört die Hyänenfürstin Njano, eine Edle von großer Intelligenz und hohem Einfluss. Sie ist so mächtig, dass sie offen auf dem Kichernden Fleischmarkt auftreten kann. Zudem kennt sie jeden mächtigen Gnoll in der Stadt. |
| 30 | Beißende Peitsche ist ein Deckname, mehr nicht. Sie treibt in erster Linie mit denen Handel, die sie bereits kennt, und nutzt kaum die Fleischmärkte, um ihre eigenen Sklaven |

zu verkaufen. Sie vermutet stets Verrat und treibt großen Aufwand, um ihre Inventarliste geheim zu halten. Sie ist dafür bekannt, Untergebene und Spione einzusetzen, um neue Sklaven auf den Märkten zu erstehen, statt sich selbst dorthin zu begeben. Wie die meisten Gnollhändler schätzt sie die Anonymität und verändert sogar ihr Äußeres regelmäßig.

Flüstern: Sollten die SC auf dem Weg nach Okeno schlafen, so widerfahren ihnen furchtbare Albträume. In diesen Träumen werden sie von einer Gestalt gesügt, die jedem von ihnen zunächst als seine Mutter erscheint, aber nicht zu erkennen ist. Dann aber wird ihnen klar, dass sie zu viele Arme hat und fälschlich riecht. Um Erleichterung zu finden, sammelt der jeweilige Charakter gelbliche Blumen und Unkräuter, vermatscht sie und schmiert die Farbe an die Wände, bis das Gelbe Zeichen entsteht. Ehe der beunruhigende Traum verblasst, vernimmt der Schläfer eine Stimme aus der Ferne: „Der Einfluss des Verborgenen Flecks wächst. Noch mehr suchen nach der vergessenen Stadt. Wenn die Welt sich ihrer wieder erinnert, wird das Siegel brechen und jene, die nicht gesehen werden sollten, werden wieder fliegen.“

DER KICHERNDE FLEISCHMARKT

Der Kichernde Fleischmarkt wird zwar immer an unterschiedlichen Tagen abgehalten, Auktionen finden aber in der Regel wenigstens zwei Mal in der Woche statt. Die überwältigende Mehrheit der Kunden sind Gnolle, unter denen man aber auch einige andere Humanoide antreffen kann. Da die Gnolle allen Nichtgnollen misstrauen, erleiden letztere hier einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern. Die Wachen sind allesamt nervös und greifen bei der geringsten Provokation nach ihren Waffen. Der Ort ist geschäftig und es stinkt neben Schweiß auch nach dem allgegenwärtigen staubig-wilden Geruch der Gnolle. All dies könnte auch die SC sehr nervös machen.

EREIGNIS: DIE HYÄNENFÜRSTIN NJANO

Gelingt den SC auf dem Kichernden Fleischmarkt ein Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informations sammeln gegen SG 25, so verweist man sie an die wohlbekannte Hyänenfürstin. Andernfalls ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 erforderlich, um mitzuhören, wie jemand sie namentlich erwähnt. Wenn die SC genug Zeit auf dem Kichernden Fleischmarkt verbringen, können sie die Hyänenfürstin und ihr Gefolge aber auch so früher oder später erspähen.

Hyänenfürstin Njano (RB Gnollische Adelige 1/Bardin 9) besucht jede Versteigerung und hält nach Schnäppchen Ausschau. Auch wenn sie eigentlich nicht königlicher Ab-

stammung ist, betrachten die anderen Gnolle von Okeno sie praktisch als ihre Herrscherin. Sie gehört zu den ältesten ansässigen Sklavenhändlern der Stadt und hat Freunde an vielen Orten – und natürlich auch viele Feinde. Ihr Ruf, fürchterliche Rache zu nehmen, genügt meist aber, um ihre Feinde in Schach zu halten. Man flüstert, dass sie fast ebenso viel Geld und genauso viele Residenzen besäße wie Feinde. Wenn die SC eintreffen, befindet

die Hyänenfürstin sich gerade im Gespräch mit einer Gruppe anderer Gnolle. Bei ihr sind zwei ungewöhnliche Leibwächter: Kisetz, eine kleine, kräftige Menschenfrau, und Hakoora, ein in weite schwarze Roben gehüllter Halbling, auf dessen Schulter ein Äffchen hockt. Sollten die SC sich der Gruppe nähern, hören sie das nicht sonderlich subtile Knurren der Gnolle. Kisetz verstellt ihnen den Weg und befiehlt den SC, stehenzubleiben und zurückzutreten. Sollten die SC sich weigern oder sich aggressiv oder ungebührlich verhalten, stößt sie den ihr nächsten SC zurück, um ihre Worte zu unterstreichen.

Ehe aber ein Kampf ausbrechen kann, befiehlt die Hyänenfürstin jaulend ihrer Untergebenen, den Weg freizumachen. Kisetz kommt der Anweisung fluchend nach, wobei sie Gift und Galle spuckt und finsternste Beleidigungen ausstößt. Da die Hyänenfürstin sich selbst als zivilisiert betrachtet,

entschuldigt sie sich für das Verhalten ihrer Leibwächterin und bittet die SC, ihr Anliegen vorzubringen.

Sollten die SC während des folgenden Gesprächs den Namen Beißende Peitsche erwähnen, bemüht sich Njano zu verbergen, dass sie weiß, um wen es geht. Sie nimmt die SC beiseite und fragt leise, warum diese an Beißender Peitsche interessiert seien. Die Hyänenfürstin erkennt, dass sie über für die SC wichtige Informationen verfügt, und überlegt sich bereits einen Plan, wie sie diesen Umstand nutzen kann: Die SC müssen etwas für sie erledigen. Also lädt sie die SC leise ein, sie später auf ihrem Anwesen zu treffen, und gibt ihnen auch eine Wegbeschreibung.

Wenn die SC aufbrechen, startet Kisetz sie finster an, wobei ihr Blick hauptsächlich auf jenem SC liegt, den sie gestoßen hat. Sie verengt die Augen zu Schlitzen und fährt sich mit einem Finger über die Kehle, während sie droht, man würde sich schon noch wiedersehen.

DAS ANWESEN DER HYÄNENFÜRSTIN

Die Fürstin liebt Intrigen, allerdings sind die Gnolle von Okeno ein stets kluger, oft schon paranoider Haufen. Viele umgeben sich mit persönlichen Armeen und Panzern aus Fleisch und Zähnen im Glauben, so könnte sich ihnen niemand nähern. Zu dieser Gruppe gehört auch Beißende Peitsche, wie die Hyänenfürstin weiß.

Die Ankunft der SC passt bestens in Njanos Pläne. Die Hyänenfürstin ist selbst gerade Opfer einer kleinen Intrige: Einer ihrer wichtigsten Diener, ein Spion namens Dahab, wurde entführt. Sie weiß nicht mit Sicherheit, wer verantwortlich ist, allerdings wurde ihr am gestrigen Morgen ein Päckchen mit einem seiner Ohren und einer



HYÄNENFÜRSTIN NJANO

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls'
Fährte

Teil 2 - Wahnsinn
in der Bibliothek

Teil 3 - Die
Sklavenmärkte von
Okeno

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

Nachricht geliefert, sie solle die Entführer zum Morgengrauen an einem Ort treffen, welcher als der Schiffbruch bezeichnet wird, außer sie möchte weitere Einzelteile Dahabs erhalten. Die Fürstin hat natürlich nicht vor, persönlich dort aufzutauchen – dafür eignen sich die SC bestens, welche ihren entführten Spion aufspüren und einem ihrer Gegner so einen Schlag versetzen können. Und noch besser: Die SC sind nicht mit ihr alliiert, können also ihrem Haus nicht zugerechnet werden; dies gelangt ihr zum Vorteil, da es als äußerst unsportlich in Okeno betrachtet wird, einen Rivalen direkt anzugreifen.

Die folgende Begegnung findet in einem hohen, offenen Raum statt, dessen Stoffvorhänge saft im Luftzug schwanken. Njano ist in ihrem Bad, wenn die SC eintreffen, sodass diese von einer sichtlich zornigen Kisetz ins Badezimmer eskortiert werden – die Leibwächterin wahr aber unter großen Mühen die Gebote der Höflichkeit. Die Fürstin badet in Milch, während sich acht Sklaven um ihr Wohlergehen kümmern und ihr und den SC während der Unterhaltung Datteln und Feigen anbieten und ihr mit großen Fächern Luft zufächern, um sie zu kühlen. Kisetz starrt derweil einen der SC hasserfüllt an und scheint nur auf eine Gelegenheit zum Angriff zu warten – fürchtet aber den Tadel der Fürstin.

Njano erklärt, der Name Beißende Peitsche sei ihr nicht unbekannt, allerdings sei sie gegenwärtig von anderen Dingen zu sehr abgelenkt, als dass ihr mehr einfallen wolle. Wenn ihr doch jemand helfen und ihre Sorgen nehmen würde... Einer ihrer Freunde, Dahab, der ihr lieb und teuer sei, sei entführt worden. Sie hätte viele Rivalen und könne daher nicht mit Sicherheit sagen, wer so grausam sein und einem derart freundlichen, gutherzigen Mann so etwas antun könne... ach weh, man hätte ihr sein rechtes Ohr geschickt mit der Aufforderung, zum Schiffbruch zu kommen, einem Teil des Schiffsfriedhofes. Zum Sonnenaufgang solle sie da sein, nur sei der Tag nicht genannt worden. Ohr und Mitteilung hätten am Vortag vor der Tür gelegen. Natürlich sei sie besorgt und werde sich nicht mit solch garstigen Entführern treffen. Ja, wenn denn jemand Dahab retten könnte, dann hätte sie sicher endlich die nötige Ruhe, sich zu erinnern, wer diese Beißende Peitsche sei... Welch ein Glück, dass die SC gekommen seien!



KISETZ

Natürlich weiß die Hyänenfürstin, wo Beißende Peitsche zu finden ist. Sie hält diese Information nur zurück, um die SC die Schmutzarbeit machen zu lassen – schließlich gehört all dies zum lokalen Intrigenspiel dazu!

Da Njano aber nichts über die Fähigkeiten der SC weiß, erklärt sie, dass sie Kisetz und Hakoor als Unterstützung mitschicken würde, die aber Diskretion und Distanz wahren würden. Natürlich würde es sie aber sehr enttäuschen, sollten ihre Gehilfen oder ihr werter Freund zu weiterem Schaden kommen. Okeno könne leider zuweilen ein doch sehr unangenehmer Ort sein...

Wenn die SC sich auf die Vereinbarung einlassen, lässt die Fürstin ihnen die Nachricht und Dahabs Ohr übergeben (siehe unten) und teilt ihnen mit, dass Dahab für sie als Spion und Informationshändler tätig gewesen sei. Er hätte in der ganzen Stadt und rund um Okeno herum seine Kontakte, darunter auch im Schwarzen Zirkus, wo ihm ein Tierbändiger namens Rahmir bekannt sei. Zudem hätte er oft den Tempel von Gozreh besucht, wo er einen Bauarbeiter namens Azim kenne. Sollten die SC vorschlagen, anstelle der Fürstin zum Treffpunkt zu kommen, stimmt sie begeistert zu, fügt aber hinzu, dass Dahabs Sicherheit gewährleistet sein müsse – da sie davon ausgehe, dass ihr Aussehen den Entführern bekannt sei, müssten die SC wohl auf eine Illusion zurückgreifen, um den Anschein zu erwecken, sie selbst käme zum Schiffbruch.

DIE MITTEILUNG DER ENTFÜHRER

Hochgeschätzte Fürstin, die Unwürdigen erboten Euch ihre Grüße. Ich habe die große Ehre, Euren hochgeschätzten Diener meinen Gast nennen zu dürfen. Allerdings ist sein Appetit so groß, dass er wohl alles verspeisen wird, was ich Wertloses in meiner bescheidenen Vorratskammer verwahre, so ich untätig bleibe. Daher werde ich ihn Euch Stück um Stück zurücksenden, es sei denn, Ihr wünscht, sein Schicksal zum Morgengrauen am Schiffbruch zu besprechen.

Gelingt einem Charakter ein Fertigkeitwurf für Sprachenkunde gegen SG 25, so bemerkt er, dass die Grammatik absolut makellos ist und der Schreiber höchstwahrscheinlich hauptsächlich auf Infernalisch kommuniziert.

EINE TRAUERIGE GESCHICHTE UNERWIDERTER LIEBE

Dahab ist auf den ältesten Trick der Welt hereingefallen: Liebe. Sein „Geliebter“ ist ein Pairaka namens Nikta, welcher sich als Gerber namens Fazar tarnt und Dahab bisher ausnutzte, um an die Fürstin heranzukommen, ihre Kontakte zu zerstören und ihren Ruf in Okeno zu schmälern. Nikta operiert aus dem Gerberdistrikt und hat als Fazar Dahab schon vor einer Weile verführt. Der einzige offensichtliche Hinweis hierzu sind Geschenke in einem einmaligen, lebhaften Ockerten, welche der Div dem Spion gemacht hat. Einige von Dahabs Freunden haben diese gesehen und erinnern sich auch daran.

AUF DAHABS FÄHRTE

Um die Ermittlungen zu beginnen, können die SC die Hinweise in beliebiger Reihenfolge angehen. Sollten sie entscheiden, dass ein offenes Treffen das beste sei, kannst du auch direkt auf Seite 45 weitermachen. Kisetz und Hakoor folgen den SC dabei, halten aber abhängig von der Umgebung 36 bis 108 m Abstand, außer sie würden die SC ansonsten aus ihrer Sicht verlieren. Die beiden Verfolger verstecken sich vor den SC nicht und können mit einem Fertigkeitenswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 entdeckt werden.

Sollte der Abstand sehr gering werden, verspottet Kisetz einen der SC als schwach und beleidigt ihn, um einen Kampf zu provozieren. Kisetz sollte sich als gemein und unhöflich einprägen, allerdings sollte ihr Spott nicht zu einem blutigen Gefecht auf der Straße führen. Die Spielwerte von Kisetz und Hakoor folgen; die beiden spielen aber eigentlich erst später eine direkte Rolle (siehe Bereich D16).

KISETZ HG 12

EP 19.200

Menschliche Kämpferin 4/Schurkin 3/Assassinin 6
NB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

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

TP 121 (13 TW; 9W8+4W10+55)

REF +11, **WIL** +7, **ZÄH** +10; +1 gegen Furcht; +3 gegen Gift

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespur +1, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Krummsäbel* +2, +15/+10 (1W6+6/15-20) oder *Kukri* [Meisterarbeit] +15/+10 (1W4+2/18-20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +5W6, Lautloser Tod, Todesangriff (SG 15), Wahrer Tod (SG 21)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 19, **KO** 16, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10

GAB +10; **KMB** +12; **KMV** 27

Talente Abhärtung, Ausweichen, Bedrohliche Darbietung, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kritischer Trefferrfokus, Verbesserter Kritischer Treffer (*Krummsäbel*), Verteidigung zerschlagen, Waffenfinesse, Waffenfokus (*Krummsäbel*), Waffenspezialisierung (*Krummsäbel*)

Fertigkeiten Akrobatik +20, Bluffen +8, Einschüchtern +16, Heimlichkeit +25, Verkleiden +5, Wahrnehmung +14

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Gift einsetzen, Rüstungstraining 1, Schurkentrick (Schurkenfinesse), Waffen verbergen

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Lederrüstung des Schattenwandelns* +2, *Krummsäbel* +2, *Kukri* [Meisterarbeit], *Gürtel der Großen Körperkraft* +2, 467 GM

HAKOOR HG 10

EP 9.600

Halbling-Hexenmeister 11
NB Kleiner Humanoide (Halbling)

INI +7; **Sinne** Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 14 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +1 Größe, +1 Verständnis)

TP 85 (11W6+44)

REF +7, **WIL** +9, **ZÄH** +6; +2 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Schicksalsbestimmt (+3)

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Dolch* [Meisterarbeit] +6 (1W3-1/19-20)

Besondere Angriffe Vorherbestimmt 1/Tag

Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 11; Konzentration +15)

7/Tag — Berührung des Schicksals (+5)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 11; Konzentration +15)

5. (4/Tag) — *Schwachsinn* (SG 20), *Verzauberung brechen*, *Wellen der Erschöpfung*

4. (7/Tag) — *Bewegungsfreiheit*, *Entkräftung*, *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Monster bezaubern* (SG 19)

3. (7/Tag) — *Einflüsterung* (SG 18), *Hast*, *Magie bannen*, *Schutz vor Energien*, *Verlangsamten* (SG 17),

2. (7/Tag) — *Bärenstärke*, *Gedanken wahrnehmen* (SG 16), *Glitzerstaub* (SG 16), *Sengender Strahl*, *Spiegelbilder*, *Verschwimmen*

1. (7/Tag) — *Alarm*, *Brennende Hände* (SG 15), *Magierrüstung*, *Magisches Geschloß*, *Person bezaubern* (SG 16), *Schwächestrahl* (SG 15)

0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Erschöpfende Berührung* (SG 14), *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Resistenz*, *Säurespritzer*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

Blutlinie Schicksalsbestimmte Blutlinie

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 16, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 18

GAB +5; **KMB** +3; **KMV** 20

Talente Abhärtung, Abprallender Zauber^{EXP}, Ausweichen, Blind kämpfen, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Verbesserte Initiative, Zauberfokus (Verzauberung)

Fertigkeiten Akrobatik +5 (Springen +1), Klettern +1, Mit Tieren umgehen +6, Wahrnehmung +3, Wissen (Arkane) +5, Zauberkunde +8; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +2, Klettern +2, Wahrnehmung +2

Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch

Besondere Eigenschaften Geheimnis des Blutes (erhält Glücksbonus auf Rettungswürfe, wenn er Zauber mit Reichweite Persönlich wirkt)

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Dolch* [Meisterarbeit], *Ionenstein* (*Mattrosa Prisma*), *Schutzring* +2, *Knochenrobe*, Zauberkomponentenbeutel

DER SCHWARZE ZIRKUS VON OKENO (HG 9)

Der berühmte Schwarze Zirkus ist die Hauptunterhaltungstätte Okenos, wo jede Woche und zu wichtigen religiösen und sonstigen Fest- und Feiertagen Darbietungen stattfinden. Zwischen diesen Aufführungen kümmern sich die Darsteller und das Personal um die Tiere und das Gebäude und üben ihre Auftritte.

Kreaturen: Fragen die SC nach dem Tierbändiger Rahmir, wird ihnen der Weg zur unterirdisch liegenden Menagerie gewiesen, die über Treppen oder mehrere Aufzüge mit der Arena verbunden ist. **Rahmir** (N Menschlicher Barde [Gaukler^{EXP}] 4/Waldläufer [Stadtwolf^{EXP}] 1) ist mit fast 2,10 m ein Riesenkerl und zugleich drahtig. Er trägt noch verkrustete Clownsschminke im Gesicht von seinem letzten Auftritt. Wenn die SC ihn erstmals treffen, ist er gerade dabei, eines der Mastodonten des Zirkus in einem engen Käfig zu waschen. Rahmir ist schwerhörig; sofern die SC nicht auf magische Kommunikationshilfen

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls'
Fährte

Teil 2 - Wahnsinn
in der Bibliothek

Teil 3 - Die
Sklavenmärkte von
Okeno

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

zurückgreifen, hat er schnell genug vom Versuch, mit ihm von außerhalb des Käfigs zu sprechen, und deutet den SC hereinkommen. Die Käfigtür ist unverschlossen und öffnet sich nach innen, das ganze Gespräch findet aber praktisch unter dem Mastodon statt. Beobachtet ein SC das Tier und legt einen Fertigkeitswurf für Mit Tieren umgehen gegen SG 15 ab, so erkennt er, dass dem an kaltes Klima gewöhnten Tier viel zu heiß ist und dass es deswegen recht zornig wirkt.

Rahmir ist recht ungeduldig und zudem beschäftigt. Jedes Mal wenn einem SC ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 18 misslingt, brummt er wütend und arbeitet schneller. Das Mastodon scheint seinen Unmut aufzusaugen. Der Tierbändiger hat zu Beginn die Einstellung Gleichgültig, muss aber Hilfsbereit gestimmt werden, damit er enthüllt, was er über Dahab weiß. Sollten die SC fragen, ob sie später wiederkommen sollen, wenn er nicht so beschäftigt ist, nerven sie ihn einfach nur. Falls die SC drängeln, unterliegen ihre weiteren Fertigkeitswürfe für Diplomatie einem Malus von -2. Scheitert der dritte Wurf, so schmeißt er seinen Eimer auf den Boden und erinnert die SC daran, dass er gar keine Zeit hat. Dann tritt das Mastodon gegen die Tür und wirft sie zu, während es sich zornig in seinem Käfig herumwirft. Da die SC (und Rahmir) sich innerhalb der Angriffsfläche des Mastodons befinden, müssen sie Reflexwürfe gegen SG 29 ablegen; misslingt der Rettungswurf, erleidet ein Charakter 2W8+18 Punkte Trampelschaden. Das Mastodon kann mit einem Fertigkeitswurf für Mit Tieren umgehen gegen SG 25 als Volle Aktion beruhigt werden. Die Tür ist verbogen und kann mit einem Stärkewurf gegen SG 26 geöffnet werden; bis zu drei Charaktere können diesen Wurf mit der Handlung Jemand anderem helfen unterstützen. Sollten die SC dazu nicht imstande sein, schafft Rahmir es, das Mastodon nach 6 Runden zu beruhigen. Im Anschluss erzählt er den SC, was sie wissen wollen, um sie loszuwerden.

Rahmir berichtet, dass er erst vor einigen Tagen mit Dahab gesprochen habe. Der Mann hätte ganz klar verliebt gewirkt, aber nicht gesagt, in wen. Auf alle Fälle müsse es ein großzügiger Liebhaber sein, der Dahab mit angeblich selbstgefertigten Geschenken überhäuft habe: eine schöne Lederjacke, ein hochwertiger Gürtel und Stiefel, alles in einem wunderschönen Ockerfarbton, wie Rahmir ihn noch nie gesehen hätte. Ein Charakter kann mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) oder einem Wurf für Diplomatie zum Informationensammeln gegen SG 25 folgern, dass man solche Farbstoffe am ehesten bei den Gerbern von Okeno findet.

MASTODON

EP 6.400

TP 133 (MHB, S. 95)

HG 9

DIE GROSSE KUPPEL

Man kann Dahab auch über seinen guten Freund **Azim** (RN Menschlicher Experte 8) finden. Wie viele Angehörige seines Berufszweiges lebt er praktisch auf der Baustelle, um seinen Lohn zu maximieren. Etwa zwanzig Bauarbeiter arbeiten auf Gerüsten über der rissigen Kuppel. Jeder kennt Azim und kann den SC den Weg zu seiner aktuellen Wirkungsstätte zeigen – und da liegt das eigentliche Problem: Da Azim Reparaturarbeiten an der Kuppel des Gozrehtempels durchführt, muss man das Gerüst erklimmen, welches das Gebäude umgibt.

Den SC wird mitgeteilt, dass sie entweder warten können, bis Azim am Ende des langen Arbeitstages nach unten kommt, oder zu ihm hinaufsteigen könnten, um mit ihm zu reden.

Hinauf führt eine Reihe alter, wackliger Leitern, die nur locker befestigt sind, dann gilt es, über schmale Planken zu balancieren, welche die Teile des Gerüsts verbinden. Sollten die SC fliegen können, können sie Azim weitaus leichter erreichen.

Die Leitern sind einfach zu ersteigen, es besteht aber die Gefahr, von den Planken zu fallen. Lass jeden SC, der zu Azim hinaufsteigen will, 10 Fertigkeitswürfe für Akrobatik gegen SG 12 ablegen, um diesen gefährlichen Aufstieg zu vereinfachen. Misslingt einer dieser Fertigkeitswürfe, so stürzt dieser SC zu Boden – scheitert der erste Wurf, fällt er aus 6 m Höhe, scheitert der zweite, stürzt er aus 12 m Höhe usw.; Azim arbeitet in 60 m Höhe. Der Bauarbeiter ist dünn und drahtig, obwohl er sich gerade so in seinen mittleren Jahren befindet, lässt ihn seine wettergegerbte Haut älter wirken. Er wirkt überrascht zu sehen, dass jemand zu ihm hinaufgeklettert kommt. Azim ist zwar beschäftigt, heißt aber die Gelegenheit willkommen, eine Pause zu machen und sich zu unterhalten. Sollten die SC andeuten, dass Dahab in Schwierigkeiten steckt, erzählt er ihnen sofort, was er über seinen Freund weiß. Sollten die SC dagegen um das Thema herumreden, wird Azim misstrauisch und verändert sich seine Einstellung zu Gleichgültig. Sollten die SC seine Einstellung dann aber von Gleichgültig zu Freundlich (Diplomatie SG 17) verbessern, erzählt er ihnen gern, dass der Name des Geliebten seines guten Freundes Fazar sei und er als Gerber im Gerberdistrikt arbeite.

DIE ENTFÜHRER

Die Pairaka-Div Nikta erscheint jeden Tag zum Morgenrauen am Schiffbruch, einem großen Platz voller Schiffstrümmern. Dort wartet sie 2 Stunden lang auf die Hyänenfürstin.

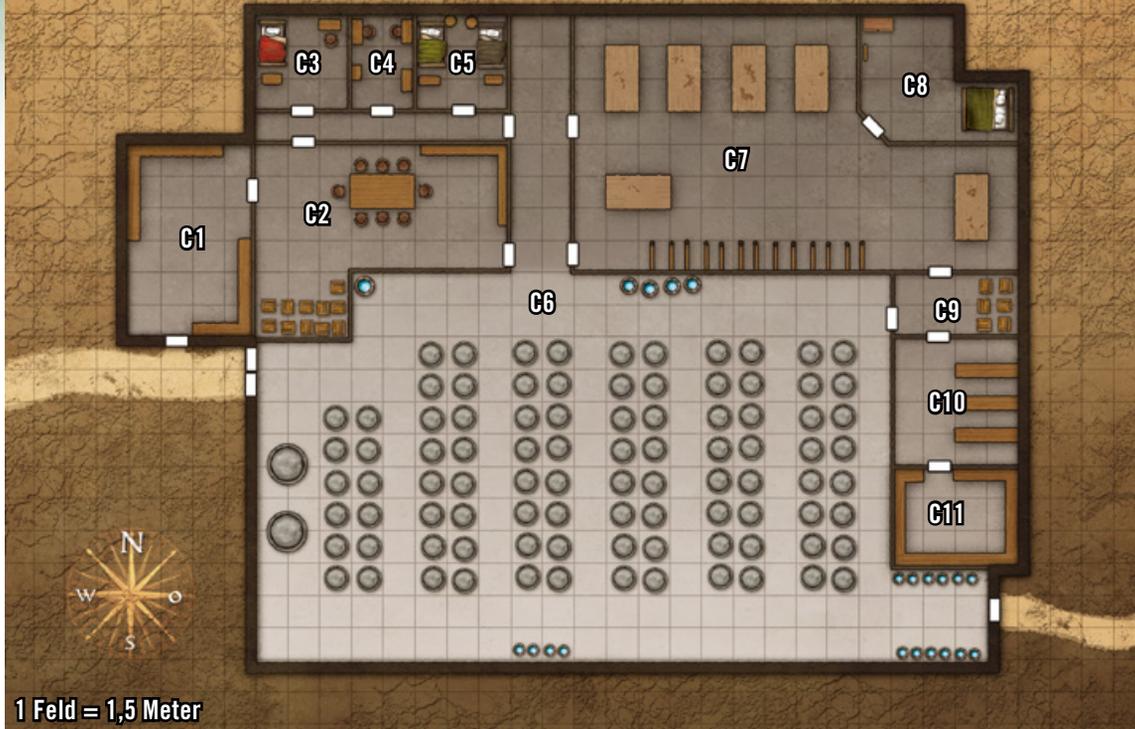
Kommt niemand, kehrt sie in die Gerberei zurück (siehe unten), schneidet Dahab wieder etwas ab, nutzt ihre Fähigkeit des Gestaltwandels, um das Aussehen eines unauffälligen Gassenjungen anzunehmen, und begibt sich sodann per *Dimensionstür* zum Anwesen, um eine weitere kryptische Nachricht zu hinterlegen. Sollte sie angegriffen werden, flieht sie mittels *Dimensionstür*.

Sollte sie die Fürstin sehen, nutzt sie *Dimensionstür*, um neben ihr zu erscheinen und zu fordern, dass sie sie begleitet, dann setzt sie *Dimensionstür* ein, um mit ihr die Gerberei zu erreichen. In der Werkstatt versucht sie, Njano zu bezaubern und ihr alle Informationen über den Sklavenhandel in Okeno und Njanos mächtige Freunde zu entreißen. Letztendlich will Nikta die Hyänenfürstin für immer unter ihrer subtilen Kontrolle behalten.

Sollte Nikta mit Ärger rechnen, angegriffen werden oder bemerken, dass auf sie ein Zauber gewirkt wird, kehrt sie zur Gerberei zurück, reißt Dahab in Stücke und wirft seine Überreste bald darauf der Fürstin vor die Haustür.

Sollten die SC bei dieser Mission scheitern – was leicht passieren kann –, haben sie keine andere Wahl, als die gesuchten Informationen gewaltsam zu erlangen oder mehr Zeit aufzuwenden, um weitere Informationen zu erlangen. Natürlich können sie die Mission für die Hyänenfürstin auch aufgeben und auf andere Weise nach Beißende Peitsche suchen. Dies würde ihnen Njanos Zorn einbringen, welche dann wohl ihre Leute ausschickt, um die SC zur Strecke zu bringen. In diesem Fall kannst du

C. SALIRS BESTES LEDER



auf den Stadtführer zu Okeno im Anhang zurückgreifen, um Intrigen und andere Gefahren auf den Straßen von Okeno zu präsentieren.

C. SALIRS BESTES LEDER

Sobald die SC erfahren, dass Dahabs Geliebter mit dem Gerberdistrikt in Verbindung steht, können sie diesen Teil der Stadt besuchen, um seine Werkstatt aufzuspüren. Sollte ein SC Fragen nach dem schönen Ockerfarbstoff stellen und einen Fertigkeitwurf für Diplomatie zum Informationensammeln gegen SG 20 gelingen, verweist man ihn an Salirs Bestes Leder.

Salirs Bestes Leder ist eine wohlbekannte Gerberei, deren hochwertige Waren von Händlern aus der ganzen Umgebung erworben werden. Für Beobachter ist es zwar nicht offenkundig, aber das Geschäft geht mittlerweile schlecht. Vor einigen Wochen kam die Pairaka-Div Nikta in die Stadt auf der Suche nach Beziehungen und Vermögen, die sie zerstören könnte. Da sie eine Operationsbasis benötigte, bezauberte sie Salir und überzeugte ihn davon, sich frei zu nehmen und Verwandte in Katapesch zu besuchen. Dann beeinflusste sie ihn, Anweisungen an seine Angestellten zu hinterlassen, dass sein Vetter Fazar am Tag seiner Abreise eintreffen und für ihn die Geschäfte führen würde. Sodann tötete sie ihn und warf die Leiche in die Bucht. Sie kehrte in der Gestalt Fazars zur Gerberei zurück und führte ihren Plan weiter aus. Sie bezauberte die meisten Wachen und Arbeiter, insbesondere jene, welche aufgrund der plötzlichen Abreise ihres Arbeitgebers misstrauisch waren. Die SC können bemerken, dass ein bezauberter Arbeiter unter dem Einfluss eines Zaubers steht, so ein Fertigkeitwurf für Motiv erkennen gegen SG 25 gelingt.

Nikta erfuhr von der Hyänenfürstin und machte es zu ihrem Ziel, diese und ihre Geschäfte in den Ruin zu treiben. Sie beobachtete Njanos Tätigkeiten eine Weile und entschied, dass die beste Methode wohl wäre,

Dahab fortzulocken und zu einem ahnungslosen Doppelagenten zu machen. Im ersten Anlauf wurde sie von Dahab zurückgewiesen, also versuchte sie es erneut in derselben Gestalt, in welcher sie bereits die Gerberei leitete, der eines kräftigen Arbeiters, dem Dahab schon bald verfiel.

In den Folgewochen erfuhr Nikta einiges über die Geschäfte der Hyänenfürstin von Dahab, wenn sie mit ihm die Nacht verbrachte. Als sie glaubte, genug erfahren zu haben, entschied sie, den Einsatz zu erhöhen und Njano herauszulocken. Sie fesselte Dahab in der Gerberei, schnitt ihm ein Ohr ab und schickte dieses zusammen mit einer Botschaft zu seiner Herrin. Seitdem wird sie langsam ungeduldig, da ihr Plan nicht aufzugehen scheint.

Diese einfache Werkstatt befindet sich in Okenos. Es ist ein einstöckiges Gebäude aus Lehmziegeln, welches zu zwei Seiten einen Hof begrenzt; die beiden anderen Hofseiten sind von einer 2,40 m hohen Lehmziegelmauer umgeben. Nahezu alle Besucher der Gerberei betreten diese über das Ladengeschäft. Es gibt ferner noch zwei stabile, verschlossene Holztore (Härte 5, 20 TP, Gegenstand zerschmettern SG 25, Mechanismus ausschalten SG 25) für Lieferanten. Nutzt jemand diese Tore ohne Aufforderung, erweckt dies den Zorn der Wachen im Inneren (siehe Bereich C6).

C1. LADENGESCHÄFT (HG 5)

Der Haupteingang liegt an der Westseite des Gebäudes unter einem Schild mit der Aufschrift „Salirs Bestes Leder“. Die Tür ist tagsüber nicht abgeschlossen, wohl aber nachts (Härte 5, 20 TP, Gegenstand zerschmettern SG 25, Mechanismus ausschalten SG 25).

Die gutorganisierten Regale in diesem Geschäft enthalten ordentlich gefaltete Stapel gefärbten Leders. Bei jedem Stapel ist angegeben, von welcher Tierart das Leder

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls' Fährte

Teil 2 - Wahnsinn in der Bibliothek

Teil 3 - Die Sklavenmärkte von Okeno

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

stammt, ferner werden die Preise für den ganzen Stapel und Einzelstücke aufgeführt. Stiefel, Handschuhe, Beutel, Sättel und Kleidungsstücke liegen als Vorführexemplare aus, um zu zeigen, was aus den hochwertigen Lederstücken hergestellt werden kann.

Die meisten geerbten Lederwaren hier werden en gros an Handwerker in Okeno und andernorts verkauft, der Laden wird aber unterhalten, um Einzelkunden bedienen zu können. Ebenso dient das Geschäft als Vorführraum, wenn ein potentieller Käufer die Qualität und Vielfalt der produzierten Waren sehen möchte.

Kreaturen: Während der Geschäftsstunden hält sich hier eine Verkäuferin namens Abren auf. Sollten die SC nicht wie Lederhandwerker oder Händler aussehen, wird Abren aufgrund der jüngsten Ereignisse in der Gerberei misstrauisch. Wie viele andere Angestellte ist auch sie ein Opfer von Niktas Bezauberungen und der festen Überzeugung, dass Salir die Geschäftsführung Fazar überlassen hätte, dem sie vertraut wie ihrem wahren Arbeitgeber. Sie kennt Dahab und weiß, dass er in Salirs Schlafzimmer eingesperrt ist, ist aber nicht gewillt, dies Fremden oder den anderen Arbeitern zu offenbaren. Ihre Einstellung ist zu Beginn Gleichgültig und sie weigert sich, zu viele Informationen zu enthüllen. Falls die SC direkt nach Dahab fragen, gesteht sie, ihn gesehen zu haben, behauptet aber, dass er seit einigen Tagen nicht mehr da gewesen wäre. Sollten die SC mit Fazar sprechen wollen, erklärt sie, dieser sei beschäftigt und dürfe gegenwärtig nicht gestört werden. So sie darauf bestehen, erklärt sie, die SC sollen am nächsten Tag wiederkommen, um Zeit zu kaufen.

Selbst wenn ihre Einstellung zu Hilfsbereit verbessert werden kann, erlaubt sie den SC nicht, die eigentliche Gerberei zu betreten. Sollten die SC aggressiv werden oder sich weigern zu gehen, ruft Abren die im Aufenthaltsraum (Bereich C2) essenden Wachen herbei.

ABREN HG 5

EP 1.600
Erfolgreiche Händlerin (NKO, S. 263)
TP 31

C2. AUFENTHALTSRAUM (HG 9)

In der Mitte des Raumes steht ein mit Bechern und Tellern bedeckter Tisch, der von gut gearbeiteten Stühlen umringt ist. Am südlichen Ende des Raumes sind Kisten gestapelt, in der nordöstlichen Ecke sind zwei Regalreihen angebracht.

Die Arbeiter und Wachen der Gerberei nehmen ihre Mahlzeiten zwischen den Schichten in diesem Raum ein und ruhen sich hier auch aus. An den Regalen in der Ecke sind Plaketten mit den Namen der Arbeiter angebracht, die dort während der Arbeit ihre Sachen verwahren können. Die Kisten am südlichen Ende enthalten weitere Waren, um gegebenenfalls die Regale des Ladengeschäfts auffüllen zu können.

Kreaturen: Vier Gerbereiwachen sind gegenwärtig dabei, am Tisch eine Mahlzeit zu beenden. Sollten die SC sich den Weg durch die Tür erzwingen, so springen die Wachen auf und greifen nach ihren gegen den Tisch lehrenden Krumschwertern. Wie fast jeder andere in der Gerberei wurden auch diese Wachen von Nikta bezaubert und beschützen treu die Gerberei und ihren Arbeitgeber Fazar.

GERBEREIWACHEN (4) HG 5

EP je 1.600
Menschlicher Kämpfer 6
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +5; Sinne Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG
RK 20, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +1 GE, +1 Natürlich, +7 Rüstung)

TP je 61 (6W10+24)
REF +3, WIL +5, ZÄH +7; +2 gegen Furcht

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +10/+5 (1W4+4/19-20) oder Krumschwert [Meisterarbeit] +12/+7 (2W4+7/18-20)

Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +8/+3 (1W8+4/_3)

Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenswaffen +1)

TAKTIK
Im Kampf Die Wachen ergreifen ihre Krumschwerter und greifen die SC so schnell wie möglich an. Sollte sich das Schlachtenglück gegen sie wenden, benutzt einer eine Signalpfeife, um draußen auf dem Hof der Gerberei (Bereich C6) stationierte Wachen zu alarmieren.

Moral Diese Wachen sind bezaubert und fühlen sich gegenüber der Gerberei und ihren Arbeitern stark in der Verantwortung. Sie sind aber andererseits nur bezahlte Angestellte und schätzen ihr Leben mehr als die Gerberei. Werden sie unter 10 TP reduziert, versuchen sie zu fliehen.

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

GAB +6; KMB +10; KMV 22
Talente Abhärtung, Ausweichen, Eiserner Wille, Genauer Schlag^{EXP}, Kampfreflexe, Kernschuss, Präzisionsschuss, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +1, Einschüchtern +6, Mit Tieren umgehen +4, Wahrnehmung +7

Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1
Kampfausrüstung *Tränke: Leichte Wunden heilen (2x); Sonstige Ausrüstung* Brustplatte +1, Dolch, Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (+4 ST) mit 20 Pfeilen, Krumschwert [Meisterarbeit], *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, Signalpfeife, Unterarmscheide^{ARK}, 20 GM

C3. SCHLAFRAUM DER VORARBEITERIN

Dieser einfache Schlafraum enthält ein ordentlich gemachtes Bett, eine hölzerne Truhe und ein einfaches Schreibpult.

Als derjenige, der das Sagen hat, beanspruchte Nikta in ihrer Verkleidung als Fazar den früheren Schlafraum der Vorarbeiterin. Diese zog in den Gästeschlafraum, wo ein Bett noch frei war, um Fazar einen eigenen Schlafraum zukommen zu lassen. Nachts zieht sich Nikta hierher zurück, nur um sodann mittels *Dimensionstür* in Salirs Schlafzimmer (Bereich C8) zu teleportieren und dort bis zum Morgen Dahab zu foltern. Da sie nichts mitgebracht hat, ist dieser Raum bis auf die Möbel leer.

C4. BÜRO

An entgegengesetzten Wänden stehen zwei einfache, aber gutgearbeitete Schreibtische. Mittels Bolzen sind zwei stabile Metallkisten am Steinboden verankert; auf jede sind wiederkehrende Muster graviert und jede ist mit einem schweren Schloss versehen.

Salir hat in diesem Büro die Zeit mit der Buchhaltung der Gerberei verbracht, wobei ihm während der geschäftigen Monate oft Abren geholfen hat. Die Verkaufsunterlagen und Versandrechnungen bedecken die Schreibtische. In den Büchern kann man den Vermerk finden, dass das gesamte ockergefärbte Leder vor ein paar Wochen weit unter dem Wert verkauft wurde.

Schätze: Einer der Safes in diesem Raum enthält 1.296 GM – alle Einkünfte der Gerberei. Im anderen befinden sich eine Seidentasche mit 90 GM, ein kleines Holzkästchen mit 25 PM, ein *Todespfeil* (Humanoides [Gnoll]), *Armschienen der Inneren Ruhe*^{ARK}, ein *Trank: Krankheit kurieren*, ein *Trank: Schutz vor Energien* (Säure), ein *Stab: Pracht des Adlers* (32 Ladungen) aus Teakholz, ein zu einem fliegenden Adler geschliffener Granat (Wert 130 GM) und ein Korallenarmreif (Wert 100 GM).

C5. GÄSTESCHLAFRAUM

Die Vorarbeiterin Nalisch und die Verkäuferin Abren teilen sich diesen kleinen Schlafraum. Bis Nikta kam, wurde dieser Raum für Gäste freigehalten. Nalisch überließ Fazar ihren Raum und Nikta wollte Abren in der Nähe behalten, also überzeugte sie die Frau, in die Gerberei zu ziehen. In diesem Raum befinden sich nur Nalischs und Abrens persönliche Gegenstände. Wer den Raum durchsucht, kann in den beiden Truhen Wertgegenstände im Wert von insgesamt 68 GM finden.

C6. HOF DER GERBEREI (HG 12)

Lehmziegelmauern umgeben diesen großen Hof. Dutzende Bottiche mit Färbemitteln und anderen, beim Gerben verwendeten Chemikalien stehen in geordneten Reihen in der Mitte des Hofes. Der Gestank, der aus den Bottichen und von den unbehandelten Häuten kommt, ist überwältigend.

Dieser große Hof steht voller Bottiche zum Gerben und Färben. Fässer mit Färbemitteln, Wasser und anderen Chemikalien sind entlang der Außenwände gestapelt. Der Boden besteht aus festgestampfter Erde, ist aber nahe der Bottiche aufgrund verspritzter und übergequollener Flüssigkeiten schlammig. Ungegerbte Häute, die noch von Haaren und Blut gereinigt werden müssen, liegen aufgehäuft unter summenden Fliegenwolken. Gegen die Bottiche gelehnt stehen mehrere lange Stangen und Paddel, mit denen normalerweise die eingeweichten Häute gerührt werden. Auch wenn der Gestank und der Anblick widerlich sind, ist der Hof ordentlich und organisiert.

Kreaturen: Zehn Arbeiter sind gegenwärtig auf dem Hof am Werk. Acht Wachen sitzen schwatzend im Schatten des Hauptgebäudes. Einige haben ausgebildete, angeleinte Leoparden bei sich. Salir hat sich für Leoparden als „Wachhunde“ entschieden, da diese natürliche Feinde der Hyänen sind, welche oft die Außenbezirke der Stadt heimsuchen, während sie nach Aas suchen. Der Gestank des Gerberdistrikts lockt zuweilen diese gefährlichen Tiere in großer Anzahl an.

Sollten die SC diesen Bereich ohne Begleitung eines Angestellten der Gerberei betreten, so ziehen jene Wachen, die sie bemerken, ihre Waffen und rufen ihnen zu zu verschwinden. Kommen die SC dem nicht nach, kommt es zum Kampf.

Die Arbeiter haben kein Interesse daran, ihre Leben zu riskieren, und fliehen durch das Tor oder ins Gebäude, sobald ein Kampf ausbricht. Sollte es dennoch erforderlich sein, dann verwende für sie die Spielwerte von Schweinebauern (NKO, S. 256).

GERBEREIWÄCHTER (8) HG 5

EP je 1.600

TP je 16 (siehe Seite 47)

TAKTIK

Im Kampf Beginnt ein Kampf, so lassen die Wachen ihre Tiere von der Leine und befehlen ihnen den Angriff. Die Hälfte der Wachen zieht dann ihre Waffen und geht in den Nahkampf, während die übrigen ihre Bögen ergreifen und aus der Entfernung das Feuer auf die SC eröffnen.

Moral Diese Wachen sind bezaubert und fühlen sich dem Schutz der Gerberei und ihrer Arbeiter besonders verpflichtet. Dennoch sind sie nur bezahlte Angestellte und schätzen ihre Leben mehr als die Gerberei. Sollten sie unter 10 TP reduziert werden, versuchen sie zu fliehen.

VERBESSERTE LEOPARDEN (6) HG 3

EP je 800

TP je 25 (MHB, S. 160, 295)

C7. TROCKEN- UND ZUSCHNEIDERAUM

Dieser geräumige und luftige Raum enthält ein halbes Dutzend große Holztische, die mit nicht zugeschnittenen Häuten bedeckt sind. Auf hölzernen Ständern entlang einer Wand hängen frisch gegerbte und gefärbte Lederstücke.

In diesem Raum werden die letzten Arbeitsschritte an den gegerbten und gefärbten Fellen ausgeführt, ehe sie verkauft werden können. Auf den Tischen liegen Hämmer, Bürsten, Kratzer und scharfe Messer.

Kreaturen: In ihrer Verkleidung als Fazar überwacht Nikta gegenwärtig die vier Arbeiter, welche hier die fertigen Häute zuschneiden. Diese Arbeiter schleichen sich leise aus dem Raum, sollte es zu einer hitzigen Diskussion kommen, oder fliehen, falls ein Kampf ausbricht. Sollte es dennoch erforderlich sein, dann verwende für sie die Spielwerte von Schweinebauern (NKO, S. 256).

Nikta reagiert sehr verärgert auf das Eindringen der SC in die Gerberei und verlangt sofort zu wissen, wer sie sind. Angesichts des Umstandes, dass sie es nicht geschafft hat, mit ihren Drohungen gegen Dahab Njano herauszulocken, sorgt sie sich zunehmend, dass ihr kleiner Plan nach hinten losgehen könnte. – Wenn sie die SC sieht, ahnt sie daher, dass es soweit ist.

NIKTA HG 12

EP 19.200

Pairaka^{MHB III}-Div-Attentäter^{ABR VI} 5

NB Mittlere Große Externare (Böse, Div, Extraplanar, Gestaltwandler)

INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +20

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls' Fährte

Teil 2 - Wahnsinn in der Bibliothek

Teil 3 - Die Sklavenmärkte von Okeno

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 23 (+6 GE, +8 Natürlich, +5 Rüstung)

TP 151 (14W10+75)

REF +16, **WIL** +11, **ZÄH** +12; +2 gegen *Gedanken wahrnehmen, Lügen erkennen* und ähnliche gedankenlesende Magie

Immunitäten Feuer, Gift, Krankheit; **Resistenzen** Elektrizität 10, Säure 10; **SR** 10/Gute Waffen oder Kaltes Eisen; **ZR** 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (gut)

Nahkampf *Krummsäbel* +1, +19/+14/+9 (1W6+7/18-20), *Beil* +1, +19/+14 (1W6+7/x3) oder 2 Klauen +15 (1W6+3)

Besondere Angriffe Feind studieren +2 (2 Ziele, Bewegungsaktion), Hinterhältiger Angriff +1W6, Krankheit

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +20) Immer — *Gutes entdecken, Magie entdecken* Beliebig oft — *Dimensionstür* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Irreführung, Monster bezaubern* (SG 22) 1/Tag — Herbeizauberung (Grad 3, 1W4 Dorus, 50%), *Insektenplage*

TAKTIK

Vor dem Kampf Nikta wirkt alle 12 Stunden *Irreführung*.

Im Kampf Nikta setzt ihre zauberähnliche Fähigkeit Herbeizauberung in der ersten Kampfrunde ein, um Verstärkung zu holen. Dann geht sie in den Nahkampf. Sofern sie dazu Gelegenheit erhält, versucht sie, einen oder mehrere SC zu bezaubern, um die Gruppe zu schwächen.

Moral Sollte Nikta unter 25 TP reduziert werden, flieht sie mittels *Dimensions-tür*. Möglicherweise macht sie später aus Rache Jagd auf die SC.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 22, **KO** 20, **IN** 12, **WE** 18, **CH** 26

GAB +14; **KMB** +20; **KMV** 36

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Schweben, Täuscher, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +21, Bluffen +31, Diplomatie +19, Einschüchtern +17, Fliegen +17, Heimlichkeit +21, Motiv erkennen +13, Verkleiden +29, Wahrnehmung +20, Wissen (Die Ebenen) +12, Wissen (Lokales) +12

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Infernalisch, Kelisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Attentätertricks (Täuschen^{ABR VI}, Waldläuferkampfsti-^{ABR VI}), Gestalt wechseln (Humanoider oder Tier der Größenkategorie Klein oder Mittelgroß, *Verwandlung*), Kampfstil (Kampf mit zwei Waffen), Lustvolle Träume, Spuren lesen +2

Ausrüstung *Lederrüstung* +3, *Beil* +1, *Krummsäbel* +1, *Elfenstiefel*, Schlüssel zur Gerberei und den Safes in Bereich **C4**, 69 GM

NIKTA



C8. SALIRS SCHLAFZIMMER

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 25; Nikta hat den Schlüssel).

Ein großes, mit Seidenlaken bezogenes Bett steht in der Osthälfte dieses L-förmigen Raumes. Im Nordteil stehen ein Spiegel und eine Kommode. Die Wände sind mit Lederarbeiten bedeckt, welche Bilder von Bergen und Wüstenlandschaften tragen.

Dieser spärlich ausgestattete Raum war Salirs Schlafraum. Seit seiner „Abreise“ ist der Raum verschlossen, allerdings verbringt Nikta hier unbemerkt von den anderen Gerbereiangestellten ihre Zeit. In den letzten Tagen dient es zudem als Gefängnis für Dahab.

Kreaturen: In der nordöstlichen Ecke des Raumes liegt gefesselt und geknebelt der Spion der Hyänenfürstin, **Dahab** (N Menschlicher Schurke 7). Er trägt immer noch die ockerfarbene Jacke, den Gürtel und die Stiefel, die er von Fazar erhalten hat. Sollten die SC ihn befreien, dank er ihnen von Herzen und warnt sie, dass Fazar nicht der sei, der er scheine. Nach seiner Befreiung erklärt Dahab, er werde sich über sie nur bestens äußern, ehe er sich auf den Weg zu Njana macht.

Sollten die SC bei dieser Gelegenheit erwähnen, dass sie die Festung der Sklavenhändlerin Beißende Peitsche suchen, kann Dahab helfen: Diese gnollische Sklavenhändlerin ist eine Rivalin der Hyänenfürstin, daher hat Dahab bereits ihre Geschäfte ausspioniert und kann ihnen den Weg zur Festung weisen.

Schätze: Die auf Leder gearbeiteten Landschaftsbilder sind wahre Meisterwerke. Insgesamt sind es fünf Stück; zwei sind jeweils 150 GM wert, die anderen drei jeweils 200 GM.

Unter dem Bett befindet sich ferner eine flache Truhe mit einer *Gestärkten Lederlamellar-Rüstung* +1.

C9. VERSANDLAGER

Dieser Lagerraum ist mit zugeschnittenen und zusammengerollten Lederstücken gefüllt, die von Kunden mitgenommen oder an ausländische Käufer verschifft werden können. Dieses Lager ist fast 3.000 GM wert, ließe sich aber nur sehr schwer am Stück auf einem Markt verkaufen – zudem würden die SC im Grunde das Geschäft ausrauben.

C10. MATERIALLAGER

Die langen Regale in diesem Raum enthalten verschiedene Werkzeuge, Farbstoffe und Chemikalien für die Aufrechterhaltung eines erfolgreichen und produktiven Gerbereibetriebes.

C11. HÄUTELAGER

Hier werden die im Hof von Haaren und Blut gereinigten Häute gelagert, bis sie in Salzwasser eingelegt werden.

ABSCHLUSS DER NEBENHANDLUNG

Sofern die SC Dahab lebendig zur Hyänenfürstin zurückbringen, teilt diese ihnen mit, wo die Festung von Beißende Peitsche, Blütendorn, liegt, und bittet sie, doch mit ihr zu Abend zu essen. Tun die SC dies, so schleichen sich im Verlauf des Abend Kisetz und ihr treuer Kumpan Hakoor vor und eilen nach Blütendorn, um die Bewohner der Festung zu warnen. Sollten die SC Njanos Einladung nicht annehmen, machen Kisetz und Hakoor sich auf den Weg, sowie die SC aufgebrochen sind – sollten die SC auch nur eine Minute vor Njanos Anwesen verweilen, laufen die beiden ihnen praktisch in die Arme.

Kisetz schuldet Beißende Peitsche keinerlei Treue und wäre entsetzt und voller Schrecken, sollte Njano von ihrer Eigenmächtigkeit erfahren – sie handelt aus reiner Gemeinheit, um den SC eins – möglichst blutig – auszuwischen. Sollte sie Erfolg haben, so werden die Begegnungen in Blütendorn um einiges schwieriger, da Beißende Peitsche vom Kommen der SC und ihren Motive weiß.

D. BLÜTENDORN

Im letzten Abschnitt dieses Kapitels gilt es, einen Weg in die Festung der paranoiden Beißende Peitsche zu finden und sich einer kleinen, aber gut ausgebildeten Privatarmee zu stellen. Eine offene Schlacht wäre eine eher übereilte Entscheidung. Sollte Beißende Peitsche von Kisetz gewarnt worden sein, wird das Eindringen in die Festung der Sklavenhändlerin um einiges gefährlicher.

Ein direkter Angriff wäre gefährlich und würde voraussetzen, dass die SC den geschützten Vordereingang überwinden oder die hohen Mauern der Festung erklimmen können. Zu diesem Zeitpunkt sollten die SC über Magie verfügen, mit der sie den Ort magisch ausspähen und sich direkt in die Festung transportieren können. Doch selbst bei dieser Option bekommen sie es immer noch mit Dutzenden zornigen Gnollen zu tun, welche die Festung und den Sklavenvorrat beschützen wollen.

Im Falle eines Angriffs oder Eindringens wird die Alarmglocke in Bereich **D5** geläutet. Binnen 3 Runden sind alle Gnolle in der Festung ausgerüstet und kampfbereit, um ihre Herrin und Blütendorn zu verteidigen. Beißende Peitsche leitet die Operation von oben her, geht selbst aber kaum Risiken ein – in ihren Augen sind alle anderen ersetzbar. Sollten die Dinge schlecht laufen, haben ihre Soldaten Anweisung, die Käfige zu öffnen und was immer darin ist hinauszulassen (in der Regel werden diese Soldaten aber natürlich zuerst angegriffen).

Dies ist eine harte Reihe von Begegnungen, bei denen das Potential besteht, dass alles in einer Katastrophe endet. Sollten die SC fliehen, so befiehlt Beißende Peitsche die Verfolgung und erklärt ihren Soldaten, diese bräuchten ohne die Köpfe der Angreifer gar nicht mehr zurückzukommen. Die Fähigkeit Geruchssinn der Hyänen erschwert ein Entkommen zudem zusätzlich.

Sollte Kisetz Beißende Peitsche gewarnt haben und sollte diese Zeit für Vorbereitungen gehabt haben, so sind die Fallgitter in den Bereichen **D1** und **D2** hochgezogen und exerzieren ihre Soldaten wie üblich in Bereich **D3**. Allerdings ist jeder wachsam und bereit; im Belagerungsraum (Bereich **D13**) halten sich sechs Gnolle auf, die Kavalleristen sind bei ihren Reittieren in Bereich **D11** und im Dachgarten (Bereich **D14**) halten sich weitere sechs kampfbereite Gnollwachen auf.

MERKMALE DER FESTUNG

Grimmige Granitmauern ragen pro Stockwerk 9 m in die Höhe. Das Erdgeschoss (Ebene 1) hat nur einen Eingang und das ganze Gebäude hat keine Fenster zur Außenseite hin. Der erste Stock (Ebene 2) verfügt über einige Fenster in den Innenhof; diese Fenster sind groß genug, um Licht hereinzulassen oder als Schießscharte zu dienen, eine Kreatur von maximal Größenskategorie Klein käme problemlos hinein, eine mittelgroße Kreatur müsste sich hindurchzwängen. Der Dachgarten (Ebene 2) weist eine 0,90 m hohe, steinerne Balustrade auf. Die Außenwände bestehen aus großen, glatten, fast nahtlos ineinander passenden Steinblöcken (Klettern SG 25), während die Innenwände rau und ungleichmäßig sind (Klettern SG 20).

D1. BEEINDRUCKENDER EINGANG (HG 6)

Dieses Gewölbe wurde zur Verteidigung erreicht, und nicht um Eindruck zu schinden. Es ist eine zylinderförmige Befestigung von 18 m Höhe, auf deren Dach grüne Gärten angelegt wurden. Die Außenwände bestehen aus großen, glatten Steinblöcken. Hinein führt nur ein Tor.

Ein eisernes Fallgitter (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 25) versperrt den 3 m breiten Durchgang. Unbekannte Besucher werden nicht hineingelassen.

Kreaturen: Gleich hinter dem Fallgitter stehen zwei Gnollwachen und schicken alle Besucher fort.

GNOLLTORWACHEN (2)

HG 4

EP je 1.200

Gnoll-Sergeanten (MKO, S. 96)

TP je 38

D2. EINGANGSTUNNEL

Ein in Dunkelheit gehüllter Tunnel mit Steinwänden verbindet das Äußere und das Innere dieses trostlosen Gebäudes

Dieser Tunnel wird an jedem Ende durch ein hochziehbares eisernes Fallgitter aus 5 cm dicken Stangen gesichert (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 30). Diese Fallgitter sind im Grunde immer geschlossen – nur falls man die SC erwartet, sind sie zu Beginn oben. Im hochgezogenen Zustand ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 erforderlich, um die unteren Spitzen zu entdecken. In der Tunneldecke befindet sich eine Reihe Mordlöcher; auch um diese zu entdecken, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 nötig.

Wenn die SC den Tunnel nutzen, lassen die Gnolle die Hälfte der Gruppe in den Innenhof, ehe sie erst das innere und dann das äußere Fallgitter herabsausen lassen und so einen Teil der Gruppe festsetzen. Dann beginnt der Angriff: Ein Dutzend kampffähiger Sklaven wird nach Bereich **D3** hineingetrieben, um gegen die SC zu kämpfen. Diesen folgt ein halbes Dutzend Gnolle, hinter denen die Tür zum Hof verschlossen wird.

Gefahr: Zwei Gnolle wachen in dem Raum über diesem Tunnel (Bereich **D13**). Wenn die SC diesen Bereich betreten, lassen die Gnolle die Fallgitter herab, um die Gruppe festzusetzen. Dann rollen sie Fässchen mit Säure in Vertiefungen über den Mordlöchern und zerschlagen sie mit schweren Hämmern, sodass Säure auf alle Kreaturen in einem Bereich von 3 m x 3 m herabregnet und

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls'
Fährte

Teil 2 - Wahnsinn
in der Bibliothek

Teil 3 - Die
Sklavenmärkte von
Okeno

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

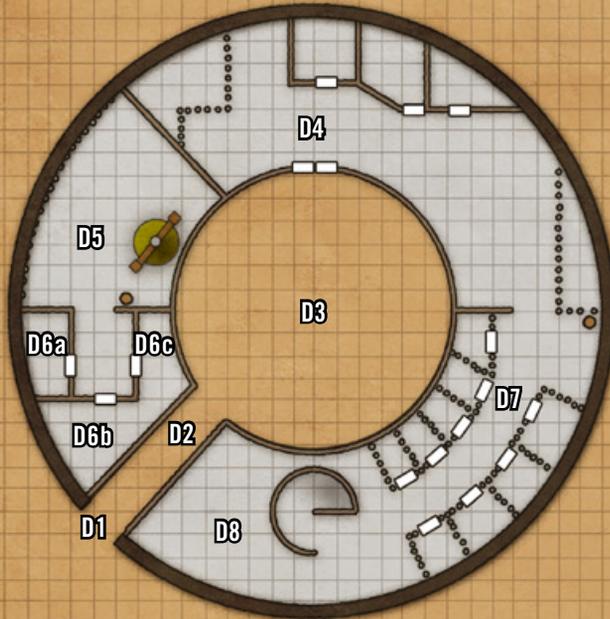
Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

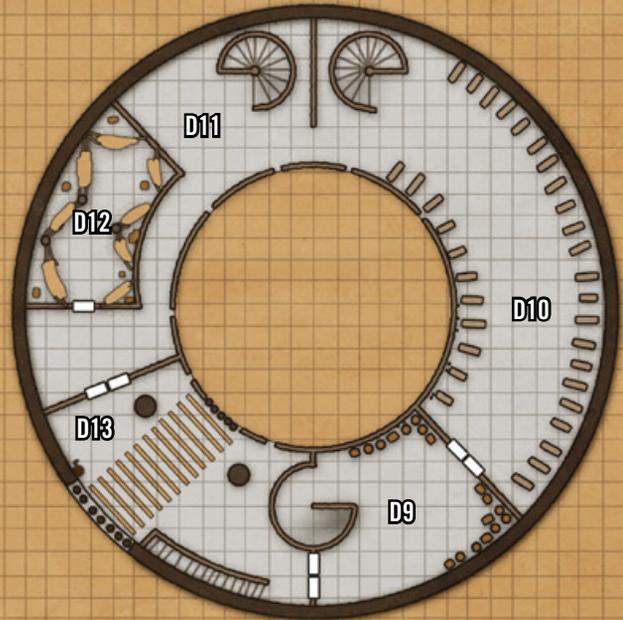
Bestiarium

D. BLÜTENDORN

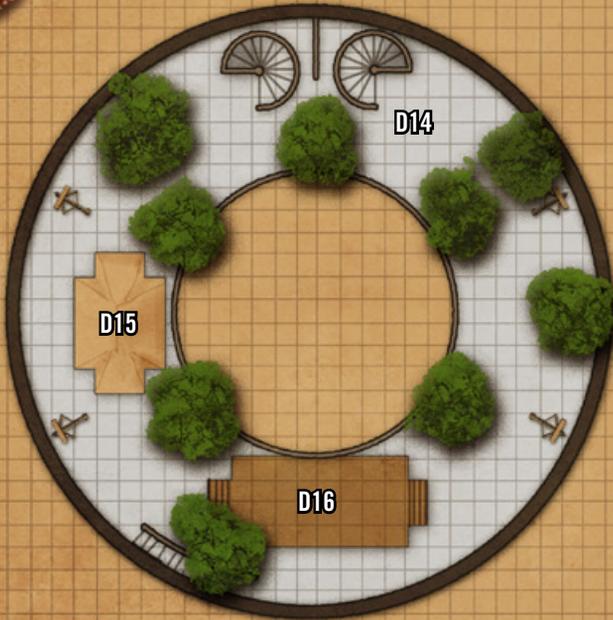
Ebene 1



Ebene 2



Ebene 3



1 Feld = 1,5 Meter

jeweils 4W6 Punkte Säureschaden verursacht. Aufstellen und Zerschlagen eines Fasses erfordert hierbei eine Volle Aktion eines Gnolls. Zwei Gnolle können entsprechend jede Runde zwei Bereiche zu jeweils 3 m x 3 m abdecken.

Flüstern: Wenn die SC diesen Bereich betreten, haben sie kurz den Eindruck, sich in einer Zelle mit Steinwänden zu befinden. Zugleich vernehmen sie: „Ihr habt es geschafft. Findet mich rasch. Wir müssen sein Wachstum aufhalten. Kommt zu mir, helft mir, unsere Zusammenkunft ist nahe!“

D3. INNENHOF (HG VARIERT)

Ein kreisrunder, sandiger Hof liegt zum Teil im Schatten der hoch aufragenden Innenmauer der Festung. In etwa 9 m Höhe gibt es einige Fensteröffnungen. Nochmals 9 m darüber befindet sich ein mit Bäumen und Blumen bepflanztes Dach; von diesem Dachgarten her ist das Zwitschern von Singvögeln zu hören.

Eine eiserne Doppeltür führt vom Hof nach Bereich **D4**; die Tür ist von innen mit einem schweren vorgelegten Balken gesichert (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28). Der Sand wird regelmäßig durchgeharkt, um sicherzustellen, dass die Sklaven darunter keine Waffen oder anderen Dinge verbergen. Ansonsten ist der Hof leer.

Kreaturen: Während die Sonne tagsüber gnadenlos vom Himmel brennt, scheuchen Gnollsoldaten Sklaven herum, um festzustellen, ob diese über das erforderliche Kampfgeschick für die Gladiatorengruben oder gar den berühmten Schwarzen Zirkus von Okeno verfügen. Tagsüber sind wenigstens acht gnollische Ausbilder zugegen, welche sich 16 angekettete oder mit Fußketten gesicherte Sklaven vornehmen. Diese Sklaven sind mit stumpfen Speeren bewaffnet, durch Hitze und Erschöpfung aber zu sehr geschwächt und werden daher von den grausamen Gnollen meistens nur herumgestoßen. Nachts hält sich hier normalerweise niemand auf.

GNOLLAUSBILDER (8) HG 3

EP je 800
Gnoll-Schläger (MKO, S. 95)
TP je 27

SKLAVEN (16) HG 2

EP je 600
Gefangener (SLHB, S. 272)
TP je 26

D4. STALLUNGEN (HG VARIERT)

An der Nordwand stehen drei große Holzkäfige. Entlang der Außenwände liegen Dunghaufen in sauberen Reihen. Auf improvisierten Holzhaufen liegen in 4,50 m Höhe lose Heuballen.

In diesem Raum sind Beißende Peitsche Tiere untergebracht. In der Südwand befindet sich eine zum Innenhof hinausführende Doppeltür, die von innen mit einem Vorlegebalken gesichert werden kann. Der schwere Eisenbalken wiegt über 200 Pfund und lehnt gegen die Wand. An den beiden Enden des Raumes führen Bogengänge in die Bereiche **D5** und **D7**. Auf wackligen, aber stabilen Holzregalen lagert Futter für die Tiere außerhalb der Reichweite ihrer hungrigen Mäuler. Primitive, grob

zusammengezimmerne Leitern führen zu den trockenen, stark brennbaren Heuballen hinauf.

Kreaturen: Ein halbes Dutzend Kamele ist locker an verschiedenen Haken und Pfosten festgebunden. Zu jeder Zeit wachen zwei Gnolle über ein Dutzend Sklaven, die sich um die Tiere kümmern. Die Sklaven kämpfen nur, wenn einer der Gnolle es ihnen befiehlt; dann ergreifen sie nahe Werkzeuge wie Mistgabeln, Schaufeln oder Stangen und nutzen diese als improvisierte Waffen.

Die Kamele sind recht zahm, solange sie nicht angegriffen werden oder ein Feuer ausbricht – in diesen Fällen aber verfallen sie in Panik und trampeln durch den Stall, wobei es ihnen im Grunde nur darum geht zu entkommen. Sie haben eine Todesangst vor dem hier eingesperrten Tiger.

Zwei der Holzkäfige an der Nordwand sind belegt. Die Käfige sind aus kräftigen Holzstangen gefertigt und mit einem seltsamen Knoten gesichert. Der mittlere beherbergt einen prächtigen Schreckenstiger, den Beißende Peitsche gerade erst erworben hat. Der linke dagegen enthält einen Drachenlöwen, welchen ein Jagdtrupp unlängst eingefangen hat. Die Sehnen in den Schwingen der Bestie wurden durchtrennt, sodass sie nicht fliegen kann, während ein lederner Maulkorb ihre Kiefer zusammenhält und zwei Riemen ihre Kehle zusammenschnüren, damit sie ihr furchtbares Brüllen nicht ausstoßen kann.

Sollten Eindringlinge in die Festung gelangen, so haben die Gnollwachen strikte Anweisung, diese Bestien freizulassen, indem sie die straffen Knoten lösen, welche die Käfige geschlossen halten. Diese Knoten können mit einer Klingewaffe in einer Runde durchtrennt werden. Die Gnolle verbringen daher die erste Kampfrunde damit, die Kreaturen zu befreien.

SCHRECKENSTIGER HG 8

EP 4.800
TP 105 (MHB, S. 261)

DRACHENLÖWE HG 7

EP 3.200
TP 76 (MHB III, S. 76)

GNOLLWACHEN (2) HG 4

EP je 1.200
Gnoll-Sergeanten (MKO, S. 96)
TP je 38

SKLAVEN (6) HG 2

EP je 600
Gefangener (SLHB, S. 272)
TP je 26

KAMELE (6) HG 1

EP je 400
TP je 13 (MHB II, S. 138)

D5. ALARMGLOCKE UND SKLAVENSAAL

An den Wänden dieser offenen Kammer befinden sich Haken für Handschellen und Ketten. Eine lange, kräftige Kette ist durch Schlaufen in der äußeren Wand geführt. Nahe der Innenwand hängt eine runde Eisenglocke, die mit fliegenden Raubvögeln graviert ist.

Die Gnolle halten viele Sklaven in diesem Teil der Festung. Nachts werden die Ketten oder Halsringe der Sklaven an der großen Eisenkette befestigt, sodass sie den Raum

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls'
Fährte

Teil 2 - Wahnsinn
in der Bibliothek

Teil 3 - Die
Sklavenmärkte von
Okeno

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

nicht verlassen können. Einer der Gnoll-Leutnants führt den Schlüssel mit sich (siehe Bereich **D12**), allerdings wechselt der Besitzer von Tag zu Tag. Neben der Glocke hängt ein großer eiserner Schlägel; die Glocke produziert einen lauten, fast schmerzhaften Ton, wenn sie geschlagen wird. SC, welchen Kaklataths fremdartige Art der Kommunikation widerfahren ist, wissen, dass dies der Glockenton ist, der die Visionen und Stimmen begleitet hat, wenn sie ihn hören.

Kreaturen: 22 verängstigte Sklaven sind hier angekettet. Es sind hauptsächlich Menschen und Halblinge (allesamt niedrigstufige Bürgerliche oder Experten; viele leiden unter Erschöpfung). Sie wollen nicht kämpfen und pressen sich gegen die Wände, sollte es hier zu einem Gefecht kommen. Falls die Gnollwachen sie losketten und ihnen befehlen, die SC anzugreifen, zeigen sie sich bemüht, wollen aber nicht sterben.

D6A–C. SKLAVENPFERCHE (HG 11)

Dieser Teil der Festung ist durch etwa drei Meter hohe Lehmziegelwände abgetrennt. Wehrhafte Holztüren, die jeweils mit einem geschlossenen Fensterchen ausgestattet sind, sind in die Wände eingelassen.

Diese Zellen werden verwendet, um bestimmte Sklaven vom Rest getrennt zu halten, meist Unruhestifter, Kandidaten für Bestrafungen oder wertvolle Gefangene. Die Zellentüren (Härte 5, 20 TP, Gegenstand zerschmettern SG 25) sind mit hochwertigen Schlössern gesichert (Mechanismus ausschalten SG 30).

Die Zellen **D6b** und **D6c** sind gegenwärtig leer, Zelle **D6a** ist belegt.

Kreatur: In Zelle **D6a** befindet sich eine schwache, alte Frau, welche Hand- und Fußketten trägt und deren Halsreif zudem über eine Kette mit der Wand verbunden ist. Alle SC, welche im Rahmen der seltsamen Kontaktaufnahmen den Yither und eine alte Frau auf demselben Platz in einer Wüste ohne Orientierungspunkte gesehen haben, erkennen die Frau aus dem Traum wieder. Sie wirkt schwach und gebrechlich und liegt zusammengerollt in einer Ecke ihrer Zelle. Wenn die SC die Zellentür öffnen, wendet sie sich ihnen mit abwesendem Gesichtsausdruck zu, starrt sie einen Moment lang an und lächelt dann.

Dies ist Kaklatath. Im Körper einer alten Sklavin steckt der Geist eines Botschafters der Yither, welcher vor vielen Jahrtausenden nach Golarion gekommen ist. Er wendet sich sofort telepathisch an die SC und bittet sie, sich zu eilen und ihn zu befreien. Er warnt die SC, dass dies ein gefährlicher Ort und sein Körper gebrechlich sei – sollte diesem Körper etwas zustoßen, würde er für immer sterben. Kaklatath teilt mit, dass Lowls vor einigen Tagen hier gewesen sei und sich nun auf dem Weg nach Neruzavin befände. Er könne ihnen helfen, dorthin zu gelangen, warnt aber, dass sein Wissen des Weges unvollständig sei.

Es ist wichtig, dass die SC Kaklatath befreien, da der Yither über großes Wissen verfügt, welches den SC bei der Jagd auf Graf Lowls weiterhelfen wird. Kaklatath ist im nächsten Kapitel eine wertvolle Ressource für die SC – mehr über ihn findest du in der NSC-Galerie.

KAKLATATH

HG 11

EP 12.800

TP 26 (siehe Seite 104)

D7. PFERCHE

In diesen Zellen verwahrt Beißende Peitsche jene Sklaven, die als nächstes in Okeno verkauft werden sollen. Da sie gerade eine Ladung raus geschickt hat, sind die Pferche gegenwärtig leer.

D8. DIE RAMPE (HG 11)

In diesem Raum herrscht ein herber Tiergeruch, welcher von zwei abgedeckten Käfigen auszugehen scheint. Eine breite Rampe mit leichter Steigung führt in einer Spirale nach oben.

Die spiralförmige Rampe überbrückt den Höhenunterschied von 9 m nach Bereich **D9**. Bis auf die beiden Eisenkäfige, die mit rauen Wolldecken abgedeckt sind, ist der Raum leer. Jeder Käfig ist mit einem durchschnittlichen Schloss (Mechanismus ausschalten SG 25) gesichert, jeder Sergeant besitzt einen Schlüssel. Daneben hängt ein alter Ledersack an der Wand, welcher sechs Augenbinden und eine Reitgerte enthält. Ferner hängen dort sechs Sätze Scheuklappen für Pferde, die völlig die Sicht nehmen können.

GNOLLWACHE

Kreaturen: Die hier befindliche Ausrüstung kommt beim Umgang mit den Basilisken in den Käfigen zum Einsatz. Mit den Scheuklappen werden die Augen der Basilisken bedeckt; an den Scheuklappen sind Schnüre befestigt, mit denen sie geöffnet werden können, sodass die Basilisken ihre Blickangriffe nutzen können. Die Gnolle tragen die Augenbinden, wenn sie die Basilisken striegeln oder ihnen die Scheuklappen aufsetzen. Die Basilisken sind eine in den Hügeln bei Solku vorkommende Variante aus Katapesch mit hubbeliger, sandfarbener Haut, die zudem gute Kletterer hervorbringt (diese Basilisken haben eine Bewegungsrate für Klettern von 3 m).

Die Gnolle haben diese Bestien trainiert und setzen sie zur Verteidigung und zum Einschüchtern ein. Einige ihrer Opfer schmücken den Dachgarten der Festung. Beißende Peitsche zwingt öfters Halbblingsklaven, auf den Basilisken zu reiten und zum Lanzengang gegeneinander anzutreten – die Folge sind oft versteinerte Sklaven. Da die Gnolle die Basilisken mit der Reitgerte schlagen, erhält jeder, der die Peitsche schwingt, einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern zum Demoralisieren und für Mit Tieren umgehen gegenüber den Basilisken.

VERBESSERTER BASILISKEN (6) HG 6

EP je 2.400

TP je 66 (MHB, S. 27, 295)

D9. LAGERRAUM

Dieser riesige und gut bestückte Lagerraum ist vollgestopft mit Fässern, Kisten und anderen Gegenständen.

Beißende Peitsche hat genug Ausrüstung und Zwieback für 1 Monat hier, sollte ihre Festung belagert werden. Neben gewöhnlichen Verpflegungsgütern wie Fässern mit Wasser, gepökeltem Fleisch, Tee und anderen Dingen lagert hier auch gebrauchte Expeditionsausrüstung wie Zelte, Seile, Schaufeln und andere konservierte Nahrungsmittel. Der Besitzer dieser Gegenstände reist definitiv nicht mit leichtem Gepäck – hinzu kommen diverse Luxusgegenstände wie Betten, Reisetruhen und dekorative Buntglas-Öllampen.

Eine Tür südlich der Rampe führt nach Bereich D13 zu den Belagerungswaffen.

D10. UNTERKÜNFT (HG 11)

Diese mit rund verlaufenden Außenwänden ausgestattete Kammer ist eine große, ordentliche Truppenunterkunft mit Dutzenden von Feldbetten. Unter jedem Bett steht eine kleine Kiste.

Beißende Peitsches Gnollsoldaten und -wachen schlafen und ruhen sich hier aus. Es stinkt nach Schweiß und schmutzigem Fell. Der Boden ist aber sauber gefegt – dafür sorgen schon die weiblichen Gnolle, welche die männlichen Wachen gnadenlos antreiben und ihnen keine Ruhe lassen.



KAKLATATH

Kreaturen: Insgesamt hausen hier 30 Gnolle, allerdings ist der Raum nur nachts annähernd voll belegt, wenn die meisten schlafen. Tagsüber ist er meist etwa zur Hälfte belegt. Sollten die SC die Festung belagern und/oder diese in den Alarmzustand versetzt werden, so leert sich dieser Raum, da die Gnolle in andere Bereiche eilen, um ihr Zuhause zu verteidigen.

GNOLLSOLDATEN (16) HG 3

EP je 800

Gnoll-Verheerer (MKO, S. 94)

TP je 49

Schätze: Hier lagert eine umfangreiche Rüstkammer an einfachen und Kriegswaffen, sowie ein Dutzend überzähliger Lederrüstungen und großer Holzschilde. Die Kisten unter den Feldbetten enthalten persönliche Gegenstände von geringem Wert.

D11. DIE ZWINGER (HG 9)

Dieser offene Bereich gehört den hier lebenden Hyänen; überall liegen abgenagte Knochen und Fäkalien. Neben der Treppe stehen in ordentlichen Reihen Sättel und Zaumzeug.

Kreaturen: Die Reittiere der Leutnants, acht Schreckenshyänen, schlafen und fressen hier. Sie bewegen sich frei in diesem Bereich und greifen jeden Nichtgnoll an.

SCHRECKENSHYÄNEN (8) HG 3

EP je 800

TP je 26 (MHB, S. 154)

D12. UNTERKUNFT DER LEUTNANTS (HG 12)

Die Tür (Härte 5, 20 TP, Gegenstand zerschmettern SG 25) dieser Kammer ist mit einem durchschnittlichen Schloss (Mechanismus ausschalten SG 25; jeder Leutnant hat einen Schlüssel) gesichert.

Dieser Raum enthält acht große Hängematten, um welche Seilstücke herum gespannt wurden, um Reviere abzustecken. Die Hängematten hängen an in die Wände getriebenen Bolzen. Innerhalb der mittels Seilen markierten Bereiche stehen kleine Kisten und Truhen.

Kreaturen: Die Leutnants sind allesamt weibliche Gnolle und streiten den ganzen Tag erbittert. Sie schüchtern einander ein und stoßen sich gegenseitig herum, um die Hackordnung auszurichten und im Rang aufzusteigen. Insgesamt sind es acht Leutnants, die rangmäßig knapp unterhalb der Elitesoldaten auf dem Dach stehen, welche Beißende Peitsche im Dachgarten beschützen dürfen. Im Kampf gehen alle nach Vorschrift vor – sollte sich aber eine Gelegenheit ergeben, eine Rivalin auf subtile Weise zu erledigen, nutzen sie diese. Die Leutnants nutzen die Schreckenshyänen in Bereich D11 als Reittiere; sollte Alarm gegeben werden, eilen sie zuerst zu ihren Reittieren.

GNOLLEUTNANTS (3) HG 6

EP je 2.400

TP je 55 (MKO, S. 96)

Ausrüstung Schlüsselring mit Schlüsseln für die Käfige in Bereich D8 und die Tür nach Bereich D12. Eine besitzt den Schlüssel für die Ketten in Bereich D5.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls' Fährte

Teil 2 - Wahnsinn in der Bibliothek

Teil 3 - Die Sklavenmärkte von Okeno

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

Schätze: Unter den persönlichen Gegenständen in den Truhen sind ein *Ring des Wilden Aufbegehrens*^{ARK}, ein Tongefäß mit *Gagatintarsien* (Wert 50 GM), welches *Steinsalbe* enthält, eine *Luftreinigungskerze*^{ARK}, die in eine *Schriftrolle: Tageslicht* gewickelt wurde, sowie 1.137 GM in verschiedenen Münzarten.

D13. BELAGERUNGSRAUM

An den Enden dieses Raumes befindet sich die Mechanik für zwei große Fallgitter. Dazwischen liegen mehrere Reihen Mordlöcher, die mit Eisenschienen verbunden sind. Neben diesen stehen Dutzende säuberlich aufgereihter Fässer und Waffenständer.

Dieser Raum ist der Zenit von Beißende Peitsches Paranoia. Die Gnolle hier sind bestens in der Belagerungskunst ausgebildet und begeistern sich zudem für ihre Tätigkeit. Im Falle eines Angriffs werden Eindringlinge zuerst im Tunnel unter diesem Raum eingeschlossen, dann werden die Tonfässer mit Säure auf den Schienen bis über die Mordlöcher gerollt und mit in Griffweite stehenden Vorschlaghämmern zertrümmert.

Charakter in einem Bereich von 3 m x 3 m unter einem Mordloch erleiden 4W6 Punkte Säureschaden (REF, SG 15, halbiert). Der Groll, welcher das Fass zerschlägt, und alle an das Fass angrenzenden Gnolle erleiden jeweils 1 Punkt Säureflächenschaden aufgrund von Spritzern. Die Gnolle können eine Volle Runde aufwenden, um die Fallgitter mit Hilfe des Uhrwerkmechanismus hier hochzufahren oder runter zu lassen.

D14. DER HIMMELSGARTEN

Die Dachterrasse ist ein prächtiger Garten. Wacholderbäume stehen überall zwischen duftenden Blumen, dazu kommen zahlreiche Statuen. Diese Oase lockt Singvögel zu Dutzenden an, die in den Bäumen sitzen. In einem Teil steht ein großes Zelt, ein Stück dahinter ein eleganter Holzpavillon.

Um ihrer Festung ein Element der Annehmlichkeit hinzuzufügen, ließ Beißende Peitsche hier einen Garten anlegen. Das Dach ist mit einer dicken Schicht fruchtbarer Erde bedeckt, aus welcher Bäume, Büsche und andere Pflanzen wachsen. Durch den Garten führt ein gepflasterter Weg, allerdings ist der gesamte Bereich offen und leicht zu begehen. Eine 0,90 m hohe Mauer begrenzt den Garten am Innen- und am Außenrand.

Bei den Statuen handelt es sich um versteinerte Sklaven, die den Basilisken in Bereich **D8** zum Opfer gefallen sind; viele weisen grausame Schäden im Gesichtsbereich und anderswo auf.

D15. DER GELBE PAVILLON (HG 14)

Ein großes, gelbes Zelt steht im Garten. Drinnen ist es wohlgeordnet und luxuriös dekoriert. Feldbetten mit edler Seidenwäsche stehen im Schatten neben niedrigen Tischen mit hochwertigen Speisen und Getränken.

Kreaturen: Beißende Peitsche hat stets ihre Wachen um sich; die Elitewachen ihrer Leibgarde dürfen in ihrer Nähe den Dachgarten genießen und hier oben schlafen. Diese Gnollinnen wurden wegen ihres

Kampfkönnens ausgewählt und begleiten die Sklavenhändlerin überall hin. Diese Leibgardistinnen sind arrogant und sehr aggressiv. Sie genießen es, die Sklaven zu quälen und haben aus ihrer Grausamkeit eine Kunst gemacht. Ein halbes Dutzend Sklaven ist stets zugegen, um die Gnolle zu bedienen und ihnen frisches Wasser und bestes Essen zu bringen.

Beißende Peitsche vertraut darauf, dass ihre Leibwache sich allen Bedrohungen annimmt, die das Dach erreichen, daher stoßen sie und ihre gegenwärtigen Gäste erst zu einem Kampf hinzu, wenn die Hälfte der Leibwachen besiegt wurde oder diese nach 4 Runden die SC noch nicht besiegt haben.

GNOLLEIBWACHEN (6)

HG 9

EP je 6.400

Gnoll-Rudelführer (MKO, S. 94)

TP je 124

Schätze: Zwischen den Luxusgegenständen hier steht ein Getreidekasten aus Pinienholz voller geplündert Silbergegenstände. Dieser Berg an Tellern, Kerzenhaltern und Tablets besteht zwar aus angeschlagenen und verbeulten Gegenständen, ist insgesamt aber 800 GM wert. Daneben steht eine geschliffene Glasschüssel (Wert 100 GM), welche gegenwärtig geröstete Skorpione enthält. Auf einem der niedrigen Tische liegt ein aufgeschlagenes Buch, dessen Illustrationen Gnolle bei verschiedenen Kampfarten zeigen (Sammlerwert maximal 50 GM); als Lesezeichen dient eine *Spählinse*. Ferner steht dort ein gut 0,60 m hohes, glasiertes Tonkamel, dessen Rücken aufgeklappt werden kann – es enthält 24 Anwendungen *Pesch* (Wert je 15 GM; SLHB, S. 232). Neben einem der Betten steht eine Wasserpfeife aus Silber, Gold und Jade in Form eines Phönix (Wert 600 GM). Auf dem Serviertablett mit der hochwertigen Nahrung steht zudem eine *Unerschöpfliche Wasserkaraffe* aus Zinn.

D16. BEISSENDE PEITSCHES PAVILLON (HG 12 ODER 14)

Leicht über den Garten hervorragend steht ein edler Pavillon aus Bambus und Walnussholz. Über dem offenen Gebäude flattern Fahnen, die ein durch eine flammende Wüste galoppierendes Kamel zeigen.

In diesem Pavillon ruht Beißende Peitsche und empfängt Besucher, wenn sie in ihrer Festung weilt. Hier hat sie sich auch mit Lowls getroffen und wegen der Verpflegung und Sklaven für die Reise ins Dörrland gefeilscht.

Das Gebäude ist minimalistisch gehalten: Es gibt einen Aufenthaltsraum mit dicken Sitzkissen, zwei Faltstühlen, einem Esstisch und einem größeren Konferenztisch. An der Südwand steht ein wichtiger Holzschrank, in den eine Wüstenlandschaft graviert wurde.

Kreaturen: Sollten die SC es bis zum Garten schaffen, ohne sich durch die Festung zu kämpfen oder Alarm auszulösen, ist Beißende Peitsche hier und pflegt ihren geschätzten Jagdvogel.

Wahrscheinlicher ist aber, dass Beißende Peitsche auf den Kampf vorbereitet ist. Sollte Kisetz die SC verraten und Beißende Peitsche gewarnt haben, so sind sie und Hakoor ebenfalls hier und erhöhen den Herausforderungsgrad der Begegnung auf HG 14.

BEISSENDE PEITSCH**HG 12****EP 19.200****TP 132** (siehe Seite 170)**KAHREE****HG —**

Adlertiergefährte

TP 45 (siehe Seite 170)**KISETZ****HG 12****EP 19.200****TP 105** (siehe Seite 43)**TAKTIK**

Vor dem Kampf Kisetz studiert das Ziel ihres Zorns aus früheren Begegnungen, ehe sie angreift, um ihren Todesangriff nutzen zu können.

HAKOOR**HG 10****EP 9.600****TP 74** (siehe Seite 43)

Schätze: Beißende Peitsche weiß um das diebische Wesen ihrer vielen Feinde und hat daher den Großteil ihrer Reichtümer in einer anderen Residenz verborgen. Der Schrank enthält aber 13 Krüge hochwertigen Weins (Wert je 10 GM), neun Anwendungen Pesch und frische Nahrung (hauptsächlich rohes Fleisch). Hinzu kommen 12 Beutel mit jeweils 200 GM, ein kleiner Beutel mit acht Granatedelsteinen (Wert je 100 GM) und eine hochwertige Sammlung von Karten von Katapesch (Sammlerwert 1.000 GM). Ebenso verfügt sie über eine Karte der südwestlichen Küste Casmarons; dort ist ein Bereich als „Dörrland“ markiert. Auf der Karte ist eingetragen, wo Lowls an Land gehen und welche Route er durch die Wüste zu dem Ort nehmen will, wo seiner Ansicht nach Neruzavin liegt. Beißende Peitsche ließ ihn diese Kopie seiner Routenkarte zeichnen, um dem Kapitän des von ihr organisierten Schiffs die nötigen Informationen zukommen zu lassen und sichergehen zu können, dass genug Vorräte für die Reise erworben wurden. – Außerdem glaubte sie, dass diese Informationen später vielleicht einmal noch nützlich sein könnten.

Entwicklung: Falls die SC es schaffen, mit Beißer Peitsche zu verhandeln, verschont sie sie vorerst. Sie ist zornig, dass die SC nicht nur ihre Wachen (und vielleicht auch einige ihrer Sklaven) getötet haben, sondern auch in ihre Festung eindringen und bis zu ihr vorstoßen konnten. Sie fürchtet, dass die Kunde davon möglicherweise alles zerstören könnte, was sie sich in Okeno aufgebaut hat. Sie verlangt, dass die SC für alle angerichteten Schäden bezahlen, ehe sie sie lebendig ziehen lässt. Sollten die SC sich weigern, befiehlt sie ihren Wachen, die SC zu ergreifen und in die Zellen (Bereich **D6**) zu werfen.

Sollten die SC mit der gnollischen Sklavenhändlerin verhandeln und diese sich nicht entschließen, sie zu versklaven oder hinrichten zu lassen, so kann Beißende Peitsche dazu gebracht werden, ihnen dieselbe Hilfe zukommen zu lassen, die bereits Graf Lowls erhalten hat. Beißende Peitsche ist grausam, herzlos und bössartig, zugleich aber nützlich – so nützlich, dass Lowls viele hundert Kilometer gereist ist, um ihre Fähigkeiten zu nutzen. Beißende Peitsche gehört zu den Personen, die Dinge geschehen lassen!

Falls die SC mit Beißer Peitsche ein Bündnis eingehen, sollte dieses angespannt sein, allerdings kann sich die Gnollin als unbezahlbar wichtig erweisen. Sie

hat viele Kontakte in Okeno und kennt die besten Kapitäne, Seeleute und Schiffe. Sie weiß so manches über die Wüste und längere Reisen durch solche Regionen. Sie ist aber dennoch ein Gnoll und zudem chaotisch böse, sodass manche SC eine solche Beziehung – selbst wenn sie rein geschäftlich sein sollte – als einen Schritt zu weit ansehen könnten.

Sollten die SC aber Beißer Peitsche mitteilen, dass Njano ihnen verraten hat, wo sie zu finden sei, verfällt die Sklavenhändlerin in Wut und greift sofort einen der SC an. Dann will sie nur noch die Gesandten ihrer größten Rivalin töten und der Hyänenprinzessin ihre zerfetzten Kadaver schicken als Lektion, sich nie wieder in ihre Angelegenheiten einzumischen...

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Zum Ende dieses Kapitels sollten die SC die Route kennen, welche Lowls auf der Suche nach Neruzavin ins Dörrland genommen hat. Er ist mit vielen Vorräten, Trägern und Wachen aufgebrochen, die ihm helfen sollen, die vergessene Stadt zu finden. Die SC wissen auch, dass Lowls das Nekronomikon aus dem Mysterium gestohlen und nun bei sich hat. Was er damit vorhat, wissen sie nicht, allerdings sollte es sie beunruhigen zu wissen, dass ein solches Buch irgendwo dort draußen in den Händen eines Wahnsinnigen ist.

**HAKOOR****Was Ewig Liegt,
Band 2****Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit**

Vorwort

Teil 1 - Auf Lowls'
FährteTeil 2 - Wahnsinn
in der BibliothekTeil 3 - Die
Sklavenmärkte von
Okeno**Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe****Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne**

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene FleckDie Lebensweise
der YitherOkeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium



Ebenso sollten die SC erfahren haben, dass Lowls mit Xhamen-Dors Sporen infiziert wurde und dass der Große Alte noch im Kratersee nahe Neruzavin ruht, aber an Macht gewinnt. Falls sie mit Beißende Peitsche reden können, kann diese ihnen mitteilen, dass Lowls kränklich und wirr wirkte und öfters ins Leere starrte, während er murmelte, als hätte er eine Unterhaltung mit jemandem, der nicht anwesend war.

Im letzten Teil dieses Kapitels konnten die SC Kaklath in Bereich **D6a** und/oder die Karte des Dörrlands in Bereich **D16** finden. Mit Hilfe einer dieser Quellen können die SC zur vergessenen Stadt aufbrechen – verfügen sie über beide Ressourcen, wird die Reise einfacher.

Falls die SC in Okeno verweilen und vielleicht damit beginnen, Fragen über die Hyänenfürstin Njano zu stellen, oder zu ihr zurückkehren, um Rat und Hilfe zu erbitten, wird die gnollische Sklavenhändlerin sehr misstrauisch.

Sie fürchtet, die SC könnten mit Beißende Peitsche im Bunde sein (sofern diese den Besuch der SC in ihrer Festung überlebt hat) oder nun auch sie zur Strecke bringen wollen (so sie Beißende Peitsche besiegt haben). Entsprechend könnte es nur eine Frage der Zeit sein, bis angeheuerte Schläger und Meucher sich auf die Spur der SC setzen. Allerdings gehen viele den SC auch weitläufig aus dem Weg, sobald sich die Kunde über ihren Vorstoß in die Festung von Beißende Peitsche verbreitet.

Als nächsten Schritt müssen die SC die Reise ins Dörrland organisieren und der Karte folgen, die sie zur vergessenen Stadt Neruzavin führt. Mit dem Schiff dauert die Seereise etwa einen Monat und kostet 250 GM pro Person. Die SC können sich auch für ein kleineres Schiff entscheiden, welches weniger Komfort bietet und daher billiger ist, allerdings dauert die Reise dann länger. Alternativ könnten sie auch ins Dörrland teleportieren oder diese Dienstleistung von einem Zauberkundigen erwerben.

PATHFINDER[®]

ABENTEUERPfad[™]



WAS EWIG LIEGT

DER TRÄUMER IN DER TIEFE

von John Compton



HINAB IN DEN WAHNSINN

Dank meines großen Interesses an Fantasy-Rollenspielen waren die Werke H.P. Lovecrafts ein Teil meiner Kindheit und doch las ich erstmals eine seiner Geschichten während eines Auslandssemesters im Rahmen archäologischer Grabungen in den Hügeln des nordwestlichen Honduras. Mein Mitbewohner Thomas hatte mehrere Taschenbücher mit Schaudergeschichten über Cthulhu und Konsorten mitgebracht, die alle umso unheimlicher waren, da in vielen ahnungslose Archäologen unergründliche dunkle Wahrheiten offenlegten, ehe sie unwiderruflich dem Wahnsinn verfielen. Was für ein Spaß! Als ich zwei Jahre später zu einer weiteren Ausgrabung zurückkehrte, begleiteten mich Lovecrafts Werke. Was konnte schon besser sein als eine Kombination aus Archäologie zur Zeit der Pulp-Ära, außerweltlichen Schrecken und zermalmenden Selbstzweifeln als Folge der Entführung durch Außerirdische? Hiervon handelt jedenfalls die Erzählung *The Shadow Out of Time*, die Geschichte eines Professors, der erkennt, dass ein Yither mit ihm den Geist getauscht hat. Er reist nach Australien, um seinen Verdacht zu bestätigen, indem er nach einer verfluchten Wüstenstadt sucht – wobei er engen Kontakt zu Wesen erhält, die informell als Flugkraken bezeichnet werden. Diese Geschichte diente als In-

spiration für das 4. Kapitel des Abenteuerpfades bis hin zu den bedeutenden Rollen des Großen Volkes von Yith und ihrer Rivalen, der Flugkraken.

Dieses Kapitel zu schreiben, war aus zwei Gründen noch herausfordernder und spannender: Ersten ergaben sich aus dem Verlauf der Kampagne einige wunderbare Abweichungen von der Vorlage. Die Flugkraken sind nur die Spitze des kosmischen Eisberges, schließlich steht das Erwachen eines planetenfressenden Parasiten bevor, das nur die SC vereiteln können, und wäre da immer noch der im Hintergrund lauende, bösartige Einfluss des Königs in Gelb.

Die SC werden nicht nur von ihrer eigenen Neugier angetrieben, herauszufinden, was ihnen zugestoßen ist, das sie nicht unter Kontrolle hatten, sie sind auch auf der heißen Spur des noch sterblichen, aber völlig undurchschaubaren Grafen Lowls, dessen Ambitionen für ihn selbst und andere immer gefährlicher werden.

Noch schwieriger ist es, die Erwartungen an die Protagonisten zu steuern. In Lovecrafts Werken sind die Erzähler in ihren Schwächen, Ängsten und Fähigkeiten völlig menschlich. Dies läuft aber dem Heldentum und der Kontrolle über das eigene Schicksal zuwider, welche dem Pathfinder-Rollenspiel zugrunde liegen.

Das Spiel basiert auf der Annahme, dass die Hindernisse die Protagonisten zwar fordern, aber nicht automatisch zu roten Schmierflecken auf den Pflastersteinen reduzieren, sodass sie an Können und Macht wachsen, um sich noch größeren Gefahren stellen zu können. Letztendlich geht es oft um die Zahlenwerte auf dem Charakterbogen. Einer von Lovecrafts Hauptdarstellern dagegen hat nicht den Luxus zu wissen, dass sein Modifikator auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik von +14 ihn automatisch diesen Sprung schaffen lässt, ebenso wenig wie jener ahnungslose Gelehrte nicht anhand seiner eigenen Würfe die Rüstungsklasse eines Mi-Go folgern kann. Ihm stehen nur wertende Beobachtungen zur Verfügung, welche – wie der Leser alsbald erkennt – durch die umnebelten Denkprozesse eines unzuverlässigen Erzählers gefiltert werden, der selbst längst dem Wahnsinn verfallen ist. Bei solchen Horrorgeschichten beschwert sich niemand, dass der HG der Gegenseite um 10 höher ist als die Stufe des Protagonisten – davon geht man ohnehin gewissermaßen bereits aus.

Sobald aber Zahlen ins Spiel kommen, verschwindet ein gewisses Element des Schreckens. Warum soll man fliehen, wenn man ein *Falcata der Schärfe +3* besitzt?! Wenn in einem Pathfinder-Abenteuer ein Monster auftaucht, hacken die SC es meistens in Stücke und rauben seine Schätze, weil dies zu den Grundannahmen des Spiels gehört. Daher habe ich andere Methoden eingebaut, um deine Spieler zu beunruhigen. Im Kasten auf Seite 71 findest du einige spezifischere Beispiele zu den folgenden, weiter gefassten Empfehlungen. Solltest du dir noch nicht die *Ausbauregeln IX: Horror* zu Gemüte geführt haben, solltest du dir dort speziell Kapitel 6 ansehen; dieses enthält einige wirklich finstere Ideen, aber auch wichtige Ratschläge zum Leiten eines Horrorabenteuers.

Kontrolliere die Atmosphäre: Konzentration ist der Schlüssel. Lass wenigstens die Spieler Ablenkungen minimieren, indem sie ihre Telefone auf stumm schalten und zustimmen, während des Spiels nicht im Internet zu surfen. Um eine besondere Atmosphäre zu schaffen, kannst du das Licht dimmen und unheimliche Musik laufen lassen, deren Lautstärke du an den aktuellen Gefahrengrad anpasst.

Nicht reden, zeigen: Spilleitern und Autoren wird oft geraten, die Eigenschaften einer Sache oder einer Person zu zeigen und nicht nur aufzuführen. Dies ist bei unheimlichen Abenteuern doppelt wichtig, da Schlüsselworte vertraute und letztendlich beruhigende Informationen enthalten. Sobald du den im *Monsterhandbuch* aufgeführten Namen einer Kreatur nennst, wird irgendjemand denken oder gar sagen: „Hey, das Vieh hat nur HG 11, das packen wir locker!“ Versuche, die Kreatur bildhaft und informativ, aber auch etwas täuschend zu beschreiben oder gib ihr einen gänzlich neuen Namen. Beschreibe den Einsatz einer ihrer besonderen Fähigkeiten auf neue, einprägsame Weise, ohne dabei die Wirkungsweise zu verändern. Vertraut mir, nichts macht einen Spieler, der alle Monsterhandbücher kennt, nervöser, als etwas, das er nicht erkennt. Ein gelungener Fertigkeitwurf für Wissen sollte den Spielern brauchbare, aber nicht alle Informationen liefern. Versuche die nächste Kreatur mit Lebenskraftzug so zu beschreiben: „Fähig, Stücke aus euren unsterblichen Seelen herauszureißen und einen Sterblichen auf ewig zu einer heimgesuchten, leeren Existenz zu verdammen, wenn nicht gar ihn völlig zu vernichten.“ – Und dann schau, wie die Spieler zu schwitzen beginnen.

Zeige nicht alles: Als der SL bist du das Fenster der Spieler zur Spielwelt, daher verlassen sie sich auch darauf, dass du sie mit Informationen versorgst. Bei einem gruseligeren Abenteuer bedeutet dies nicht, dass du ihnen alles zeigen musst. Ein Monster könnte plötzlich hervorspringen und Initiative würfeln, es könnte sich aber auch erst nach und nach zeigen. Lass die SC seine Spuren finden. Lass sie sein letztes Opfer entdecken. Lass sie mit guten Fertigkeitwürfen für Wahrnehmung einen Blick auf einen Schwanz oder schleimige, fortzuckende Tentakel erhaschen, ehe die Bestie entkommt und sie von außerhalb ihrer Reichweite weiter quält. Der Yither Kaklatath stellt in dieser Beziehung ein großes Problem dar, da er als allwissender, altersloser Außergewöhnlicher eigentlich das Element des Ungewissen bei der Erkundung Neruzavins verringert. Allerdings ist Kaklataths Erinnerungsvermögen aufgrund der jüngsten Ereignisse schwer beeinträchtigt, daher kann er den SC gerade genug weitere Informationen und auf Schlussfolgerungen basierende Ratschläge geben, um sie besorgt zu machen, aber nicht alle Geheimnisse der Kampagne zu verraten.

Der größte Feind eines Spielers ist sein eigener Verstand: Sicher ist es dir schon einmal passiert, dass du beim Leiten ein völlig unwichtiges Detail erwähnt hast, auf das sich die Spieler stürzten, als bestünde es aus Gold, oder das als Glanzpunkt der Vorausplanung betrachtet wurde. Du hast wahrscheinlich weise genickt und die unbegründeten Ansichten als Wahrheit akzeptiert – und vielleicht sogar das Abenteuer an diese völlig bekloppte Theorie angepasst, die vollkommen von deiner ursprünglichen Idee abgewichen ist. Bei Horrorabenteuern ist dieses Phänomen noch effektiver, insbesondere wenn die SC nicht alle Puzzleteile sehen können. Im 5. Kapitel habe ich mich bemüht, die Ausbreitung von Xhamen-Dors Pilzsporeninfektion und ihre Effekte auf die lokale Tierwelt zu beschreiben, da dies beste Gelegenheiten darstellt, anhand derer die SC Nachforschungen anstellen und doch gerade nur so viel erfahren können, dass sie für sich selbst und andere zu einer Gefahr werden könnten. „Wir sind auf pilzsporenbefallene Kreaturen gestoßen und nun finden wir eine pilzsporenbefallene Leiche, die mit unerklärlicher Lebenskraft zu zucken scheint? – Wir sollten alles verbrennen, wirklich alles. Vielleicht sind wir auch infiziert. Sollen wir uns ebenfalls ins Feuer stürzen, nur um ganz sicher zu gehen? Schadet Feuer dem Befall überhaupt? Oh weh, das wissen wir gar nicht!“

Versuch aber, ernst zu bleiben und nicht leise zu lachen, während die Spieler hektisch spekulieren. Du sollstest auch ihre Reaktionen beachten und von den Tricks ablassen, wenn es ihnen mehr Frust als Spaß bereitet. – Lerne von Lowls: Es ist es nicht wert, die geistige Gesundheit deiner Freunde zu opfern, nur um deinen eigenen finsternen Zielen näherzukommen! Dieser Pfad führt ansonsten geradewegs in den Wahnsinn!

John

John Compton
Pathfinder Society Lead Developer
john.compton@paizo.com

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr
nach Drosselmoor

Teil 2 - Der
Vermisste
Magistrat

Teil 3 - Der
Hasturkult

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

KAPITEL 5: DER TRÄUMER IN DER TIEFE

TEIL 1: REISE AUF VERFLUCHTEM SAND 61

Wenn die Helden das kahle Dörrland betreten, müssen sie einen gnadenlosen Ascheriesenstamm überwinden - entweder durch brutale Gewalt oder indem sie seinen Respekt erlangen.

TEIL 2: DIE WIEGE DES HIMMELS 68

Die Helden erkunden die fremdartigen Ruinen von Neruzavin, doch um Lowls Expedition folgen zu können, müssen sie die drei uralten Sternstelen der vergessenen Stadt finden und aktivieren.

TEIL 3: NERUZAVINS TIEFEN 98

Zwei uralte böse Mächte hausen in den Tiefen der Stadt; die Gruppe muss beide für immer versiegeln, damit die Unholde nicht erwachen und Golarion verheeren.

AUFSTIEGSÜBERSICHT

- 13** Die SC beginnen dieses Kapitel auf der 13. Stufe.
- 14** Die SC sollten die 14. Stufe erreicht haben, nachdem sie zwei der drei Sternstelen in Teil 2 eingestimmt haben.
- 15** Die SC sollten die 15. Stufe erreicht haben, ehe sie sich Xhamen-Dors Kadaver stellen, spätestens aber mit Abschluss dieses Kapitels.

ABENTEUERHINTERGRUND

Während des Zeitalters der Schlangen stiegen vor ungezählten Jahrtausenden Kreaturen von den Sternen auf Golarions Oberfläche herab, die noch gnadenloser waren als das Schlangenvolk. Diese Invasoren, die nur als „Flugkraken“ bezeichnet wurden, waren gewaltige, Hastur verehrende Aberrationen auf der Suche nach Konflikt. Sie waren in einer Luftblase durch das Vakuum des Weltalls gereist, welche sie auf der zuletzt von ihnen eroberten Welt gestohlen hatten. Sie erhoben Anspruch auf zwei Orte und errichteten dort jeweils drei fast identische *Sternstelen*, die eine Verbindung nach Carcosa zum Reich des Königs in Gelb herstellen sollten. An einem der beiden Orte sollte später einmal Drosselmoor errichtet werden – doch damals besiegte das Schlangenvolk die Außer-golarischen, auch wenn alle Beteiligten der Schlacht auf beiden Seiten ausgelöscht wurden und letztendlich nur die drei Monolithen stehen blieben.

Weit im Südosten dagegen war den Flugkraken größerer Erfolg beschieden. In den Wüsten des südwestlichen Casmaron errichteten sie eine namenlose Stadt der unheimlichen Türme und beunruhigenden Architektur, von wo aus sie zum Genozid gegen die einheimischen Völker schritten. Vielleicht hätten sie Erfolg gehabt, wäre eines ihrer Opfer nicht Wirt des Bewusstseins eines yithischen Gelehrten gewesen, welcher entkommen und seinen Artgenossen berichten konnte. Da die Yither seit Ewigkeiten Feinde der Flugkraken waren, halfen sie bei der Organisation eines Gegenschlages. Sie kamen nach Golarion, um zu Felde zu ziehen, siegten und verfolgten sodann die fliehenden Feinde durch Raum und Zeit. Eine Handvoll Flugkraken blieb aber auf Golarion zurück, eingekerkert tief unter der namenlosen Stadt und ihren *Sternstelen*.

Die Stadt ist seit über einem Zeitalter verlassen und selbst die neugierigsten menschlichen Nomaden meiden sie, als würden sie instinktiv die verfluchte Geschichte des sogenannten Dörrlands spüren. Und so verfiel die Stadt langsam, bis der Erdenfall Jahrtausende später das Zeitalter der Legenden beendete. Unter den zahllosen kosmischen Trümmerstücken, welche neben dem *Sternenstein* vom Himmel herabregneten, war auch das letzte überlebende Stück des Großen Alten Xhamen-Dor. Dieser außerweltliche Parasit war den wahnsinnigen Träumen Carcosas entsprungen und von Planet zu Planet gereist, um jeden wie ein sich ausbreitender Pilz zu verzehren. Nun riefen ihn die *Sternstelen* zu sich und führten ihn fort von den Verheerungen des *Sternensteins*. Der Meteor schlug ins Herz der namenlosen Stadt ein und erzeugte einen Krater, in dem später ein steriler, lebloser See entstand. Dort schlummerte Xhamen-Dor über eintausend Jahre lang und regenerierte sich mit nicht wahrzunehmender Geschwindigkeit, da ihm gesunde Geister und starke Persönlichkeiten fehlten, an denen er sich hätte nähren können.

Auf dem Höhepunkt des Zeitalters des Schicksals brachen Gelehrte aus dem glanzvollen Ninschabur zu einer mutigen Expedition auf, um das Dörrland zu kartographieren. Als sie die verfluchte Stadt fanden, nannten sie sie Neruzavin – „Wiege des Himmels“. Albträume aber plagten die Entdecker und belagerten sie mit Visionen einer fremdartigen Stadt, eines monströsen Befalls und einer seltsamen Gestalt in zerlumpter gelber Robe. Einer nach dem anderen ergaben sie sich Xhamen-Dors Ruf und stiegen in den See, um ihren Verstand dem Großen Alten zu opfern. Der kosmische Parasit erwachte aus seinem Schlaf, jedoch lieferten die Entdecker ihm nur einen

winzigen Bruchteil dessen, was er benötigte, um wieder seine volle Kraft zu erlangen. Die toten Forscher wurden von den Sporen ihres neuen Herrn wiederbelebt und in die Zivilisation zurückgeschickt, um weitere Wirte zu organisieren. Diese infizierten Opfer reisten sodann selbst ins Dörrland, um sich Xhamen-Dor anzubieten. Dies wiederum bemerkten die Landesherren von Ninschabur. Sie schickten ihre mächtigsten Helden aus, um den wachsenden Kult zu zerschmettern, allerdings mussten die Abenteurer feststellen, dass die ansteckenden Träume währten, solange jemand von Xhamen-Dor wusste. Es gab nur eine Möglichkeit der Bedrohung Herr zu werden: Alle Verweise auf den Großen Alten mussten zerstört werden! Die Helden arbeiteten hart, um den Namen des Parasiten aus allen Texten zu löschen – doch kurz bevor sie ihr Werk vollenden konnten, verheerte die legendäre Tarraske Ninschabur...

Als Graf Haserton Lowls IV. auf Verweise auf Xhamen-Dor stieß, setzte er damit unwissend den Prozess zur Wiederbelebung des Scheusals in Gang. Seitdem hat er ersetzbare Söldner – die SC – geopfert, um an das Wissen zu gelangen, wie er Neruzavin finden kann. Er glaubt, dort ungeahntes Wissen vorzufinden, um als Akademiker auf alle Zeiten unsterblich zu werden. In Wahrheit ist er aber nur eine Spielfigur, der es bestimmt ist, von Xhamen-Dor gefressen zu werden und die letzten Tage Golarions einzuleiten, wenn der Große Alte erwacht und die Welt verzehrt. Mittels im *Nekronomikon* verborgener Rituale konnte Lowls die *Sternstelen* reaktivieren, so die Verbindung zwischen Golarion und Carcosa wiederherstellen und Hasturs Reich betreten. Xhamen-Dor ist derweil am Erwachen, die uralten Siegel, hinter denen die Flugkraken eingesperrt sind, verlieren an Kraft und in der Stadt hallen die zornigen Schreie der Aberrationen wider.

Nun liegt es an den SC, die *Sternstelen* in Neruzavin zu aktivieren, ein Portal nach Carcosa zu öffnen und von dort aus die *Sternstelen* für alle Zeiten abzuschalten, damit die entsetzliche Parasitäre Stadt sich nicht Drosselmoor einverleibt...

TEIL 1: REISE AUF VERFLUCHTEM SAND

Dieses Kapitel beginnt in Okeno, wo die SC kurz zuvor die Niederlassung einer gnollischen Sklavenhändlerin überfallen haben. Dort konnten sie den Gelehrten Kaklatath retten, einen Yither, dessen Geist in Körper einer alten Frau fest sitzt. Ebenso haben sie eine beschriftete Landkarte mit Lowls' beabsichtigter Reiseroute durch eine lebensfeindliche Wüste gefunden, welche als Dörrland bekannt ist.

Die Kunde von den Taten der SC verbreitet sich rasch. Wenn die SC sich entschließen, noch in Okeno zu verweilen, machen ihnen die ansonsten verräterischen Einheimischen keinen Ärger – Gefahr könnte aber von Beißende Peitsche oder ihren rachsüchtigen Dienern ausgehen.

Abhängig von den Fähigkeiten der SC und ihren Taten während des Zusammenstoßes mit der Sklavenhändlerin Beißende Peitsche könnte es für sie mehrere Optionen geben, wie sie das Dörrland erreichen könnten. Sollten sie Beißende Peitsche getötet oder vergrätzt haben oder im Falle einer Übereinkunft lieber auf ihre Unterstützung verzichten, müssen sie selbst eine Passage nach Kather finden, zähe Reittiere erwerben, Vorräte einkaufen und einen ortskundigen Führer anheuern.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr
nach Drosselmoor

Teil 2 - Der
Vermisste
Magistrat

Teil 3 - Der
Hasturkult

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

Pro Charakter kosten die Vorräte 250 GM, der SL kann aber bestimmen, dass dieser Preis sinkt oder gar gänzlich entfällt, wenn die SC Reittiere und ihre eigene Nahrung herbeizaubern und sich auf ihre eigene Überlebenskünste verlassen. Solange die SC über hinreichende Vorräte verfügen, stoßen sie unterwegs im Grunde auf keine Schwierigkeiten, sieht man von den festgelegten Begegnungen ab; auf ihrer Stufe dürfte selbst die große Hitze in der Region (GRW, S. 443) keine sonderliche Gefahr mehr darstellen. Aufgrund der Trockenheit im Dörrland steigt der SG von Fertigkeitwürfen für Überlebenskunst zum Finden von Nahrung und Wasser um 5. Kaklatath ist begierig, den SC zu helfen, allerdings liegt sein Besuch in Neruzavin Jahrtausende zurück und kann daher bei der Streckenplanung kaum helfen. Sollten die SC zu Beginn dieses Kapitels die 13. Stufe noch nicht erreicht haben, dann füge ein paar Zufallsbegegnungen in der Wüste hinzu, während sie das Dörrland bereisen. Die SC könnten auch auf Teleportationsmagie zurückgreifen, allerdings verfügen sie nur über einfachste Beschreibungen von Graf Lowls' Ziel. *Ausspähung* und andere Erkenntnismagie zeigt, dass Lowls nun in Carcosa weilt, doch Versuche, ihm basierend auf diesen unvollständigen Informationen zu folgen, haben wahrscheinlich einen Teleportationsunfall zur Folge. Die beste Option für die SC besteht darin, zu einem Orientierungspunkt am Rand des Dörrlandes zu teleportieren und dann eine Woche über Land zu reisen.

Sollten die SC Beißende Peitsche verschont und überzeugt haben, bei der Reise ins Dörrland behilflich zu sein, stellt sie die nötigen Vorräte zusammen und organisiert Führer und Träger für die Reise. Allerdings rechnet sie ständig mit Verrat und sorgt dafür, dass die SC beim ersten Anzeichen dafür niedergemacht werden. Sie fordert einige noch ausstehende Gefallen ein und heuert eine Gruppe Gnolle als ortskundige Führer an. Diese vier Gnolle sollen die SC aber nur die ersten 3 Tage lang ins Dörrland begleiten, dann die Vorräte unbrauchbar machen und sich absetzen. – Beißende Peitsche geht davon aus, dass die SC ohne Führer und Wasser in der Wüste krepieren und ihr nie wieder Probleme bereiten werden. Sollte einem SC ein Fertigkeitwurf für Motiv erkennen gegen SG 25 gelingen (für einen menschlichen SC ist der SG um 6 höher), so erkennt er, dass Beißende Peitsche sie verraten will, sobald sie weit weg sind. Mit einem Fertigkeitwurf für Einschüchtern gegen SG 23 kann ein SC sie derart einschüchtern, dass sie stattdessen ehrliche, menschliche Ortskundige anwirbt; solange aber der Wurf nicht SG 28 erreicht oder übertrifft, heuert sie zudem noch eigene Söldner an, die den SC mit Abstand folgen sollen. In diesem Fall schlagen diese Söldner nur zu, sollten die SC nach Betreten des Dörrlandes umkehren wollen, und stellen ansonsten nur eine schwach am Horizont zu erkennende, drohende Präsenz dar.

VERRÄTERISCHE FÜHRER (HG 13)

Sollten die Gnolle mit den SC reisen, so sind sie vulgär und unflätig und besitzen einen morbiden Sinn für Humor, respektieren ansonsten aber die Anweisungen der SC. Wenn sie sich darauf vorbereiten, die SC zu verraten, warten sie bis zum Einbruch der Dunkelheit, ehe sie ihre *Tränke: Unsichtbarkeit* konsumieren, die Rationen der SC sabotieren und sich dann absetzen, ehe sie entdeckt werden. Sollten sie von einem oder zwei SC ertappt werden, versuchen sie, die Zeugen zu töten. Sollte die ganze Gruppe sie erwischen, so ziehen sie sich kämpfend zurück.

GNOLL-HÜTER (3)

HG 10

EP je 9.600

TP je 89 (MKG, S. 95)

Entwicklung: Ein gefangengenommener Gnoll erklärt eifrig, dass er nur Beißende Peitsches Anweisungen befolgt, sofern ihm dafür die Freiheit versprochen wird. Sollte einem Gnoll die Flucht gestattet werden, kehrt er zum Ausgangspunkt der Expedition zurück.

INFORMATIONEN ZUM DÖRRLAND

Ehe die SC die Region der Inneren See verlassen, um Lowls zu verfolgen, können sie versuchen, sich an ihnen bekannte Informationen zum Dörrland zu erinnern; hierzu ist ein Fertigkeitwurf für Wissen (Geographie oder Natur) erforderlich – vergleiche das Ergebnis mit der folgenden Tabelle. Sollte Beißende Peitsche befragt werden, ggf. mittels *Mit Toten sprechen*, so kann sie Informationen weitergeben, als hätte sie eine 25 erwürfelt.

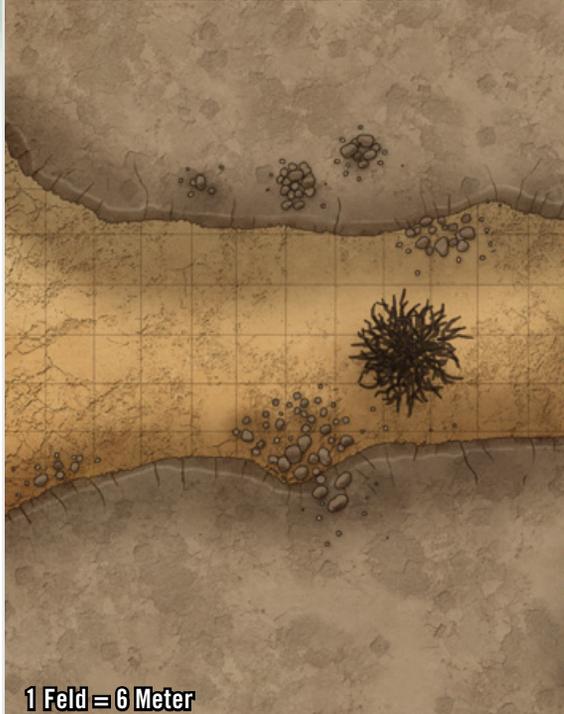
Ergebnis	Information
20+	Das Dörrland ist eine weite Wüste, welche sich südlich von Qadiras Südgrenze über hunderte von Kilometern erstreckt. Wie der Name andeutet, handelt es sich selbst für eine Wüste um eine außergewöhnlich trockene Region.
25+	Im Dörrland gibt es keine formellen Ansiedlungen, allerdings streifen Nomadengruppen durch sein Randgebiet. Das Innere der Region wird aber von allen gemieden; Grund dafür sind territoriale Girtabilus und Riesen, aber auch seit Jahrtausenden geltende Tabus.
30+	Die Geschichten der Nomaden sprechen von einer verfluchten Stadt, welche – je nach Erzähler – von den Ninschaburi oder einem böartigen, unterirdisch lebenden Volk errichtet wurde. Die Girtabilus betrachten sich selbst als Wächter dieser Stadt und verjagen alle Besucher mit dem Verweis, dass diese Pilger unwürdig seien. Die Ascheriesen sind da weniger prinzipientreu, aber kriegerischer und stellen jedem nach, den sie finden, erweisen zuweilen aber auch denen Respekt, die sich von ihnen nicht unterkriegen lassen.

EREIGNIS 1: DIE WARNUNG

Vom nordwestlichen Rand des Dörrlandes bis nach Neruzavin sind es etwa 345 Kilometer und damit etwa 2 Wochen mit Kamelen durch die weglose Wüste. Die Gruppe reist über windgepeitschte Hochebenen und durch Schluchten, die schon lange ausgetrocknete Flüsse geschaffen haben. Die folgenden Ereignisse gehen davon aus, dass die berittene Gruppe eine Bewegungsrate von 15 m besitzt; sollte sie schneller oder langsamer reisen, so kann der SL die Geschwindigkeit der Ereignisabfolge daran anpassen.

Zwei Tage nach Betreten des Dörrlandes entdecken die SC erste Spuren von Bewohnern in Form zweier Reviermarkierungen auf einem Felskamm. Die eine ist ein grob gearbeiteter, spitzer Obelisk mit zahlreichen Inschriften. Die größte Inschrift ist in der Gemeinsprache verfasst: „In diesem heiligen Gebiet ruht das Böse. Kehrt um. Die Wächter dulden keine Eindringlinge.“ Die anderen In-

EREIGNIS 2: EINE STÄRKEPRÜFUNG



EREIGNIS 5: BRUTALE UNTERHALTUNG



schriften sind in der Sprache der Girtabililus, es scheint sich um eine Abfolge von Daten zu handeln, die von vielen unterschiedlichen Händen verzeichnet wurden. – Wann immer eine Patrouille der Girtabililus diese Markierung erreicht, verzeichnet der Anführer das Datum. Es gibt kaum noch Platz für weitere Markierungen auf dem Obelisk und die ältesten Einträge sind dank Erosion nicht mehr zu erkennen. Falls die SC die Einträge lesen können, erkennen sie, dass die Patrouillen normalerweise alle 5 Tage hier vorbeikommen, der letzte Eintrag aber über 1 Monat alt ist.

Der andere Stein trägt eine weitaus größere Mitteilung: Auf dem Obelisk ist ein verwesender Girtabililus aufgespießt. Die mit den Girtabililus im Krieg liegenden Ascheriesen waren in letzter Zeit siegreich und haben einen ihrer Feinde hier gepfählt zur Warnung an ihre uralten Widersacher. Ein Riese hat das Wort „schwach“ in Gemeinschaft in den Obelisk geritzt (die Ausrichtung der Buchstaben erscheint dabei rein willkürlich).

Entwicklung: Seit Tagen sind weder Riesen noch Girtabililus hier vorbeigekommen. Diese Markierungen stellen zwar keine unmittelbare Gefahr dar, signalisieren aber, dass die SC nicht allein in dieser Region sind. Während die SC weiterreisen, könnten sie in den nächsten Tagen auf weitere Anzeichen dieser beiden Gruppen stoßen. Mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 25 kann ein SC die Spuren großer Skorpione (möglicherweise Girtabililus) finden, welche den Weg der SC kreuzen. Gelingt ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30, kann ein SC zuweilen ein bis drei Humanoide erspähen, welche sie von einem Felsen in der Ferne aus beobachten, dann aber aus der Sicht verschwinden, nur um Stunden später auf einem anderen Beobachtungspunkt wieder aufzutauchen.

EREIGNIS 2: EINE STÄRKEPRÜFUNG (HG 14)

Dieses Ereignis findet früh am fünften Tag statt, während die SC einen Pass bereisen, der von einer Reihe breiter Tafelberge flankiert wird. Die steilen, rötlichen Felsabhängen sind im Schnitt 24 m hoch und bieten nur wenige Handgriffe (Klettern SG 25).

Kreaturen: Seit mehreren Tagen schon beobachten die Ascheriesen des Schmettergrinsstammes das Vordringen der SC auf ihr Land. Im Gegensatz zu den Girtabililus haben die Ascheriesen nicht direkt mit Lowls' Expedition interagiert. Die grotesken Humanoiden gieren nach Unterhaltung (z.B. indem sie andere ihrem grausamen Humor aussetzen). Auf Anweisung ihrer Anführerin, Mutter Grimmer Mond, haben zwei Krieger einen riesigen Kaiserskorpion dazu gebracht, eine Grube auf dem Pass anzulegen, in welcher er nun im Hinterhalt lauert.

Der Skorpion ist in seiner Grube gut versteckt (Wahrnehmung SG 21, um den Skorpion zu entdecken; vom Westende des Passes aus ist der SG 32 aufgrund der Entfernung), allerdings haben die Ascheriesen versucht, die Grube weiter zu tarnen, indem sie vertrocknete Büsche um die Grube herum aufgehäuft haben – dies erschwert die Entdeckung der Grube nicht, allerdings halten die SC die Grube für eine gewöhnliche, verdeckte Fallgrube, welche man leicht umgehen kann, außer der Fertigkeitswurf für Wahrnehmung übertrifft den SG um 5 oder mehr. Im letzteren Fall erkennen sie die Grube als Versteck eines Raubtieres.

In der Nähe lauern zwei Schmettergrinsriesen namens Kal und Pohup hinter einem Steinhauften auf dem nördlichen Tafelberg in der Hoffnung, die SC in den Hinterhalt locken zu können. Keiner der beiden Vettern ist sonderlich gut darin sich zu verstecken, allerdings ist dies gar nicht erforderlich, sollte ihr Plan gelingen.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr nach Drosselmoor

Teil 2 - Der Vermisste Magistat

Teil 3 - Der Hasturkult

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

KAL UND POHUP

HG 11

EP je 12.800

Ascheriesen (MHB III, S. 211)

TP je 147

TAKTIK

Im Kampf Kal schleudert Felsen nach den SC, sobald diese sich dem Pass nähern, um sie hereinzulocken. Sobald der Skorpion herauskommt, geht er in den Nahkampf. Pohup verbirgt sich lieber, bis die Gegner sich im Pass befinden; dann aber lässt er Felsen auf die SC herabregnen. Sollte er in den Nahkampf gezwungen werden, versucht er seine Gegner mittels Ansturm in den Pass zu stoßen. Sollte der Skorpion die SC überraschen, lachen beide Riesen laut und höhnisch während des Kampfes und jubeln immer, wenn ein SC das Bewusstsein verliert oder der Skorpion einen Kritischen Treffer landet.

Moral Die Anweisungen der Riesen lauten, die Eindringlinge zu prüfen und zu töten, sollten sie zu schwach sein. Wird ein Riese unter 36 TP reduziert, so flieht er. Sollten die SC den Skorpion und einen Riesen töten, so flieht der andere Riese, um vom Sieg der SC zu berichten, egal über wie viele TP er noch verfügt. Ein in die Enge getriebener Riese ergibt sich lieber, als bis zum Tod zu kämpfen.

RIESENKAISERSKORPION

HG 11

EP 12.800

TP 142 (MHB IV, S. 238)

TAKTIK

Im Kampf Der Skorpion verbirgt sich; sollte er Schaden erleiden oder ein Nichtriese sich ihm auf 30 m Entfernung oder weniger nähern, bricht er aus seiner Grube hervor und stürmt auf die SC zu.

Moral Der Skorpion kämpft bis zum Tod.

Entwicklung: Sollten die SC einen Riesen gefangen nehmen können, so bezeichnet er den ganzen Zwischenfall als lustigen Streich und preist die SC sogar, sollten sie seinen Vetter auf unterhaltsame Weise getötet haben. Wird der Riese verprügelt, eingeschüchert oder anderweitig dazu gebracht, die SC ernst zu nehmen, wird er deutlich unterwürfiger und spricht bereitwillig über seinen Stamm, seine Anweisungen, die SC brutal zu prüfen, und den andauernden Krieg gegen die Girtablilus. Sollte das Gespräch auf die Ruinen kommen, welche Lowls' Ziel sind, wird der Riese nervös und besteht darauf, nicht über die „Heilige Stadt des Todes“ zu sprechen, da er nicht verflucht werden möchte. Falls die SC mehr erfahren wollen, so besteht er darauf, dass nur Mutter Grimmer Mond sicher über solche Dinge sprechen könne, schließlich hätte sie die Stadt bereits betreten und so ihre Geheimnisse erfahren. Er weiß, dass seine Stammesgenossen ihn wahrscheinlich erniedrigen werden, sollten sie von seiner Gefangennahme erfahren, daher versucht er, einen Handel zu schließen: So die SC ihn gehen lassen, berichtet er seinem Stamm, dass sie sehr mächtig seien und man sie nicht bekämpfen solle. Dies meint er völlig ernst, zumal sein Respekt vor den SC auch über seine Rückkehr zu seinen Leuten hinweg währt. Die SC können sich aber

auch von ihm führen lassen; der Riese ist mit der Region vertraut und versucht, seine Gefangenschaft als großen Spaß darzustellen, indem er auf Orientierungspunkte verweist, an denen er anderen brutale – und zuweilen tödliche – Streiche gespielt hat. Er legt seine Rüstung ab und eilt an der Seite der Gruppe her, um mit berittenen SC mitzuhalten.

Falls die SC einem fliehenden Riesen zum Lager des Stammes folgen wollen oder ihn überreden, sie dorthin zu bringen, so erfolgen die verbleibenden Ereignisse etwa auf dieselbe Weise, wenn auch an leicht anderen Örtlichkeiten.

EREIGNIS 3: DIE RACHE DER SKORPIONE (HG 13)

Dieses Ereignis spielt am neunten Tag, während die SC ein Felsenfeld voller verwitterter Steinblöcke durchqueren, das den Anschein erweckt, in diesem Bereich hätte es einst vielleicht

einmal ein großes Gebäude gegeben. Die Steinblöcke sind gewaltig und stark verwittert, auch wenn sie größtenteils unter der trockenen, festgestampften Erde begraben liegen.

Kreaturen: Neuigkeiten verbreiten sich rasch im Dörrland. So erfuhren auch drei Girtablilus auf Patrouille von den SC. Diese monströsen Humanoiden fächern aus und nähern sich den SC mit in die Höhe gestreckten Bögen, als wollten sie sie grüßen, zum Zeichen ihrer Verhandlungsbereitschaft. Sollten die SC einen gefangenen Riesen dabei haben, knurrt dieser eine Warnung, die Girtablilus wären nicht vertrauenswürdig und würden keine Nachsicht kennen – die skorpionleibigen Hüter dagegen warnen die SC, dass sie mit einem verräterischen Mörder unterwegs seien.

Solange die SC zum Reden bereit sind, wahren die Girtablilus (und eventuell anwesende Riesen) einen nervösen Waffenstillstand. Für die Girtablilus spricht **Aschkar** (N Girtablilu-Walddläuferin 2), welche die SC davon in Kenntnis setzt, dass sie das Revier des Ulkoristammes betreten hätten. Sie lobt die Ausdauer der SC und ihr Durchhaltevermögen, so weit ins Dörrland vorzustoßen, besteht aber darauf, dass sie umdrehen und dorthin zurückkehren, woher sie gekommen sind. Als Zeichen des guten Willens bietet sie ihnen genug Nahrung und Wasser an, um die Wüste auf demselben Weg wieder verlassen zu können. Ebenso ist sie bereit, einige der Fragen zu beantworten, die den SC vielleicht auf der Zunge liegen:

Mit welchem Recht schickt ihr uns fort? „Dieses Land ist den Ulkori heilig und es ist unsere Pflicht, es zu beschützen. Auf diese Weise beschützen wir den Rest der Welt.“

Lebt ihr schon immer hier? „Die Ulkori waren schon immer die Wächter dieser Wüste und werden es für immer bleiben.“ Sollten die SC in Begleitung eines Riesen reisen, lacht dieser grunzend und verkündet, dass die Girtablilus erst vor einer (Riesen)Generation eingetroffen seien. Dies entspricht der Wahrheit, egal wie ungerne die Skorpionleute es hören. Sollte kein Riese zugegen sein, kann ein SC mit einem Fertigkeitwurf für Motiv erkennen gegen SG 25 spüren, dass Aschkar übertreibt, ihre Behauptung aber dennoch ernst meint.



Was liegt im Dörrland verborgen? „In den Tiefen der Wüste gibt es Ruinen. Sie enthalten keine Schätze, keine Abenteuer, keinen Ruhm – nur den Tod.“

Warum hasst ihr die Ascheriesen? „Die Riesen sind grausam und rücksichtslos. Ihnen ist die Geschichte dieses Landes egal. Sie verehren weder die Vergangenheit noch das Leben selbst.“ Falls die SC mit einem gefangenen Riesen reisen, umfasst Aschkar ihren Bogen und fügt hinzu: „Wenn ihr geht, dann lasst den Riesen hier. Wir werden dafür sorgen, dass er niemanden mehr verletzen kann.“

Habt ihr andere Reisende hier entlangkommen gesehen? „Eine unserer Patrouillen versuchte eine Gruppe wie die eure anzuhalten, die auf demselben Pfad reiste. Die Eindringlinge ignorierten unsere Warnungen und antworteten mit Gewalt. Ich habe die Leichen meiner Artgenossen über die Steine verstreut gefunden; unser Sandsprecher hat mit ihren Geistern kommuniziert und konnte uns ihre Geschichte mitteilen. Die Spuren der Eindringlinge führen zu der heiligsten aller Stätten, die selbst wir nicht betreten dürfen. Ich hoffe, sie sterben, ehe sie größeren Schaden anrichten können.“

Auch wenn Aschkar darauf besteht, dass die SC das Dörrland verlassen, ist es zwar schwierig, aber nicht unmöglich, die Girtablilus davon zu überzeugen, die SC passieren zu lassen. Die SC können ihnen von Lowls' Schurkentakten berichten, seinen außerweltlichen Verbündeten und dem Bösen, welches er entfesseln könnte. Hierzu ist zunächst ein Fertigkeitswurf für Bluffen oder Diplomatie gegen SG 34 erforderlich, um die Girtablilus von der Ehrlichkeit der SC zu überzeugen, dann ein Wurf für Wissen (Die Ebenen, Geschichte oder Religion) gegen SG 30, um Respekt vor der Vergangenheit und jenen verbotenen Stätten zu demonstrieren, an denen das Böse weilt. Der SG des Fertigkeitswurfes für Bluffen oder Diplomatie steigt um 10, sollten die SC mit einem Ascheriesen reisen – dies kann aber aufgehoben werden, indem sie ihren Gefangenen töten. Misslingt einer der Würfe, so besteht Aschkar erneut darauf, dass sie rasch abreisen, und warnt, dass die Pfeile der Ulkoris alle niederstrecken werden, die dieser Anweisung nicht Folge leisten; sollte ein Ascheriese bei den SC sein, so ermutigt dieser die SC, die schwachen Skorpionleute zu zerschmettern. Gelingen den SC beide Fertigkeitswürfe, so gibt Aschkar nach, spricht aber eine letzte Warnung aus; sie ist nicht daran interessiert, die SC bei ihrem wahnwitzigen Vorhaben zu begleiten:

„Ich werde meinem Volk mitteilen, dass es euch gestattet ist, unser Land zu bereisen, auch wenn ihr nicht willkommen seid. Nehmt euch vor der verfluchten Stadt in Acht, welche mehrere Tage von hier entfernt liegt. Dort schlummert etwas entsetzlich Böses, das wir seit Ewigkeiten beobachten und das sich nun wieder rührt. Niemand sollte es völlig wecken, denn sonst fällt sein Schatten auf andere Länder. Solltet ihr die zerschmetterten Straßen verlassen und Anzeichen seines Einflusses zeigen, so wisst, dass ich euch persönlich vernichten werde, damit ihr seinen Fluch nicht verbreitet.“

Sollten die SC nicht imstande sein, die Kooperation der Girtablilus zu erlangen, und sich weigern zu gehen, greifen die drei an. Sollte ein Ascheriese die SC begleiten, hilft er diesen gegen die Ulkorispäher.



ASCHKAR

GIRTABLILUWÄCHTER (3) HG 10

EP je 9.600

Girtablilu-Waldläufer 2 (*MHB III*, S. 105)

N Großer Monströser Humanoider

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 9 m; Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +4 GE, -1 Größe, +8 Natürlich, +3 Rüstung)

TP je 128 (12W10+62)

REF +16, **WIL** +10, **ZÄH** +11

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Speer [Meisterarbeit] +19/+14/+9 (1W8+10/×3), 2 Klauen +13 (1W6+3 plus Ergreifen), Stachel +13 (1W6+3)

Fernkampf *Komposillangbogen* +1, +16/+11/+6 (1W8+8/×3)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Erzfeind (Riesen +2), Gift, Kampfstil (Bogenschießen), Würgen (1W6+7)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +9) 1/Tag – *Verbündeten der Natur herbeizaubern V* (1W3 Riesenskorpione)

TAKTIK

Im Kampf Die Girtabliluwächter ziehen es vor, Pfeile auf ihre Gegner im Fernkampf niederhageln zu lassen. Sollten die SC in den Nahkampf gehen können, greifen einer oder zwei zu ihren Speeren und Natürlichen Waffen, während die übrigen den Beschuss aufrechterhalten.

Moral Diese Girtablilus kämpfen zum Schutz der in ihren Augen heiligen Stätte bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 19, **KO** 21, **IN** 12, **WE** 16, **CH** 9

GAB +12; **KMB** +20 (Ringkampf +24); **KMV** 35 (43 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Konzentrierter Schlag, Schnelles Schießen, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserte Initiative

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr nach Drosselmoor

Teil 2 - Der Vermisste Magistat

Teil 3 - Der Hasturkult

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

Fertigkeiten Akrobatik +4 (Springen +12), Handwerk (Bögen) +9, Heilkunde +10, Heimlichkeit +19, Klettern +19, Motiv erkennen +8, Überlebenskunst +18, Wahrnehmung +22, Wissen (Geographie, Geschichte, Natur) +6;
Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4, Klettern +4, Wahrnehmung +4

Sprachen Gemeinsprache, Girtabilil, Kelisch
Besondere Eigenschaften Spuren lesen +1, Tierempathie +1
Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen (3x); Sonstige Ausrüstung Lederrüstung +1, Kompositlangbogen +1 (+7 ST) mit 40 Pfeilen, Speer [Meisterarbeit], Werkzeuge eines Handwerkers [Meisterarbeit], Obsidianedelsteine (6, Wert je 20 GM)*

Entwicklung: Die drei Girtabililus sind wahrscheinlich die einzigen, die den Weg der SC kreuzen; der Rest des Ulkoristammes ist weit genug entfernt, dass die SC Neruzavin erreichen und dort ihre Angelegenheiten regeln können, ehe eine andere Gruppe Späher sie findet. Sollten die SC die Girtabililus im Kampf besiegen und einen Riesen bei sich haben, gratuliert er ihnen auf raue Weise, während er niedergestreckten Gegnern blutigst den Rest gibt (sofern ihn niemand aufhält). Falls die SC stattdessen mit den Girtabililus verhandeln und sicheres Geleit erlangen, murmelt der Riese über Stunden hinweg laut und stellt die Überzeugung und Stärke der SC in Frage, bis diese ihn gewaltsam einschüchtern. Falls die SC den gefangenen Riesen bei den Girtabililus zurücklassen, exekutieren die Späher ihn schnell, ehe sie ihre Patrouille fortsetzen.

EREIGNIS 4: EINE UNGEWÖHNLICHES ANGEBOT

Dieses Ereignis findet am zehnten Tag statt, während die SC eine Salzebene überqueren, welche die deutlichen Spuren zahlloser Generationen von durchreisenden Ascheriesen trägt.

Kreaturen: Zwei Ascheriesen namens Oaag und Lurrohak nähern sich der Gruppe offen von Süden her. Sie winken und machen Gesten, dass sie verhandeln wollen. Sie sind Boten des Schmettergrinsstammes, der gegenwärtig die Ascheriesenprophetin Mutter Grimmer Mond beherbergt und welchem auch die beiden Ascheriesen Kal und Pohup angehören, die den SC bereits begegnet sind. Sollten die beiden nicht nach Hause zurückkehrt oder vor den SC dorthin geflohen sein, ist der ganze Stamm aufgrund der Brutalität der SC beeindruckt, zumal sie den Girtabililuketzern die Stirn geboten oder sie ausgelöscht haben. Oaag und Lurrohak fragen nach dem Vorhaben der SC und schlagen und treten jeden Riesen, den die SC möglicherweise gefangen genommen haben, sollte dieser den Mund aufmachen – in den Augen ihrer Stammesangehörigen haben Kal und Pohup durch die Niederlage gegen die Neuankömmlinge an Gesicht verloren. Selbst wenn die SC hinsichtlich ihrer Ziele völligen Unfug erzählen sollten, nicken die Riesen und laden sie ein, ihren Stamm und Mutter Grimmer Mond zu treffen. Sollten die SC Neruzavin oder die Ruinen erwähnen, erklären die Riesen aufgeregt, dass Mutter Grimmer Mond die Stadt betreten hätte und aus ihr auch wieder zurückgekehrt sei, was sie somit zu einem Experten mache.

Natürlich können die SC das Angebot ablehnen und darauf bestehen, allein weiterzureisen. Oaag warnt sie, dass jene, die sich nicht den Jägern anschließen, unweigerlich zur Beute würden, und fordert sie auf, ihre Entscheidung zu überdenken, um später keinen Ärger zu bekommen. Sofern die SC immer noch auf dem eingeschlagenen Weg bestehen, ziehen sich die beiden Riesen nach Süden zurück. Sie kämpfen nur, wenn sie angegriffen werden, und ziehen sich in diesem Fall kämpfend zurück.

OAAG UND LURROHAK

HG 11

EP je 12.800

Ascheriesen (*MHB III*, S. 211)

TP je 147

Entwicklung: Sollten die SC die Einladung der Riesen annehmen, führen die beiden sie nach Süden, was die Gruppe etwas vom Weg zur Stadt abbringt. Man erreicht zwei Tage später das Lager des Schmettergrinsstammes. Mach mit **Ereignis 5** weiter und überspringe **Ereignis 6**. Sollten die SC aber die Riesen fortschicken und allein weiterziehen, so mach mit **Ereignis 6** stattdessen weiter.

EREIGNIS 5: BRUTALE UNTERHALTUNG (HG 14)

Etwa am zwölften Tag erreichen die SC das gegenwärtige Lager des Schmettergrinsstammes. Dieser ist eine von mehreren nomadischen Ascheriesensippen, welche in losen Bahnen auf der Suche nach Beute und Rohstoffen das Dörrland bereisen. Sie sollten nur hierher kommen, wenn sie die Einladung von Oaag und Lurrohak annehmen oder Kal und/oder Pohup entkommen lassen und ihnen hierher folgen. In diesen Fällen zollen die Ascheriesen ihnen vage Anerkennung für ihre Stärke und dass sie einige ihrer Krieger zurückschlagen konnten. Das unheimliche, zahnlückenreiche Lächeln der Riesen weicht aber besorgten Blicken, sobald ihnen klar wird, dass fremde Besucher wie diese wohl ihrer Anführerin und Prophetin, Mutter Grimmer Mond, vorgeführt werden sollten.

Lies das Folgende vor, wenn die SC das Lager der Riesen betreten:

Mehrere Dutzend breite Zelte aus Fellen und Häuten auf Gerüsten aus Knochen und Chitin erstrecken sich aus dem Schatten eines steilen Hügels heraus. Glasartige Ströme rissigen Obsidians schlängeln sich die dunklen Hänge hinab und der Gipfel selbst ist gespalten, als hätte ihn eine ungeheure Kraft geteilt.

Mutter Grimmer Mond (CN Alte Ascheriesen-Klerikerin des Groetus 10; siehe Seite 176) hält sich schon den Gutteil des Monats im Lager des Schmettergrinsstammes auf. Während dieser Zeit haben die Riesen ihr alle noch so verrückten Wünsche erfüllt, während sie ihre Vorräte an Obsidian aufstocken, um daraus neue Werkzeuge zu fertigen. Die alternde Prophetin residiert gegenwärtig in einem Pavillon, von dem aus sie gen Osten nach Neruzavin start. Auch wenn ihre geistige Gesundheit schwindet und sie zu Gewalttätigkeiten neigt, ist Mutter Grimmer Mond eine exzellente Informationsquelle. Sie kann die Fragen der SC zur Stadt beantworten und eventuelle seltsame Träume interpretieren. Durch ihre eigenen Visionen verfügt sie über übernatürliches Wissen, was den SC zum Teil in den Traumlanden widerfahren ist. Dies könnte die SC beunruhigen und gegen sie aufbringen, mag es doch den Eindruck erwecken, sie könnte auf Seiten der Gegner der SC stehen. Wenn die SC sich ihr nähern, wendet Mutter Grimmer Mond sich ihnen zu.

Falten ziehen sich wie Spinnenweben durch die Lederhaut des Gesichts dieser alten Ascheriesin. Ihr Blick fokussiert sich auf euch und ihr Lächeln verbreitert sich. „Endlich treffen die Träumer ein. Überlebende von Sarnath, Erkunder der Dunkelheit, Sucher der Oase, welche den schlafenden Wald durchquert und mit dem Gelben König gesprochen haben. Ihr seid auf dem Mond gewandelt, wo eure Schritte das Zeitenende verkünden.“ Sie kichert leise, muss dann aber schnaufend Atem holen. „Ja, ja, ich habe euch erwartet. Erzählt mir, was ihr tun wollt, bevor die Welt stirbt.“

Die Riesin lauscht den SC mit großem Interesse, während sie ihre Absichten vortragen, und lächelt wissend, wenn sie erklären, eine Katastrophe abwenden zu wollen. Sie weiß vieles über Neruzavin, weigert sich aber, ihr Wissen zu teilen, bis sie sich mit eigenen Augen von der Stärke der SC überzeugt hat. Sie erkennt die schönen Worte der SC an, vermerkt aber, dass Worte allein nicht alle Gegner niederwerfen können. Ächzend und mit knackenden Gelenken erhebt sie sich und schreitet in Richtung der tiefen Spalte im Hügel. Mutter Grimmer Mond deutet den SC, ihr zu folgen, während sie erklärt:

„Der Schmettergrinsstamm ist stolz und stark und hat schon immer den Stein dieses Hügels genommen. Dieses Mal aber stieß er auf eine der Bestien, welche uns die Girtablihus gestohlen haben. Selbst die besten Klauensprecher konnten es nicht dazu bringen, sich zu unterwerfen. Daher verachtet der Stamm die Bestie. Wäre ich nicht eingeschritten, hätten sie sie mit Felsen beworfen, bis sie sich nicht mehr gerührt hätte – das wäre zwar gut, aber nicht tapfer. Die Bestie ist zu groß, um sich ihr gefahrlos weiter zu nähern, also haben sie sie im Hügel eingesperrt.

Ihr seid die Traumwanderer, die Stadtsucher, jene, welche den Weltuntergang aufhalten wollen. Ihr wollt meinen Rat, besitzt aber nicht den wahren Respekt dieses Stammes. Zähmt, was sich ihnen entzieht. Bekämpft, was ihnen Angst macht. Dann werden sie euch Ehre erweisen. Der Schmettergrinsstamm ist nicht stark genug, um sich der heiligen Stadt zu stellen. Falls ihr nicht stärker seid als sie, warum sollte ich dann Atem und Zeit verschwenden, euch Dinge zu erklären, für die ihr zu schwach seid?!“

Die Schlucht wird teilweise von fast 3 m hohen Geröllbrocken blockiert – dies genügt, um das gewaltige Ungeziefer darin vom Entkommen abzuhalten, aber nicht, um es vollständig festzusetzen.

Kreaturen: Einer der größten Skorpione, die man jemals im Dörrland gesehen hat, hatte sich hierher vor der Sonne zurückgezogen, als die Riesen eintrafen. Er widerstand stur ihren Versuchen, ihn mittels Ungezieferempathie zu beruhigen. Also trieben die Riesen ihn frustriert mit einem Hagel geworfener Steine in die Schlucht und taufte ihn „Alter Obsidianpanzer“. Dabei wurde eine der Klauen des Skorpions zermalmt, was ihn leicht schwächt (und seinen HG um 1 reduziert).

Bei Erreichen des Felsgrates hält Mutter Grimmer Mond inne, dann ruft sie so laut, dass die anderen Riesen sie hören können, den SC zu, sie sollen ihre Macht beweisen. Die Prüfung versetzt den Stamm in Aufregung; die erwachsenen Riesen bilden einen gut 30 m durchmessenden Ring um den Zugang zur Schlucht und die SC herum. Sie stimmen einen Sprechgesang an und stampfen rhythmisch aus den Boden, um mittels ihrer Ungezieferempathie den Skorpion dazu zu bringen, hervorzukommen und zu kämpfen. Mutter Grimmer Mond weist die SC an zu warten, bis der Skorpion völlig hervorgekommen ist, ehe sie zuschlagen – die Riesen schätzen List und Schläue, respektieren aber ausschließlich Stärke.

ALTER OBSIDIANPANZER HG 14

EP 38.400

Schwarzer Skorpion-Variante (MHB II, S. 239)

TP 228

ANGRIFF

Nahkampf Klaue +23 (2W8+13 plus Ergreifen), Stachel +23 (2W6+13 plus Gift)

TAKTIK

Im Kampf Alter Obsidianpanzer besitzt kaum Finesse – er ergreift ein Opfer und sticht es mehrmals, ehe er es fallenlässt und eine andere Kreatur angreift. Er greift einen Ascheriesen nur an, sollte er keinen der SC entdecken und erreichen können.

Moral Alter Obsidianpanzer kämpft bis zum Tod.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Geschwächtes Gift (AF) Alter Obsidianpanzer hat seit Wochen nicht mehr gefressen. Sein Körper hat alle Reserven darauf verwendet, am Leben zu bleiben, statt Gift zu produzieren. Reduziere den SG des Rettungswurfes gegen das Gift des Skorpions auf 25 und die Anzahl der erforderlichen Rettungswürfe zum Beenden der Vergiftung auf 2.

Entwicklung: Haben die SC den Skorpion besiegt, so jubeln die Ascheriesen und zerlegen ihn, um an sein Fleisch und Chitin heranzukommen. Mutter Grimmer Mond ist mit der Zurschaustellung der Stärke der SC zufrieden und führt sie den Hügel hinauf, auf dessen verwitterter Kuppe sie sich niederlässt. Dort beantwortet sie die Fragen der SC – anbei die Antworten zu den wahrscheinlichsten Fragen:

Woher weißt du von unseren Träumen? „Manche Träume werden geteilt. Manche werden verbreitet. Ihr tragt einen der finstersten Träume in euch, einen ansteckenden Traum. Vielleicht hat er schon zahllose Seelen infiziert und die Welt verdammt. Wie könnte ich also nicht von euren Träumen gehört haben?“

Was bedeuten unsere Träume? „Viele Träume spiegeln die wache Welt wider. Ihr habt den Wahnsinn bekämpft, der unter der Erde lebt (dies bezieht sich auf die Erlebnisse der SC in der Unterwelt der Traumlande), doch auch hier schläft der Wahnsinn unter dem Sand. Ihr habt den Wahnsinn geweckt, der unter dem Wasser schlummert, so wie das Wasser hier die Heimat des größten Scheusals ist. Ihr seid zwischen in den Himmel emporragenden Bäumen geschritten, so wie die Gebäude der heiligen Stadt hinauf ragen. Ihr sucht die Oase, welcher die Auflösung entspringt? – Sie liegt in der heiligen Stadt.

Hast du Lowls oder seine Expedition gesehen? „Die Schmettergrinsriesen sahen, wie er sich von Westen her der Stadt näherte, allerdings hatte er ihren heiligen Boden schon betreten, ehe sie ihn erreichen konnten. Er war nicht allein. Viele kleine Leute folgten ihm unterwürfig. Er ist ein Narr, doch selbst ein Narr kann den Weltenfresser erwecken, trägt er doch dessen Befleckung in sich.“

Was ist der Weltenfresser? „Er schlummert in der Oase und tauscht Träume gegen Seelen. Wem der Verstand fehlt, um seinen Ruf zu verstehen, der ist immun. Doch alle anderen werden zu Wirten seines Bösen und verbreiten seine Sporen über die Welt. Wenn ihr ihn aufsucht, werdet ihr ihn sicherlich aufwecken. Vielleicht habt ihr das sogar schon.“

Was hast du in Neruzavin gesehen? „Es ist eine tote Stadt, verlassen bis auf jene, die das Ende gesehen und überlebt haben. Nur die Sporenträger, die Kinder des Weltenfressers, wirbeln mit ihren Füßen den Staub auf. Fensterlose Steingebäude ragen sich windend viel zu weit auf in fremdartigen Winkeln. Drei noch fremdartigere Säulen ragen nicht einmal halb so hoch auf, doch tragen sie die Sprache anderer Reiche und sind mit Ritualen und Versprechungen beschriftet, diese Welt an eine andere zu binden. Ich schlief unter jeder Säule jeweils eine Nacht und erwachte stets mit dem überwältigenden Drang zu

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr nach Drosselmoor

Teil 2 - Der Vermisste Magistat

Teil 3 - Der Hasturkult

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

verzehren, zu zweifeln oder zu feiern. Eines noch: Nehmt euch vor den Schläfern in der Tiefe in Acht. Sie singen. Sie pfeifen. Sie wispern und versprechen, alles Leben zu verschlingen. Sie können euren Atem schmecken. Einer ruht nahe am Westrand der Stand.“

Wirst du uns helfen? „Ich werde diesem kleinen Mann nicht dabei helfen, diese Welt zu verdammen. Ich werde aber auch nicht an der Seite derer stehen, welche es verhindern können. Sollte die Welt enden, so ist dies Groetus' Wille. Ich biete euch aber meinen Segen und meine Weisheit, denn ihr könntet die Herolde der Errettung dieses Reiches sein – oder seiner Verdammnis. Der Schmettergrinsstamm wird noch viele Tage hier verweilen, ehe er weiterzieht. Falls meine Magie vor diesem Zeitpunkt imstande sein sollte, eure Leben zu verlängern, so sucht mich auf.“

Wie versprochen bietet Mutter Grimmer Mond den SC magische Dienstleistungen für die Dauer ihrer Abenteuer in Neruzavin an – siehe auch ihren Eintrag in der NSC-Galerie auf Seite 176.

Sollten die SC den Skorpion nicht auf angemessene unterhaltsame Weise besiegen können – etwa indem sie fliehen oder ihn auf eine Weise töten, dass er sich nicht wehren kann – führt Mutter Grimmer Mond das oben beschriebene Gespräch mit den SC, befiehlt ihnen im Anschluss aber, das Lager zu verlassen und niemals zurückzukehren (natürlich bietet sie in diesem Fall den SC auch keine Heilung an). Dies ermöglicht den SC, das Abenteuer fortzusetzen, kostet sie aber einen der wenigen Verbündeten in der Region und eine Quelle göttlicher magischer Dienstleistungen.

EREIGNIS 6: DURSTIGER SAND (HG 17)

Dieses Ereignis tritt am dreizehnten Tag ein, während die SC das Becken betreten, in dem Neruzavin liegt. Vom erhöhten Rand dieser Ebene aus wirken die Stadt und der blaue See wie eine nicht flimmernde Luftspiegelung vor der ansonsten leblosen Umgebung. Zu dieser Begegnung kommt es nur, wenn die SC die Einladung des Schmettergrinsstammes abgelehnt oder die Riesen irgendwie beleidigt und die Flucht ergriffen haben sollten. Die Umgebung ist relativ flache Wüste ohne Orientierungspunkte.

Kreaturen: Ascheriesen reagieren nur selten beleidigt, wenn Artgenossen gegen sie gewalttätig werden, da Schmerz und Brutalität Teil ihrer Kultur sind. Wer sich aber nicht in ihre Gesellschaftsordnung einfügt, verdient auch keine nichttödlichen Ermahnungen. Der Schmettergrinsstamm hat nun entschieden, dass die SC in sein Territorium eingedrungen sind und dafür zerquetscht werden müssen. Mutter Grimmer Mond führt zu diesem Zweck mehrere ihrer Krieger an, denen es zudem gelungen ist, einen der seltenen und gewaltigen Titanentausendfüßler des Dörrlandes als Begleiter zu gewinnen. Dieser Kriegstrupp nutzt die Luftverzerrungen in Bodennähe aufgrund der Hitze zu seinem Vorteil, sodass die Begegnung beginnt, wenn sie sich noch 120 m von den SC entfernt befinden.

Die Riesen respektieren die SC nicht länger aufgrund früherer Taten, sondern wollen an den Eindringlingen ein Exempel statuieren. Die SC können um einen Waffenstillstand bitten, allerdings sind Mutter Grimmer Mond und ihre Begleiter nur bereit, ihnen ihre Verfehlungen zu vergeben, wenn sie Wertsachen im Wert von wenigstens 5.000 GM als Tribut übergeben. In diesem Fall lädt Mutter Grimmer Mond die SC ein, sie zum Lager der Riesen zu begleiten – mache mit **Ereignis 5** weiter.

MUTTER GRIMMER MOND

HG 16

EP 76.800

TP 262 (siehe Seite 176)

ASCHERIESEN (2)

HG 11

EP je 12.800

TP je 147 (MHB III, S. 211)

TITANENTAUSENDFÜSSLER

HG 9

EP 6.400

TP 135 (MHB II, S. 243)

Entwicklung: Sollten die SC Mutter Grimmer Mond und die Ascheriesen hier besiegen, so meidet der restliche Stamm sie für die Dauer des Kapitels.

TEIL 2: DIE WIEGE DES HIMMELS

Neruzavin stellt für die Dauer des Gutteils des 5. Kapitels eine Spielwiese für die SC dar, welche sie erkunden können. Bis die SC aber auf Graf Lowls' Lager (Bereich A10) stoßen, wissen sie im Grunde zu wenig, als dass sie zielgerichtet etwas suchen könnten. Sobald sie aber die Notizen des Grafen haben, erfahren die SC, dass die drei *Sternstelen* aktiviert werden müssen, um Lowls folgen zu können. Ebenso erlangen sie Kenntnis von Teilen des dazu erforderlichen Rituals. Dabei stoßen sie auf Spuren Xhamen-Dors und des Bösen, welches Golarion heimsuchen wird, wenn der Große Alte nicht aufgehalten wird. Natürlich ist ein Ort mit einer derart heimgesuchten Geschichte auch ein Hort offener Enden und kranker Überlebender, welche die SC finden und denen sie nach Belieben nachgehen können.

Dieses Abenteuer geht davon aus, dass die SC auf Empfehlung von Mutter Grimmer Mond Neruzavin von Westen her betreten – zumal sie ja ohnehin aus dieser Richtung kommen. Neruzavin besitzt keine Stadtmauern und auch ansonsten können sich die SC recht frei bewegen, sodass sie die Stadt theoretisch aus jeder Richtung betreten können.

ALLGEMEINE MERKMALE NERUZAVINS

Ehe die Flugkraken im südwestlichen Casmaron niedergingen, war die Stätte des späteren Neruzavin ein gewaltiger Basaltpluton – ein seltener, aber natürlicher, verwitterter Vulkangesteinvorsprung, der bis auf die stursten Moose und Büsche kahl war. Die Außergolarischen versengten den Stein mit Luft und Asche und schnitten gewundene, verbogene Türme, klaustrophobische Straßen und unsymmetrische Plätze als grausame Verhöhnung des „zivilisierten“ Lebens heraus. Davon waren aber nur drei Strukturen wirklich von Bedeutung – die unheimlichen *Sternstelen*. Dann kamen die Yither, um die Flugkraken zu bekämpfen. Seit sie viele davon vertrieben und die restlichen unter der Stadt versiegelt hatten, sind Jahrtausende verstrichen. Erosion und seismische Nachbeben haben viele der Türme und sinnlosen Bögen teilweise zum Einsturz gebracht, dennoch stehen immer noch viele Bauwerke. Mit durchschnittlichen 120 m Höhe ragen sie weiter auf als selbst das beeindruckende Absalom. Verbunden mit den engen Straßen, welche mit unglaublicher Präzision aus dem Stein geschnitten wurden, um die Pfade der Humanoiden nachzuahmen, geschieht es zuweilen, dass Kreaturen den Himmel nur noch sehen können, wenn sie direkt nach oben blicken.

Trotz Neruzavins gewaltiger Größe und einstigen Glanzes ist die Stadt völlig verlassen. Staubwolken ziehen lautlos über den Himmel fern der leblosen Straßen, in welche selbst der Wüstenwind nicht vorstößt, als könnte selbst die leiseste Bewegung die kahlen Terrassen, Türme und Fliesen beleidigen. Die Straßen biegen sich in unregelmäßigen Winkeln und enden abrupt, als wäre niemals geplant gewesen, dass solch weltliche Straßen jemals nutzbar hätten sein sollen. Die Wände scheinen sich nach innen zurückzuziehen, wenn man sie aus den Augenwinkeln heraus betrachtet, blähen sich aber bei näherer Betrachtung unangenehm auf, als hätte man es mit bösartigen, architektonischen Tumoren zu tun, die mittels optischer Illusionen auf unheilige Weise belebt wurden. Allerdings kann man diese merkwürdigen Beobachtungen durch eine einfache Berührung bestätigen. – Letztendlich ist die Stadt der Flugkraken ein außerweltliches Meisterstück eiskalter Nutzlosigkeit und unlogisch hoher Gebäude.

Wäre Neruzavin bewohnt, würde sie problemlos aufgrund ihrer Größe als Metropole durchgehen. Die meisten Gebäude stehen aber leer – zudem weist eine verblüffende Anzahl weder Eingänge noch Fenster auf. Die Spuren furchtloser Abenteurer aus vergangenen Zeiten, welche in diese Gebäude eindringen wollten, legen nahe, dass wenigstens einige dieser Türme aus solidem Stein bestehen oder von unverständlichen Tunneln variierender Breite durchzogen sind. Wenn der Wind durch die staubigen Straßen weht, so pfeift er durch diese Tunnel mit markgefrierenden Harmonien. Und dies genügt beinahe, um einen geistig gesunden Besucher derart abzulenken, dass er nicht bemerkt, dass der Wind weder von Westen noch von Osten kommt, sondern von irgendwo aus der Tiefe stammt, als würde ein begrabener Titan ausatmen.

Die Straßen der Stadt sind weitaus sauberer, als man angesichts ihres Alters und der fortwährenden Vernachlässigung glauben möchte. Da sie aber auch an ein Labyrinth erinnern, reduziert dies die Bewegungsrate der SC auf ein Viertel der normalen Reisegeschwindigkeit. Eine Gruppe mit einer Bewegungsrate von 9 m benötigt daher etwa 1 Stunde, um 1,350 km zurückzulegen. Unterstützende Magie wie *Weg finden* oder *Flugfähigkeit* erhöhen die Bewegungsrate der SC auf drei Viertel des Normalen, da sie immer noch den unglaublich hohen Gebäuden ausweichen und sich in den seltsam verlaufenden Straßen zurechtfinden müssen. Nur wenn die SC solche Magie und Fliegen verbinden, können sie mit voller Bewegungsrate reisen.

Die Ansammlung von Türmen hat einen entnervenden Effekt auf jene, die sie erblicken:

- Die beunruhigende Geometrie und schwächeren außergolarischen Signaturen verstören Tiere und erhöhen den SG von Fertigkeitswürfen für Mit Tieren umgehen und Reiten und Würfen für Tierempathie, um Tiere zu kontrollieren, um 5.
- Die sensorischen Verzerrungen erschweren das Zielen – Fernkampfangriffe über mehr als 18 m Entfernung hinweg unterliegen einer Fehlschlagchance von 20%. Aberrationen und Untote ignorieren diese Fehlschlagchance ebenso wie Neruzavins langfristige Bewohner. Nur Besucher wie die SC und die Sensorenarchonten (siehe Bereich A1) sind davon betroffen.
- Trotz des Wüstenklimas ist es in der Stadt tagsüber relativ kühl. Nachts fällt die Temperatur fast auf den Gefrierpunkt (siehe Seite 442 des *Grundregelwerkes* hinsichtlich Wettereffekten).

SPORENTRÄGER

Obwohl Xhamen-Dor schläft, repräsentiert er eine ständige Gefahr für alles intelligente Leben. Weitaus hinterhältiger als seine untoten Diener ist der Befall, welcher von dem Großen Alten ausgeht. Wird dieser durch seine Sporenträger übertragen, so bezeichnet man es als „Sporenzehre“, während jene, welche sich über Träume infizieren, ihn als „Sternenkrankheit“ bezeichnen. Egal ob es sich um übernatürliche Evolution oder einen Ausdruck von Xhamen-Dors außergolarischer Innovationsfähigkeit handelt, die Infektion passt sich langsam an, um sich über andere Vektoren zu verbreiten. Alle Formen der Krankheit manifestieren sich auf dieselbe Weise – es gibt kaum physikalische Symptome, allerdings leidet das Opfer unter stetig wachsendem Schrecken und spiritueller Übelkeit. Kurz vor seinem Tod schleicht ein Opfer sich üblicherweise fort von seinen Gefährten, um ein abgelegenes Versteck zu finden. Dort zuckt es sodann aufs Heftigste, während venendurchsetzte, purpurne Wurzelfäden aus seinem Leib hervorplatzen und seine Leiche als Sporenträgerkreatur beleben, welche nun ihren früheren Freunden nachstellt, um auch sie zu infizieren.

Beachte, dass die SC keine Symptome zeigen, obwohl sie während ihrer Träume und Prüfungen Xhamen-Dors Einfluss ausgesetzt waren – um Hinweise auf eine Erkrankung zu finden, ist ein Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 30 erforderlich. Zudem sind die SC effektiv immun gegen die Effekte des Sporenbefalls. Dennoch beherbergen sie den Befall in ihren Körpern und ihrem Verstand und werden als Überträger behandelt. Der SL sollte nachverfolgen, welche SC von der Krankheit befallen sind, da Xhamen-Dors Hülse diese latente Befleckung spüren und manipulieren kann (siehe Seite 108). Die Immunität der SC betrifft zudem nicht jene, die vielleicht mit ihnen reisen – Tiergefährten, Vertraute, Gefolgsleute und Anhänger eingeschlossen. Es gelten die folgenden Vektoren (die Regeln findest du auf Seite 253 im Bestiarium).

Sporenträger: Der Hypheangriff einer Sporenträgerkreatur kann ein Ziel infizieren; der SG des Zähigkeitswurfes basiert auf den Spielwerten der Kreatur. Eine Sporenträgerkreatur kann zudem die Infektion und Verwandlung eines hilflosen Opfers beschleunigen.

Träume: Jedes Mal, wenn eine Kreatur wenigstens 1 Stunde lang innerhalb von 7,5 km Entfernung zu Neruzavin schläft oder aufgrund eines magischen Effektes einschläft, besteht eine Chance von 50%, dass das Böse Xhamen-Dors in seine Träume eindringt und seinen Körper befällt. Das Ziel muss einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen, misslingt dieser Rettungswurf, erkrankt es an Sporenzehre. Ein erkranktes Opfer muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen, um die Krankheit zu bekämpfen.

NERUZAVINS BEWOHNER

Die meisten Bewohner der vergessenen Stadt sind Sporenträger (siehe Seite 252) – Sterbliche, die durch Xhamen-Dors Verderbnis in untote Schrecken verwandelt wurden. Die wenigen lebenden Bewohner überleben nur, weil sie den ghulischen Banden ausweichen können oder mit ihnen einen unheiligen Waffenstillstand unterhalten. Viele in Neruzavin lebende Kreaturen sind entweder Externare oder mächtige Monster, welche imstande sind, den Gefahren zu widerstehen, welche in den fremdartigen Straßen der Stadt lauern. Diese Überlebenden haben oft zudem Charismawerte von 11 oder niedriger, was eine Verwandlung durch die Sporenträger vereitelt. Kreaturen, welche nicht träumen, darunter auch geistloses Ungeziefer, sind ebenfalls gegen eine Form des Sporenbefalls immun.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr
nach Drosselmoor

Teil 2 - Der
Vermisste
Magistrat

Teil 3 - Der
Hasturkult

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium



Die winzige Population der Stadt unterhält eine im Grunde nichtexistente Gesellschaft; dieser steht ein Dutzend Wesen voran, die sich allesamt als einziger Herrscher von Neruzavin sehen. Der wohl mächtigste unter ihnen ist Aeptolinu (siehe Bereich **B1**), welcher einst die frühen Zivilisationen des südwestlichen Casmaron zu Höhen führen wollte, aber vollkommen dem Wahnsinn verfiel, als der *Sternstein* seine Arbeit vernichtete und Xhamen-Dor ihn in seiner Trauer verdarb. Weitaus pragmatischer ist die Otyughin Hoschbagh (siehe Seite 76), welche Neruzavin als ihren persönlichen Müllberg betrachtet. Da es keine Geschäfte, Karawanen, Handelszüge oder sonstige verfügbare Händler gibt, stellt Hoschbagh die beste Möglichkeit für die SC dar, im Rahmen ihrer Abenteuer in der Stadt Handel zu treiben.

Während die SC Neruzavin erkunden, mach von den folgenden Zufallsbegegnungen frei Gebrauch und streue sie zwischen die vorgegebenen Begegnungen, damit die SC genug Erfahrungspunkte erlangen, um zum Ende dieses Kapitels die 15. Stufe zu erreichen. Die SC sollten wenigstens eine dieser Zufallsbegegnungen alle 2 Stunden haben, während sie die fremdartige Stadt erkunden.

Fungus: Wenn die SC erstmals die Stadt betreten, werden sie jene Lebensform wahrscheinlich gar nicht bemerken, die in Neruzavin bestens und nahezu überall gedeiht. Durch die Assimilierung von Lowls' Begleitern erlangten Xhamen-Dors Überreste genügend Kraft, um weiterzuwachsen und dank der Aktivierung der *Sternstelen* kann das Netzwerk aus Wurzelfäden weiterwachsen und voller Vitalität pulsieren. Die vertraute Präsenz der SC animiert den Fungus nur zu noch weiterer Expansion. Wann immer eine der *Sternstelen* eingestimmt wird, werden die Kolonien des klumpigen Fungus an den Gebäuden und in den Straßen größer und auffälliger. Wenn die SC zu jenem Ritual bereit sind, mit dem sie Lowls folgen können, sind wahrscheinlich ganze „Häuserblöcke“ vollständig über-

wuchert. Man kann sich leicht mit Hieb- und Stichwaffen den Weg durch den Pilzbefall hacken oder mittels Feuer freibrennen, riskiert dabei aber eine Ansteckung mit Sporenzehre (siehe Seite 253).

Ölanddrakas: In den meisten Ödlanden stehen die mächtigen Ölanddrakas an der Spitze der Nahrungskette; sie quälen, wen sie wollen, und gleiten über den Himmel, ohne auf andere achten zu müssen. Dies gilt aber nicht für Neruzavin. Hier sind die Drakas im Vergleich mit den wahren Gefahren vor Ort einfach nur lästig. Daher gibt es in der Stadt zwar mehrere Schwärme dieser Drakas, fungieren sie aber mehr als übergroße Aasfresser denn als Jäger. Eine typische Gruppe besteht aus $1W3+1$ Individuen, denen die SC wahrscheinlich begegnen, während sie am Kadaver eines Ascheriesen oder Donnerkäfers fressen. Da die Umgebung die Drakas schreckhaft macht, fliehen sie vor den SC, sowie sie ein paar Schläge kassieren mussten. Allerdings wissen die Drakas auch, dass letztendlich jeder stirbt, der nach Neruzavin kommt, also beobachten sie fortan die SC von Gebäudespitzen aus oder am Himmel kreisend, als wüssten sie um eine kommende Tragödie.

Riesenugeziefer: Dank ihrer niedrigen Charismawerte sind Riesenugeziefer im Grunde gegen Xhamen-Dors Verderbnis immun. Diese Kreaturen führen eine bescheidene Existenz, indem sie sich von Algen, Pilzen und dem Müll ernähren, den der Wind in die Stadt weht. In mageren Zeiten verfallen viele in Schlaf. Im Laufe der Jahrhunderte haben viele langlebige und langsam wachsende Gliederfüßler immense Größe erreicht. Am verbreitetsten sind dabei vielfüßige Käfer, welche als „Donnerkäfer“ bezeichnet werden, da sie mit ihren vielen Beinen ein schwaches, donnerartiges Geräusch erzeugen (verwende die Spielwerte eines Titanentausendfüßlers [MHB II, S. 243] ohne Bissangriff und ohne Gift [HG 6]).

BEGEGNUNGEN AUF DEN STRASSEN

Eine Reihe vorgegebener Begegnungen findet in den Straßen von Neruzavin statt. Am besten sollten die SC zuvor Gelegenheit gehabt haben, Lowls' Lager zu erkunden. Jede dieser Begegnungen hilft beim Aufbau der Atmosphäre, zeigt auf, dass die Sporenträgerkreaturen eigentlich die Stadt beherrschen, und unterstreicht die Bedeutung der Mission der SC (und verdeutlicht, welche gefährlichen Werkzeuge sie einsetzen müssen). Der erste Teil des Kapitels geht davon aus, dass die SC genug Erfahrung erlangen, um die 14. Stufe zu erreichen. Sollten sie diese Schwelle noch nicht überschritten haben, kannst du weniger Begegnungen nutzen, bis sie die Unterstadt betreten.

Da die SC einige Zeit mit der Suche nach den *Sternstelen* und Hinweisen verbringen sollten und daher auch lange in der Stadt unterwegs sind, kannst du diese Begegnungen zudem über den Verlauf dieses Teils des Kapitels verteilen.

SPORENBEFALLENE RÄUBER (HG 14)

Lowls' Expedition brachte über ein Dutzend Neuzugänge in die leere Stadt. Viele seiner Mietlinge sind mittlerweile Xhamen-Dors Verderbnis zum Opfer gefallen und zu untoten Sporenträgern geworden. Zu den ältesten Untoten gehören Lamien aus Casmaron, welche die vergessene Stadt auf grausame Weise ästhetisch befriedigend gefunden haben, bis sie ebenfalls infiziert, ausgesaugt und verwandelt wurden. Diese beiden Gruppen haben sich vermischt und über die Stadt verteilt, wo sie nun gnadenlos nach neuen Opfern für ihren dunklen Herrn jagen. Sie ziehen den Angriff aus mehreren Richtungen vor, wobei sie entweder auf einen Platz strömen oder auf eine steile Straße von beiden Seiten her stürmen. Die Lamien nutzen stets ihre außergewöhnliche Bewegungsrate und Manövrierfähigkeit, um die SC zu bestürmen, während die menschlichen Sporenträger ein Ziel nach dem anderen ausschalten.

SPORENTRÄGER-LAMIEN (3) HG 8

EP je 4.800

TP je 76 (siehe Seite 252)

SPORENTRÄGER-PROPHET HG 10

EP 9.600

Menschlicher Sporenträger-Mystiker^{EXP} 10 (siehe Seite 252)

NB Mittelgroßer Untoter (Verbesserter Mensch)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 20 (+3

Ablenkung, +2 GE, +2 Natürlich, +5 Rüstung)

TP 58 (10W8+10); Schnelle Heilung 5

REF +7, WIL +9, ZÄH +5; +4 gegen geistesbeeinflussende Effekte

Resistenzen Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 5/Hieb- oder Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4;

Schwächen Verwandelt

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Speer +1, +12/+7 (1W8+7/×3), 2 Hyphen +6 (1W6+2 plus Ergreifen und Sporenzähre)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Hyphen)

Besondere Angriffe Fesselnde Hyphen, Infektiöser Verstand, Sporenzähre (SG 20), Todesexplosion

FURCHT UND SCHRECKEN

Eine verfluchte Stadt ist natürlich eine wunderbare Gelegenheit, um eine beunruhigende Atmosphäre zu schaffen, zumal das Kapitel zahlreiche Möglichkeiten aufweist, die turbulente Vergangenheit von Neruzavin zu erkunden. Vergiss nicht, dass man durchaus Schlüsselinformationen übermitteln kann, ohne die gesamte Wahrheit aufzudecken, und dass selbst der Yither Kaklatath nur schwach mit der Stadt vertraut ist. Lass die Spieler sich daher wegen der Dinge sorgen, über die du ihnen eben nichts erzählst, und ob ihre Taten vielleicht alles nur noch schlimmer machen.

Begegnungen vorhersehen: Die außerweltliche Geometrie und fremdartigen Geräusche erschweren die Wahrnehmung von Hinterhalten und die verzerrten Echos von Kreaturen, die eigentlich Kilometer entfernt sind, könnten zu unpassenden Momenten ans Ohr der SC dringen und sie ihre eigene Sicherheit anzweifeln lassen.

Fungus: Der Fungus, welcher überall in der Stadt wächst, dehnt sich mit beängstigender Geschwindigkeit aus, wenn eine der *Sternstelen* eingestimmt wird. Am besten sollten die SC nie Zeuge der Wachstumsexplosion selbst werden – aber ein eben noch fungusfreier Bereich ist eine Stunde später von einem Spinnennetz aus außergolarischer Flora überzogen! Da das Phänomen mit jeder Aktivierung einer *Sternstelen* stärker wird, könnten sie sich irgendwann fragen, ob das *Nekronomikon* vielleicht mit ihnen Übles im Schilde führt – sofern sie dazu überhaupt einen Anstoß von außen benötigen...

Es gibt immer etwas Größeres: Bei Horrorgeschichten ist es meist besser, etwas zu zeigen, statt nur davon zu erzählen. Was die SC nicht sehen können, ist in der Regel furchterweckender als das, worauf sie schießen können. Selbst die Aasfresser in Neruzavin sind mächtige Monster, wenn die SC aber bemerken, dass sogar diese Bestien schreckhaft sind, sollte ihnen dies Sorgen machen. Und wenn sie dann über den Kadaver eines dieser Aasfresser stolpern, der ganz klar von etwas Größerem getötet wurde, sollten sie ins Schwitzen kommen. Ist die Leiche zudem von einer Fungusplage befallen, die die SC nicht identifizieren können, fangen sie möglicherweise an, aus Paranoia jede Leiche zu verbrennen – auch die ihrer Verbündeten.

Unheil und Verdammnis: Manche der sadistischsten Bewohner der Stadt geben sich damit zufrieden, mit den SC zu reden. – Warum? Weil diese Kreaturen bereits wissen, dass die Welt zum Untergang verdammt ist. Andere sind mit Hasturs Nihilismus infiziert, der sie antreibt, gegen die SC zu kämpfen, auch wenn sie wissen, dass weder sie noch die SC die kommende Apokalypse abwenden können.

Bekannte Mystikerzauber (ZS 10; Konzentration +16)

5. (4/Tag) — *Massen-Leichte Wunden verursachen* (SG 23), *Schwachsinn* (SG 21), *Wahrer Blick*
4. (6/Tag) — *Aura des Unheils*^{ABR} (SG 22), *Kritische Wunden verursachen* (SG 22), *Schwarze Tentakel*, *Unheilige Plage* (SG 20)
3. (7/Tag) — *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 21), *Fluch* (SG 21), *Schwere Wunden verursachen* (SG 21), *Unsichtbarkeit aufheben*, *Zungen*

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr
nach Drosselmoor

Teil 2 - Der
Vermisste
Magistrat

Teil 3 - Der
Hasturkult

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

2. (8/Tag) — *Bärenstärke*, *Dämmerstaub*^{EXP} (SG 18), *Geschoss des Bösen*^{ABR} (SG 18), *Gesinnung verbergen* (SG 18), *Mittelschwere Wunden verursachen* (SG 20), *Zerbersten* (SG 18)
1. (8/Tag) — *Entropieschild*, *Göttliche Gunst*, *Kränkelder Strahl*^{ABR} (SG 19), *Leichte Wunden verursachen* (SG 19), *Mörderischer Befehl*^{ABR} (SG 17), *Schild des Glaubens*, *Segnen*
0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Ausbluten* (SG 18), *Funken*^{EXP} (SG 16), *Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Resistenz*, *Wasser erschaffen*

Mysterium Dunkles Firmament

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Sporenträger-Prophet wirkt *Schild des Glaubens*.

Im Kampf Der Sporenträger-Prophet wirkt zuerst *Aura des Unheils* und dann *Unheilige Plage*, um seine Gegner zu schwächen. Er greift sodann aus der Ferne mit Zaubern wie *Schwachsinn* und *Schwarze Tentakel* an. Sollte er in den Nahkampf gezwungen werden, greift der Sporenträger-Prophet mit seinem *Speer* +1 und seinen Hyphen an, um Gegner mit Sporenzähre zu infizieren.

Moral Der Sporenträger-Prophet kümmert sich nicht um seine eigene Existenz und kämpft daher bis zum Tod.

Grundspielwerte Ohne *Schild des Glaubens* besitzt der Sporenträger-Prophet die folgenden Werte: **RK** 19, **Berührung** 12, auf dem Falschen Fuß 17.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 14, **KO** —, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 22

GAB +7; **KMB** +11 (Ringkampf +15); **KMV** 23

Talente Ausfallschritt, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Mächtiger Zauberkfokus (Nekromantie), Verbesserte Initiative, Zauberkfokus (Nekromantie)

Fertigkeiten Diplomatie +10, Einschüchtern +19, Heimlichkeit +14, Klettern +11, Verkleiden +14, Wissen (Arkane) +9, Wissen (Die Ebenen) +14, Wissen (Geschichte) +8, Wissen (Religion) +9, Zauberkunde +14

Sprachen Aklo, Aural, Gemeinsprache, Kelisch; Telepathie 30 m (nur Sporenträgerkreaturen), Zungen (verstehen)

Besondere Eigenschaften *Mystikerfluch* (Zungen), *Offenbarungen* (Gabe des Wahnsinns^{ABR}, *Mantel der Dunkelheit*^{ABR}, *Schwingen der Finsternis*^{ABR})

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Flammenschlag*, *Schriftrolle: Mächtiger Fluch*; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd* +1, *Speer* +1, *Resistenzumhang* +2, 548 GM

SPORENTRÄGER-SCHLEICHER (2) HG 10

EP je 9.600

Menschlicher Sporenträger-Schurke (Späher^{EXP}) 10 (siehe Seite 252)

NB Mittelgroßer Untoter (Verbesserter Mensch)

INI +4; **Sinne** *Dunkelsicht* 18 m; *Wahrnehmung* +15

VERTEIDIGUNG

RK 22, *Berührung* 15, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 *Ausweichen*, +4 *GE*, +2 *Natürlich*, +5 *Rüstung*)

TP je 98 (10W8+50); *Schnelle Heilung* 5

REF +12, **WIL** +8, **ZÄH** +4; +4 gegen geistesbeeinflussende Effekte

Resistenzen *Elektrizität* 10, *Kälte* 10; **SR** 5/*Hieb- oder Wuchtschaden*; **Verteidigungsfähigkeiten** *Entrinnen*, *Fallengespur* +3, *Resistenz gegen Fokussieren* +4

Schwächen *Verwandelt*

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, *Klettern* 9 m

Nahkampf *Stoßdolch* +1, +13/+8 (1W4+5/×3), 2 *Hyphen* +6 (1W6+2 plus *Ergreifen* und *Sporenzähre*)

Fernkampf *Handarmbrust* +1, +12 (1W4+1/19–20)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit *Hyphen*)

Besondere Angriffe *Fesselnde Hyphen*, *Hinterhältiger Angriff* +5W6 plus 5 *Blutung*, *Infektiöser Verstand*, *Sporenzähre* (SG 19), *Sturmangriff des Spähers*, *Todesexplosion*

TAKTIK

Im Kampf Sporenträger-Schleicher stürmen in den Kampf unter Nutzung ihrer Fähigkeit *Sturmangriff des Spähers*. Im Nahkampf sind sie bemüht, möglichst oft *Hinterhältigen Schaden* zu verursachen, indem sie auf *Tänzelnder Angriff* oder die Fähigkeit *Geplänkel zurückgreifen* oder *Gegner mit anderen Sporenträgerkreaturen in die Zange nehmen*.

Moral Die Sporenträger-Schleicher kümmern sich nicht um ihre eigene Existenz und kämpfen daher bis zum Tod. Sie wissen, dass ihre Zerstörung der Verbreitung von *Xhamen-Dors Sporen* dient.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 18, **KO** —, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 18

GAB +7; **KMB** +11 (Ringkampf +15); **KMV** 26

Talente *Ausweichen*, *Behändige Bewegung*, *Beweglichkeit*, *Eiserner Wille*, *Geschmeidige Bewegung*, *Schnelle Waffenbereitschaft*, *Tänzelnder Angriff*, *Waffenfokus* (*Stoßdolch*)

Fertigkeiten *Akrobatik* +16 (*Springen* +20), *Bluffen* +17, *Einschüchtern* +17, *Fingerfertigkeit* +7, *Heimlichkeit* +16, *Klettern* +24, *Mechanismus ausschalten* +23, *Motiv erkennen* +15, *Wahrnehmung* +15, *Wissen* (*Geographie*, *Gewölbe*, *Lokales*) +5

Sprachen *Gemeinsprache*; *Telepathie* 30 m (nur Sporenträgerkreaturen)

Besondere Eigenschaften *Fallen finden* +5, *Schurkentricks* (*Blutende Wunde* +5, *Kampfkniiff*, *Schnelle Heimlichkeit*, *Überfallführer*^{EXP}, *Waffentraining*)

Kampfausrüstung *Elixier des Versteckens*, *Trank:*

Rindenhaut (ZS 9); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd* +1, *Handarmbrust* +1 mit 20 *Bolzen*, *Stoßdolch* +1, *Lauf- und Springstiefel*, *Resistenzumhang* +1, *Diebeswerkzeug* [*Meisterarbeit*], 296 GM

TÖDLICHER NEBEL (HG 10 ODER HG 14)

Dieser *Verbesserte Hungrige Nebel* schwebt bei seiner *Jagd nach Nahrung* durch *Neruzavins nervenraubende Strafen* wie eine entsetzliche Wolke. Er ist zwar größer und stärker als normale *Vertreter seiner Art*, aber langsam und unintelligent, sodass er für intelligente Wesen keine sonderlich große *Bedrohung* darstellt. Die SC können ihm leicht aus dem Weg gehen oder ihn aus der Ferne bekämpfen. Meistens wird der *Hungrige Nebel* aber von *Sporenträger-Schleichern* und einem *Sporenträger-Propheten* begleitet (siehe oben); diese Untoten profitieren vom *Hungrigen Nebel*, da sie durch die *Negative Energie seiner Berührung* geheilt werden. Die *Sporenträgerkreaturen* bleiben bei einer *Begegnung innerhalb der Reichweite des Hungrigen Nebels*, schießen aus dieser zum *Angriff* heraus und eilen dann wieder zurück in *Sicherheit*.

VERBESSERTER HUNGRIGER NEBEL HG 10

EP 25.600

Hungriger Nebel (MHB III, S. 126)

N *Gigantischer Schlick*

INI -3; **Sinne** *Wahrnehmung* -5

Aura *Schauderliche Schwaden* (3 m, SG 13)

VERTEIDIGUNG**RK** 7, Berührung 3, auf dem Falschen Fuß 7 (-3 GE, -4 Größe, +4 Natürlich)**TP** 179 (14W8+84)**REF** +1, **WIL** -1, **ZÄH** +10**Immunitäten** wie Schlicke, Elektrizität, Säure, Schall; **Resistenzen** Kälte 10; **SR** 10/Magisch;**Verteidigungsfähigkeiten** Gasförmig, Verbundenheit mit Negativer Energie**Schwächen** Empfindlichkeit gegen Wind**ANGRIFF****Bewegungsrate** Fliegen 4,50 m (perfekt)**Nahkampf** +10 Berührung (8W6 Negative Energie)**Angriffsfläche** 6 m; **Reichweite** 6 m**Besondere Angriffe** Umhüllender Nebel**SPIELWERTE****ST** —, **GE** 4, **KO** 22, **IN** —, **WE** 1, **CH** 2**GAB** +10; **KMB** +14; **KMV** 21 (kann nicht zu Fall gebracht werden)**Fertigkeiten** Fliegen -1**SPOENTRÄGER-PROPHET HG 10****EP** 9.600**TP** 58 (siehe Seite 71)**SPOENTRÄGER-SCHLEICHER (2) HG 10****EP** je 9.600**TP** je 98 (siehe Seite 72)**VERDUNKELTER HIMMEL (HG 12)**

Nördlich des Dörrlands liegt die Pfeifende Steppe, ein weites Grasland, das aufgrund seiner Bison- und Pferdeherden bekannt ist. Ebenso lockt es gewaltige Queleasschwärme an, kleine Webevögel, welche über weite Entfernungen ziehen auf der Suche nach Saatkörnern. Mehrere Kolonien überfliegen immer wieder das Dörrland, um anderswo in Casmaron nach Nahrung zu suchen; den einzelnen Vögeln fehlt die starke Persönlichkeit, die erforderlich ist, damit Xhamen-Dors Verderbnis Fuß fassen kann, doch als Gruppe können sie ein ziemliches Temperament entwickeln.

Vor mehreren Jahrzehnten blies ein Sturm einen Schwarm dunkelkehliger Queleas nach Neruzavin. Zu Zehntausenden tauchten die Vögel ins Wasser, um sich der schlummernden Bestie am Grund zu opfern, nur um kurz darauf sich als wasserdurchtränkter Schwarm Untoter wieder in die Lüfte zu erheben. Seitdem lauern sie in der Stadt. Laute Geräusche oder die Sichtung frischer Beute kann den ganzen Schwarm mobilisieren.

Die SC erblicken den Queleasschwarm wahrscheinlich zuerst als unheimliche, sich merkwürdig bewegende Wolke, ehe sie es mit den untoten Vögeln aus der Nähe zu tun bekommen. Die Queleas könnten sogar mehrere Stunden damit verbringen sich zu sammeln, wobei die Wolke am Himmel zu zucken scheint, wächst und ihre Form verändert. Sie könnten außer Sicht verschwinden, nur um anderswo in der Stadt wieder aufzutauchen und dabei vielleicht in ihrer unheiligen Intelligenz seltsame Symbole auszuformen. Sobald der Schwarm über die SC herfällt, bekommen diese es mit winzigen untoten Vögeln in praktisch endloser Zahl zu tun, gegen deren scharfe Schnäbel die Verteidigung schwerfällt.

SPOENTRÄGER-WEBERVOGELSCHWARM HG 12**EP** 19,200**NB** Winzige Untote (Schwarm)**INI** +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +27**VERTEIDIGUNG****RK** 22, Berührung 20, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +5 GE, +4 Größe, +2 Natürlich)**TP** 150 (20W8+60)**REF** +13, **WIL** +15, **ZÄH** +10**Immunitäten** wie Untote, Waffenschaden; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 5/Hieb- oder Wuchtschaden;**Verteidigungsfähigkeiten** wie Schwärme, Resistenz gegen Fokussieren +4**ANGRIFF****Bewegungsrate** 4,50 m, Klettern 4,50 m, Fliegen 15 m (gut)**Nahkampf** Schwarm (4W6 plus Sporenzehre)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 0 m**Besondere Angriffe** Infektiöser Verstand, Sporenzehre (SG 22), Todesexplosion**SPIELWERTE****ST** 5, **GE** 21, **KO** —, **IN** 2, **WE** 17, **CH** 14**GAB** +15; **KMB** —; **KMV** —

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Schnell wie der Blitz, Schnell wie der Wind, Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +23, **Wahrnehmung** +27**XHAMEN-DOR REGT SICH (HG 13)**

Wenn die SC die *Sternstelen* aktivieren und sich darauf vorbereiten, ein Tor nach Carcosa zu öffnen, regt sich Xhamen-Dors Hülse in den Tiefen des Kratersees. Auf dieses Erwachen und die Forderung, die SC zu vernichten und dem schlummernden Großen Alten zuzuführen, reagieren Teile der Stadt. Zu diesen Manifestationen gehören auch zwei Todeswalzen, welche statt auf gigantischen Ketten auf einer Masse aus Dutzenden knotigen, fungiziden Hyphen losrollen.

Diese Begegnung sollte stattfinden, nachdem die SC wenigstens eine *Sternstelen* aktiviert haben und wahrscheinlich die plötzliche Ausbreitung des Funguswachstums in der Stadt bemerkt haben (siehe Kasten auf Seite 71). Lass die SC am besten zunächst zwei, drei Mal die Spuren der Todeswalzen nach ihrer Aktivierung entdecken – niedergestampfte Fungusmasse oder seltsame Spuren in einer Straße oder das unheimliche Geräusch mahlenden Steins – und die Todeswalzen erst dann angreifen. In den engen Straßen von Neruzavin sind diese Gegner besonders furchterweckend, da man ihnen am Boden kaum entkommen kann.

XHAMEN-DORS TODESWALZEN (2) HG 11**EP** je 12.800**NB** Gigantisches Konstrukt (*MHB IV*, S. 258)**VERTEIDIGUNG****TP** je 142**ANGRIFF****Nahkampf** Hieb +24 (4W6+19)**Besondere Angriffe** Brutales Trampeln (8W6+38, SG 30), Seelenbetrieben**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 15; Konzentration +10) 3/Tag — *Dornenwand*, *Spiegelbilder***SPIELWERTE****Besondere Eigenschaften** Schlüsseldomänen (Pflanzen, Tricks), Schrein**Was Ewig Liegt, Band 2**

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr nach Drosselmoor

Teil 2 - Der Vermisste Magistat

Teil 3 - Der Hasturkult

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

LUFTIGE MEUCHLERIN (HG 14)

Die Luftdienerin Sifressal langweilt sich, da sie mangels anderer Ziele in Neruzavin immer nur Untote niederstrecken kann. Entsprechend erweckte es ihre Begeisterung zu sehen, dass die vergessene Stadt nach langer Zeit wieder von Lebenden besucht wurde. Sie ist vor über zehn Jahren durch ein instabiles Portal von der Ebene der Luft nach Neruzavin gekommen und war frei, ihre eigenen Ziele zu verfolgen, schließlich hatte kein Zauberkundiger sie herbeigerufen. Zu diesen Zielen gehört es, intelligente Lebewesen zu ermorden. Bei ihren Erkundungen der Stadt stieß sie auf die mächtigen Gegner im Knoten; da sie fürchtet, einer davon könnte sie töten oder unter Kontrolle bekommen, meidet sie diesen Bereich (und würde die SC nur unter den extremsten Umständen dorthin verfolgen).

Lowls' Gefolge ist nicht gänzlich der Sporenzehre zum Opfer gefallen – einige wurden des Nachts auch von diesem umherschleichenden Elementarwesen erledigt, wel-

ches der Gruppe nachgestellt hat, seit sie Neruzavin betreten hatte. Nun aber plant Sifressal, sich einen der SC nach dem anderen vorzunehmen.

Sobald Sifressal die Anwesenheit der SC in der Stadt bemerkt, beschattet sie sie wenigstens eine Stunde lang, ehe sie erstmals zuschlägt. Bei diesem ersten Angriff versucht sie, die Stärken der SC auszuloten, ihre Taktiken zu erkennen und zu entdecken, über welche Fähigkeiten sie verfügen. Sollte sie dabei unter die Hälfte ihrer Trefferpunkte reduziert werden, zieht sie sich zurück und leckt einen Tag ihre Wunden. Bei ihrem nächsten Angriff ist jener SC ihr Hauptziel, den sie als den schwächsten der Gruppe identifiziert hat – am besten, wenn dieser SC vom Rest getrennt oder in einer gefährlichen Lage ist, die seine Verteidigung schwächt. Sifressal geht so vor, bis sie alle SC getötet hat.

SIFRESSAL

HG 14

EP 38.400

Luftdiener-Schurke 3 (MHB V)

N Mittelgroßer Externar (Elementar, Extraplanar, Luft)

INI +11; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 17 (+7 GE, +7 Natürlich)

TP 199 (16 TW; 3W8+13W10+115)

REF +18, WIL +11, ZÄH +12

Immunitäten wie Elementare; SR 10/Magisch;

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespur +1, Natürliche Unsichtbarkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf 2 Hiebe +26 (2W8+10 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Ersticken, Hinterhältiger Angriff +4W6, Windstoß, Würgen (2W8+10)

SPIELWERTE

ST 27, GE 24, KO 25, IN 8, WE 10, CH 9

GAB +15; KMB +23 (Ringkampf +27); KMV 40

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Dranbleiben, Dranbleiben und Draufhauen^{EXP}, Eiserner Wille, Folgen^{EXP}, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Diplomatie +6, Fliegen +28, Heimlichkeit +26 (Stillstehend gegenüber Gegnern, die keine unsichtbaren Kreaturen sehen können +40 oder in Bewegung +46), Motiv erkennen +7, Überlebenskunst +23 (Spuren lesen +33), Wahrnehmung +19, Wissen (Die Ebenen) +12, Wissen (Lokales) +12; Volksmodifikatoren Überlebenskunst +4

Sprachen Aural, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentricks (Kampfkneiff), Verbessertes Spuren lesen

Ausrüstung Amulett der Mächtigen Fäuste +2



TODESWALZE

MÜLLSAMMLER UND VERKÄUFER

Da Neruzavin niemals dazu gedacht gewesen ist, die Bedürfnisse Sterblicher Bewohner zu erfüllen, findet sich auch im verlassenen Zustand erst recht nichts, das auch nur im Ansatz einer konventionellen Wirtschaft ähnelt. Entsprechend gibt es für die SC auch kaum Möglichkeiten, Schätze zu verkaufen oder neue Ausrüstung zu erwerben – sieht man von einer Option ab: Hoschbagh, einer Otyuthin mit Neigung zur Magie, welche die Stadt durchstöbert. Dank ihrer angeborenen Immunität gegen Krankheit überlebt sie seit mehr als zehn Jahren in Neruzavin, nachdem ein kleiner Unfall bei einem ihrer ersten Versuche, einen magischen Gegenstand zu aktivieren, sie hierher gebracht hatte – eigentlich hauste sie in der Kanalisation von Cassomir, aber dann musste sie ja ausgerechnet mit einer *Schriftrolle: Teleportieren* hantieren...

Seitdem hält sie sich mit dem wenigen an Nahrung am Leben, das sie finden kann. Bei ihrer ständigen Nahrungssuche ist sie auf viele Schätze gestoßen, darunter Ausrüstungsgegenstände gescheiterter Abenteurer und sogar die konservierten Gerätschaften der ersten ninschaburischen Expedition. Da Hoschbagh aus den Jahren, die sie den Sporenträgerkreaturen ausgewichen ist und mit ihren gesetzlosen Nachbarn gefeilscht hat, gelernt hat, hat sie ihre Wertsachen gut verborgen, von denen manche mittels *Magische Aura* geschützt sind. Sollte sie zustimmen, einen dieser Schätze zu verkaufen, so schleicht sie fort und verbirgt ihre Fährte mittels ihrer Nachhallenden Schulenfähigkeiten als Okkultistin. Falls sie sich von einem Kunden verfolgt fühlt, bemüht sie sich nach Kräften, Verfolger abzuschütteln; gelingt ihr dies nicht, lässt sie von dem Handel ab und macht tagelang einen Bogen um ihre Lagerplätze. Die Otyughin ist zudem gut darin, den Wert von Gegenständen einzuschätzen – schließlich war sie nicht nur geübt, in der Kanalisation schwimmende Abfälle einzuordnen, sondern besitzt auch übernatürliche Gaben, welche sie nun hier vor Ort entwickeln konnte. In ihren Augen sind ihre wertvollsten Schätze jene geheimen Orte, an denen sie verlässlich Nahrung und Wasser finden kann, darunter ein schluchtartiger Riss, in dem sie einen *Stab: Nahrung und Wasser erschaffen* (14 Ladungen) versteckt hat. Es dürfte daher für die SC schwierig sein, Hoschbagh ihre Schätze fortzunehmen, indem sie sie beschatten, sie austricksen oder sie einfach töten und dann *Schatzkarte erschaffen*^{EXP} wirken.

Sobald die SC Lowls' Basislager (siehe Bereich A10) übernommen haben, hört Hoschbagh von ihnen. Sie nähert sich den SC vorsichtig und verkündet dabei ihre Absicht, mit ihnen Handel treiben zu wollen, da sie hofft, die Neuankömmlinge könnten leckere Bücher dabei haben. Zu Beginn ist sie sehr vorsichtig und misstrauisch, doch je mehr sie mit den SC zusammenarbeitet, umso gesprächiger wird sie und umso wohler fühlt sie sich in ihrer Gegenwart – bis sie irgendwann einfach mitten im Lager Platz nimmt und ihre Nahrung verspeist (möglicherweise ohne dazu eingeladen worden zu sein). Trotz aller Abenteuer in Neruzavin sehnt sie sich nach den für Otyughen im Vergleich paradiesischen Zuständen unter Cassomir zurück und lauscht mit angehaltenem Atem, falls die SC ihr Neuigkeiten aus Cassomir erzählen, waren sie doch erst dort, als sie Miacknian Mun gesucht hatten. Im Gegenzug erzählt sie von den berühmtesten Bewohnern Neruzavins wie der „Schreienden Frau“ Upiansche (siehe NSC-Galerie), dem „Vernarbten Mann“ Aeptolinu (siehe Bereich B1) und dem „Angestregten Denker“ Olkoschim (siehe Bereich C2).

Hoschbagh wird sich den SC aber nicht bei ihren Abenteuern anschließen – große Gruppen erwecken Aufmerksamkeit und sie hat nur so lange in Neruzavin überlebt, weil sie ihrem Bauchgefühl vertraut und sich den gefährlichsten Bewohnern der Stadt kaum gezeigt hat.

Als Händlerin verfügt Hoschbagh über etwa 35.000 GM in Münzen, Edelsteinen und anderen Wertsachen, sodass die SC ihr magische Gegenstände, Edelsteine und andere Güter verkaufen können. Ebenso ist sie bereit, ihre eigenen magischen Gegenstände (siehe unten) zu tauschen, wo ihre Finanzen nicht ausreichen. Hoschbaghs Hauptinteresse gilt dabei bestimmten Gegenständen: Wertvolle Texte und magische Schriften findet sie unwiderstehlich, daher erwirbt sie bereitwillig magische Schriftrollen, Zauberbücher und ähnliches von den SC zu 75% des Marktpreises statt der üblichen 50%. Möglicherweise gefällt den SC später aber nicht, dass sie die Texte schmatzend zerkaut und verschluckt, um ihren Punktevorrat an Schulenfokus zu erneuern. Ferner erlangt Hoschbagh dank ihrer Okkultistenkräfte außergewöhnliche Einsichten in die Vergangenheit von Gegenständen – sie kann die Taten der SC regelrecht riechen, sofern diese ein Ausrüstungsstück seit wenigstens zwei Kapiteln tragen oder nutzen, und die solchen Dingen anhaftenden Erinnerungen machen sie wertvoller. Sofern ein SC bereit ist zu erklären, wie solch mächtige mentale Abdrücke zustande gekommen sind, bezahlt die Otyughin 75% des Marktpreises für den jeweiligen Gegenstand.

Es besteht eine Chance von 50%, dass Hoschbagh über einen bestimmten magischen Gegenstand im Wert von 8.000 GM oder weniger verfügt, letztendlich bestimmt aber der SL, worauf sie vielleicht gar keinen Zugriff hat und was frühere Besucher der Stadt in größeren Mengen mitgeführt haben. Die Otyughin kann ferner die folgenden Gegenstände anbieten, besorgen und verkaufen:

Rüstungen: *Celestischer Schild*^{ARK}, *Ninschaburische Parade-rüstung*^{ARK} der *Unverwundbarkeit*^{ARK} +1, *Trutzige*^{ARK} *Brustplatte* (Aberrationen) +4.

Waffen: *Kompositlangbogen des Blitzinfernos* +1 (+4 ST), *Kriegshammer* +4, *Peitsche der Schnelligkeit* +1.

Schriftrollen und Zaubersprüche: *Schriftrolle: Ätherischer Ausflug*, *Schriftrolle: Elementargestalt IV*, *Schriftrolle: Erdbeben*, *Schriftrolle: Gedankenleere*, *Schriftrolle: Sonnenstrahl*, *Schriftrolle: Verbannung*, *Schriftrolle: Vollständige Genesung*, *Trank: Fluch brechen* (ZS 14.), *Trank: Heldenmut*.

Ringe, Stäbe, Stecken und Zepter: *Fluchtzepter*^{ARK}, *Ring des Entrinnens*, *Schutzring* +3; *Schwächeres Metamagisches Zauberszepter*, *Zauber verstärken*; *Stecken der Rechtschaffenheit*^{ARK}, *Zauberstab: Schwere Wunden heilen* (12 Ladungen), *Zauberstab: Totenglocke* (10 Ladungen).

Wundersame Gegenstände: *Erbauungsleier*, *Erschütterungsstiefel*^{ARK}, *Gürtel der Riesenstärke* +4, *Kakerlakenweste*^{ARK}, *Körperwickel der Mächtigen Schläge*^{ARK} des *Rückschlages* +2, *Scheide der Geschärften Klinge*^{ARK}, *Stirnreif der Geistigen Überlegenheit* +2 und „Bekloppter“.

Mit „Bekloppter“ bezeichnet Hoschbagh eine schmierige *Ganji-Puppe*^{ABR VII} aus verknöteten Zwirnfäden, welche einer menschlichen Sporenträgerkreatur mit unheimlichem Lächeln und leeren Augen ähnelt. Hoschbagh ist sich nicht sicher, woher die Puppe kommt, ist aber bereit, sie den SC zum Marktpreis zu verkaufen. Es liegt zu Beginn zwar nicht auf der Hand, dennoch ist die Puppe auf Graf Lowls eingestimmt. Wenn ihr Besitzer schläft, hat er lebhaftere und blutige Träume von Lowls' Verrat; wenn er erwacht, ist die Puppe stets in der Nähe und so positioniert, als hätte sie den SC im Schlaf beobachtet.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr
nach Drosselmoor

Teil 2 - Der
Vermisste
Magistrat

Teil 3 - Der
Hasturkult

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

HOSCHBAGH

HG 10

EP 9.600

Otyugh-Okkultistin (Librophage^{ABR VII}) 8 (MHB, S. 205)

N Große Aberration

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 17 (-1 Größe, +8 Natürlich)

TP 113 (14W8+50)

REF +4, **WIL** +14, **ZÄH** +10

Immunitäten Krankheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Biss +12 (1W8+3 plus Krankheit), 2 Tentakel +8 (1W6+1 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m (4,50 m mit Tentakel)

Besondere Angriffe Würgen (1W6+1)

Zauberähnliche Okkultistenfähigkeiten (ZS 8; Konzentration +9)

Immer — *Magie lesen*

Zauberschulen (9 generischer Fokus)

Beschwörung (Buch, 0 Punkte) — Nachhallend Verbesserte Beschwörung; Schulenfähigkeit Diener (*Monster herbeizaubern III*)

Erkenntnis (Buch, 0 Punkte) — Nachhallend Drittes Auge; Schulenfähigkeit Plötzliche Erkenntnis (+5)

Illusion (Buch, 0 Punkte) — Nachhallend Verzerren; Schulenfähigkeit Schwache Sinnestäuschung

Bekannte Okkultistenzauber (ZS 8; Konzentration +9)

3. (2/Tag) — *Arkaner Blick*, *Mächtiges Trugbild* (SG 14), *Tintenschlange* (SG 14)

2. (4/Tag) — *Mittelschwere Wunden heilen*, *Schatzkarte erschaffen*^{EXP}, *Unsichtbarkeit*

1. (5/Tag) — *Identifizieren*, *Magierüstung*, *Magische Aura*

0. (beliebig oft) — *Geisterhaftes Geräusch* (SG 11), *Psychometrischen Gegenstand entdecken*^{ABR VII}, *Wasser erschaffen*

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 10, **KO** 15, **IN** 13, **WE** 17, **CH** 8

GAB +10; **KMB** +14 (Ringkampf +18); **KMV** 24

Talente Abhärtung, Fertigkeitfokus (Schätzen), Geteilte Nachhallende Schulenfähigkeit^{ABR VII}, Neigung zur Magie, Wachsamkeit, Waffenfokus (Tentakel), Zusätzliche Schulenfähigkeit^{ABR VII}

Fertigkeiten Diplomatie +6, Heimlichkeit +13 (im Versteck +21), Magischen Gegenstand benutzen +15, Motiv erkennen +5, Schätzen +20, Wahrnehmung +20, Wissen (Arkane, Die Ebenen, Geschichte) +8, Zauberkunde +18; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit im Versteck +8

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Bücherbund, Bücher und Schriftrollen verschlingen, Magische Gegenstände beherrschen +5, Paraphernalien 4, Psychometrie, Schriftgespür, Schulenfokus (9/Tag)

Ausrüstung *Ionenstein* (*Scharlachrote und blaue Kugel*; Heimlichkeit), Zauberbücher (2)

DER KRATERSEE

Als der Meteorit mit Xhamen-Dors letzten, weichen Resten am Rand von Neruzavin einschlug, entstand nur ein bescheidener Krater und erzeugte die Schockwelle weitaus geringere Verheerungen, als dies bei dichter

Materie der Fall gewesen wäre. Es regnet nur selten über der Wüste, allerdings sammelt sich dann das Wasser im Krater wie in einer Zisterne. Als würde er sich der Sonne und der Umgebung widersetzen, bleibt der See stets übernatürlich kühl und scheint auch vor Verdunstung gefeit. Da im Wasser kaum Sedimente und Lebewesen schwimmen, ist das Wasser von einem beeindruckenden Meeresblau. Diese Schönheit wird nur durch einen Umstand gestört: Die Wasseroberfläche spiegelt die metapophysikalische Umgebung und zeigt stets eine unheimliche Stadt aus Metall-, Holz- und Steingebäuden, die sich in alle Richtungen erstreckt. Dabei handelt es sich um eine Reflektion Carcosas, wohin es die SC im letzten Kapitel verschlagen wird.

Gegenwärtig aber sollten die SC noch keinen Grund haben, den See zu erkunden, außer vielleicht um einen alternativen Weg in den Knoten zu finden, jenes Gewirr um- und eingestürzter Gebäude am Südufer des Sees. Wenn die SC nach Xhamen-Dors Überresten suchen, dann mach auf Seite 108 weiter.

A. DER HEIMGESUCHTE TURM

Neruzavin ist ein Gewirr aus dunklen Türmen und unlogisch verlaufenden Straßen. Die SC haben keine Orientierungsansätze und wissen nicht einmal, wohin sie sich eigentlich wenden sollen. Graf Lowls und seine Expedition standen vor ähnlichen Schwierigkeiten, nur marschierten dessen Leute zudem einem zunehmend unberechenbaren, immer hektischer werdenden Gelehrten hinterher, welcher Befehle plapperte und kaum begründbare Erkenntnisse verkündete. Wie eine albraumhafte Echokammer hat Neruzavin Szenen aus Lowls' wahnsinnigen Streifzügen eingefangen, welche nun in zuckenden Segmenten nachgestellt werden, während die SC durch die Stadt reisen. An einer Kreuzung könnten die SC einen Blick auf einen Reisenden erhaschen, der gerade abbiegt. Anderswo könnten sie aus dem Nichts mehrfach widerhallend hören, wie jemand verkündet: „Hier gehen wir rechts. Ich habe diesen Weg bereits vorhergesehen.“ Später könnten die SC die gleich außerhalb ihrer Sichtweite erklingenden Schreie einer Person im Delirium vernehmen und die besorgten Kommentare ihrer Begleiter, dass Wurzeln und Hyphen aus ihrer Haut wüchsen und man die Leiche verbrennen müsse. Erreichen die SC dann den Ursprung der Rufe, stoßen sie auf einen Brandfleck am Boden, während die halluzinatorischen Reisenden gerade aus der Sicht verschwinden. Bis die SC Lowls' Lager (Bereich A10) erreichen und an seine Notizen gelangen, stellen diese unheimlichen Luftspiegelungen die einzige Möglichkeit dar, der Spur des Grafen zu folgen.

A1. DEM HIMMEL ZUM TROTZ (HG 14)

Die Visionen führen zu einem dunklen, 120 m hohen Basaltturm mit seltsamen Neigungswinkeln und konkaven Seiten, die sich dennoch nach außen zu wölben scheinen. Am auffälligsten ist aber die breite, steinerne Doppeltür, welche in der fremdartigen Stadt eine absolute Anomalie darstellt! Die Türen können nur von jenen gesehen und genutzt werden, die mit Sporenzehre (siehe Seite 253) infiziert oder anderweitig mit dem Großen Alten Xhamen-Dor verbunden sind. Da Lowls den Verstand der SC zu Beginn der Kampagne geopfert hat, sind auch sie imstande, die Türen zu sehen und relativ problemlos zu öffnen.

Kreaturen: Vor der Tür stehen zwei der seltsamen Reisenden, doch dieses Mal fliehen sie nicht. Sie sprechen in verzerrten Stimmen miteinander und scheinen nicht in der Lage zu sein, das große Eingangsportal direkt vor ihnen wahrzunehmen. Aus der Ferne wirken die in Schatten gehüllten Reisenden eher wie Lowls' phantomhafte Mietlinge, doch in Wahrheit sind es zwei mächtige Celestische, deren Gestalten schärfer werden, wenn die SC näherkommen.

Die Große Bibliothek der Harmonischen Schriften auf der vierten Ebene des Himmels ist das ausschlaggebende Archiv für heilige Riten, himmlisches Wissen und planare Gesetze und Ordnung. Sie enthält aber auch das Zensorengewölbe, eine weitaus weniger berühmte, aber nicht weniger wichtige Einrichtung, wo Archonten über gefährliche Texte wachen und die unreinsten davon den Öfen der Reinigung überantworten, wo sie verbrennen. Als Aufseher fungieren Zensorenarchonten als Spezialisten für den Umgang mit Ketzerei und die Zerstörung aller Arten von Blasphemie. Als die Mächte des Himmels das Gerücht vernahmen, dass das finstere *Nekronomikon* seinen sterblichen Wächtern entflohen sei, entsandte man die Archonten Aumensilakos und Yrisolma, um das Buch zu sichern und auszulöschen. Die beiden sind der Fährte des Buches bis nach Neruzavin gefolgt und zu dem Schluss gekommen, dass es irgendwo in diesem Turm verborgen sein müsste. Leider können sie selbst mit *Wahrer Blick* die Doppeltür nicht wahrnehmen.

Wenn die SC sich ihnen nähern, wenden sich die beiden mittelgroßen Zensorenarchonten ihnen zu und richten ihre Flammenschwerter auf die Gruppe. Ihre anfängliche Einstellung ist Unfreundlichkeit, da sie das Vertrauen in die Fähigkeit der Sterblichen weitestgehend verloren haben, sich um ihre eigenen Probleme zu kümmern.

Sollte einer der SC ein offenkundiger Anhänger einer rechtschaffenen guten Gottheit sein, so ist die Einstellung der Archonten stattdessen gleichgültig. Sie fragen nach dem Grund für den Aufenthalt der SC in dieser verdammten Stadt, ob sie mit dem Mann in Verbindung stehen, der das *Nekronomikon* gestohlen hat, und ob sie über Informationen verfügen, die beim Wiederauffinden – und Zerstören – des bösen Buches helfen könnten. Nur weil sie Wesen guter Gesinnung sind, bedeutet dies nicht, dass sie nett sein müssen; für Zensorenarchonten hat die Sicherheit und Vernichtung böser Texte Priorität vor der Erhaltung einer Handvoll Leben. Die Celestischen springen auf jedes Eingeständnis an, dass die SC ebenso das *Nekronomikon* suchen, und verlangen, dass die Abenteurer sofort das Buch den beiden Archonten übergeben, wenn sie es finden. Möglicherweise ahnen die SC aber bereits, dass sie das Buch benötigen, um Lowls aufzuspüren und aufzuhalten (die Bestätigung dafür erhalten sie, wenn sie Lowls' Lager erreicht haben). Die Archonten wollen von derartigem aber nichts hören – in ihren Augen sind die Gesandten des Himmels durchaus imstande, in angemessener Zeit gegen solche nebensächlichen Bedrohungen vorzugehen. Mit einem Fertigkeitwurf für Motiv erkennen gegen SG 20 kann ein SC erkennen, dass es den Archonten nur darum geht, das *Nekronomikon* zu erlangen, ihnen dagegen Lowls ebenso egal ist wie seinen Pläne rechtzeitig Einhalt zu gebieten. Trotz ihrer besten Absichten für das Multiversum stellen die Celestischen daher ein Hindernis für die SC bei ihrer Queste dar.

Außer die SC widersetzen sich frech oder wollen offen das *Nekronomikon* nutzen, um Golarion zum Untergang zu verdammen, sehen die Archonten keinen Grund zum Kämpfen.



HOSCHBAGH

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr nach Drosselmoor

Teil 2 - Der Vermisste Magistrat

Teil 3 - Der Hasturkult

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

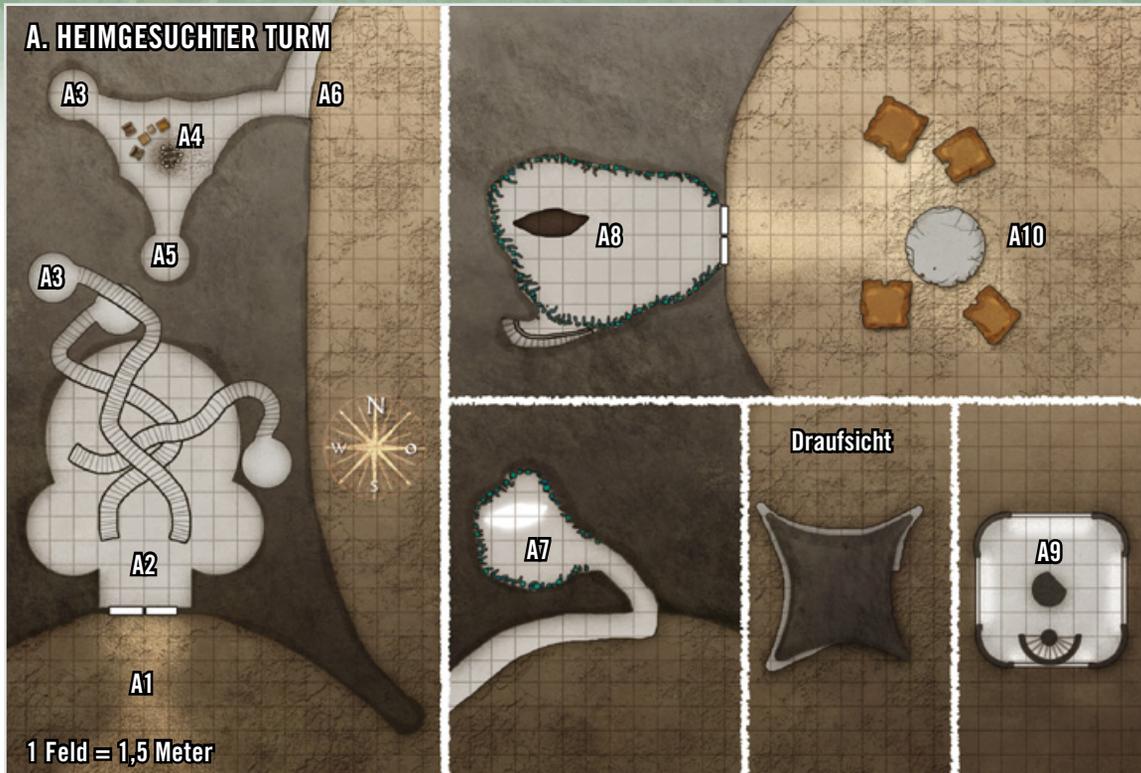
Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium



Sie wollen die Mitarbeit der SC beim Finden und Erlangen des Buches. Gelingt den SC ein Fertigkeitswurf für Bluffen gegen SG 33, um Bereitschaft zur Mitarbeit vorzutauschen, ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 25, um die Externaren nicht zu beleidigen, oder ein Wurf für Wissen (Arkane, Die Ebenen oder Gewölbe), um zu demonstrieren, dass sie um die furchtbaren Kräfte des Buches wissen und die möglichen Konsequenzen für die Welt kennen, wenn ihm nicht Einhalt geboten wird, können sie so sicherstellen, dass das nächste Treffen mit den Archonten weitaus glatter verläuft. Allerdings können die Archonten nach Belieben *Gedanken wahrnehmen* (SG 17), *Lügen entdecken* (SG 19) und *Zone der Wahrheit* (SG 17) einsetzen, sodass es den SC schwerfallen dürfte, immer nur Lug und Trug zu nutzen. Falls die SC respektvoll von ihrer Begegnung mit dem Hüter im Mysterium sprechen, erhalten sie einen Bonus von +5 auf diesen Fertigkeitswurf, um die Archonten zu beeinflussen. Die Archonten sind schockiert zu erfahren, dass der Hüter der Verderbnis anheim gefallen ist, ehren aber den Umstand, dass er letztendlich in Erfüllung seiner Pflicht gefallen ist, sodass sie den SC auch nicht nachtragen, dass sie seine Existenz beendet haben.

AUMENSILAKOS UND YRISOLMA HG 12

EP je 19.200

Zensorenarchonten (MHB V)

TP je 147

Schätze: Die Archonten führen mehrere Schätze mit sich für den Fall, dass sie Sterbliche für deren Zusammenarbeit entlohnen müssen. Aumensilakos' Beutel enthält 80 Platinmünzen, die jeweils mit einem kleinen Diamanten besetzt sind (Wert jeweils 100 GM). Yrisolma hat das versteinerte Herz eines triaxischen Drachenheiligen dabei, in welches in winziger Schrift heilige Gedichte auf

Drakonisch graviert wurden (Wert 7.500 GM). Die Archonten bieten den SC diese Schätze nur im Gegenzug für das *Nekronomikon* an.

Entwicklung: Falls die SC die Archonten besänftigen können, erhalten sie einen Bonus von +5 auf charismabasierende Fertigkeitswürfe im Rahmen weiterer Interaktionen mit den Zensorenarchonten, und machen sich die Celestischen auf, andere Teile der Stadt abzusuchen. Die beiden versichern den SC, dass man sich wiedertreffen werde, ehe eine Gruppe abreist. Selbst wenn die SC nicht vertrauenswürdig oder ignorant wirken sollten, ziehen sich die Archonten vorerst zurück.

Sobald die SC das *Nekronomikon* erlangt haben und mit der Einstimmung der *Sternstelen* beginnen, erweckt dies erneut die Aufmerksamkeit der Archonten. Diese nehmen die Größenkategorie Riesig an und steigen in feurigem Glanz herab, ehe sie die SC im Namen des Himmels auffordern zu berichten, eventuelle Absprachen einzuhalten und das Buch zu übergeben. Die SC können versuchen, die wahrheitsfindenden Kräfte der Archonten mit einem Fertigkeitswurf für Bluffen gegen SG 38 und erfolgreichen Willenswürfe gegen *Gedanken wahrnehmen*, *Lügen entdecken* und *Zone der Wahrheit* zu umgehen. Sollte einer der Archonten eine Täuschung wahrnehmen, greifen beide an. Sollten die SC es schaffen, sie erneut zu täuschen, so ziehen die beiden brummig und unzufrieden weiter. In diesem Fall verläuft der Rest dieses Kapitels weitestgehend ohne himmlische Einmischungen. Nachdem die SC aber alle drei *Sternstelen* eingestimmt haben, greifen die Zensorenarchonten ohne Gnade aus der Unsichtbarkeit heraus an.

Falls die SC eine Fälschung des *Nekronomikons* von Eschimal (siehe Bereich B6) erlangen konnten und von den Archonten und ihrer Magie nicht durchschaut werden, so akzeptieren diese das Buch als echt. Sie danken den SC und kehren in den Himmel zurück. Sollten die SC

um das Buch feilschen wollen, können sie die Archonten mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 20 dazu bringen, ihnen für das Buch die oben aufgeführten Schätze zu überlassen.

A2. DER GEWUNDENE SAAL (HG 13)

Sofern die SC diesen Bereich bei Tage betreten, sorgt das hereinfallende Sonnenlicht für Dämmerlicht. Andernfalls ist es dunkel.

Die Wände dieses Saales winden sich und beulen sich mit beunruhigender Ähnlichkeit zu Organen aus. Tausende langgestreckter Vertiefungen führen an den Wänden nach unten, als hätten Wurzeln die Wände aufgerissen oder sich Würmer auf der Flucht in die Tiefe durchgegraben. Drei Treppen führen nach oben zu einer Reihe achteckiger Eingänge, sie kreuzen einander, meiden einander und berühren sich auf schwindelerregende Weise.

Wie der Großteil des Turmes weist auch diese Kammer unheimliche, lebendige Motive und Merkmale auf. Aus den Augenwinkeln betrachtet scheinen die Wände sich anzuspannen und zusammenzuziehen, als würde der Turm atmen. Die flachen, wurzelartigen Kanäle absorbieren sämtliche vergossenen Flüssigkeiten und scheinen sie venenartig nach oben an ein unbekanntes Ziel zu transportieren. Werden die Innenwände des Gebäudes beschädigt, so scheinen sie zu bluten und es quillt ein zähes Harz hervor, dass wie eine verwesene Leiche stinkt.

Die Treppen steigen in unterschiedlichen Winkeln, mal erinnern sie an Leitern, dann führen sie wieder mehrere Stufen nach unten und führen unter anderen Treppen hindurch. Wer in diesem Treppenhaus unterwegs ist, bewegt sich, als durchquere er Schwieriges Gelände, sofern er nicht über eine Bewegungsrate für Klettern verfügt.

Jede Treppe führt zu einem kurzen Gang und einer kleinen, runden Kammer jeweils zwischen 9 m und 12 m über dem Bodenniveau von Bereich **Az**. Wo die Treppen sich kreuzen, geschieht dies mit etwa 3 m Höhenunterschied – dies ist eine für die Sporenträgerkreaturen (siehe unten) eher harmlose Entfernung, sodass sie sich auf tieferliegende Stufen herabfallen lassen oder zu höhergelegenen hinaufkommen können.

Kreaturen: In Okeno hatte Lowls über ein Dutzend Söldner, Halsabschneider und mystische Fanatiker rekrutiert, die von Träumen und dem Ruf seiner letzten Goldstücke an seine Seite gelockt wurden. Während der Graf Neruzavin erkundete und die *Sternstelen* aktivierte, erlagen seine Mietlinge einer nach dem anderen der Sporenzehre oder fielen anderen Sporenträgerkreaturen zum Opfer, die durch die Straßen schlichen. Wenn die SC eintreffen, hat sich Lowls' letzte Dienerschaft nahezu vollständig in untote Sporenträger verwandelt. Drei von ihnen lauern in diesem Bereich.

KELSCHAN HG 10

EP 9.600

Menschliche Sporenträger-Kämpferin 10

NB Mittelgroße Untote (Verbesserter Mensch)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 20 (+1

Ausweichen, +2 GE, +2 Natürlich, +8 Rüstung)

TP 99 (10W10+40); Schnelle Heilung 5

REF +5, **WIL** +5, **ZÄH** +7; +4 gegen geistesbeeinflussende Effekte, +3 gegen Furcht

Resistenzen Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 5/Hieb- oder Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen Verwandelt

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf *Zweihändige Axt* +2, +19/+14 (1W12+12/19-20, ×3), 2 Hyphen +12 (1W6+3 plus Ergreifen und Sporenzehre)

Fernkampf *Zurückkehrende Wurfaxt* +1, +15/+10 (1W6+11)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Hyphen)

Besondere Angriffe Fesselnde Hyphen, Infektiöser Verstand, Sporenzehre (SG 18), Todesexplosion, Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +2, Wurfwaffen +1)

TAKTIK

Im Kampf Kelschan führt mit ihrer Wurfaxt

Fernkampfangriffe, bis sie in den Nahkampf gezwungen wird. Dann wechselt sie zu ihrer Zweihändigen Axt und nutzt Heftigen Angriff für zusätzlichen Schaden, solange ihre Angriffe treffen.

Moral Kelschan fürchtet den Tod nicht und kämpft bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 25, GE 14, KO —, IN 8, WE 15, CH 16

GAB +10; KMB +17 (Ringkampf +21); KMV 30

Talente Ausweichen, Dranbleiben, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserter Kritischer Treffer (Zweihändige Axt), Waffenfokus (Wurfaxt), Waffenfokus (Zweihändige Axt), Waffenspezialisierung (Wurfaxt), Waffenspezialisierung (Zweihändige Axt)

Fertigkeiten Akrobatik +6, Klettern +13, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +12

Sprachen Gemeinsprache; Telepathie 30 m (nur Sporenträgerkreaturen)

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2

Ausrüstung *Kettenpanzer* +2, *Zweihändige Axt* +2, *Zurückkehrende Wurfaxt* +1, *Gürtel der Riesenstärke* +2, 130 GM

MAROK HG 10

EP 9.600

Menschlicher Sporenträger-Hexenmeister 10

NB Mittelgroßer Untoter (Verbesserter Mensch)

INI +6; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +2 GE, +2 Natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 117 (10W6+80); Schnelle Heilung 5

REF +9, **WIL** +12, **ZÄH** +5; +4 gegen geistesbeeinflussende Effekte

Resistenzen Elektrizität 10, Feuer 5, Kälte 10; **SR** 5/Hieb- oder Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4;

Schwächen Verwandelt

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf *Langspeer* +1, +7 (1W8+2/×3), 2 Hyphen +1 (1W6+1 plus Ergreifen und Sporenzehre)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Hyphen)

Besondere Angriffe Fesselnde Hyphen, Infektiöser Verstand, Sporenzehre (SG 22), Todesexplosion

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr nach Drosselmoor

Teil 2 - Der Vermisste Magistat

Teil 3 - Der Hasturkult

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 10;

- Konzentration +17)
- 10/Tag — Meteoritenregen
- Bekannte Hexenmeisterzauber** (ZS 10; Konzentration +17)
- 5. (4/Tag) — *Blitzbogen*^{ABR} (SG 22)
- 4. (6/Tag) — *Dimensionstür*, *Gewittersturm herbeirufen* (SG 21), *Schwarze Tentakel*
- 3. (8/Tag) — *Blitz* (SG 20), *Feuerball* (SG 20), *Flimmern*, *Hast*
- 2. (8/Tag) — *Energien widerstehen*, *Flammenkugel* (SG 19), *Glitzerstaub* (SG 19), *Pracht des Adlers*, *Sengender Strahl*
- 1. (8/Tag) — *Elementen trotzen*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Ohrenbetäubender Schrei*^{ABR} (SG 18), *Schmierer*, *Unauffälliger Diener*
- 0. (beliebig oft) — *Arkane Siegel*, *Botschaft*, *Erschöpfende Berührung* (SG 17), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Säurespritzer*, *Tanzende Lichter*, *Untote schwächen*

Blutlinie Blutlinie der Sterne^{EXP}

TAKTIK

- Vor dem Kampf** Marok wirkt *Magierrüstung* und nutzt seinen *Stab*: *Schild* auf sich, ehe er in den Kampf zieht.
- Im Kampf** Marok wahrt die Entfernung und lässt verstärkte Zauber auf seine Gegner herabregnen. Dabei ist es ihm egal, ob seine Verbündeten Kollateralschäden erleiden.
- Moral** Dank der Sporenzehre versteht Marok das Konzept der Sterblichkeit nicht mehr und kämpft bis zur Zerstörung.
- Grundspielwerte** Ohne seine Zauber besitzt Marok die folgenden Spielwerte: **RK** 15, *Berührung* 13, auf dem Falschen Fuß 12.

SPIELWERTE

- ST** 12, **GE** 14, **KO** —, **IN** 12, **WE** 16, **CH** 24
- GAB** +5; **KMB** +6 (+10 Ringkampf); **KMV** 19
- Talente** Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Verbesserte Initiative, Zauber verstärken
- Fertigkeiten** Klettern +9, Wahrnehmung +13, Wissen (Arkane) +14, Wissen (Die Ebenen) +11, Zauberkunde +14
- Sprachen** Gemeinsprache, Kelisch; Telepathie 30 m (nur Sporenträgerkreaturen)
- Besondere Eigenschaften** Nordlicht
- Kampfausrüstung** *Stab*: *Schild* (34 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Langspeer* +1, *Resistenzumhang* +2, *Stirnreif des Verführerischen Charismas* +2, Zauberkomponentenbeutel, 235 GM

SENDALA HG 10

EP 9,600

Menschliche Sporenträger-Waldläuferin 10
NB Mittelgroße Untoter (Verbesserter Mensch)
INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

- RK** 24, *Berührung* 15, auf dem Falschen Fuß 21 (+2 Ablenkung, +3 GE, +2 Natürlich, +7 Rüstung)
- TP** 99 (10W10+40); *Schnelle Heilung* 5
- REF** +10, **WIL** +6, **ZÄH** +7
- Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 5/Hieb- oder Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Resistenz gegen Fokussieren +4
- Schwächen** Verwandelt

ANGRIFF

- Bewegungsrate** 6 m, Klettern 9 m
- Nahkampf** Kurzsword [Meisterarbeit] +16/+11 (1W6+5/19-20), 2 Hyphen +10 (1W6+2 plus Ergreifen und Sporenzehre)

Fernkampf *Kompositlangbogen* +2, +16/+11 (2W6+7/×3)

- Angriffsfläche** 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Hyphen)
- Besondere Angriffe** *Erzfeind* (Menschen +6, Aberrationen +2, Magische Bestien +2), *Fesselnde Hyphen*, *Infektiöser Verstand*, *Kampfstil* (Bogenschießen), *Todesexplosion*
- Vorbereitete Waldläuferzauber** (ZS 7; Konzentration +10)
- 3. — *Windschild*^{ABR}
- 2. — *Vielseitige Waffe*^{EXP} (SG 15), *Windwall*
- 1. — *Aspekt des Adlers*^{EXP}, *Durchschlagende Geschosse*^{EXP}, *Weiter Schuss*^{ABR II}

TAKTIK

- Vor dem Kampf** Sofern Sendala mit einem Kampf rechnet, wirkt sie *Durchschlagende Geschosse*.
- Im Kampf** Sendala zieht es vor, Kelschan aus der Ferne zu unterstützen, und setzt ihren Bogen sogar im Nahkampf ein.
- Moral** Sendala kämpft bis zum Tod.
- Grundspielwerte** Ohne *Durchschlagende Geschosse* besitzt Sendala die folgenden Spielwerte: **Fernkampf** *Kompositlangbogen* +2, +16/+11 (1W8+7/×3).

SPIELWERTE

- ST** 20, **GE** 16, **KO** —, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 16
- GAB** +10; **KMB** +15 (Ringkampf +19); **KMV** 30
- Talente** Abhärtung, Ausdauer, Kernschuss, Kernschussmeisterschaft^{EXP}, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Waffenfokus (Langbogen)
- Fertigkeiten** Akrobatik +10 (Springen +6), Klettern +21, Überlebenskunst +16, Wahrnehmung +16, Wissen (Geographie) +8, Wissen (Gewölbe) +13, Wissen (Lokales) +10, Wissen (Natur) +8, Zauberkunde +8
- Sprachen** Gemeinsprache; Telepathie 30 m (nur Sporenträgerkreaturen)
- Besondere Eigenschaften** Bevorzugtes Gelände (Wüste +4, Stadt +2), *Bund des Jägers* (Gefährten), *Schneller Verfolger*, *Spuren lesen* +5, *Tierempathie* +13, *Unterholz durchqueren*
- Ausrüstung** *Behände*^{EXP} *Brustplatte* +1, *Kompositlangbogen* +2 (+5 ST) mit 20 Pfeilen, *Kurzsword* [Meisterarbeit], *Schutzring* +2, 840 GM

Entwicklung: Der einzige Überlebende von Lowls' Expedition ist **Havigan Krast** (N Menschlicher Schurke 10). Dieser befindet sich in einem ihn teilweise einhüllenden Kokon aus Hyphen. Die Sporenzehre (siehe Seite 253 hat sein Charisma bereits auf 0 reduziert, sodass seine Verwandlung in einen Sporenträger-Schleicher bevorsteht. Ein SC, der Havigan untersucht, kann leicht feststellen, dass er aufgrund von Verhungern schwach und im Delirium ist, doch nur wenn ein Fertigkeitwurf für Heilkunde gegen SG 30 gelingt, erkennt der SC auch die fast unmerklichen Symptome der Krankheit. Nur mächtige Magie wie z.B. ein *Begrenzter Wunsch* kann Havigan noch retten.

Obwohl in seinem Leib die Böswilligkeit heranwächst, besitzt Havigan noch genug motorische Kontrolle und Willenskraft, um sich ohne fremde Hilfe zu bewegen, ihm fehlt aber der Wille zum Kämpfen oder dafür, sich mit einer Sache mehr als ein paar Minuten am Stück zu befassen. Die einzigen Aktivitäten, die er freiwillig ausführt, sind Wache halten und plappern. Doch auch dann ist sein Beitrag gering, da er paranoid auf die geringste Bewegung reagiert und seine Erklärungen in pessimistische Vorhersagen und Aufforderungen abgleiten, die Flucht zu ergreifen, ehe es zu spät sei.

Tag 20: Lowls ist erneut aufgebrochen, um die Ruinen zu dokumentieren. Es erstaunt mich, dass er durch diese "Stadt" streifen kann, ohne von den hiesigen Monstern angegriffen zu werden. In seiner Abwesenheit wurden wir bereits drei Mal attackiert und mit jedem Tag wird dieses verdammte Pfeifen lauter. Warum hat er überhaupt Leibwächter angeheuert, wenn wir im Grunde nur herumsitzen und schwitzen? Die Moral ist schlecht und die ersten desertieren – Jalhab hat sich kurz nach dem Aufbruch des Grafen abgesetzt. Ha, bin gespannt, wie weit er ohne Proviant kommt.

Tag 25: Schreie. Wir haben Jalhab gefunden, gefesselt von rotbraunen Pflanzenfasern. Er schrie unablässig über die Sporen in uns allen. Schließlich wurde er ohnmächtig. Nun verweigert er Nahrung oder Wasser. Wahrscheinlich hat er einen Sonnenstich und ist ausgetrocknet.

Tag 26: Während Piera nach Jalhab sah, packte er ihre Kehle, um sie zu erwürgen. Als wir sie trennten, hing immer noch ein Teil seiner Hand um ihren Hals, allerdings waren das keine Finger, sondern nur rotbraune Fungusmasse. Jalhab konnte nicht aufhören zu lachen, obwohl er keine Finger mehr hatte. Dann stürzte er sich vom Turm, das hat er nicht überlebt, hat sich jeden Knochen gebrochen beim Aufprall. Doch keine Stunde später war die Leiche verschwunden, ohne dass wir irgendwelche Aasfresser gesichtet hätten.

Tag 30: Das Pfeifen hat sich verändert. Irgendwie ist es nun beruhigend. Vielleicht ist es aber nur so, dass die Lage einfach zu unerträglich wird und der Tod einer Erlösung gleichkäme. Wir haben drei weitere verloren: Javos, Renal und Piera. Wir haben Renals Leiche verbrannt, allerdings wurde uns vom Rauch übel. Jeder wirkt heimgesucht; zwei der anderen haben mir gesagt, dass ich keine Ausnahme bin. Es ist der Wahnsinn. Ganz klar verlieren sie den Verstand. Ich kann ihre Krankheit beinahe sehen, wie sie in ihnen wächst. So durstig. Als würde sie nur darauf warten hervorzubrechen.

SPIELERUNTERLAGE

Havigan kann den SC einen wirren, unzusammenhängenden Bericht über Lowls' Expedition nach Naruzavin und seine Besessenheit von runenbeschrifteten „Sternstelen“ geben. Er weiß, dass eine dieser Säulen in der Nähe dieses Turmes ist und dass das Lager „draußen, oben“ errichtet wurde. Ebenso hat er ein Mal das Nekronomikon gesehen, doch fragt man ihn, woran er sich erinnere, oder erwähnt man den Namen des Buches, zittert er nur unkontrolliert vor Furcht.

Letztendlich dient der verdammte Schurke als Lektion, was mit Xhamen-Dors Opfern geschieht: Wenn die SC später rasten oder anderweitig abgelenkt sind, rennt Havigan schreiend in die Stadt hinaus und zum Kratersee hin. Sollten die SC ihn am Erreichen des Sees hindern, verwandelt er sich vor ihren Augen in einen Sporenträger. Zu diesem Zeitpunkt ist es noch recht leicht, ihn zu erlösen, doch lassen sie ihn entkommen, kehrt er später als Sporenträger-Schleicher zurück.

A3. UMGEKEHRTER AUFSTIEG

Dieser zylindrische Raum ist leer, aber so hoch, dass er keine erkennbare Decke besitzt.

Die Deckenhöhe beträgt 36 m. Dicht unterhalb der Decke befindet sich ein kurzer Gang, welcher in ein höhergelegenes Stockwerk (Bereich A4) führt, womit dieser Bereich etwas von einem Aufzugsschacht ohne erkennbare oder sichtbare Transportmittel hat.

Gefahr: Im gesamten Schacht herrscht umgekehrte Schwerkraft (entsprechend einer nichtmagischen Version von *Schwerkraft umkehren* [REF, SG 20]). Man kann Bereich A4 erreichen, indem man nach oben stürzt und dabei 12W6 Punkte Sturzschaden erleidet. Ein kontrollierter Abstieg, z.B. mittels Seilen, einer Bewegungsrate für Fliegen oder Klettern oder auch *Federfall*, ermöglicht es einem SC, diesen Bereich zu durchqueren, ohne Schaden zu erleiden.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr
nach Drosselmoor

Teil 2 - Der
Vermisste
Magistrat

Teil 3 - Der
Hasturkult

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

A4. ÜBERGANGSLAGER (HG 12)

Ein paar Schlafsäcke, eine Handvoll verschüttetes Getreide und die rußigen Rückstände eines längst erloschenen Feuers sind im Zentrum dieses fast dreieckigen Raumes zu finden. In einer der drei Ecken gibt es ein Loch in der Wand nach draußen – weit über dem Boden.

Zuerst hatte Lowls befohlen, dass die Expedition ihr Lager gleich vor Bereich A9 aufschlug; als aber die einheimischen Monster angriffen und die Söldner immer kränker und nervöser wurden, schlugen sie ihr Lager stattdessen im Gebäudeinneren auf. Mittlerweile ist Lowls verschwunden und haben sich seine Leute in Sporenträger verwandelt, sodass kein Bedarf mehr an der hier befindlichen Nahrung und Ausrüstung besteht.

Spukerscheinung: Die Söldner und Fanatiker sind einer nach dem anderen hier der Sporenzehre erlegen. Die letzten von ihnen verbrachten ihre endgültigen Tage in Furcht und warteten nur noch ab, wer als nächster starb.

SPORENTRÄGERVERWANDLUNG HG 12

EP 19.200

NB Anhaltende Spukerscheinung (12 m-Radius)

Zauberstufe 12

Bemerkn Wahrnehmung oder Wissen (Religion), SG

25 (damit betroffene Kreaturen wachsende, unheilige Energie spüren)

TP 54; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt Wird diese Spukerscheinung ausgelöst, so können die betroffenen Kreaturen ein Dutzend von Lowls' Mietlingen apathisch um ein kleines Dungfeuer herumsitzen sehen. Plötzlich kippt einer zur Seite und zuckt am ganzen Leib, während Funguswurzelfäden aus seinen Augen hervortreten. Die anderen greifen nach ihren Waffen und schlagen nach dem gefallenen Kameraden, ehe sie seine Leiche ins Feuer werfen. Die betroffenen Charaktere glauben, sie würden selbst zu Boden geworfen und verprügelt werden, ehe es auch mit ihnen ins Feuer geht. Betroffene Kreaturen erleiden jeweils 4W6 Punkte Wuchtschaden und sind Ziel eines Kampfmanövers für Ansturm (KMB +15), welcher sie zur Mitte des Raumes hin stößt. Dort erwacht das Dungfeuer zu unheiligem Leben und zügelt nach allen Kreaturen innerhalb von 3 m Entfernung (wie *Flammenschlag*; REF, SG 20). Eine betroffene Kreatur, welche keinen Schaden durch die Flammen erleidet, ist stattdessen der Sporenzehre ausgesetzt (ZÄH, SG 20).

Zerstörung Wird Xhamen-Dors Hülse zerstört, so zerstört dies auch diese Spukerscheinung.

A5. DIE HÄNGENDE KLOAKE

Dieser zylindrische Raum ist leer und weist eine hohe Decke auf.

Es stinkt nach Schmutz und Kloake und an der 24 m hohen Decke klebt eine dicke Schicht aus Exkrementen und Abfällen.

Gefahr: Wie in Bereich A3 herrscht auch hier umgekehrte Schwerkraft. Da Lowls' Expedition keine Müllhalde auf tun konnte, warf sie ihre Abfälle und den Inhalt der Nachttöpfe in diesen Raum. Wer Sturzschaden erleidet, weil er gegen die Decke stürzt, ist zudem Schmutz fieber ausgesetzt (GRW, S. 557).

Schätze: Zwischen den Fäkalien liegt das Tagebuch einer Söldnerin, in welchem sie die plötzliche Verwandlung und folgende Zerstörung eines ihrer Kameraden schildert. Übergib den Spielern die **Spielerunterlage**.

A6. DER ÄUSSERE AUFSTIEG

Vom Boden aus konnte man keine Fenster, Türen oder sonstigen äußeren Merkmale dieses Gebäudes erkennen, und doch gibt es eine Galerie, welche wie ein geländerloser Balkon um den Turm herumführt. Wie auch die sonstige Architektur des Turmes scheint dieses Merkmal im Widerspruch zum gesunden Menschenverstand zu stehen – dies gilt aber auch für die Aussicht. Blickt man vom Eingang aus nach Osten, kann man klar den östlichen Teil der Stadt erblicken, doch folgt man dem Weg in nördliche Richtung, blickt man stattdessen auf den Westen von Neruzavin, während die Westseite wieder den Blick nach Osten eröffnet und man an der Südseite den Eindruck erlangt, auf Neruzavins östlichem Tafelberg zu stehen und nach Westen zu blicken. Steht man an einer Gebäudeecke überlappen sich die entsprechenden Eindrücke und sorgen für Schwindelgefühl; fliegt man im Uhrzeigersinn um den Turm herum oder entfernt sich fliegend von ihm, um einen besseren Überblick zu erlangen, so verliert man die außen herumführende Galerie völlig aus den Augen, als würde eine optische Illusion Realität werden.

Der Pfad windet sich korkenzieherartig gegen den Uhrzeigersinn den Turm hinauf nach Bereich A7. Er beginnt in 45 m Höhe und endet 75 m über dem Boden.

A7. DER UNTERE DSCHUNDEL

Knotige Stränge kränklicher Fungusmasse erstrecken sich über die grob behauenen Wände dieser Kammer. Rankenartige Wucherungen hängen von der Decke und wachsen zum Teil durch eine Öffnung in der über 12 m hohen Decke.

Während Xhamen-Dor sich regt, tauchen solche Wucherungen über ganz Neruzavin verteilt auf. Gegenwärtig gibt es nur eine Handvoll, doch während die SC die Stadt erkunden, tauchen mehr und mehr auf. Das Herz dieses Befalls liegt viele Meter weiter oben in Bereich A8.

Die SC können an der Fungusmasse hinaufklettern (Klettern SG 10), aufgrund der beengten Verhältnisse und der kreuz und quer verlaufenden Fäden unterliegen Fertigkeitwürfe für Fliegen einem Malus von -5, sofern die fragile Kreatur Flügel oder andere nichtmagische Methoden nutzt. Der Fungus verbrennt, wenn er mit einer stetigen Feuerquelle in Kontakt kommt, fängt selbst aber nicht Feuer. Er kann ferner mit Hieb Waffen fortgehackt werden.

A8. DER OBERE DSCHUNDEL (HG 13)

Hier ist das Funguswachstum noch dichter und bildet eine dicke Matte außergolarischer organischer Materie, deren Konsistenz alles andere als trittsicher ist. Flache Oberflächen gelten als Schwieriges Gelände. Hinsichtlich Klettern und Fliegen gelten dieselben Umstände wie in Bereich A7.

Die Pilzmaterie hat eine Treppe überwuchert, welche die SC mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 entdecken können. Die Treppe führt hinauf nach Bereich A9, während die Türen im Osten nach Bereich A10 hinausführen – einen anderen Teil der Stadt, wo Lowls' Expedition ihr erstes Basislager errichtet hat.

Kreaturen: Teile des Fungus haben Intelligenz und Bösartigkeit entwickelt. Diese feindselige Flora lauert nun auf passende Beute. Darunter sind zwei dicke Faserstränge, die in gewaltigen Mäulern enden; diese befinden sich ein Stück weit die West- und die Ostwand hinauf und fügen sich bestens in die umliegende „Vegetation“ ein. Weniger subtil ist der leuchtende Flecken violetten Fungus, der als Köder dient, um Beute anzulocken (ein Intelligenzräuber). Sollte der Hinterhalt misslingen, verfolgt der belebte Fungus Beute gierig nach Bereich A7.

VERBESSERTER MONDBLUMEN (2) HG 9

EP je 6.400

TP je 126 (MHB II, S. 171, 293)

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

INTELLIGENZRÄUBER HG 11

EP 12.800

TP 142 (MHB V)

A9. DIE STELE VON ALAR (HG 14)

Die Treppe aus Bereich A8 führt fast 60 m aufwärts bis zu diesem Raum an der Spitze des Turmes.

Eiserne Halterungen sind längst zu Staub zerfallen und vertrocknete Holzstücke sind alles, was von den Möbelstücken übrig ist, die einst in dieser fast quadratischen Kammer standen. Breite, aber nicht hohe Fenster ermöglichen einen beeindruckenden Blick auf die Stadt, was nahelegt, dass dieser Raum an der Spitze eines ihrer höchsten Türme liegt. In der Mitte des Raumes steht eine 3,60 m hohe Säule mit einer flachen Seite, die mit Dutzenden von Runen beschriftet ist.

Von hier aus überwachte die ninschaburische Gelehrte Upiansche die Erkundung Neruzavins. Hier erfolgte auch ihr letztes Gefecht gegen ihre infizierten Kollegen, bei dem sie fiel.

Die Säule ist eine der *Sternstelen* von Neruzavin, diese korrespondiert mit dem Chaos von Alar.

Kreaturen: Der Geist von Upiansche spukt in diesem Bereich, verbringt aber auch viel Zeit damit, vom Dach des Turmes auf die öde Stadt zu blicken, die zu ihrer Gruft geworden ist. Sie spürt Eindringlinge 3 Runden, nachdem sie diesen Bereich betreten haben, wirkt mehrere Zauber auf sich selbst und fährt dann in schreiender Wut auf die SC herab, um sie zu vernichten.

UPIANSCHER HG 14

EP 38.400

TP 140 (siehe Seite 178)

Entwicklung: Dank ihrer Fähigkeit Spirituelle Wiederkehr unterdrückt Upiansches Zerstörung ihre Wut für mehrere Tage. Während sie sich erholt, lässt sie ihre geisterhafte Klinge erlöschen, entschuldigt sich für angerichtete Verletzungen und fragt, warum die SC in diese verfluchte Stadt gekommen seien. Sie ist bereit, bei allem zu helfen, das den Tod ihrer Kollegen vor langer Zeit rächen könnte, weiß aber auch, dass sie als Geist an den Ort ihres Todes gebunden ist, bis die Verbindungen zur Vergangenheit durchtrennt werden und ihr zukünftiges Schicksal ersichtlich wird. Sie hat einige Theorien, wie die SC ihr helfen könnten – ohne dabei alles ausdrücklich er-

klären zu müssen -, wirkt jedoch zunehmend gehemmt, je mehr ihr ihre unbewussten Einschränkungen als Untote wieder klar werden. Mehr über Upiansche findest du in der NSC-Galerie auf Seite 178}.

Um das Okkulte Ritual Der Weg zu den Schwarzen Sternen (siehe Seite 110) durchführen zu können, müssen die SC zunächst mittels des Rituals Ruf der Sterne hier diese *Sternstele* einstimmen. Beide Rituale stehen im *Nekronomikon*, welches in Bereich A10 zu finden ist.

Belohnung: Belohne die SC mit 51.200 EP, wenn sie diese *Sternstele* einstimmen können. Belohne sie ferner mit 38.400 EP, sollten sie Upiansches Seele Frieden verschaffen, indem sie das Schwert *Teralindars Ehre* in einen intelligenten magischen Gegenstand umwandeln. Das Schwert befindet sich in Bereich B5.

A10. LOWLS' LAGER (HG 14)

Passend zu seiner unverständlichen Architektur führt der hiesige Ausgang des Turmes in einen anderen Teil der Stadt, auch wenn das Portal, durch das die SC hereingekommen sind, weit über einhundert Meter entfernt liegt. Noch merkwürdiger ist, dass die Türen auf das normale Straßenniveau hinausführen, obwohl die SC im Turm stetig nach oben geklettert sind. Es ist aber keine erkennbare Magie am Werk – nur die fremdartige Geometrie Neruzavins!

Vier beigefarbene Zelte stehen im Halbkreis um einen gewaltigen Brunnen mit einer rissigen Steinabdeckung herum. Obwohl das Pfeifen des Windes zu hören ist, geht kein Lüftchen an dieser Lagerstätte.

Graf Lowls wählte diesen Ort aus, um das Basislager aufzuschlagen, verbrachte selbst aber nur ein paar Nächte hier und ließ seine Söldner und sonstigen Anhänger hier zurück. Diese gaben die Stelle schließlich auf und zogen sich in die scheinbare Sicherheit des Turmes im Westen zurück. Die Zelte bestehen aus wasserfestem Stoff (Härte 1, 3 TP).

Kreaturen: Als würden sie versuchen, die Spuren ihres früheren Herrn zu finden, sind drei von Lowls' Mietlingen als untote Sporenträger hierher zurückgekehrt. Sie suchen in diesem Bereich teilnahmslos, bis sie von Xhamen-Dor neue Anweisungen erhalten. Die Wertsachen hier sind ihnen vertraut, doch sie sehnen sich nach frischen Opfern, um sie zu infizieren. Unter den Sporenträgern ist Thala vom Haus Cato, eine enterbte Adelige, welche sich einen Ruf als gnadenlose Söldnerführerin erarbeitet hat, um eines Tages einen Teil ihres Geburtsrechts zurückfordern zu können.

THALA VOM HAUS CATO HG 12

EP 19.200

Menschliche Sporenträger-Kämpferin 12 (siehe Seite 252)

NB Mittelgroße Untote (Verbesserter Mensch)

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 28 (+1 GE, +2 Natürlich, +11 Rüstung, +5 Schild)

TP 154 (12W8+84); Schnelle Heilung 5

REF +7, WIL +6, ZÄH +15; +4 gegen geistesbeeinflussende Effekte, +3 gegen Furcht

Resistenzen Elektrizität 10, Kälte 10; SR 5/Hieb- oder Wuchtschaden; Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen Verwandelt

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr nach Drosselmoor

Teil 2 - Der Vermisste Magistat

Teil 3 - Der Hasturkult

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf *Leichter Streitflegel* +2, +23/+18/+13 (1W8+12), 2 Hyphen +13 (1W4+3 plus Ergreifen und Sporenzehre)

Fernkampf *Stachelschild* +14 (1W10+2/19-20)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Hyphen)

Besondere Angriffe Fesselnde Hyphen, Infektiöser Verstand, Sporenzehre (SG 21), Todesexplosion, Waffentraining (Flegel +2, Wurfaffen +1)

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollte Thala mit Problemen rechnen, trinkt sie ihren *Trank: Pracht des Adlers*. Dann bricht sie aus der Deckung hervor, um die Feinde an einen Ort zu locken, wo sie und ihre Verbündeten ihre Angriffe koordinieren können.

Im Kampf Thala konzentriert sich darauf, Bedrohungen im Nahkampf zu entwaffnen, zu Fall zu bringen und anderweitig außer Gefecht zu setzen, damit ihre Untergebenen ungehindert angreifen und sich bewegen können. Sie geht erst in den Ringkampf, wenn sie sich voll darauf konzentrieren kann, ihre Opfer in den Haltegriff zu nehmen und zu infizieren.

Moral Thala kämpft bis zur Vernichtung.

Grundspielwerte Ohne ihren Trank besitzt Thala die folgenden Spielwerte: **CH** 16; **Fertigkeiten** Einschüchtern +18.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 12, **KO** —, **IN** 13, **WE** 10, **CH** 20

GAB +12; **KMB** +22 (Entwaffnen und Zu-Fall-bringen +26);

KMV 33 (35 gegen Entwaffnen und Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Ausfallschritt, Defensive Kampfweise, Kampfreflexe, Mächtiger Schildfokus, Mächtige Schildspezialisierung^{EXP}, Mächtiges Entwaffnen, Mächtiges Zu-Fall-Bringen^{EXP}, Schildfokus, Schildspezialisierung^{EXP}, Verbessertes Entwaffnen, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Waffenfokus (Leichter Streitflegel), Waffenspezialisierung (Leichter Streitflegel)

Fertigkeiten Beruf (Spieler) +9, Einschüchtern +20, Klettern +26, Schwimmen +18, Überlebenskunst +15, Wissen (Gewölbe) +10

Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch; Telepathie 30 m (nur Sporenträgerkreaturen)

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 3

Kampfausrüstung *Trank: Pracht des Adlers*; **Sonstige Ausrüstung** *Ritterrüstung* +2, *Stachelschild*, *Leichter Streitflegel* +2, *Resistenzumhang* +2, *Kletter- und Schwimmhandschuhe*, *Kletterseil*, *Hammer*, *Spitzhacke*, *Kletterhaken* (5), *Seidenseil* (30 m), 188 GM

CARSATHI

HG 10

EP 9.600

Menschliche Sporenträger-Klerikerin des Xhamen-Dor 10 (siehe Seite 252)

NB Mittelgroße Untote (Verbesserter Mensch)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

Aura Aura der Verwesung

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, +2 GE, +2 Natürlich, +7 Rüstung)

TP 98 (10W8+50); Schnelle Heilung 5

REF +7, **WIL** +12, **ZÄH** +7; +4 gegen geistesbeeinflussende Effekte

Resistenzen Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 5/Hieb- oder Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen Verwandelt

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung), Klettern 9 m

Nahkampf *Speer* +2, +13/+8 (1W8+6/×3), 2 Hyphen +5 (1W6+1 plus Ergreifen und Sporenzehre)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Hyphen)

Besondere Angriffe Fesselnde Hyphen, Holzfaust (+5, 8 Runden/Tag), Infektiöser Verstand, Negative Energie

THALA VOM HAUS CATO

fokussieren 7/Tag (SG 21, 5W6), Plötzliches Teleportieren, Sporenzehre (SG 19), Todesexplosion

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 10; Konzentration +15)

Beliebig oft — Meisterhafte Illusion (10 Runden/Tag)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 10; Konzentration +15)

5. — *Dornenwand^o*, *Flammenschlag* (SG 20), *Steinwand*, *Wahrer Blick*
4. — *Bewegungsfreiheit*, *Göttliche Macht*, *Kritische Wunden verursachen* (SG 19), *Luftweg*, *Verwirrung^o* (SG 19)
3. — *Ansteckung^o* (SG 18), *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 18), *Fluch* (SG 18), *Magie bannen*, *Unsichtbarkeit aufheben*
2. — *Bärenstärke*, *Energien widerstehen*, *Mittelschwere Wunden verursachen* (SG 17, 2x), *Spiegelbilder^o*, *Zerbersten* (SG 17)
1. — *Befehl* (SG 16), *Göttliche Gunst*, *Mörderischer Befehl^{ABR}* (SG 16), *Schild des Glaubens*, *Schutz vor Gutem*, *Unheil* (SG 16), *Verstricken^o* (SG 16)
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 15), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Resistenz*

D Domänenzauber; **Domänen** Pflanzen (Unterdomäne der Verwesung), Tricks (Unterdomäne der Täuschung)

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn die SC bis auf 9 m an Carsathi heran sind, aktiviert sie ihre Aura der Verwesung.

Im Kampf Carsathi nutzt ihre Zauber, um Gegner zu behindern und Verbündete zu stärken.

Moral Carsathi kämpft bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 14, **KO** —, **IN** 10, **WE** 20, **CH** 18

GAB +7; **KMB** +10; **KMV** 23

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Im Kampf zaubern, Verbessertes Fokussieren, Waffenfokus (Speer)

Fertigkeiten Akrobatik -1 (Springen -5), Klettern +8, Wahrnehmung +15, Wissen (Die Ebenen) +8, Wissen (Religion) +8, Zauberkunde +13

Sprachen Gemeinsprache; Telepathie 30 m (nur Sporenträgerkreaturen)

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Flammenschlag* (2x), *Schriftrolle: Schneller Tod*; **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte +1*, *Speer +2*, 398 GM

KEETOS

HG 10

EP 9.600

Menschlicher Sporenträger-Attentäter^{ABR VI} 10 (siehe Seite 252)
NB Mittelgroße Untoter (Verbesserter Mensch)

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +4 GE, +2 Natürlich, +6 Rüstung)

TP 88 (10W8+40); Schnelle Heilung 5

REF +11, **WIL** +5, **ZÄH** +7; +4 gegen geistesbeeinflussende Effekte

Resistenzen Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 5/Hieb- oder Wucht Waffen; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen Verwandelt

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf *Kurzschwert +1*, +13/+8 (1W6+5/19-20), *Kurzschwert +1* +13/+8 (1W6+3/19-20), 2 Hyphen +9 (1W6+2 plus Ergreifen und Sporenzehre)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Hyphen)

Besondere Angriffe Feind studieren +3 (3, Schnelle Aktion), Fesselnde Hyphen, Hinterhältiger Angriff +3W6, Infektioser Verstand, Sporenzehre (SG 19), Todesexplosion

TAKTIK

Vor dem Kampf Keetos trinkt seinen *Trank: Rindenhaut* und versteckt sich hinter der Plane des westlichsten Zelttes, um jeden aus dem Hinterhalt anzugreifen, der zu nahe kommt.

Im Kampf Keetos bringt sich in Position, um jene Kreaturen zu töten, die Thala außer Gefecht setzt. Sollten nur noch wenige sichtbare Ziele übrig sein, versucht er, einen Gegner in den Haltegriff zu nehmen und mit Sporenzehre zu infizieren.

Moral Keetos kämpft bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 18, **KO** —, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 18

GAB +10; **KMB** +14; **KMV** 29

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Tänzelder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +16, Bluffen +17, Einschüchtern +17, Heimlichkeit +16, Klettern +11, Motiv erkennen +15, Überlebenskunst +15, Wahrnehmung +15

Sprachen Gemeinsprache; Telepathie 30 m (nur Sporenträgerkreaturen)

Besondere Eigenschaften Attentätertricks (Blutende Wunde +3, Entrinnen^{ABR II}, Gift einsetzen^{ABR VI}, Schurkenfinesse, Waldläuferkampfstil^{ABR VI}), Kampfstil (Kampf mit zwei Waffen), Pirscher, Spuren lesen +5

Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut*, *Trank:*

Unsichtbarkeit; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +2*, *Kurzschwert +1* (2x), 580 GM

Schätze: Die SC können etwas Atem holen und sich umsehen, ehe die nächste Katastrophe zuschlägt (siehe Entwicklung auf Seite 122). Zwischen den Zeltten finden sie genug Rationen, Futter und Wasser für mehrere Wochen plus 150 m Hanfseil, Schreibmaterialien und eine bescheidene Menge aller anderen nichtmagischen Ausrüstungsstücke, welche sie vielleicht benötigen könnten. Lowls hat zudem einen *Nimmervollen Beutel Typ I* zurückgelassen, welcher drei Sätze Kleidung eines Adligen im ustalavischen Stil enthält, einen ausgebleichten Sonnenschirm, mehrere Notizbücher und zwei Dutzend Bücher zu mystischen Themen. Ferner finden die SC hier das *Nekronomikon*. – Nachdem Lowls das Ritual *Der Weg zu den Schwarzen Sternen* vollzogen hatte, betrachtete er es als nutzlos und ließ es hier zurück, wobei er zu spät den Preis erkannt hatte, den er für die Nutzung der finstersten, im Buch beschriebenen Techniken zahlen musste. Das Ritual entrückte ihn wenige Herzschläge später nach Carcosa, wo er nun der Gnade dieses außergalaxischen Reiches unterworfen war...

Dieses Lager erlaubt einen unschätzbar wertvollen Einblick in Lowls' Erkenntnisse und Motive. Der SL erhält Gelegenheit, hier alles an Entdeckbarem zu platzieren, das die SC im Verlauf der Kampagne übersehen haben. Zudem kann er zeigen, wie Lowls' Intentionen, Neruzavin zu finden gewachsen sind und sich verzerrt haben – und er kann andeuten, was passiert, wenn die SC nicht eingreifen. Die Tagebucheinträge des Grafen werden ab seiner Abreise aus Drosselmoor immer hektischer und seine Handschrift immer unleserlicher und weiter ausholend. Voller Begeisterung schreibt er vom Erlangen des *Nekronomikons*, wie er Miacknian Mun zurückgelassen hat und seine ersten Entdeckungen auf dem Weg zum Dörrland.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr
nach Drosselmoor

Teil 2 - Der
Vermisste
Magistrat

Teil 3 - Der
Hasturkult

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

Jeden Morgen notiert er seine Träume und vermerkt, dass ihn eigentlich gelehrte Entdeckungen immer weniger interessieren, während er sich zunehmend mit einem Wesen namens Xhamen-Dor beschäftigt. Laut Lowls' Aufzeichnungen haust der außerweltliche Schrecken namens Xhamen-Dor in einer verfluchten Stadt im Dörrland, wo er Kraft sammelt, um letztendlich zu erwachen und die Welt zu verzehren. Dies aber beunruhigt den Grafen keineswegs – vielmehr schreibt er mit fanatischer Begeisterung über sein Verlangen, den Schwarzen Stern anzurufen und „aus zwei Welten eine zu machen unter dem Gelben Zeichen“.

Wenn die SC Lowls' Notizen in seinen Tagebüchern und den Lesezeichen studieren, die er zwischen die Seiten des *Nekronomikons* gesteckt hat, sollten sie die folgenden wichtigen Fakten über den Grafen erfahren:

- Lowls ist davon besessen, einem oder mehreren außerweltlichen Meistern zu dienen, indem er eine Reihe okkulten Rituale vollendet. Er plant, Xhamen-Dor in sich aufzunehmen und dann nach Carcosa zu reisen, um sich Hastur anzubieten, damit der König in Gelb genug Macht erlangt, um zu einem Äußerem Gott zu werden.
- Wie in Drosselmoor gibt es auch in der verfluchten Stadt Neruzavin drei *Sternstelen*, welche der Graf im Rahmen eines Rituals erweckt hat, das er aus dem *Nekronomikon* gelernt hat: Der Weg zu den Schwarzen Sternen.
- Nach Vollendung des Rituals wollte Lowls ins unheilige Reich des Königs in Gelb reisen, um die dortigen *Sternstelen* einzustimmen und seinem neuen Meister Golarion anzubieten.

Sollte Kaklatath zugegen sein, drückt er seine große Sorge aus und kann die Erkenntnisse der SC weiter kommentieren. Er erklärt, dass der König in Gelb ein äußerst mächtiger Halbgott sei, dem bestialische Aberrationen aller Art dienen. Seine mächtigste Waffe aber sei Xhamen-Dor, ein finsternes Funguswesen, welches ganze Welten verzehre und ihre Lebensenergie dem Reich des Unausprechlichen zukommen ließe, auf dass es wachse. Die Yither hätten den König in Gelb seit Anbeginn der Zeit durch Raum und Zeit bekämpft und Xhamen-Dor restlos vernichtet geglaubt. So aber der Name Xhamen-Dor auf Golarion bekannt sei, glaubt Kaklatath, dass der Große Alte hier vielleicht in aller Gefährlichkeit ruhe – und dies möglicherweise in genau dieser Stadt!

Er fährt fort zu berichten, dass die Rasse von Yith vor Äonen auf Golarion einen Sieg errungen hätte, als Schlangen noch auf Beinen gingen und die Menschheit jung gewesen sei. Sie hätten die meisten Diener des Königs in Gelb vernichtet und die anderen tief unter der Erde versiegelt. Ein paar Yither – darunter Kaklatath – seien als Wächter im Schlummer zurückgeblieben und hätten den Tag eines neuen Angriffs auf Golarion erwartet. Das Kaklatath nicht in seinen angestammten Leib zurückkehren könne, lege nahe, dass etwas die schlafenden Yither zerstört hätte. Somit hätten die SC nur wenige Verbündete vor Ort bei ihrer Jagd auf Lowls, dessen Plan diese Welt verderben könnte!

Sollte Kaklatath nicht mit den SC reisen, finden sie in Lowls' Notizen eine kürzere und vagere Version des Berichts, welche aber in etwa dieselben Informationen enthält.

Damit die SC eingreifen können, müssen sie dasselbe Ritual wie der Graf ausführen und diesem folgen. Dank der Notizen des Grafen kann man die Standorte der drei *Sternstelen* in Neruzavin identifizieren, ferner hat er die Seiten des *Nekronomikons* markiert, welche wichtige ok-

kulte Rituale enthalten. Beachte, dass diese Abschrift des Buches auf Nekril angefertigt wurde – sollten die SC das Buch nicht selbst übersetzen können, müssen sie jemanden finden, der dazu imstande ist, z.B. den Häresieteufel Eschimal in Bereich B6,

Aus den Notizen geht zudem hervor, dass es nur eine Möglichkeit gäbe zu verhindern, dass Drosselmoor nach Carcosa gerissen wird: Sie müssen in Carcosa drei *Sternstelen* aktivieren und jenen besiegen, der die bereits dort entstehende Spiegelung von Drosselmoor kontrolliert!

Entwicklung: Während die SC die ersten Hinweise zu Lowls' Plan aufdecken und von Kaklatath mehr über die Todfeinde der Yither erfahren, wird der pfeifende Wind stärker und drängt ein mächtiges Wesen aus der Tiefe an die Oberfläche. Beginne sofort mit der nächsten Begegnung!

Belohnung: Belohne die SC mit 51.200 EP, wenn sie das *Nekronomikon* erlangen und eine Möglichkeit finden, es zu lesen.

DER GEBORSTENE BRUNNEN (HG 14)

Die steinerne Brunnenabdeckung zerbricht, als ein durchsichtiger, mit kreischenden Mäulern und blutunterlaufenen Augen bedeckter Wurm aus den Tiefen unter der Stadt hervorspringt. Die Zelte reißen sich von ihren Ankern los und Papiere wirbeln durch die Luft infolge der mächtigen Winde, welche der Kreatur aus dem Brunnen heraus folgen.

Kreaturen: Lowls' Aktivierung der *Sternstelen* blieb nicht unbemerkt. In Neruzavins Unterstadt konnten die soziopathischen Flugkraken die Rituale ihres Schutzherrn Hastur spüren. Jahrtausende des Verfalls und seismischer Aktivitäten haben die Siegel der Yither geschwächt und der erste von vielen Flugkraken ist erwacht. Mit Erreichen der Oberfläche setzt er fort, was er vor Äonen begonnen hat: Er führt Krieg auf Golarion – und er beginnt mit den SC!

FLUGKRAKEN

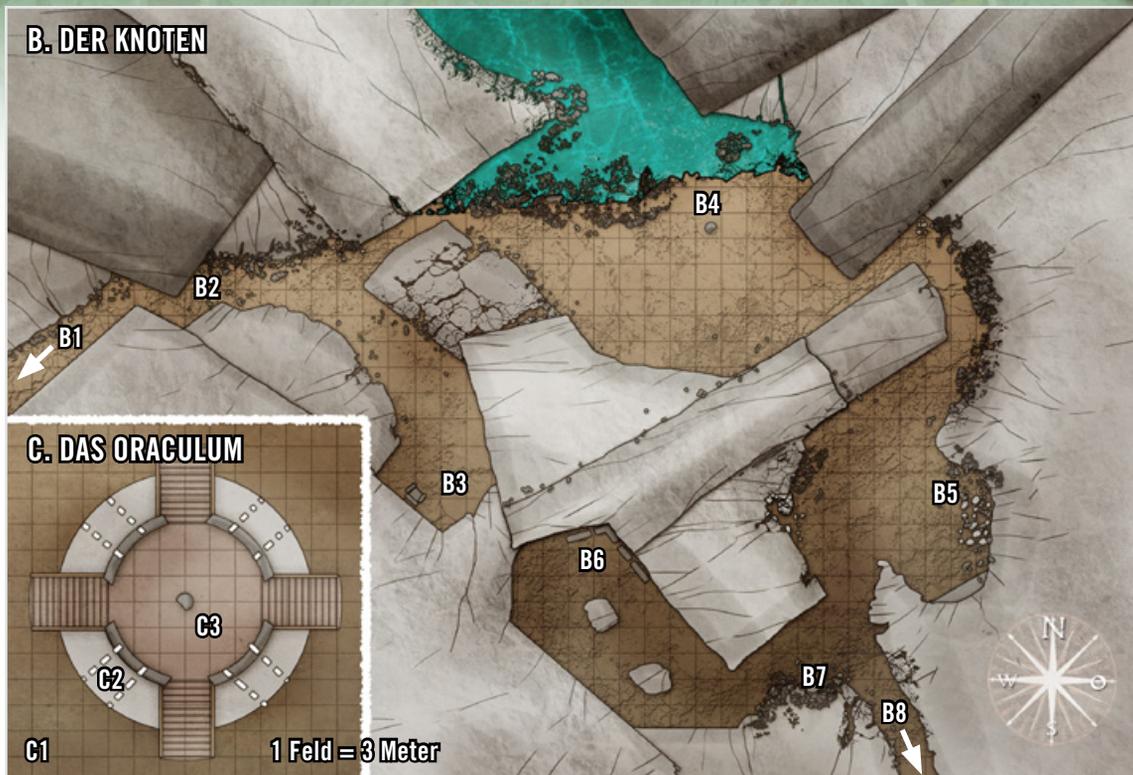
HG 14

EP 38.400

TP 207 (MHB IV, S. 80)

Entwicklung: Als sich der Staub legt, drückt Kaklatath erneut seine Besorgnis aus und dass die SC dringend einschreiten müssten, wobei er zur Unterstreichung auf den toten Flugkraken deutet. Wenn ein Flugkrake freikommen konnte, dann würden die anderen sicher alsbald folgen! Dies scheint Kaklatath große Sorgen zu machen. Er erklärt, welche Gefahren diese Flugkraken für die Welt bedeuten würden, um die SC davon zu überzeugen, diese Entwicklung nicht zu ignorieren.

Die SC stehen mehreren mächtigen Bedrohungen gegenüber und können mehrere Ziele angehen, wobei sie entscheiden, worum sie sich zuerst kümmern. Dieses Kapitel geht davon aus, dass sie den Oberflächenbereich Neruzavins erkunden. Sollten sie lieber die Unterstadt zuerst erforschen wollen, so könnte Kaklatath vorschlagen, dass sie besser sicherstellen sollten, dass keine Oberflächengefahren ihnen nach unten folgen.



DIE STERNSTELN EINSTIMMEN

Um Graf Lowls nach Carcosa zu folgen und zu vereiteln, dass die Parasitäre Stadt Drosselmoor frisst, müssen die SC das okkulte Ritual Ruf der Sterne meistern und ausführen, um die drei *Sternstelen* von Neruzavin einzustimmen.

RUF DER STERNE

Schule Beschwörungsmagie (Teleportation); **Grad** 3

Zeitaufwand 30 Minuten

Komponenten V, G; RT (bis zu 4)

Fertigkeitswürfe Wissen (Arkane) SG 28, 1 Erfolg; Wissen (Gewölbe) SG 25, 1 Erfolg; Zauberkunde SG 28, 1 Erfolg

Reichweite Berührung

Ziel 1 *Sternstelen*

Wirkungsdauer 12 Stunden/Charakterstufe des Ritualleiters

Rettungswurf Keiner; **ZR** Nein

Rückschlag Der Ritualleiter erleidet 4W6 Schadenspunkte plus 1W6 Schadenspunkte pro weiterer Ritualnehmer.

Fehlschlag Jeder Ritualteilnehmer ist von *Albtraum* betroffen, wenn er das nächste Mal schläft (WIL, SG 20, keine Wirkung).

EFFEKT

Der Ritualleiter ruft über die *Sternstelen* nach fernen Welten und Entitäten und stimmt die Stele auf diese Energien ein. Zugleich unterliegen alle Kreaturen innerhalb von 18 m Entfernung für die Wirkungsdauer des Rituals den neugierigen Blicken dieser fernen Wesen. Mit Aktivierung leuchten auf der flachen Seite einer Stele mehrere gelbe, mystische Runen sacht. Dieses Ritual hat ansonsten keinen Effekt, dient aber als wichtige Vorbereitung des Okkulten Rituals Der Weg zu den Schwarzen Sternen (siehe Seite 110).

B. DER KNOTEN

Nachdem die Flugkraken in der Tiefe eingesperrt worden waren, herrschte zwischen Neruzavins unheimlichen Türmen gespenstische Stille. So standen sie Jahrtausende unberührt von der Zeit, bis der Erdenfall das Reich der Azlanti auslöschte. Während der *Sternstein* weiter im Westen einschlug, wurde der letzte Rest Xhamen-Dors von den *Sternstelen* und dem unter Neruzavin wartenden Bösen gerufen und geleitet, sodass er nordwestlich der Stadt niederging. Dabei löschte er Dutzende Gebäude aus und brachte weitere Dutzende zum Einsturz. Diese Türme liegen nun wie der Versuch eines verwirrten Holzfüllers, seine Stämme aufzuschichten, in einem chaotischen, unauflösbaren Wirrwarr durcheinander. Seit diesem Geschehen hat sich kaum etwas an diesem Zustand geändert, allerdings hausen in den unregelmäßigen Räumen zwischen den umgestürzten Gebäuden nun moralisch verkommene Bewohner. Die Einwohner der Stadt bezeichnen diese Region einfach als den Knoten.

Der Knoten besitzt drei Zugänge: Einer führt in einiger Höhe im Westen in den Hügel (Bereich **B1**), einer liegt fast auf Straßenniveau im Süden (Bereich **B8**) und ein unter Wasser liegender Tunnel beginnt in gut 9 m Tiefe im nördlich gelegenen Kratersee (von dort kann man schwimmend nach Bereich **B4** gelangen). Der westliche Zugang ist am leichtesten zu entdecken, erfordert aber eine Kletterpartie über umgestürzte Steinstrukturen (Klettern SG 15) und das Überwinden von 21 m Höhenunterschied. Den südlichen Zugang kann man mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 entdecken, wenn man den Randbereich des Knotens abschreitet; alternativ können die SC von Hoschbagh erfahren, wo dieser Zugang liegt – die Otyughin weigert sich aber, die SC hinein zu begleiten, auch wenn sie zuweilen selbst Vorstöße wagt, um in den Besitztümern des Teufels

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr nach Drosselmoor

Teil 2 - Der Vermisste Magistat

Teil 3 - Der Hasturkult

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

Eschimal (Bereich B6) herumzuschneffeln oder ihre eigenen Schätze zu verstecken. Um den Unterwassertunnel zu finden, ist ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 15 während einer Erkundung des Sees unter Wasser erforderlich. Sieht man von ein paar kleinen Seitentunneln ab, die als Sackgassen enden, ist die westliche wie auch die südliche Route ein Wirrwarr aus niedrigen Höhlen, die durch beengte Durchgänge verbunden sind. Große Kreaturen können sich in den Tunneln bewegen, riesige Kreaturen müssen dagegen Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst gegen SG 30 ablegen, gut gezielt teleportieren oder den Unterwasserzugang im Norden nutzen, um die Höhlen im Herzen des Knotens zu erreichen.

Die Bewohner des Knotens vertreten allesamt die Ansicht, dass ein Konflikt untereinander völlig sinnlos sei – wie es eigentlich jede kriegerische Auseinandersetzung ist. Zuweilen philosophieren sie gemeinsam über den unvermeidbaren Niedergang aller Zivilisation, das Ende der Welt und des Multiversums, doch im Allgemeinen verbringt jeder seine Zeit allein und meditiert über das Scheitern der Götter, die Ablehnung moralischer Prinzipien und die zynische Verneinung aller Existenz.

B1. DER WESTLICHE ZUGANG (HG 14)

Um den westlichen Eingang auf der Karte zu erreichen, muss man über die schief liegenden umgestürzten Türme kraxeln und dabei eine Strecke von gut 90 m zurücklegen.

Kreaturen: Zwar zählten die Abolethen zu den Hauptfaktoren hinter dem Aufstieg von Azlant, jedoch erhielt diese legendäre menschliche Zivilisation auch Anleitung aus weniger bekannten Quellen. Zu letzteren zählte der Manasaputra Aeptolinu, welcher in aller Stille die Ausbreitung azlantischer Kolonien ermutigte. Aeptolinu war sehr stolz auf sein Werk und die Errungenschaften seiner Schutzbefohlenen, doch wie viele Azlanti war auch er gegenüber den Plänen der Abolethen zur Auslöschung der Menschheit blind. So musste er mit ansehen, wie binnen Sekunden der *Sternstein* und die ihn begleitenden Meteoriten auf Golarion herabregneten und alles auslöschten, was zu erschaffen er geholfen hatte. Bestürzt wanderte er über die Welt auf der Suche nach Azlanti, denen er beim Wiederaufbau helfen könnte. Stattdessen stieß er auf Neruzavin und die dort verborgenen Schrecken. Die Erkenntnis, dass die Zukunft nur Verzweiflung und Furcht bringen würde, zerstörte die letzten Reste seines Glaubens. Nun treibt er sich im Knoten herum und kann sich von den Gebäuden einer Stadt nicht losreißen, welche ein Zeichen der Errun-

enschaften der Zivilisation sein sollte, doch in Wahrheit ein Vermächtnis des Wahnsinns ist.

Während die SC sich dem Zentrum des Knotens von Westen her nähern, steigt Aeptolinu aus den Tiefen der Höhle empor und begrüßt sie (falls die SC den südlichen Zugang genommen haben, begrüßte er sie stattdessen in Bereich B8). Aeptolinu erscheint als unterernährter, aber stolzer Azlanti; sollten die SC aber seine Verkleidung durchschauen, können sie seine wahre Gestalt sehen: einen bronzehäutigen azlantischen Edelmann in blutbefleckter Kleidung mit leeren, vernarbten Augenhöhlen, dessen Leib aufgerissen ist und aus selbstzugefügten Wunden blutet. Trotz seiner Qualen verbirgt er stoisch seinen Schmerz und stellt sich vor. Sollten unter den SC Menschen sein, so verneigt er sich tief und bezeichnet sie als Kinder Azlants. Aeptolinus Geist ist tief und im Grunde unheilbar gesplittert, doch trotz seines lähmenden Pessimismus versucht er instinktiv, zu dienen und zu erleuchten.

Falls die SC bereit sind, Aeptolinu mitzunehmen, führt er sie durch den Knoten und teilt mit ihnen seine unzusammenhängenden Erinnerungen an die letzten Jahrtausende und Bewohner der klastrophobischen Region. Auf diese Weise kann der Manasaputra als Sprachrohr des SL fungieren und weitere – wenn auch kryptische – Informationen zu Neruzavins Geschichte und dem Hintergrund von Bewohnern des Knotens liefern, die den SC begegnen, aber von diesen vielleicht rasch getötet werden. Zuweilen ist er still und geistig abwesend, dann wieder gesprächig und begeistert. Doch selbst wenn er gerade energiegeladener ist, enden selbst seine optimistischsten Äußerungen in nihilistischen Erklärungen.

Auf die wahrscheinlichsten Fragen der SC antwortet er wie folgt:

Wie lange bist du schon hier?

„Ich habe nur überlebt, weil die Auslöschung noch nicht gewonnen hat. In dieser Zeit sah ich Imperien entstehen, nur um für die Hybris zermalmt zu werden, mehr als Tiere sein zu wollen. Ich werde bleiben, bis die Menschheit lernt, diese Tragödien zu überwinden, doch selbst ich weiß, wie dies alles enden muss.“

Wie hast du so lange überlebt? „Solange sich Fehlschlag an Fehlschlag reiht und die Folgen wahren, währe auch ich. Folgt mir. Lernt.“

Weißt du, wo die Sternstele ist? „Die von den Sternen gezeichnete Säule liegt im Knoten. Ich hielt die Menschheit für weise genug, nicht nach Carcosas Segen zu suchen, allerdings hat sie früher schon versagt und wird auch weiterhin wieder und wieder versagen und scheitern.“

Bist du Freund oder Feind? „Hier gibt es weder Freunde noch Feinde – nur Wahrheit, die kaum jemand zu ertragen kräftig genug ist. Ich kann euch führen und euch helfen.“



AEPTOLINU

Aeptolinu**HG 14****EP 38.400**

Gebrochene Seele-Variante-Manu (*MHB IV*, S. 95; *MHB V*)
 RG Mittelgroßer Externar (Extraplanar, Gut, Manasaputra,
 Rechtschaffen)

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +25**Aura** Einheit (9 m)**VERTEIDIGUNG****RK** 27, Berührung 27, auf dem Falschen Fuß 22 (+3
Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +9 Seelenrüstung)**TP** 178 (17W10+85)**REF** +14, **WIL** +15, **ZÄH** +11; +2 gegen Verzauberung**Immunitäten** Gift, Herbeirufung, Krankheit; **Resistenzen**
 Angepasst 10, Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5, Säure 5,
 Schall 5; **SR** 5/ -; **ZR** 23**ANGRIFF****Bewegungsrate** 6 m, Fliegen 15 m (perfekt)**Nahkampf** Qualvolle Berührung +18 (Berührungsangriff;
 2W6 plus 1W6 GE-Schaden und Krämpfe) oder 4 Hiebe
 +18 (1W10+1)**Besondere Angriffe** Böswilliger Blick (SG 21), Gemartertes
 Heulen (SG 21), Von der Menschheit enttäuscht**Mentalmagie** (ZS 12; Konzentration +7)

25 ME — *Abneigung*^{ABR VII} (2 ME, SG 17), *Aura analysieren*^{ABR VII}
 (3 ME), *Gedankenstoß*^{VI ABR VII} (6 ME, SG 21), *Gedanken*
verhüllen^{ABR VII} (2 ME), *Quintessenz*^{ABR VII} (1 ME),
Schützende Geistesebene^{ABR VII} (5 ME), *Verstand zermalmern*
^{ABR VII} (5 ME, SG 20)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 17; Konzentration +12)

Beliebig oft — *Ebenenwechsel* (nur selbst), *Mächtiges*
Teleportieren (nur selbst)

TAKTIK

Im Kampf Aeptolinu zerschmilzt als Freie Aktion und
 setzt seine Gegner seinem böswilligen, blutigen
 Blick aus. Er nutzt dann sein Gemartertes Heulen und
 seine mentalmagischen Fähigkeiten, um die Gegner
 zu zerstreuen, ehe er ihnen die Haut abzieht und
 ihnen Unterwürfigkeit einprägt. Dabei bevorzugt er
 menschliche Gegner, welchen er einen zurechtweisenden
 Vortrag hält, dass sie seit Jahrtausenden immer wieder
 nur versagen und versagen und versagen.

Moral Der Tod wäre für Aeptolinu eine Gnade, daher kämpft
er bis zur Zerstörung.**SPIELWERTE****ST** 13, **GE** 19, **KO** 18, **IN** 14, **WE** 20, **CH** 17**GAB** +17; **KMB** +18; **KMV** 45**Talente** Abhärtung, Ausdauer, Ausweichen, Beweglichkeit,
 Defensive Kampfweise, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff,
 Kampfreflexe, Schnell wie der Wind, Tänzeler Angriff,
 Unverwundlich, Verbesserte Initiative, Wirbelwindangriff**Fertigkeiten** Akrobatik +18 (Springen +14), Diplomatie +23,
 Einschüchtern +25, Fliegen +12, Motiv erkennen +22,
 Wahrnehmung +25, Wissen (Arkane) +20, Wissen (Die
 Ebenen) +20, Wissen (Geschichte) +20, Wissen (Lokales)
 +20; **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +8**Sprachen** Azlanti, Celestisch, Gemeinsprache; Telepathie
30 m**Besondere Eigenschaften** Formlos, Idealisertes Äußeres,
 Keine Atmung, Kreaturenbindung, Verbundenheit mit
 Positiver Energie**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Von der Menschheit enttäuscht (AF) Aeptolinu trägt den
 Menschen ihr ständiges Versagen seit Azlants Untergang
 nach. Dies verleiht ihm einen Bonus von +2 auf Angriffs-
 und Schadenswürfe gegen menschliche Gegner.
 Menschen erleiden einen Malus von -2 auf Rettungswürfe
 gegen seine besonderen Fähigkeiten.

**GEWAND DES
UNAUSSPRECHLICHEN**

Wenn Carcosa am Nachthimmel erscheint, wäscht sein
gelbes Licht über Hasturs Kultanhänger und verwandelt
zuweilen ihre edlen Kleidungsstücke in rituelle Gewänder.
Diese verfluchten Roben treiben die auserwählten Priester
aber unweigerlich mit ihrer Macht in den Wahnsinn.

GEWAND DES UNAUSSPRECHLICHEN**Ausrüstungsplatz** Körper **ZS** 15 **Gewicht** 1 Pfd.**Aura** Stark Variierend

Diese Robe funktioniert weitestgehend wie eine *Sternenrobe* und verleiht ihrem Träger den Glücksbonus auf Rettungswürfe und die Gabe zur Astralreise und zum Erschaffen von Wurfsternen aus magisch gehärtetem Gold. Ferner erlangt der Träger einen Rüstungsbonus von +4 auf seine RK.

Der Fluch der Robe wird aktiv, nachdem sie 1 Monat lang regelmäßig getragen wurde oder wenn eine Kreatur, deren Schutzherr Hastur oder Xhamen-Dor ist, auf den Träger einen Zauber oder besondere Fähigkeit anwendet. Der Träger verliert seinen Glücksbonus gegen solche Effekte und unterliegt stattdessen einem Malus von -4 auf diese Rettungswürfe. Während der Fluch anhält, erleidet der Träger jedes Mal 1W4 Punkte WE-Entzug, wenn er die Robe nutzt, um die Astralebene zu betreten, ferner handelt es sich bei den Wurfsternen um *Schuriken der Anarchie* +5. Nach einem weiteren Monat der fortwährenden Nutzung wird der Träger dauerhaft chaotisch böse und verfolgt zunehmend geistesranke Ziele der Herrschaft, Bereicherung oder Anarchie. Eine einmal angelegte Robe kann nur mittels *Fluch brechen* wieder abgelegt werden.

BEABSICHTIGTER MAGISCHER GEGENSTAND*Sternenrobe*

Entwicklung: Alle Bewohner des Knotens kennen Aeptolinu und sind ihm gegenüber ambivalent, selbst wenn er indirekt die SC unterstützt. Während er mit den SC reist, hält sich Aeptolinu aus Kämpfen heraus, nutzt aber seine Aura der Einheit, um menschliche SC zu unterstützen; er hilft aber nicht bei Willenswürfen, sondern nutzt die Ergebnisse, um seine neuen Schützlinge besser einschätzen zu können. Die Spukerscheinungen im Knoten betreffen ihn nicht, daher sieht er auch keinen Grund, die SC vor ihnen zu warnen.

B2. HALLE DES VERSAGENS (HG 13)

Angeschlagene Basalttürme bilden eine Halle mit beängstigenden Winkeln. Jede der geglätteten, dunklen Oberflächen trägt hunderte mit Kreide geschriebene Mitteilungen, als hätte jede Wand, jeder Boden und jede Decke als Tafel gedient.

Aeptolinu hat in dieser Halle viele tausend Stellungnahmen hinterlassen zu Azlants vergangenem Ruhm und wie es gescheitert ist. Ein paar Vermerke befassen sich aber auch mit dem Scheitern der Menschen bei gegenwärtigeren Ereignissen, von denen er vernommen hat.

**Was Ewig Liegt,
Band 2**

**Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit**

**Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe**

Vorwort

**Teil 1 - Rückkehr
nach Drosselmoor**

**Teil 2 - Der
Vermisste
Magistrat**

**Teil 3 - Der
Hasturkult**

**Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne**

NSC-Galerie

**Fortführung der
Kampagne**

Das Nekronomikon

**Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck**

**Die Lebensweise
der Yither**

**Okeno,
die Gelbe Stadt**

Bestiarium

Spukerscheinung: Jeder der SC hat die Gesellschaft irgendwie enttäuscht, z.B. im Rahmen der Missetaten, die er in Diensten von Graf Lowls verübt hat. Auch diese Schandtaten sind hier verzeichnet.

VERDAMMNIS DES SCHEITERNS

HG 13

EP 25.600

NB Unnachgiebige Spukerscheinung (18 m-Radius)

Zauberstufe 13

Bemerkn Sprachenkunde oder Wahrnehmung SG 25

(damit betroffene Kreaturen sehen können, wie die Worte zu kriechen und zu leuchten beginnen)

TP 26; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt Wird diese Spukerscheinung ausgelöst, so beginnen Dutzende von Vermerken zu glühen und illusionäre Bilder und Szenen der verzeichneten Fehlschläge zu projizieren. Jede betroffene Kreatur sieht einen Moment des eigenen Versagens und verspürt eine lähmende Welle des Bedauerns und nihilistischer Verzweiflung. Alle Kreaturen mit einem Intelligenzwert von 3 oder höher im Wirkungsbereich der Spukerscheinung erleiden 1W4 negative Stufen (ZÄH, SG 16, halbiert).

Speziell Im Gegensatz zu den meisten Spukerscheinungen widersteht diese den Neutralisierungsversuchen ihrer Opfer. Sie legt einen Rettungswurf mit einem Bonus von +15 gegen jeden Versuch ab, sie vor ihrer Manifestierung zu neutralisieren. Gelingt ihr ein solcher Rettungswurf gegen einen Effekt, der ihr normalerweise Schaden zufügen würde, so erleidet die Spukerscheinung stattdessen keinen Schaden.

Zerstörung Die Spukerscheinung wird zerstört, wenn Aeptolinu tot ist und eine nichtböse Kreatur im Wirkungsbereich der Spukerscheinung *Buße* wirkt, um die nachhallenden Schuldgefühle auszulöschen.

Schätze: Die Schriften des Manasaputras sind recht unzusammenhängend und voller Pessimismus, enthalten aber eine Fülle an Informationen, welche korrekt katalogisiert für einen Historiker von Wert wären. Ein SC kann mit 12 Stunden Arbeit und mehreren Dutzend Seiten Papier eine Abschrift anfertigen, die einem Altertumskundler 2.000 GM wert wäre. Gelingt dem SC zudem ein Fertigkeitwurf für Beruf (Schreiber) oder Wissen (Geschichte) gegen SG 20, so kann er Vorurteile herausfiltern und eine verständlichere Aufzeichnung erstellen, was den Wert der Abschrift verdoppelt.



DER SAFRANFÜRST

B3. DER SAFRANTHRON (HG 14)

Geglättetes Geröll führt in einer sanften Spirale hinauf zu einem großen Thron aus unebenen Basaltstücken.

Kreaturen: Jeder der Bewohner des Knotens verarbeitet die Grausamkeit des Multiversums auf andere Weise, doch keiner heißt diese eiskalte Realität mehr von Herzen willkommen als der selbsternannte Safranfürst. Wie alle Dorven ist er völlig egoistisch und frei von aller Empathie. Als er erstmals von Hastur erfuhr, ließ seine sture Unabhängigkeit einen Moment lang nach, doch im Gegensatz zu den Schachfiguren des Königs in Gelb entschied der Dorve voller Arroganz, die erforderliche Macht und den nötigen Reichtum anzuhäufen, um den Großen Alten zu überflügeln, indem er zunächst Gehorsam vortäuscht und später seinen „Meister“ stürzt. Dabei hilft ihm eine mächtige Robe, welche er Hasturs Kult entwendet hat. Der Dorve weiß aber nicht, dass die Robe verflucht ist und den Größenwahn ihres Trägers nährt, wodurch der Safranfürst zu einer ahnungslosen Marionette wird, sollte der König in Gelb jemals die Dienste dieses schwächlichen Protegés benötigen.

Der Safranfürst lümmelt auf seinem Thron, erfreut sich an seinem eingebildeten Königreich und überlegt komplexe Methoden, wie er seine nichtexistenten Diener foltern könnte. Wenn die SC eintreffen, setzt er sich grade auf und befiehlt ihnen, sich vor ihrem Herrscher, dem Safranfürsten, zu verbeugen. Unterwürfigkeit füttert das Ego des Dorven, sodass er kurz nach den Anwesenheitsgründen der SC fragt, mitten während ihrer Erklärungen aber das Interesse verliert. Ein SC, der den Dorven 1 Minute lang studiert und einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 ablegt, kann erkennen, dass der Unhold zwar mächtig, aber auch empfänglich für alles ist, das sein Überlegenheitsgefühl nährt. Indem die SC den abartigen Befehlen des Dorven – z.B. einander zu verletzen, laut ihre Treue zu ihrem neuen Monarchen zu verkünden, guten Gottheiten heilige Gegenstände zu zerstören oder auch blutrünstige Botengänge auszuführen – nachkommen, können sie einen Bonus von maximal +10 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen gegenüber dem Safranfürsten erlangen. Der Dorve könnte die SC beauftragen, andere Bewohner Neruzavins zu töten und dafür Beweise mitzubringen; da er seine Anweisungen aber zunehmend widerwärtiger spezifiziert, könnte die Gesinnung der SC schließlich zu Böse wechseln, sollten sie seine Befehle buchstabengetreu ausführen.

Der Dorve ist trotz seiner Wahnvorstellungen ein gefährlicher Gegner und Meister der Manipulation. Es ist durchaus möglich, dass die SC ihn täuschen und er die SC, ohne dass eine Seite dies bemerkt. Letztendlich genügt nichts, was die SC tun, um den Unhold zufrieden zu stellen – und ihre Gefühle und ihr Wohlergehen ist ihm ohnehin egal. Selbst wenn die Belohnungen des Fürsten – z.B. indem er sie „segnet“, indem er *Fluch* auf sie wirkt – oder seine Misshandlungen – indem er z.B. Widerborstige mit *Schwachsinn* schlägt – die SC nicht dazu bringen, sich zu wehren, wird der Dorve irgendwann derart paranoid und hasserfüllt, dass er die SC aufspürt und angreift, bevor sie ihn verraten können.

TERALINDARS EHRE

Dieses Schwert enthält den Geist seiner letzten Trägerin, der Krieger-Gelehrten Upiansche. Ihr Ziel ist es, die aber-ranten Unholde zu zerstören, welche die Teilnehmer ihrer Expedition getötet haben.

TERALINDARS EHRE

		Preis
		48.535 GM
Ausrüstungsplatz	Keiner	ZS 13
		Gewicht 6 Pfd.
Aura Starke Beschwörungs- und Erkenntnis-magie		
Gesinnung Chaotisch Neutral		
Sinne 18 m, Dunkelsicht, Magie lesen		
Intelligenz	20	Weisheit 13
Charisma	14	Ego 17
Sprachen Aklo, Azlanti, Drakonisch, Gemeinsprache, Kelisch, Vudrani		

Dieses *Bastardschwert des Verderbens* (Aberrationen) +2 besteht aus magisch gehärteter Bronze und hat den besonderen Zweck, Aberrationen und Kreaturen zu töten, welche mit Xhamen-Dor verbunden sind (z.B. auch untote Sporenträger und die ruhende Sternensaat). Upiansches Geist kann solche Gegner auf 18 m Entfernung hin spüren; gegen diese Gegner zählt die Waffeneigenschaft *Verderben* und steigt der Kritische Schadensmultiplikator auf x3. Ferner kann Upiansche Fertigkeitswürfe für Wissen (Gewölbe) ablegen, als besäße sie 5 Fertigkeitstränge in dieser Fertigkeit (Gesamtbonus +13).

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten 24.435 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, <i>Aberrationen entdecken</i> ^{EXP} , <i>Monster herbeizaubern I</i>	

DER SAFRANFÜRST

HG 14

EP 38.400

Dorve-Mesmerist^{ABR VII} 7 (MHB IV, S. 41)

NB Mittelgroßer Externar (Böse)

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m, *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +30

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 22 (+1 Ausweichen, +5 GE, +8 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 209 (20 TW; 7W8+13W10+107)

REF +19, WIL +21, ZÄH +12

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift; SR 10/Gutes; ZR 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf 2 Klauen +25 (3W8+6/19–20 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Geisteskraft (+1), Hypnotischer Trick 9/Tag (Geisterhafter Rauch, Illusionäres Spiegelbild, Plötzliche Beweglichkeit, Zustand verzögern), Hypnotisierender Blick (-2), Mannigfaltige Tricks (2 Tricks), Mutiger Blick (Desorientierung, Geistlose niederstarren), Schmerzhafter Blick (+3 oder +2W6), Zuckende Schlangen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +17) Immer – *Unsichtbares sehen*

Beliebig oft – *Gedanken wahrnehmen* (SG 18)

3/Tag – *Dimensionstür, Fluch* (SG 20)

1/Tag – *Schwachsinn* (SG 21), *Schwächerer Geas* (SG 20)

Bekannte Mesmeristenzauber (ZS 7; Konzentration +13)

3. (2/Tag) – *Standort vortäuschen, Tiefe Verzweiflung* (SG 19)

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr nach Drosselmoor

Teil 2 - Der Vermisste Magistat

Teil 3 - Der Hasturkult

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

2. (5/Tag) — *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 18), *Glitzerstaub* (SG 18), *Spuknebel*^{ABR} (SG 18), *Unsichtbarkeit*
 1. (6/Tag) — *Befehl* (SG 17), *Kränkelnder Strahl*^{ABR} (SG 17), *Mentaler Block*^{ABR VII} (SG 17), *Mörderischer Befehl*^{ABR} (SG 17), *Sprühende Farben* (SG 17)
 0. (beliebig oft) — *Geisterhaftes Geräusch* (SG 16), *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen* (SG 16), *Psychometrischen Gegenstand entdecken*^{ABR VII}, *Tanzende Lichter*

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollte der Safranfürst mit einem Kampf rechnen, wirkt er *Standort vortäuschen* auf sich.

Im Kampf Der Safranfürst nutzt seinen Hypnotisierenden Blick und seine Zauber, um gefährliche Gegner außer Gefecht zu setzen, ehe er ihnen mit seinen tödlichen Natürlichen Angriffen den Rest gibt.

Moral Sollte der Safranfürst unter 41 TP reduziert werden, versucht er die Flucht mittels *Dimensionstür*. Sobald er sich erholt hat oder die SC in einem Moment der Schwäche erwischt, greift er erneut an und kämpft dann bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 21, **KO** 20, **IN** 19, **WE** 12, **CH** 22

GAB +18; **KMB** +23 (Ringkampf +27); **KMV** 40

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Ausweichschritt^{EXP}, Beweglichkeit, Fertigkeitenfokus (Wahrnehmung), Flinke Manöver, Hypnotische Einschüchterung^{ABR VII}, Verbesserter Ausweichschritt^{EXP O}, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue), Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Akrobatik +28, Bluffen +32, Diplomatie +29, Einschüchtern +29, Fliegen +22, Heimlichkeit +28, Motiv erkennen +24, Wahrnehmung +30, Wissen (Die Ebenen) +27, Wissen (Religion) +27, Zauberkunde +17

Sprachen Abyssisch, Aklo, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 15 m

Besondere Eigenschaften Heilende Berührung 9/Tag (durchschnittlich), Vollendeter Lügner +3

Ausrüstung *Gewand des Unaussprechlichen*, Goldene Krone (Wert 4.000 GM)

B4. DIE STELE VON CARCOSA (HG 14)

Mehr als ein Dutzend umgestürzte, im Zickzack liegende, gewaltige Steintürme bilden ein chaotisches Dach für diese große Höhle. Basaltbruchstück bilden einen Strand, der sanft abfallend zum nördlich gelegenen Wasser führt. Am Ufer steht eine fast zylindrische Säule.

Xhamen-Dors Einschlag ließ die Straße aufreißen und zerstörte die einst existenten Fundamente. Im Gegensatz zum Rest des Knotens wird der Boden hier allerdings nicht als Schwieriges Gelände behandelt. Ein wenig Sonnenlicht wird durch den Tunnel hereinreflektiert.

Die Säule ist eine von Neruzavins *Sternstelen*, diese Stele korrespondiert mit dem Nihilismus von Carcosa. Selbst als die Türme ringsum einstürzten, sorgte ein finsternes Wunder dafür, dass die Stele es unbeschadet überstand und fortan vom Gewirr des Knotens geschützt wurde. Die SC können die Stele mit dem Ritual Ruf der Sterne reaktivieren, welches sie im *Nekronomikon* finden können.

Kreaturen: Zu den seltenen Gelegenheiten, zu denen die Bewohner des Knotens mit Xhamen-Dor sprechen wollen, kommen sie hierher und teilen ihre Gedanken dem „Lieblingsdiener“ der Sternensaat mit, einem mächtigen Sporenträger-Chuul, der behauptet, für den Großen

Alten zu sprechen. In Wahrheit aber ist sich Xhamen-Dor der Existenz des Chuuls nicht einmal bewusst und hat ihm erst recht nicht seinen Segen erteilt, sieht man von der Verwandlung in einen Untoten ab. Der selbsternannte Sprecher der Tiefe lauert zusammen mit Fungiziden Sirenen, welche sich von Xhamen-Dors Leib losgerissen haben und nun dem Chuul gehorchen, im nördlichen Eingangstunnel.

Sollten die SC sich von Norden her nähern, schlagen die drei Wächter zu, während ihre Beute sich noch unter Wasser befindet. Sollten die SC einen anderen Zugang nutzen, versuchen die Fungiziden Sirenen sie mit ihrer Fähigkeit Luftspiegelung ans Wasser zu locken, wo der Chuul dann aus dem Hinterhalt angreift.

FUNGIZIDE SIRENEN (2)

HG 9

EP je 6.400

NB Sargassum (*MHB III*, S. 218)

TP je 123

DER SPRECHER DER TIEFE

HG 13

EP 25.600

Verbesserte Sporenträger-Chuulvariante (*MHB*, S. 36)

CB Großer Untoter (Aquatisch, Verbesserte Aberration)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +28

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 21 (+3 GE, -1 Größe, +12 Natürlich)

TP 189 (18W8+108); Schnelle Heilung 5

REF +9, **WIL** +14, **ZÄH** +11; +4 gegen geistesbeeinflussende Effekte

Immunitäten Gift; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 5/Hieb- oder Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen Verwandelt

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf 2 Klauen +22 (2W6+9 plus Ergreifen und Sporenzähre), 2 Hyphen +16 (1W8+4 plus Ergreifen und Sporenzähre)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Hyphen)

Besondere Angriffe Fesselnde Hyphen, Infektiöser Verstand, Lähmende Tentakel, Sporenzähre (SG 24), Todesexplosion, Würgen (2W6+9)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Sprecher der Tiefe verbirgt sich unter der Wasseroberfläche, bis Beute in seine Reichweite kommt oder eine seiner Fungiziden Sirenen getötet wird.

Im Kampf Da der Sprecher seinem Meister neue Kräfte zuführen will, verwickelt er seine Gegner in den Ringkampf und infiziert sie mit Sporenzähre, statt sie gleich zu vernichten.

Moral Da der Sprecher sich sicher ist, Xhamen-Dors Willen zu dienen, und seinen Meister glücklich machen will, kämpft er bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 16, **KO** —, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 21

GAB +13; **KMB** +23 (Ringkampf +27); **KMV** 36 (40 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Blind kämpfen, Fertigkeitenfokus (Heimlichkeit), Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Wachsamkeit, Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Einschüchtern +16, Heimlichkeit +26, Klettern +17, Motiv erkennen +17, Schwimmen +30, Wahrnehmung +28, Wissen (Natur) +8

Sprachen Gemeinsprache; Telepathie 30 m (nur Sporenträgerkreaturen)

Besondere Eigenschaften Amphibie, Begünstigter der Sternensaat

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Begünstigter der Sternensaat (AF) Der Sprecher der Tiefe besitzt einen Volksbonus von +10 auf Charisma nach all den Jahren unangefochtener Autorität und größtenwahnsinniger Selbsttäuschung.

Entwicklung: Um das Ritual Der Weg zu den Schwarzen Sternen ausführen zu können, müssen die SC hier diese *Sternstele* mittels des Rituals Ruf der Sterne einstimmen. Sollte Aeptolinu bei den SC sein, sieht er sich in seiner Annahme bestätigt, dass die SC Versager und Sünder seien, sodass der Manasaputra seine menschliche Tarnung ablegt und die SC 3 Runden vor Beendigung des Rituals angreift. Abhängig davon, welcher SC das Ritual durchführt und wer Aeptolinu abwehrt, könnte es sein, dass die Ritualteilnehmer das Ritual unterbrechen müssen, was seine Ausführung erschwert.

Belohnung: Verleihe den SC 51.200 EP, wenn sie erfolgreich diese *Sternstele* einstimmen.

B5. MONUMENT DER VERNICHTUNG (HG 13)

Viele hundert Felsbrocken sind hier zu einem primitiven, sechs Meter hohen Altar an der Ostwand aufgetürmt, welcher an eine bröcklige Stufenpyramide erinnert. Erloschene Kerzen und verschiedene Schädel stehen auf den Steinen und die Frontseite ist mit Symbolen aus entsetzlichem rotem Ocker geschmückt.

Neruzavin lockt seit langem jene Pilger an, welche die Freude der Sterblichen und ihre Errungenschaften verachten. Entsprechend haben zahllose Generationen von Unheilspropheten, Unholden und Wahnsinnigen hier ihre Spuren hinterlassen.

Kreaturen: Zu den jüngsten Besuchern gehören ein Ghawwas-Div, den es zu dem tödlichen See gezogen hat, sowie ein Rudel Druj Nasui, welche von dem gefährlichen Ruf der Stadt begeistert sind. Die beiden Divarten misstrauen einander zwar, tun sich aber rasch gegen Fremde zusammen.

GHAWWAS **HG 10**

EP 9.600
TP 161 (MHB IV, S. 58)

DRUJ NASUI (4) **HG 8**

EP je 4.800
TP je 105 (siehe Seite 228)

Schätze: Die meisten Schmuckstücke auf dem Altar sind wertlos. Beispielweise lagern dort allerlei zerbrochene Heilige Symbole guter Gottheiten. Der beachtenswerteste Schatz ist ein *Bronzebastardschwert des Verderbens* (Aberrationen) +2, das auf einem kleinen Berg Wildschweinrippen ruht. Dies ist die Klinge des Geistes Upiansche (siehe Bereich A9); ihre Bergung hilft dabei, den Geist zur Ruhe zu legen.

B6. DAS WIRRE ARCHIV (HG 14)

In die Basaltwände gehauene Nischen enthalten eine Fülle an Büchern, Abhandlungen und Schriftrollen. Auf steinernen Leseputeln und improvisierten Schreibtischen liegen mehrere Dutzend weitere Werke, dazwischen Tintenfässchen, Federkiele und Stifte.

Der unebene Boden wirft Dellen in nichtvorhersehbar Winkeln, da die vielen Türme im Laufe der Jahrtausende erst nach und nach zur Ruhe gekommen sind. Der ganze Bereich unterliegt *Entweißen*.

Kreaturen: Vor über 60 Jahren hat der Ayngavhau (Häresieteufel) Eschimal hier seine verborgene Bibliothek angelegt, wo er sich sicher verbergen und seine wertvollsten Bücher fern der gierigen Augen seiner Artgenossen studieren kann, ehe er sich entscheidet, welche ausgewählten Werke er kopieren und an die Ahnungslosen verteilen soll. Die einzige Bedrohung für seine Sammlung ist die hartnäckige Otyughin Hoschbagh, welche es aber nicht wagt, sich dem Teufel direkt zu stellen.

Eschimal ist weitaus rationaler als die anderen Bewohner des Knotens. Die meisten Fremden sind für ihn neue Ziele, die er verderben kann, insbesondere wenn sie von Aeptolinu begleitet werden. Er greift daher nur aus Gier an oder falls sie nicht bereit sind, für begehrtes Wissen zu bezahlen. Entsprechend stellt er den SC ausforschende Fragen zu den Gründen ihres Aufenthaltes in Neruzavin.

Sollten die SC das *Nekronomikon* erwähnen und nicht imstande sein, Nekril zu lesen, so bietet Eschimal seine Expertise als Gelehrter und Übersetzer an. Er schlägt auch vor, einen Vertrag aufzusetzen, um einen gerechten Handel in dieser gesetzlosen Wildnis abzusichern. Das Hauptziel des Häresietufels besteht darin, das Buch für wenigstens einen Tag ungestörter Arbeit in die Finger zu bekommen, um eine Abschrift zum Eigengebrauch zu erstellen. Daher bittet er zu Beginn um 3 Tage, damit er eine Kopie in einer den SC bekannten Schrift erstellen kann; er weiß, dass er sich auf 2 Tage herunterhandeln lassen kann und immer noch genug Zeit hat, neben einer Abschrift für die SC eine eigene anzufertigen. Als Bezahlung verlangt er entweder eine materielle Entschädigung (wenigstens 2.000 GM in Münzen oder 1.000 GM in Büchern oder Schriftrollen), eine Dienstleistung (Hoschbagh töten und ihm ihre Leiche abliefern) oder das Versprechen, eine große Ketzerei zu begehen (z.B. indem ein SC, der an eine Gottheit guter Gesinnung glaubt, ihre Andachtsstätte zerstört oder blasphemische Literatur an wenigstens 1.000 Gemeindemitglieder verteilt). Falls die SC gegenüber Eschimal die Zensorenarchonten erwähnen sollten, so macht er einen ablehnenden Laut und bietet an, ein überzeugendes Duplikat des *Nekronomikons* anzufertigen, sofern die SC ihm den doppelten Preis bezahlen. Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 26 kann ein SC an das Streben des Teufels nach Perfektion appellieren und ihn überreden, für dieses falsche *Nekronomikon* keine zusätzlichen Kosten zu verlangen – da er bereits Gewinn macht, lässt er sich auf diesen kleinen Verlust ein.

Falls Eschimal von dem *Nekronomikon* erfährt, die SC aber nicht dazu bringen kann, es ihm anzuvertrauen, greift er widerwillig an, da er sonst wohl nie wieder Gelegenheit erhalten wird, das verfluchte Buch zu studieren. Damit er sich angemessen vorbereiten kann, täuscht er vor, sich mit der Absage abzufinden, wünscht den SC eine sichere Reise und wirkt dann mehrere Zauber, um sich zu stärken, ehe er *Mächtiges Teleportieren* nutzt und zum Angriff schreitet.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr nach Drosselmoor

Teil 2 - Der Vermisste Magistat

Teil 3 - Der Hasturkult

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

ESCHIMAL

HG 14

EP 38.400

Häresieteufel-Magier (Seher) 4 (MHB V)

RB Riesiger Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen, Teufel)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 26 (-2 Größe, +18 Natürlich)

TP 208 (17 TW; 4W6+13W10+123); Schnelle Heilung 5

REF +5, **WIL** +19, **ZÄH** +17

Immunitäten Feuer, Gift; **Resistenzen** Kälte 10, Säure 10; **SR** 5/Gutes; **ZR** 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Biss +22 (2W6+9), 2 Hiebe +22 (2W8+9)

Fernkampf 3 Sengende Worte +13 (Berührungsangriff; 4W6 Feuer und Göttlich)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffe Blasphemische Galle

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Konzentration +20)

Beliebig oft — *Botschaft, Illusionsschrift* (SG 20), *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen),

Mächtiges Trugbild (SG 20), *Magierhand, Totenwache*

3/Tag — *Ansteckung* (SG 21), *Gutes bannen, Magie bannen,*

Mit Toten sprechen (SG 20), *Schutzkreis gegen Gutes,*

Stinkende Wolke (SG 20), *Telekinese, Tiefere Dunkelheit,*

Unheilige Plage (SG 21), *Unsichtbarkeit aufheben, Zone der Stille*

1/Tag — *Ablenkung* (SG 23), *Blasphemie* (SG 24),

Entweihen, Sagenkunde, Herbeizauberung (Grad 6, 2

Knochenteufel, 100%, oder 1 Paktteufel^{MHB III}, 70%)

Zauberähnliche Arkane Schulfähigkeiten (ZS 4;

Konzentration +12)

11/Tag — Glück des Wahrsagers (+2)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 4; Konzentration +12)

2. — *Bärenstärke, Gedanken wahrnehmen* (SG 20), *Schlüwe des Fuchses, Spiegelbilder, Untote kontrollieren* (SG 20)

1. — *Identifizieren, Person bezaubern* (SG 19), *Schockgriff, Schwebende Scheibe, Sprachen verstehen, Zielsicherer Schlag*

0. (beliebig oft) — *Arkane Siegel, Ausbessern, Magie entdecken, Magie lesen*

Verbotene Schulen Bannmagie, Beschwörungsmagie

TAKTIK

Vor dem Kampf Sofern Eschimal Zeit hat sich vorzubereiten, wirkt er vor einem Angriff auf die SC *Bärenstärke* und *Spiegelbilder*.

Im Kampf In der ersten Kampfrunde zaubert Eschimal zwei Knochenteufel herbei, welche die SC direkt angreifen sollen. Der Häresieteufel selbst meidet den Nahkampf und nutzt lieber aus der Ferne seine Sengenden Worte und seine Blasphemische Galle. Erst wenn seine Gegner geschwächt scheinen, geht er in den Nahkampf, um ihnen den Rest zu geben.

Moral Eschimal schätzt seine Existenz mehr als die Möglichkeit zum Studium des *Nekromikons*, daher flieht er mittels *Mächtiges Teleportieren*, sollte er unter 50 TP reduziert werden.

Grundspielwerte Sollte Eschimal angegriffen werden, ehe er seine Vorbereitungszauber wirken kann, besitzt er die folgenden Spielwerte: **Nahkampf** Biss +20 (2W6+7), 2 Hiebe +20 (2W8+7); **ST** 24.

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 10, **KO** 22, **IN** 26, **WE** 24, **CH** 24

GAB +15; **KMB** +24; **KMV** 44

Talente Abhärtung, Ausdauer, Beredsamkeit, Fähigkeitsfokus (Blasphemische Galle), Fertigkeitenfokus (Sprachenkunde), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Schriftrolle anfertigen, Unverwüstlich, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +0 (Springen -8), Auftreten (Redekunst) +20, Beruf (Bibliothekar) +24, Bluffen +26, Diplomatie +30, Einschüchtern +28, Fliegen +20, Motiv erkennen +27, Sprachenkunde +34, Wahrnehmung +27, Wissen (Arkane) +28, Wissen (Die Ebenen) +28, Wissen (Geschichte) +28, Wissen (Religion) +28, Zauberkunde +28

Sprachen Abyssisch, Aklo, Alt-Osirisch, Aqual, Aural, Celestisch, Drakonisch, Elfish, Finsterländisch, Gemeinsprache, Girtabilu, Gnomisch, Halblingisch, Ignal, Infernalisch, Kelisch, Nekril, Orkisch, Proteanisch, Riesisch, Sphynx, Sylvanisch, Terral, Vudrani, Zyklopisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Amulett), Fettleibigkeit, Vorgewarnt **Ausrüstung** Eisernes Amulett, Zauberbuch (enthält alle Zaubertricks, alle vorbereiteten Zauber und die folgenden Zauber: *Austilgen, Brennender Blick^{EXP}, Des Magiers Erinnerung, Finger des Todes, Glitzerstaub, Irreführung, Kontakt zu anderen Ebenen, Magisches Geschoss, Stein zu Fleisch, Traum, Untote entdecken, Wahrer Blick, Wellen der Erschöpfung*)

Schätze: Eschimals Bibliothek enthält mehrere bedeutende Bücher und Sammlungen, darunter ein *Buch der Zahllosen Zauber* auf seiner sechstletzten Seite (*Blitz*) und ein *Handbuch des Schnellen Handelns* +2. Hinzu kommen Zauberbücher, welche sämtliche Magierzauber der Schule der Erkenntnismagie des 5. Grades oder niedriger enthalten. Schlussendlich besitzt er fünf der Originalmanuskripte von *Die Gemeine Zunge*, einer schlüpfrigen Reihe von neun romantischen Novellen, die zur Zeit der Eroberungen des Glattzüngigen spielen und von den dramatischen Taten eines Grafen Allesande handeln, welcher Damen im zerfallenen Taldanischen Imperium verführt. Der Autor, Remaio Eraund, kam bei einem Duell zu Tode, ehe er den zehnten und letzten Teil fertigstellen konnte. Diese bestens erhaltenen Originale könnten bei einem Sammler mit Leichtigkeit 5.000 GM bringen.

DER AUSSICHTSPUNKT (HG 14)

Dieser Bereich gebrochenen Basalts unterscheidet sich kaum vom Rest der Passage. Gelingt einem SC ein Fertigkeitenwurf für Wahrnehmung gegen SG 15, so erspät er eine rostige Beinschiene, die unter einem gewaltigen Felsbrocken feststeckt. Dieses Rüstungsfragment markiert die Stelle, wo die casmarische Unheilsprophetin Kakischari stand, nachdem sie nach Naruzavin gereist war, um das Weltenende zu beobachten. Dabei war sie einer Prophezeiung gefolgt, die ihrer Ansicht nach ihr von Rovagug verliehen worden war. Sie verstarb in der Welle sengend heißer Luft und giftiger kosmischer Auswürfe, die den Einschlag von Xhamen-Dors Meteor begleiteten und folgten. Kurz darauf aber erhob sie sich wieder als Grabesritterin, welche nun die Unterstadt heimsuchte. Allerdings war ihr gerüstetes Bein unter einem der umgestürzten Türme eingeklemmt, sodass sie sich losreißen und dieses Erinnerungsstück zurücklassen musste. Kakischari selbst kann in Bereich **Dz** angetroffen werden.

Spukerscheinung: Kakischaris Tod war schmerzvoll und dieser Bereich trägt immer noch die Narben ihrer unheiligen Wiederbelebung.

ECHOS DES ERDENFALLS

HG 14

EP 19.200

NB Spukerscheinung (12 m-Radius)

Zauberstufe 14.

Bemerken Überlebenskunst oder Wahrnehmung, SG 25 (damit betroffene Kreaturen bemerken, dass die Tiere verstummen in Erwartung einer nahenden Naturkatastrophe)

TP 24; Auslöser Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Wird diese Spukerscheinung ausgelöst, scheint die Zeit zum Stillstand zu kommen, während die eingestürzten Gebäude verblassen und von intakten Türmen oberhalb einer Wüstenebene ersetzt werden. Eine casmarische Frau in einer kunstvollen Brustplatte kommt auf der steinernen Straße ins Blickfeld, pflanzt ihre Zweihändige Axt auf dem Boden auf und ruft den Gott Rovagug an. Eine Antwort kommt nicht, doch als sie sich abwendet, entflammt der Himmel und schlägt etwas in den Boden ein. Die Türme beginnen ein- und umzustürzen, als eine sengende Welle aus Feuer und Trümmern die Frau auslöscht. Jede Kreatur im Wirkungsbereich glaubt, unter tausenden Tonnen Fels und Geröll begraben zu werden (wie *Massen-Ersticken*; SG 23, keine Wirkung).

Zerstörung Diese Szene und die Spukerscheinung währen so lange, wie Kakischari existiert. Nur wenn die Grabesritterin in Bereich **D2** vollkommen vernichtet wird, wird auch diese Spukerscheinung zerstört.

B8. DER SÜDLICHE ZUGANG

Aufgrund der niedrigen Decke kommen Kreaturen der Größenkategorie Groß nur langsam voran, doch nach etwa 30 m weitet sich die raue Passage beachtlich.

Kreaturen: Sollten die SC den Knoten von dieser Seite aus betreten wollen, so erwartet der Manasaputra Aeptolinu sie stattdessen hier – siehe ansonsten Bereich **B1** hinsichtlich weiterer Einzelheiten.

C. DAS ORACULUM

Die Flugkraken, die Neruzavin aus dem Basalt herausgeschnitten haben, hinterließen unerklärliche Türme ohne wirkliche Funktionen. In den folgenden zehntausenden von Jahren haben aber andere ein paar Gebäude ihren unterschiedlichen Bedürfnissen angepasst. Die meiste Arbeit floss dabei in das Oraculum, einen kreisrunden Schrein auf dem östlichen Tafelberg. Von den aktuellen Bewohnern weiß niemand, wer das Oraculum aus dem Basalt geschnitten und mittels Magie geformt hat. Gegenwärtig leben dort drei Naga-Astrologen und -Wahrsager, welche das Gebäude mit einer eleganten, von Säulen getragenen Fassade versehen haben, die den Lauf der Sterne zeigt.

Das Oraculum besteht aus zwei Hauptbereichen: dem Heiligtum auf Bodenniveau und einem Observatorium oben. Aus jeder Himmelsrichtung führt eine steile Treppe an der Außenwand des Gebäudes empor und überwindet 6 m Höhenunterschied. Die Nagas verbringen ihre Zeit im Heiligtum und kommen nur nachts heraus, um die Sterne zu studieren. Das Observatorium stellen sie zudem jenen seltenen Besuchern zur Verfügung, welche ihr Interesse am Sternenhimmel teilen.

C1. AUSSENBEREICH

Große Treppen führen an den Seiten dieses kleinen, von schmucklosen Säulen umgebenen Basaltturmes hinauf. Offene Türen führen dagegen im Erdgeschoß auf Straßenniveau in eine Kammer.

Gefahr: Die hier lebenden Nagas sind bestens vertraut mit den diversen bösen Mächten Neruzavins und haben daher den Bereich von 6 m rund um das Oraculum mit *Zutritt verwehren* (ZS 15; WIL, SG 22) gegen Kreaturen geschützt, die nicht von chaotisch neutraler Gesinnung sind. Die Nagas nennen das Passwort nur jenen, die ihnen Tribut zahlen, den angemessenen Respekt erweisen und eine Liebe zu den Sternen demonstrieren.

Kreaturen: Falls die SC von draußen rufen, reagiert der Mondriese Olkoschim (siehe Bereich **C2**) auf ihren Ruf.

C2. DAS OBSERVATORIUM (HG 15)

Acht große Oberlichter in der Kuppeldecke verbinden diesen großen Raum mit dem Himmel. In der Mitte der Kammer steht ein vertrautes, zylinderförmiges Monument mit einer runenbeschriebenen flachen Seite.

Die *Sternstele* von Yhtill steht nun hier, nachdem Pilger sie vor Jahrhunderten von ihrem ursprünglichen Platz mehrere hundert Meter im Süden hierher verbracht haben. Diese Neupositionierung hat sich nicht auf die Funktionalität der Stele ausgewirkt, welche von den Nagas gepflegt wird, als handle es sich um ein heiliges Relikt, das ihnen beim Interpretieren des Sternenhimmels hilft.

Kreaturen: Gegenwärtig hält sich hier der Mondriese Olkoschim auf; der Pilger traf vor gut 3 Jahren ein, um die Sterne zu betrachten. Der Ort, das einzigartige Observatorium, die *Sternstele* oder vielleicht auch eine Kombination aller drei Elemente scheint die himmlischen Stimmen zu verstärken, welche ihn bei seinen Weissagungen anleiten. Sein Aufenthalt nähert sich aber langsam dem Ende, da er über keine Mittel mehr verfügt, die er den Nagas als Tribut für die weitere, exklusive Nutzung des Observatoriums überlassen könnte. Olkoschim glaubt aber inbrünstig, dass er kurz vor einer bahnbrechenden Erkenntnis stehe und nur noch wenige Monate benötige, um seine Beobachtungen des Himmels zu vollenden.

Normalerweise hätte er den Umstand, dass er bald gehen muss, in Würde akzeptiert, jedoch gibt es in Neruzavin einige Faktoren, welche sein Urteilsvermögen trüben. Zum einen stört der zunehmende, vieles überstrahlende Mond aktuell nicht nur den Blick auf die Sterne, sondern stimuliert auch seine angeborenen Aggressionen. Zum anderen ist er übellaunig, da die Nagas ihren Vertrag mit ihm gebrochen hatten, indem sie ihn für eine Nacht aus dem Observatorium geworfen hatten, damit der anmaßende Gelehrte Lowls es nutzen konnte, obwohl er für die Nutzung bereits nicht zu knapp bezahlt hatte.

Wenn die SC am Tage eintreffen, döst Olkoschim entweder oder geht seine Notizen zu seinen Himmelsbeobachtungen durch. Nachts dagegen sitzt er im Observatorium, starrt durch eines der Oberlichter und kratzt Notizen auf gegerbtes Schafsfleder. In beiden Fällen hasst er Störungen. Sobald er die SC bemerkt, kommt er übelgelaunt heraus und ruft ihnen zu, sie mögen verschwinden, ehe er wütend würde. Sollten sie fragen, was denn los sei, zählt er verbittert die Gründe seines Unmutes auf und unterstreicht seine Worte, indem er als Warnschuss einen Felsen

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr
nach Drosselmoor

Teil 2 - Der
Vermisste
Magistrat

Teil 3 - Der
Hasturkult

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

in die Nähe der SC wirft. Falls die SC Forderungen stellen, zielt er direkt auf sie und geht grimmig in den Kampf, sollten die SC sich stur stellen.

Trotz der Übellaunigkeit des Mondriesen und seiner Anfangseinstellung von Feindselig können die SC die Lage friedlich lösen, indem sie ihm z.B. mit Arbeitsmaterial helfen oder Geldmittel überreichen und ehrlich seine Leidenschaft für Astronomie und Weissagungen würdigen. Zu Beginn hält er gar nichts von Behauptungen, er und die SC könnten etwas gemein haben, doch sollte ein SC ihn in eine lebhaft Diskussion über seine Studien verwickeln, verbessert dies seine Einstellung um einen Schritt (dies erfordert einen Fertigkeitwurf für Beruf [Astronom] oder Wissen [Arkane, Geographie, Natur oder Religion] gegen SG 25).

Aber auch wenn Olkoschim ein gutes Gespräch zu schätzen weiß, benötigt er viel dringender Schätze – d.h. Mittel, von denen er sich trennen kann, um bei den Nagas weiteres Aufenthaltsrecht zu erwerben. Bieten die SC ihm wenigstens 5.000 GM in Münzen, Kunstgegenständen oder magischen Gegenständen an, so verbessert sich seine Einstellung um einen Schritt; bieten sie ihm das Doppelte an, verbessert sie sich um zwei Schritte, bieten sie ihm das Vierfache, verbessert sich seine Einstellung sogar um drei Schritte. Gelingt einem SC zusätzlich ein Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 28, verdoppelt er so den effektiven Wert des Angebotes im Hinblick auf die Wirkung auf die Einstellung des Mondriesen. Können die SC die Einstellung des Riesen wenigstens auf Unfreundlich verbessern, bietet er ihnen auf Riesisch oder Terral einen Handel an (er möchte nicht, dass die Nagas unten verstehen, was er sagt): Wenn die SC die launischen, unzuverlässigen Nagas verjagen, welche Tribut verlangen und dafür nur hohle Versprechungen bieten, so wäre er bereit, mit den SC das Observatorium zu teilen. So die SC zustimmen, teilt er ihnen das Passwort für den Zutritt verwehren-Effekt mit.



OLKOSCHIM

OLKOSCHIM

HG 15

EP 51.200

RN Mondriese (MHB V)

TP 220

TAKTIK

Im Kampf Olkoschim nutzt den *Zutritt verwehren*-Effekt zu seinem Vorteil und zieht es vor, mit Felsen zu werfen und die SC in den Wirkungsbereich des Effektes zu locken. Er aktiviert seine Mondsucht-Aura, um feindliche Zauberkundige in den Wahnsinn zu treiben.

Moral Olkoschim ist nicht bereit, bei der Verteidigung eines fremden Observatoriums sein Leben zu lassen. Sollte er unter 41 TP reduziert werden, ergibt er sich und erklärt sich zur Zusammenarbeit bereit.

Schätze: Olkoschim trägt einen breiten Gürtel, der mit elf Platinscheiben versetzt ist, welche die Planeten darstellen (Wert 4.000 GM). Ferner trägt er eine Nasenkette mit Mithralmedaillons (Wert 3.300 GM) und einen riesigen Dolch +1 aus Obsidian mit weißen Einsprengseln und einem Knauf aus dem Horn eines Einhornes (Wert 5.308 GM).

Seine im Laufe der Jahre angefertigten Sternkarten und Notizen wären für Akademiker wohl interessant, besitzen im Grunde aber nur für den Riesen selbst einen Wert.

Entwicklung: Wenn die SC die Einstellung des Riesen auf Freundlich oder Hilfsbereit verbessern können, können sie ihn überzeugen, dass er sie im Observatorium studieren und dort auch Rituale durchführen lässt. Ebenso erhalten sie seine Unterstützung, wenn sie die Nagas töten.

Um das okkulte Ritual *Der Weg zu den Schwarzen Sternen* ausführen zu können, müssen die SC zuerst das Ritual *Ruf der Sterne* hier vollziehen und die *Sternstele* einstimmen. Die Nagas in Bereich C3 haben dieses Ritual bereits zuvor vernommen; außer die SC ergreifen Maßnahmen, um ungehört zu bleiben, strömen die Nagas aus dem Heiligtum und greifen an, wenn das Ritual beginnt. Außer Olkoschim wurde Hilfsbereit gestimmt, hilft er den SC im Kampf nicht, da er seinen Zugang zum Observatorium nicht gefährden will, sollten die SC scheitern. Sollten die Nagas bereits tot sein, bietet der Riese den SC stattdessen an, den SC beim Durchführen des Rituals zu helfen.

Belohnung: Belohne die SC mit 51.200 EP, sofern sie diese *Sternstele* einstimmen können.

C3. DAS HEILIGTUM (HG 14)

Hunderte von Sternsymbolen schmücken die Wände und die Decke dieser Kammer. Viele sind mittels Linien verbunden und bilden so zahlreiche Sternbilder. Boden und Decke sind nach außen hin gewölbt, sodass eine schüsselförmige Vertiefung und eine leicht kuppelförmige Decke entstehen. Gemusterte Seidenkissen und warme Bronzekohlebecken sorgen für unerwartete Annehmlichkeit in dieser ungestaltlichen Region.

Unter den Sternbildern an den Wänden sind auch die golarischen Sternzeichen. Ein SC kann mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Arkane, Geographie oder Natur) gegen SG 20 zudem bemerken, dass die Positionen der Sterne an der Decke unvertraut sind, selbst wenn sie vielleicht den Himmel der Südhalbkugel darstellen sollten. In Wahrheit soll dies der Nachthimmel sein, wie man ihn von einer anderen Welt der Galaxis aus sehen kann; einer der Sterne ist mit einem „X“ markiert, möglicherweise handelt es sich um Golarions Sonne.

Kreaturen: Im Jahr -60 AK treffen die Mondnagas Tischiss, Leysauan und Haweyes gleichzeitig aus unterschiedlichen Richtungen kommend in Neruzavin ein. Sie folgten dabei einem unwiderstehlichen Ruf und entdeckten, dass sich der Himmel perfekt zum Beobachten eignete und die Sterne zudem jede Nacht schöner zu ihnen sangen als in der vorangegangenen. Die drei sangen zurück und versprachen, diese heilige Stätte zu ehren, solange sie lebten. Trotz der unwirtlichen Umgebung litten die Nagas fortan niemals Hunger und ermüdeten auch nicht, da eine unbekannt kosmische Macht sie nährte und stärkte. Im Gegensatz zu den meisten Göttlichen Hütern gewinnen die Nagas ihre Kraft aus einer

nicht identifizierten göttlichen Quelle – sie gehen davon aus, dass ihre Kräfte den Sternen entspringen. Jene Macht verleiht ihnen die Kreaturenunterart Chaotisch und ihre gesegnete Stätte ist das Oraculum samt des 150 m-Radius um das Gebäude herum.

Als Lowls auf der Suche nach der *Sternstele* hierherkam, stellten sich ihm die Nagas in den Weg. Er forderte sie auf, ihm die Zukunft zu deuten, und sie weissagten, dass sein Tun zu großen Veränderungen am Himmel führen würde. Da sie dies als Zeichen der Sterne sahen, warfen sie Olkoschim aus dem Observatorium und ließen Lowls sein Ritual durchführen. Bislang sind keine Veränderungen am Firmament eingetreten, allerdings hat die Weissagung den Nagas auch mitgeteilt, dass sie sich in Geduld fassen müssten. Sie betrachten daher die SC mit Misstrauen, insbesondere wenn diese weitere Rituale durchführen wollen, ehe das letzte seine Wirkung gezeigt hat. Sie lehnen jede okkulte Einmischung ab und verzagen die SC, sollten diese versuchen, eines der im *Nekronomikon* aufgeführten Rituale durchzuführen.

STERNENDIENER-NAGAS (3) HG 11

EP je 12.800

Verbesserte Göttliche Hüter-Mondnagas (*MHB IV*, S. 104, *MHB III*, S. 175, 291)

CN Große Aberration (Chaotisch)

INI +10; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Unsichtbares sehen; Wahrnehmung +28

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, +6 GE, -1 Größe, +10 Natürlich)

TP je 142 (15W8+75); Schnelle Heilung 5

REF +13, **WIL** +14, **ZÄH** +9

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit; **Verteidigungsfähigkeiten** Attributheilung

ANGRIFF

Bewegungsrate 24 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Biss +16 (2W6+3 plus Gift)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffe Gift (SG 21), Hinterhältiger Angriff +3W6, Hypnose (SG 24)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +21) Beliebig oft — *Dimensionstür* (nur innerhalb der Gesegneten Stätte)

3/Tag — *Alarm*, *Klopfen*

1/Tag — *Arkane Schloss*, *Fortschicken* (SG 21), *Heiliges Gespräch*, *Hellhören/Hellsehen*, *Pforte zuhalten*, *Verbannung* (SG 23), *Vorahnung*, *Wächter und Hüter* (SG 22), *Zutritt verwehren* (SG 22)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 9; Konzentration +15)

4. (6/Tag) — *Ausspähung entdecken*, *Regenbogenmuster* (SG 20)

3. (6/Tag) — *Blitz* (SG 19), *Fliegen*, *Mächtiges Trugbild* (SG 19)

2. (6/Tag) — *Katzenhafte Anmut*, *Sengender Strahl*, *Unsichtbares sehen*, *Unsichtbarkeit*

1. (8/Tag) — *Magisches Geschoss*, *Person bezaubern* (SG 17), *Schwächestrahle* (SG 17), *Sprachen verstehen*, *Zielsicherer Schlag*

0. (beliebig oft) — *Arkane Siegel*, *Kältestrahl*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen* (SG 16), *Tanzende Lichter*, *Untote schwächen*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Da die Nagas stets Ausschau halten, ob das Universum sie beobachtet, wirken sie zu Beginn jedes Tages *Ausspähung entdecken*. Sollten sie mit einem bevorstehenden Konflikt rechnen, wirkt jede von ihnen *Katzenhafte Anmut*, *Unsichtbares sehen* und *Fliegen*.

Im Kampf Die Nagas koordinieren ihre Angriffe und nutzen ihre Magie und Mobilität, um schnell zuzuschlagen und Gift und Illusionen zur Anwendung zu bringen.

Moral Die Nagas kämpfen bis zum Tod, bis nur noch eine übrig ist; die Überlebende bettelt dann um Gnade, damit wenigstens ein Wächter verbleibt, um das Observatorium zu verteidigen.

Grundspielwerte Ohne ihre Vorbereitungszauber besitzen die Nagas die folgenden Grundspielwerte: **INI** +8; **RK** 24, **Berührung** 14, **REF** +11; **Nahkampf** Biss +14; **GE** 19; **KMV** 29; **Fertigkeiten** Fliegen +8, Heimlichkeit +24.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 23, **KO** 18, **IN** 13, **WE** 20, **CH** 22

GAB +11; **KMB** +14; **KMV** 31 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitenfokus (Heimlichkeit), Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern⁸, Tänzender Angriff, Waffenfinesse



STERNENDIENER-NAGA

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr nach Drosselmoor

Teil 2 - Der Vermisste Magistat

Teil 3 - Der Hasturkult

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

DER VERBOTENE NAME

Nachdem Weiralai von den SC unter dem Irishügel-Anwesen besiegt worden war und sich in Leng neugebildet hatte, stahl sie diese Rüstung von einem Mondbestiensklavenjäger.

DER VERBOTENE NAME

Preis 20.175 GM

Ausrüstungsplatz Rüstung

ZS 9

Gewicht 20 Pfd.

Aura Durchschnittliche Bannmagie

Jede der gelben Schleifen, die aus den Gelenken dieser gelblichen *Beschlagenen Lederrüstung* +3 ragen, ist mit unheimlichen Runen beschriftet. Ein Kleriker oder anderer Charakter mit der Fähigkeit *Klerikerdomänen* und Zugang zur Domäne der Runen kann drei Mal am Tag die Domänenfähigkeit *Sprenggrüne* auf eine der Schleifen statt ein Feld am Boden anwenden. Solche Sprengrunen währen, bis der Kleriker das nächste Mal seine Zauber vorbereitet, und können nicht von anderen Domänenfähigkeiten wie z.B. *Zauberrune* profitieren. Der Kleriker kann beim Tragen dieser Rüstung eine der Schleifen hervor peitschen und eine angrenzende Kreatur berühren lassen, was die Sprenggrüne auslöst, als hätte die Kreatur ein entsprechend geschütztes Feld betreten. Alternativ kann der Kleriker zwei der täglichen Anwendungen der Rüstungsfähigkeit auf eine Schleife nutzen, um anstelle einer einfachen Sprenggrüne eine verbesserte Sprenggrüne zu erhalten, welche zusätzlich die Vorteile einer anderen Domänen- oder Unterdomänenfähigkeit der Domäne der Runen besitzt, z.B. *Schutz-* oder *Zauberrune*.

Wenn der Träger *Glyphe der Abwehr* oder *Explosive Runen* auf eine der Schleifen wirkt, kann er alternativ zwei der täglichen Anwendungen der Rüstungsfähigkeit aufwenden (bzw. drei Anwendungen im Fall von *Mächtiger Glyphe der Abwehr*), um den Effekt ähnlich wie Sprenggrüne zu behandeln – als schnelle Aktion kann der Träger die Glyphe auslösen, als wäre er darauf getreten; er erleidet allerdings bei misslungenem Reflexwurf nur halben Schaden und bei gelungenem Reflexwurf gar keinen Schaden.

Herstellungsvoraussetzungen

Kosten 10.175 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Glyphe der Abwehr*, *Verborgene Seite*, Hersteller muss über die Domäne der Runen verfügen

Fertigkeiten Bluffen +12, Diplomatie +12, Fliegen +10, Heimlichkeit +26, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +28, Wissen (Arkanes) +10, Wissen (Natur) +16, Zauberkunde +10; **Volksmodifikatoren** Motiv erkennen +5, Wahrnehmung +5

Sprachen Aklo, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gesegnete Stätte, Gesegnetes Leben, Göttliche Schnelligkeit

Schätze: Die Kissen verbergen Vertiefungen, in denen die Nagas die Tributzahlungen verbergen, welche Pilger im Laufe der Jahrtausende entrichtet haben. Darunter sind ein *Stecken von Himmel und Erde*^{ARK} (7 Ladungen), ein Beutel mit *Lithomantiesteinen*^{ABR VII}, eine *Schriftrolle: Sonnenfeuer*, neun geschliffene Saphire (Wert je 1.000 GM), ein Mithralfernrohr (Wert 1.500 GM) und 7.430 Silbermünzen kelischer Prägung. Die Saphire wurden von Olkoschim für die Nutzung des Observatoriums entrichtet; er verlangt sie nicht zurück, solange er seine Studien hier abschließen kann.

TEIL 3: NERUZAVINS TIEFEN

Nachdem die SC das *Nekronomikon* erlangt und die *Sternstelen* eingestimmt haben, können sie das Ritual Der Weg zum Schwarzen Stern durchführen und Graf Lowls verfolgen, ehe er noch größere Gräueltaten verübt und Hastur hilft, zu einem Äußeren Gott aufzusteigen. Jedoch lauern immer noch zwei zeitlose böse Mächte in Neruzavin, welche die SC beide mit ihrem Ritual erwecken könnten. Sobald die SC damit beginnen, die *Sternstelen* einzustimmen, beginnen sich die Flugkraken zu regen, welche Neruzavin erschaffen haben und von den Yithern vor zahllosen Jahrtausenden darunter eingesperrt wurden; da sie die außerweltliche Magie des *Nekronomikons* erneut wahrnehmen, brechen sie aus und töten alles, was sie finden. Sollten die SC die Aberrationen nicht wieder unter der Erde einschließen, werden sie wahrscheinlich nach der Abreise der SC gen Carcosa ihren Feldzug gegen alles Leben auf Golarion wiederaufnehmen.

Kaklatath wird zudem die SC an die noch weitaus größere Bedrohung durch Xhamen-Dor, den verwundeten Großen Alten im Kratersee, erinnern. Wenn dessen Name anderen bekannt wird, infiziert er nach und nach auch neue Opfer. Sofern die SC den kosmischen Schrecken jetzt nicht vernichten, erwacht er vollständig und beginnt mit seinem finsternen Festmahl, um Golarion zu verzehren.

D. DIE UNTERSTADT

Neruzavins Unterstadt erstreckt sich nahezu unter der gesamten Oberflächenbebauung und besteht aus einer Reihe 6 m breiter Passagen zwischen unterirdischen Plätzen, unheimlichen Galerien und Reihen von Nischen, welche eher an Katakomben als an städtebauliche Entwicklung erinnern. Die Tunnel führen an keine bestimmten Orte. Sie führen in unvorhersehbaren Mustern auf- und abwärts und sind an manchen Stellen durch gefährliche Schluchten unterbrochen, welche tief ins Innere Golarions reichen. Das Resultat ist ein Irrgarten ohne System oder Logik, wo Wasser aus dem Kratersee hinein tröpfelt und sich entweder in unansehnlichen Teichen sammelt oder gänzlich in die Finsterlande abfließt. Sofern nicht anders vermerkt, ist die Tunnelhöhe meistens 6 m und beträgt die Deckenhöhe in Räumen in der Regel 9 m in der Mitte der Gewölbedecken. Die einzigen Lichtquellen sind jene, die die SC mitbringen.

Es gibt drei Haupteingänge, welche die SC nutzen könnten, um in die Unterstadt zu gelangen, darunter der Brunnen in Bereich **A10** (Eingang 1). Jeder ist ein senkrechter Schacht mit einem schweren Steinsiegel (Härte 8, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28), dessen Inschrift oder Zaubersiegel längst dem der Erosion zum Opfer gefallen sind. Pro Stunde, die die SC durch Neruzavins Straßen reisen, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 10% (nicht kumulativ), dass sie einen der anderen beiden Eingänge finden. Sollten sie Hoshbagh nach einem Zugang zur Unterstadt fragen, kann diese sie zu Eingang 2 führen.

Jeder Schacht führt 30 m weit in die Tiefe, ehe er die Decke der darunterliegenden Kammer durchbricht. Eingang 1 führt nach Bereich **D1**, Eingang 2 nach Bereich **D3** und Eingang 3 nach Bereich **D5**.

Jeder Begegnungsbereich ist über Tunnel mit einem oder mehr angrenzenden Bereichen verbunden, welche nicht auf der Karte dargestellt werden. Im Allgemeinen dauert es 2W6 Minuten, um von einem Bereich zu einem anderen zu gelangen.

D. DIE UNTERSTADT



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr
nach Drosselmoor

Teil 2 - Der
Vermisste
Magistrat

Teil 3 - Der
Hasturkult

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

Graffiti: Die Grabesritterin Kakischari wandert seit Jahrtausenden durch die Unterstadt, wo sie unverteidigte Kunstwerke zerstört und grimmige Vorhersagen von kommenden Katastrophen in die Wände ritzt. Sie schreibt in einem Mischmasch aus uralten kelischen und taldanischen Dialekten oder kritzelt grobe Bilder – zum Teil auch über frühere Werke, wodurch beide Inschriften schwer leserlich bis unleserlich werden. Gegenwärtig treibt Kakischari sich in Bereich **D2** herum. Da sie keine sonderlich redselige Kämpferin ist, solltest du auf ihre künstlerischen Betätigungen hier und die Spukerscheinung in Bereich **B7** zurückgreifen, um einen Eindruck zu vermitteln, wer sie ist und wie sie zu einer untoten Monstrosität geworden ist.

Pfeifen: Die Türen, welche einst die Flugkraken im Untergrund versiegelten, stehen offen, sodass die Aberrationen Luftzüge nutzen können, um Kreaturen wahrzunehmen und zu beeinflussen. Das erste Zeichen hierfür ist in der Regel ein unheimliches Pfeifen, das zuweilen von ganz sachtem Zeren an der Kleidung der SC durch den Wind untermalt wird. Wer des Aklo mächtig ist, kann manchmal Bruchstücke bössartiger Äußerungen verstehen. Während die SC die Bereiche **D1–D6** erkunden, nutzt wenigstens ein Flugkrake seinen besonderen Angriff Ansaugender Wind, um einen SC zu einem ungünstigen Zeitpunkt wahrzunehmen und bewegungsunfähig zu machen.

WEIRALAIS RÜCKKEHR (HG 15)

Kreaturen: Weiralai, die Bewohnerin von Leng, ist aus ihrer Heimatebene zurückgekehrt, nachdem sie der Versklavung durch die Mondbestien entkommen konnte, welche weite Teile von Leng beherrschen. Sie ist nun aber noch abhängiger von Hastur und den Fähigkeiten, welche der König in Gelb ihr großzügig gewährt, will zugleich aber mit wachsender Verzweiflung die SC vernichten, ehe sie vielleicht Graf Lowls finden und die Pläne ihres Meisters vereiteln können. Während die SC Neruzavins Oberstadt erkundeten, hat sie sie aus sicherer Entfernung beschattet. In der Unterstadt verringert sie aber den Abstand.

Weiralai greift die SC direkt im Anschluss an eine andere Begegnung in Bereich **D1–D6** an. Bei ihr ist der belebte Leichnam jener Mondbestie, die sie beinahe eingefangen hat – sie konnte sie ganz knapp töten und dann dank Hasturs Magie beleben und versklaven. Im Kampf keift Weiralai die SC an, wobei sie abwechselnd mit ihrer Unsterblichkeit angibt und ihnen aufs Übelste mit finsternen Schmerzen droht. Sollten die SC sich nicht oder kaum an die Bewohnerin von Leng erinnern, die sie in Drosselmoor auf dem Irishügel getötet haben, so kreischt sie voller Wut und verzichtet auf weitere Gespräche.

ZOMBIEMONDBESTIE HG 6

EP 2.400

Schneller Mondbestien-Zombie (MHB, S. 288, MHB III, S. 175)

NB Großer Untoter

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 12 (+4 GE, -1 Größe, +3 Natürlich)

TP 88 (16W8+16)

REF +9, WIL +10, ZÄH +5

Immunitäten wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf 2 Klauen +18 (1W6+7), Hieb +18 (1W8+10), 4

Tentakel +13 (1W6+3)

Besondere Angriffe Schneller Schlag

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

SPIELWERTE

ST 24, GE 19, KO —, IN —, WE 10, CH 10

GAB +12; KMB +20; KMV 34

Talente Abhärtung⁸

WEIRALAI

HG 15

EP 51.200

TP 220 (siehe Seite 180)

Schatze: Weiralai trägt eine einzigartige Rüstung, welche sie in den Traumlanden vor ihrer Rückkehr auf die Materielle Ebene erbeuten konnte (siehe ihre Spielwerte auf Seite 180).

Entwicklung: Nach ihrem Tod geht Weiralais Leiche in klebrigen Rauch auf, welcher einen wirren Haufen Buchstaben, Runen und rätselhafte Drohungen ausbildet, ehe er sich auflöst. Außer die SC folgen ihr nach Leng und erledigen sie dort endgültig, könnte Weiralai erneut voller Rachedurst zurückkehren und vielleicht sogar den SC nach Carcosa folgen, um sie dort anzugreifen.

D1. AUSHUB (HG 14)

Eingang 1 führt in diesen Bereich. Die SC müssen einen 24 m tiefen Schacht hinabsteigen, dessen Wände die Spuren der kürzlich erfolgten, zerstörerischen Passage des Flugkraken tragen, der die SC an Lowls' Basislager angegriffen hat. Der Tunnel im Nordosten führt zum südlichen Ende von Bereich **D2**.

Die Höhe der steinernen Decke dieser Höhle variiert stark, während sie sich durch die Unterstadt windet. Die grob bearbeiteten Wände wirken unfertig und überall liegen Haufen und Berge an Trümmern und Erde.

Dieser Raum belegt, dass die Flugkraken beim Anlegen dieser Tunnel entweder keinen großen Plan verfolgten oder einfach nicht genug Zeit oder Elan zu seiner Ausführung hatten, ehe sie von den Yithern besiegt wurden. Die rauen Wände stehen in krassem Gegensatz zu den glattpolierten Oberflächen, die ansonsten für die Tunnel eher üblich sind, während die Schutthaufen die Reste von Ausgrabungsarbeiten sind, welche vor Ewigkeiten aufgegeben wurden.

Kreaturen: Die Tunnel der Flugkraken reichen über die Basaltschicht hinaus in das nahe Sedimentgestein. Mehrere der größeren Steinhaufen sind Aushub dortiger Grabungen und enthalten uralte Fossilien von Tieren, welche den heutigen Gelehrten praktisch unbekannt sind. Aufgrund des Fluchs, der über Neruzavin hängt, sind diese Fossilien zum Leben erwacht und haben sich zu schwankenden Amalgamen aus ausgestorbenen Huftieren, Fleischfressern und sogar Frühformen des intelligenten Lebens verbunden.

FOSSILGOLEMS (2)

HG 12

EP je 19.200

TP je 122 (MHB III, S. 107)

D2. GESCHÄNDETE GALERIE (HG 14)

Der südliche Tunnel führt nach Bereich **D1**, der nördliche zum südlichen Eingang nach Bereich **D3** und der östliche Tunnel schließlich teilt sich und endet im West- und im Nordwestteil von Bereich **D6**.

Der Tunnel weitet sich zu einer unterirdischen Galerie. In die Wände sich rudimentäre Darstellung von Tieren, Vulkanen, Kometen und Knochen geritzt. Alle drei Tunnel, die in diesen Bereich führen, besitzen ein leichtes Gefälle, sodass sich stehendes, sandiges Wasser hier sammelt.

Das Wasser ist schlammig und voller stark verwester organischer Masse. Die äußeren 1,50 m des Teiches sind zwar schmierig, aber nicht tief genug, um die Fortbewegung zu behindern. Alle anderen Felder sind im Durchschnitt 0,30 m tief und werden wie Seichter Sumpf (GRW, S. 427) behandelt.

Kreaturen: Ehe die Gelehrten aus Ninschabur zur Erkundung der Stadt aufbrachen, wusste kaum jemand von der verfluchten Stadt oder wagte es gar, dorthin zu reisen. Eine Ausnahme war Kakischari, eine fanatische und unabhängige Anhängerin des rovagugschen Dogmas des Hasses und der Zerstörung. Sie reiste erst zu jener Narbe, wo Golarion ihren Gott verschluckt hatte, wo sie eine Vision hatte, welche sie als den göttlichen Willen der Grausamen Bestie interpretierte. Diese Prophezeiung führte sie nach Neruzavin, wo sie am Rand der Stadt auf ein weiteres Zeichen wartete. Dieses Zeichen kam von oben in Gestalt des Erdenfalls. Sie sah den *Sternenstein* am Himmel blitzen und am Horizont verschwinden, dann aus eben jener Richtung Wellen an Staub, Hitze und Lärm auf sich zurollen. Zugleich schlug in der Nähe ein weiterer Himmelskörper ein: Die Reste Xhamen-Dors fielen nördlich Neruzavins vom Himmel, rissen einen Krater auf und stürzten Dutzende von Türmen in einer Schockwelle aus Feuer und Zorn um. Obwohl Kakischaris Fleisch fortbrannte, überlebten ihr Geist und ihre Rüstung die Katastrophe als ein Grabesritter. Seitdem wandert sie durch die Stadt und genießt die ruhmvollen Verheerungen, die die Grausame Bestie in ihren Augen über Golarion gebracht hat (die Fanatikerin glaubt natürlich, dass der Erdenfall das Werk ihres Gottes war), zudem ritzt sie Prophezeiungen in den Felsen, wo sie freie Flächen findet, und streckt Eindringlinge nieder, die frecherweise ihren Weg kreuzen.

Kakischari hat den Gutteil einer Woche hier verbracht, ihr Werk begutachtet und Teile ihrer Rüstung abgebrochen, um das Wohlwollen der Grausamen Bestie zu erlangen, auf dass Rovagug ihr neue Visionen schicke. Wahrscheinlich hört sie, wie die SC näherkommen; dann bewegt sie sich in einen Seitentunnel, bereitet sich auf den Kampf vor und schießt schließlich auf ihrem Skelettpferd heraus, um die Lebenden niederzuhacken, während sie Schlachtruhe brüllt und Hymnen an Rovagug anstimmt. Sie dürstet nach Gewalt, allerdings könnten die SC sie zu einem kurzen Gespräch verleiten – ihre Geduld ist aber knapp bemessen, sodass der Blutdurst sie schnell wieder übermannt.

KAKISCHARI

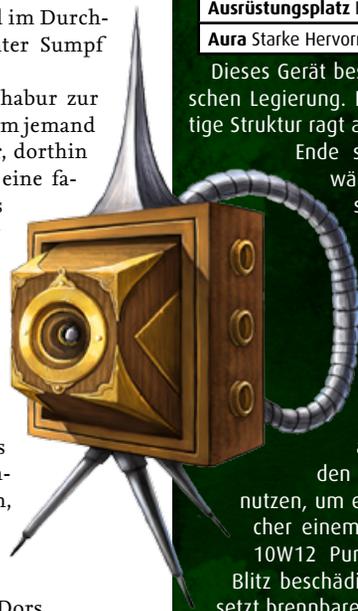
HG 14

EP 38.400

Menschliche Grabesrittervariante-Inquisitorin^{EXP} des Rovagug 13 (MHB III, S. 112)

CB Mittlere große Untote (Humanoider, Mensch)

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m, Unsichtbares sehen; Wahrnehmung +28



BLITZSTRAHLER

Diese Gerätschaft der Yither kann Blitze verschießen. Sie scheint aber schon weitaus bessere Tage gesehen zu haben.

VERBRAUCHTER BLITZSTRAHLER

Preis
15.000 GM

Ausrüstungsplatz Keiner ZS 17 Gewicht 15 Pfd.

Aura Starke Hervorrufungsmagie

Dieses Gerät besteht aus einer fremdartigen, metallischen Legierung. Ein Blasebalg oder eine akkordeonartige Struktur ragt aus der Kiste heraus, an deren breitem Ende sich Griffe und Kontrollen befinden, während am Ende eine helle Metallscheibe oder -linse angebracht ist. Die Kontrollen scheinen auf eine große Kreatur mit nur zwei Fingern ausgelegt zu sein, allerdings sollten die kleineren, aber beweglicheren Hände von Humanoiden mit einiger Übung sie auch bedienen können.

Der Benutzer kann die Gerätschaft als Standard-Aktion mit beiden Händen vor sich halten und die Kontrollen nutzen, um einen Blitzschlag zu verschießen, welcher einem maximal 36 m weit entfernten Ziel 10W12 Punkte Elektrizitätsschaden zufügt. Der Blitz beschädigt auch getroffene Gegenstände und setzt brennbare Substanzen in Brand. Er kann Metalle mit niedrigem Schmelzpunkt wie Gold, Kupfer, Silber oder Bronze schmelzen.

Herstellungsvoraussetzungen Kosten 7.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Kugelblitz

Aura Ketzerische Aura (9 m, SG 20)

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 26 (+3 Ablenkung, +1 GE, +4 Natürlich, +9 Rüstung)

TP 179 (13W8+117)

REF +12, WIL +17, ZÄH +17

Immunitäten wie Untote, Elektrizität, Kälte, Säure; SR 10/Magisch; Verteidigungsfähigkeiten Bewegungsfreiheit, Resistenz gegen Fokussieren +4, Standhaft, Wiederkehr; ZR 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Zweihändige Axt +2, +24/+24/+19 (1W12+19/19-20/x3 plus 3W6 Säure) oder Morgenstern [Meisterarbeit] +23/+23/+18 (1W8+13 plus 3W6 Säure) oder Hieb +17/+17 (1W4+9)

Besondere Angriffe Einziger Zeuge, Mächtiges Verderben (13 Runden/Tag), Richtspruch 5/Tag (2 zugleich), Tödliches Wetter, Untotenmeisterschaft (65 TW, SG 20), Verheerende Explosion (8W6 Säure, SG 20, 3/Tag), Zerstörerischer Schlag (+6, 7/Tag), Zerstörung fokussieren (3W6 Säure)

Zauberähnliche Inquisitorenfähigkeiten (ZS 13; Konzentration +17)

Beliebig oft — Gesinnung entdecken, Lügen erkennen (13 Runden/Tag)

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr nach Drosselmoor

Teil 2 - Der Vermisste Magistat

Teil 3 - Der Hasturkult

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium



Bekannte Inquisorenzauber (ZS 13; Konzentration +17)

5. (1/Tag) — *Gerechte Macht, Nachhallender Schlag*^{EXP} (SG 19)
4. (4/Tag) — *Bewegungsfreiheit, Fortschicken* (SG 18), *Göttliche Macht, Unheilige Plage* (SG 18)
3. (5/Tag) — *Geschwindigkeitsausbruch*^{ABR II}, *Magie bannen, Mit Toten sprechen* (SG 17), *Schutz der Gläubigen*^{EXP} (SG 17), *Schwere Wunden verursachen* (SG 17)
2. (6/Tag) — *Unsichtbares sehen, Unsichtbarkeit, Verhalten durchschauen*^{EXP}, *Waffengesinnung, Zungen*
1. (6/Tag) — *Fesseln sprengen*^{EXP} (SG 15), *Göttliche Gunst, Ohrenbetäubender Schrei*^{ABR} (SG 15), *Rascher Rückzug, Schild des Glaubens, Zielsicherer Schlag*
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 14), *Brandzeichen*^{EXP} (SG 14), *Göttliche Führung, Magie entdecken, Magie lesen, Säurespritzer*

Domäne Zerstörung (Unterdomäne der Katastrophen^{EXP})

TAKTIK

Vor dem Kampf Beim ersten Anzeichen von Eindringlingen beschwört Kakischari ihr Skelettpferd und besteigt es, ehe sie *Unsichtbares sehen* und *Bewegungsfreiheit* wirkt. Wenn sie glaubt, eine Begegnung würde unmittelbar bevorstehen, wirkt sie *Schutz der Gläubigen* und *Göttliche Macht*.

Im Kampf Kakischari nutzt ihre berittene Mobilität, um ihre Feinde anzugreifen und dann aus ihrer Reichweite wieder zu verschwinden. Sollte sie entsattelt werden, geht sie in den Nahkampf und zertrümmert rücksichtslos die Lieblingsausrüstungsstücke ihrer Gegner, ehe sie ihre Leben beendet.

Moral Kakischari ist schon ein Dutzend Mal gefallen

und jedes Mal zurückgekehrt, um Neruzavin erneut heimzusuchen. Sie kämpft bis zur Zerstörung.

Grundspielwerte Sollte Kakischari unvorbereitet angetroffen werden, besitzt sie die folgenden Grundspielwerte: **RK** 24, **Berührung** 11, auf dem Falschen **Fuß** 23; **TP** 192; **REF** +9, **WIL** +14, **ZÄH** +14; **Nahkampf** *Zweihändige Axt* +2, +20/+15 (1W12+14/19-20/×3 plus 3W6 Säure) oder *Morgenstern* [Meisterarbeit] +19/+14 (1W8+9 plus 3W6 Säure) oder *Hieb* +13 (1W4+5); **ST** 25; **Fertigkeiten** *Klettern* +9.

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 12, **KO** —, **IN** 12, **WE** 18, **CH** 18

GAB +9; **KMB** +16 (Gegenstand zerschmettern +20); **KMV** 27 (29 gegen Gegenstand zerschmettern)

Talente *Abhärtung, Angriff im Vorbereiten, Berittener Kampf, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Konzentrierter Zorn*^{EXP}, *Mächtiges Gegenstand zerschmettern, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Zweihändige Axt), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Zerschmetternder Schlag*^{EXP}

Fertigkeiten *Akrobatik* -2 (*Springen* -6), *Einschüchtern* +34, *Heimlichkeit* +14, *Klettern* +11, *Motiv erkennen* +26, *Reiten* +10, *Verkleiden* +13, *Wahrnehmung* +28, *Wissen (Die Ebenen, Gewölbe, Religion)* +14, *Zauberkunde* +17

Sprachen *Gemeinsprache, Kelisch*

Besondere Eigenschaften *Durchdringender Blick* +6, *Geisterreittier, Grabesritterrüstung, Monsterkunde* +4, *Spuren lesen* +6, *Tödliches Wetter, Verderbliche Wiederkehr (Säure)*

Kampfausrüstung *Armschienen der langen Arme*^{ARK};

Sonstige Ausrüstung *Brustplatte +3, Zweihändige Axt +2, Morgenstern [Meisterarbeit], 1.822 GM*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Einziger Zeuge (AF) Kakischaris Jahrtausende der Einsamkeit haben ihr auch den letzten Funken an Empathie geraubt. Wenn sie unter Nutzung ihrer Domänenfähigkeit Zerstörerischer Schlag einen Kritischen Treffer landet, kann sie als Freie Aktion ihre Domänenfähigkeit Tödliches Wetter aktivieren. Zudem erhält sie einen zusätzlichen Trefferpunkt pro Trefferwürfel. Diese Fähigkeiten ersetzen ihre Bonusgemeinschaftstalente und das Klassenmerkmal Einzelkämpfertaktik.

Entwicklung: Außer die SC zerstören Kakischaris Rüstung, kehrt sie binnen weniger Tage wieder. Sollten die SC sich dann noch in Neruzavin aufhalten, setzt sie sich auf ihre Fährte, um sie zu vernichten. Falls Weiralai zu diesem Zeitpunkt ebenfalls noch am Leben sein sollte, könnte es sein, dass die beiden ein ungleiches Bündnis bilden und zusammen die SC jagen.

D2A. VERSTECK

Der größte Schatz, der in diesem Bereich zu finden ist, ist nicht gleich erkennbar, schließlich liegt er in einem geheimen Raum, der meisterhaft mittels Yithertechnologie versiegelt wurde. Da nun auch Kakischaris Werke den Zugang zur Geheimkammer verbergen, ist ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 35 erforderlich, um sie zu entdecken. Die Sinneswahrnehmung der Yither ist dagegen imstande, Substanzen wahrzunehmen, die auf die Tür und die Nähte aufgetragen wurden, sodass ein Yither eine gewöhnliche Tür sehen würde. Leider verfügt Kaklatath in seinem gegenwärtigen menschlichen Körper nicht über diese Sinne; er weiß aber, dass es yithische Waffenlager in der Unterstadt geben sollte. Falls die SC seinen Geist in seinen Körper zurückbefördern konnten, kann er die Zeichen deuten und die SC auf das Versteck hinweisen.

Schätze: Der Raum verfügt über wenige Dekorationen. Es gibt einige Inschriften in der Sprache der Yither, welche die modrigen Ausrüstungsteile und ihre Funktionsweise benennen. Die Ausrüstungsstücke haben optisch die Ewigkeit zwar bestens überstanden, allerdings ist kaum noch etwas funktionsfähig. Die SC können zwei Handvoll *Pulver des Verschwindens*, einen Mantel aus glitzerndem Metall, der seinem Träger ermöglicht, sich kupferne Schwingen wachsen zu lassen (wie *Flügelstiefel*, belegt aber den Ausrüstungsplatz Schultern), und einen Stapel aus 21 silbrigen Scheiben mit jeweils 0,30 m Durchmesser finden. Diese Scheiben sind eine Erfindung der Yither, um die Körper zu beschützen, welche sie übernehmen. Wird das Befehlswort ausgesprochen, wirbeln die Scheiben herum, verformen sich und bauen binnen 1W4+1 Minuten eine *Mithralritterrüstung der Schnelligkeit* um den Benutzer herum auf. Wird das Befehlswort erneut ausgesprochen, zerlegt sich die Rüstung wieder und bildet einen Stapel im Verlauf von 1 Minute.

Das möglicherweise wichtigste Beutestück ist ein akordeonartiges Gerät aus Metalllegierungen mit Griffen und Kontrollen an einem Ende und einer hellen Metallscheibe am anderen. Dies ist ein *Blitzstrahler* der Yither (siehe Kasten auf Seite 101), eine mächtige Fernkampfwaffe, welche Blitze verschießt. Die lange Lagerung hat ihre Energieladung weitestgehend aufgelöst, sodass nur

noch vier Schuss möglich sind, ehe die Waffe funktionsunfähig wird. Wie die meisten Yither kann auch Kaklatath mit solchen Waffen umgehen – sollten die SC ihm in seine außergolarische Gestalt zurück verholten haben, ist er nur zu gern bereit, die SC mit der Waffe im Kampf zu unterstützen. Da Kaklatath erkennen kann, wie viele Ladung die Waffe noch besitzt, nutzt er sie sparsam, außer es geht gegen seine Erzfeinde: Flugkraken. Im gegenwärtigen Zustand hat der *Blitzstrahler* einen effektiven Marktpreis von 15.000 GM.

D3. SAAL DES SCHRECKENS (HG 14)

Eingang 2 führt in diesen Bereich hinunter. Auch hier muss man einen 18 m langen, vertikalen Schacht hinabklettern. Der Tunnel im Osten führt zum nordwestlichen Ende von Bereich D4, der südliche Ausgang zum nördlichen Ende von Bereich D2.

Vier massive Säulen aus bearbeitetem Stein ragen 12 m bis zur Decke hoch. In sechs Metern Höhe überschaut ein breiter Balkon diesen staubigen Versammlungsraum. In einer Ecke wurde ein zylindrischer Schacht in die Decke geschnitten. Auf Bodenniveau windet sich ein Tunnel nach Osten, während vom Balkon aus ein anderer Tunnel gen Süden führt.

Der Großteil der Architektur der Unterstadt ist die einfache, aber beeindruckende Arbeit der Flugkraken. Die Yither haben in Schlüsselbereichen wie diesem aber mehrere Veränderungen vorgenommen. Die Säulen tragen Bilder außergolarischer Städte, die so präzise in den Stein gemeißelt wurden, dass sie bei Licht beinahe zu schimmern und zu tanzen scheinen. Dank Kakischaris Vandalismus sind die Säulen nahe des Bodens und des Balkons, wo sie leicht erreichen konnte, durch tiefe Axtspuren verunstaltet.

Kreaturen: Sakhili leben von der Furcht, doch die Schrecken, welche jenseits der Ebenen existieren, könnten selbst außerhalb der Verständnismöglichkeiten dieser Scheusale liegen. Zwei Qoloks (MHB V) sind hierhergekommen, nur um zu aufgequollenen Zehrnern verzerrt zu werden, von denen einer die Seele eines Ascheriens in seinem Maul umfassen hält. Xhamen-Dors beschleunigtes Erwachen ließ einen der Yither in Bereich D4 aus seinem Schlaf erwachen, der hierherkam, um wegen der Störung nachzusehen. Die Zehrer ergriffen ihn und folterten seine Seele monatelang, wobei sie sich die Schrecken zunutze machten, welche er im Rahmen hunderter Leben gesehen hatte, die er mit getauschtem Geist gebracht hatte. Statt aber dann die Seele zu verschlingen, setzten die Zehrer sie als Wolke aus kreischenden Erinnerungen frei, die sich nun wie ein Rufer in der Finsternis verhält und zwischen den Säulen versteckt. Die Untoten empfinden vorübergehend Freude, wenn sie Sterbliche in Schrecken versetzen und dann töten können.

RUFER IN DER FINSTERNIS

HG 9

EP 6.400

TP 97 (MHB V)

FURCHTGEBORENE ZEHRE (2)

HG 11

EP je 12.800

Zehrervariante (MHB, S. 285)

TP je 133

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr nach Drosselmoor

Teil 2 - Der Vermisste Magistat

Teil 3 - Der Hasturkult

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

SPIELWERTE

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +23) Beliebig oft — *Böser Blick* (SG 21), *Flimmern*, *Furcht* (SG 19), *Geräuschexplosion* (SG 17), *Gutes entdecken*, *Magie bannen*, *Tiefe Verzweigung* (SG 19), *Tödliches Phantom* (SG 19), *Unheilige Plage* (SG 19), *Unsichtbares sehen*, *Verschwimmen*, *Wort der Macht: Blindheit*, *Zungen*

Falle: Dies war einer der bekannten Zugänge zur Unterstadt, welche die Yither versiegelten, um jene Flugkraken einzusperren, die sie nicht zerstören konnten. Als Präventivmaßnahme integrierten sie hochwertige Stromkreise in die Säulen und erschufen so eine mächtige Stromfalle, um jene Gefangenen zu betäuben oder zu töten, die möglicherweise entkommen wollen. Kakischari hat dieser Falle einigen Schaden zugefügt, sie kann aber immer noch recht tödlich sein.

YITHER-STROMMATRIX

HG 9

EP 6.400

Art Magie; **Wahrnehmung** SG 30; **Mechanismus ausschalten** SG 30

EFFEKTE

Auslöser Nähe (*Alarm*); **Rücksetzer** Automatisch (1 Stunde)
Effekt Zuckende Blitze (6W6 Elektrizitätsschaden plus Betäubung für 1 Runde; REF, SG 19, halbiert den Schaden; ZÄH, SG 19, vereitelt Betäubung); mehrere Ziele (alle Ziele innerhalb von 9 m Entfernung zu einer Säule)

Schätze: Die vertrockneten Überreste des Yithers sind über 1 Jahr alt und liegen zwischen einer Handvoll ninschaburischer Trophäen, welche die Zehrer in der Oberstadt gefunden haben, ehe sie sich hierher zurückzogen. Darunter ist ein *Dschinnring*, der an eine talentierte Wolkenweberin und Schneiderin aus Armun Kelisk namens **Eamiran** (CG Djinni) gebunden ist; diese hat praktisch bereits den Ring vergessen und welche Macht er über sie besitzt. Über Neruzavin weiß sie im Grunde nichts, da sie nur ein Mal von dem früheren Besitzer des Rings, einem einflussreichen Gelehrten mit prophetischen Gaben namens Ytil, in der Stadt beschworen wurde. Der Geist Upiansche in Bereich **A9** hat an ihren Kollegen Ytil nur gute Erinnerungen, während Eamiran ihn eher lästernd und abwertend beschreibt. Dabei behandelt sie den neuen Besitzer des Rings mit ähnlicher Aufsässigkeit, bis sie mit guten Absichten und verantwortungsvollen Führungsfähigkeiten beeindruckt wird.

D4. DIE SCHLAFKAMMERN (HG 14)

Der nordwestliche Tunnel hier führt zum östlichen Eingang von Bereich **D3**. Der nordöstliche Tunnel endet im Südwesten von Bereich **D5**. Der südöstliche Tunnel schließlich führt zum nordöstlichen Teil von Bereich **D6**.

Die Gänge führen in einem unvorhersehbaren Zickzack hin und her und zweigen zuweilen in Galerien oder zu Reihen runder Nischen ab, die mit Glassplintern, kränklichen Rankengewächsen und anderer organischer Masse gefüllt sind, welche sich stur dem Verfall entgegenstellen. Hier haben sich die Yither in Stasis versetzt, welche als Wächter über Neruzavin und die Flugkraken zurückgeblieben waren. Die Grabesritterin Kakischari hat in Wutanfällen viele Stasiskapseln zerstört. Anderen Kapseln ging im Laufe der Jahre die Energie aus oder sie versagten aus anderen Gründen, was den Tod ihrer Insassen zur Folge hatte. Bis in die Gegenwart überstand nur eine Handvoll Kapseln die Ewigkeit intakt, darunter jene, in der sich Kaklatath befunden hatte.

Kreaturen: Zu Kaklataths Unglück interessierten sich andere Besucher für seine Kapsel. Drei Lenggihule kamen aus den Finsterlanden unter Bereich **D5** hinauf in die Unterstadt und begannen damit, systematisch die verbliebenen Kapseln abzuschalten, zu öffnen oder auf andere Weise zu kompromittieren, um ihre Funktion und ihre Aufgabe innerhalb der Stadt besser zu verstehen. Die meisten der Yither darin verstarben entweder kurz darauf oder wehrten sich und wurden getötet. Kaklataths Leiche wurde zum Meisterstück der Ghule, da der Yither mit Sporenzehre infiziert werden konnte und sich in einen Sporenträger verwandelte. Die Ghule verehren zwar Nyarlathotep, betrachten Xhamen-Dors Einfluss und Nähe aber mit akademischer Spannung und konnten einen unausgesprochenen Waffenstillstand mit dem rankenbedeckten, eiterweinenden, belebten Wrack von Kaklataths Körper schließen, in dem der gequälte Geist einer alten Keleschitin gefangen ist.

Wenn die Ghule die SC erstmals erspähen, sind sie zurückhaltend und misstrauisch, zugleich aber auch neugierig und fragen sich laut, was wohl Sterbliche in diese Tunnel geführt haben mag. Sollte Kaklatath die SC begleiten, teilt er ihnen leise mit, dass die Ghule seinen wahren Körper dabei hätten, beklagt, dass er aufgrund des Untodes den Geisttausch nicht beenden könne und bittet die SC, ihm zu helfen, wieder in seinen rechtmäßigen Leib zurückzukehren. Falls die Ghule erkennen, dass die SC ihr Sporenträger-Haustier wollen, versuchen sie, es gegen vergessenes Wissen einzutauschen – und falls sie von Kaklataths Pech beim Geisttausch erfahren, bestehen sie darauf, dass der Körper der alten Frau Teil der Bezahlung ist. In ihren Augen sind magische Schriftrollen und Zauberbücher im Wert von 3.000 GM ein gerechter Preis, sie lassen sich aber auf 1.500 GM herunterhandeln, falls die SC mit ihnen wahrhaft neues Wissen teilen (hierzu genügt ein Fertigkeitwurf für Wissen [Arkane, Die Ebenen, Gewölbe oder Religion] gegen SG 40).

Sollte es zu keinem Handel mit den Ghulen kommen oder sie angegriffen werden, so kämpfen sie und setzen dabei auch den Sporenträger-Yither ein.

KAKLATATH DER SPORENTRÄGER

HG 10

EP 9.600

Sporenträger-Yither (siehe Seite 252, *MHB III*, S. 285)
NB Großer Untoter (Verbesserte Aberration)

INI +1; **Sinne** Blindgespür 18 m, Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; **Wahrnehmung** +11

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 24 (+1 GE, -1 Größe, +15 Natürlich)

TP 105 (14W8+42); **Schnelle Heilung** 5

REF +2, **WIL** +8, **ZÄH** +4; +4 gegen geistesbeeinflussende Effekte

Resistenzen Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 10/Magischer und Hieb- oder Wuchtschaden;

Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen Verwandelt

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf 2 Zangen +10 (2W8+12/×3 plus Sporenzehre), 2 Hyphen +5 (1W8+4 plus Ergreifen und Sporenzehre)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Fesselnde Hyphen, Infektiöser Verstand, Sporenzehre (SG 20), Todesexplosion, Tödliche Zangen

SPIELWERTE

ST 26, GE 13, KO —, IN 12, WE 18, CH 17

GAB +3; KMB +12; KMV 23

Talente Ausdauer, Selbsterhaltung, Verbundenheit mit Tieren**Fertigkeiten** Beruf (Schäfer) +11, Diplomatie +8, Handwerk (Zimmermannarbeiten) +6, Heilkunde +13, Mit Tieren umgehen +10, Reiten +10, Schätzen +6, Überlebenskunst +13, Wahrnehmung +11, Wissen (Natur) +8**Sprachen** Gemeinsprache, Kelisch, Osirisch**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Geistgetauscht (AF) Kaklatath hat seine angeborene Yitherfähigkeit des Geisttausches genutzt, um den Verstand einer älteren Kelischitin in seinen Körper zu transferieren, während er über ihren Leib die Kontrolle übernahm, um so leichter die Welt studieren zu können. Als sein Yitherleib aber Xhamen-Dors ansteckenden Träumen zum Opfer fiel, wurde der Geist der Frau darin dauerhaft eingeschlossen. Dies verleiht der untoten Kreatur die körperlichen Eigenschaften des Yithers, aber die geistigen Kräfte, den Grundangriffsbonus, die Fertigkeiten, Talente, Rettungswürfe und Sprachen einer menschlichen Expertin der 4. Stufe.

LENGGHULE (3)**HG 10**

EP je 9.600

TP je 126 (MHB V)

Schätze: Die Ghule besitzen ein paar Schätze, darunter eine *Ampulle des Falschen Blutes* (Aberration)^{ARK}, eine *Schriftrolle: Böser Blick*, eine *Schriftrolle: Verbannung* und eine *Schriftrolle: Zauber analysieren*. Ferner trägt Kaklataths Yitherleib einen organischen Halsreif um seinen mittleren Kopfstengel, den der Pilzbefall auf seinem Körper gegenwärtig verbirgt. Dies ist ein *Yithischer Gedankenreif*, ein einfacher magischer Gegenstand, welcher die Reichweite der Telepathie eines Yithers um ein Vielfaches erhöht und ihm gestattet, über große Entfernungen hinweg Geisttausch zu nutzen. Auf diese Weise konnte Kaklatath auch die SC über derartige Entfernungen erreichen.

Entwicklung: Der Fungusbefall aus Kaklataths Leib erschwerte es, den Körper des Yithers wieder in den Originalzustand zu versetzen. Die SC müssen zuerst den Untoten zerstören, dann Kaklataths menschlichen Wirt töten und im Anschluss *Auferstehung* auf den Yither wirken. Gelingt all dies, dankt Kaklatath den SC von Herzen und verbringt mehrere Minuten damit, sich an die Möglichkeiten seines Körpers zu erinnern, indem er an Wänden hochklettert, die SC telepathisch kontaktiert und mit seinen Greifzangen klappert. Auch die Frau, mit welcher Kaklatath den Geist getauscht hatte, kann gerettet werden, aufgrund der

**KAKLATATH DER SPORENTRÄGER****Was Ewig Liegt,
Band 2**Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der ZeitKapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr
nach DrosselmoorTeil 2 - Der
Vermisste
MagistratTeil 3 - Der
HasturkultKapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene FleckDie Lebensweise
der YitherOkeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

YITHISCHER GEDANKENREIF

Yither verfügen über die angeborene Fähigkeit, über maximal 30 m Entfernung mit Kreaturen telepathisch zu kommunizieren. Viele stellen aber magische Gegenstände her, um diese Fähigkeit zu stärken und zu verbessern.

YITHISCHER GEDANKENREIF

Preis
35.000 GM

Ausrüstungsplatz Kopf ZS 15 Gewicht 1 Pfd.

Aura Starke Erkenntnismagie

Jeder *Yithische Gedankenreif* ist auf eine bestimmte Art oder Unterart von Kreaturen eingestimmt; dies wird bei seiner Herstellung festgelegt und kann auch andere Kategorien umfassen – so ist der von Kaklataths Yitherleib getragene Reif auf jene eingestimmt, die mit Xhamen-Dor Kontakt hatten. Auf diese Weise konnte Kaklatath die SC über große Entfernungen hinweg erreichen. Ein Yither, der einen solchen Reif trägt, kann auch seine Fähigkeiten Amnesie und Geisttausch über dieselbe Entfernung hinweg nutzen.

Würde ein Reif mit bestimmten Parametern erschaffen, können diese nachträglich geändert werden, allerdings muss er dazu teilweise zerlegt und neu zusammengebaut werden; dies erfordert 1W4 Tage und weitere 5.000 GM in Materialien.

Ein *Yithischer Gedankenreif* kann nur von Yithern benutzt werden.

Herstellungsvoraussetzungen Kosten 17.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Telepathisches Band, Erschaffer muss ein Yither sein

furchtbaren Verderbnis, mit welcher ihr Verstand im Yitherkörper konfrontiert war, kann dies aber nur mächtige Magie wie z.B. *Wunder* oder *Wunsch* schaffen.

Sollten die SC mit den Ghulen friedlich zu einem Handel kommen, so warnen die drei Ghule sie vor Xhamen-Dors wachsender Macht und fordern sie auf, sich doch dem Schwarzen Phrao zuzuwenden. Dann machen sie sich davon, um irgendwo in der Stadt ihre neuen Schätze zu studieren.

Belohnung: Belohne die SC mit 51.200 EP, so es ihnen gelingt, Kaklataths Geist in seinen angestammten Leib zurückzubringen.

D5. DER WEG IN DIE TIEFE (HG 12)

Eingang 3 führt in diesen Bereich hinab, auch hier gibt es einen 12 m langen, senkrechten Schacht, welcher die Decke dieses Bereiches durchstößt. Die südwestliche Route führt zum nordöstlichen Eingang von Bereich D4. Die beiden anderen Tunnel winden sich etwa 30 m weit, ehe sie in Sackgassen enden oder auf wirre Weise hierher zurückführen.

Die Wände dieser 15m hohen Kammer weisen bizarre Ausbuchtungen und Winkel auf. Es gibt keine Inschriften oder sonstige Ausstattung, die auf den einstigen Zweck dieses Raumes verweisen könnten. Der Boden ist im Grunde eine Ansammlung von Rissen und Spalten, in denen zum Teil ein Pferd verschwinden könnte.

Die meisten Risse im Boden sind schmal genug, dass man ohne sonderliche Schwierigkeiten über sie hinwegsteigen kann, sie sind meist keine 6 m tief, wobei sie nach etwa 1,50 m so schmal werden, dass jemand nicht mehr weiter rutschen kann. Die Ausnahme dabei ist die größte Spalte; diese ist weitaus tiefer: In 18 m Tiefe gibt es einen kleinen Vorsprung, danach geht über einhundert Meter abwärts bis nach Nar-Voth, den oberen Bereich der Finsterlande. Über diesen Weg sind so manche Aberrationen, z.B. auch die Lenggihule in Bereich D4, nach Neruzavin gelangt.

Kreaturen: Das Pfeifen der Flugkraken und ihre Macht über den Wind hat eine Gruppe Lufterelementare hierher gelockt, die von der Musik und dem mitklingenden Hass begeistert sind. Sie tanzen zu den leisen Tönen fröhlich umher, allerdings stört die Ankunft der SC ihre Freuden, sodass sie angreifen. Sollte ein SC schnell ähnliche fesselnde Töne produzieren können (Auftreten [Blasinstrumente oder Gesang] SG 30) könnte dies die Elementare beschäftigen, ehe sie aggressiv werden.

MÄCHTIGE LUFTERELEMENTARE (3)

HG 9

EP je 6.400

TP je 123 (MHB, S. 100)

TAKTIK

Im Kampf Ein Elementar wird zu einem Wirbelwind und versucht, mehrere flugunfähige Gegner zu ergreifen und in die größte Spalte zu schleudern. Die anderen greifen mit ihren natürlichen Waffen an, wobei sie eine Zuschlagen-und-Weglaufen Taktik einsetzen.

Moral Ein Lufterelementar kämpft, bis es unter 16 TP reduziert wird; dann versucht es zur Oberfläche zu fliehen.

Schätze: In einer der kleineren Spalten klemmt ein Bronzehorn, auf welches Szenen graviert sind, die einen Helden zeigen, der Krieger gegen einen gerüsteten Titanen führt. Dies ist eine Variante eines *Bronze-Odinshorns* namens *Peyhori-Hans Lied*; es beschwört 2W4 menschliche Kämpfer der 4. Stufe, die mit Kettenpanzern [Meisterarbeit], Schweren Stahlschilden [Meisterarbeit], Wurfäxten [Meisterarbeit] und *Streitäxten* +1 ausgestattet sind. Peyhori-Han war schon zu Zeiten Ninschaburs eine Legende aus vergangenen Zeiten und berühmt dafür, angeblich 15 Monster niedergestreckt zu haben, die in uralten Zeiten Casmaron plagten. Dieses Horn war der Schatz eines der Söldner, welche Upiansches Expedition begleiteten.

D6. DAS HÜTERTOR (HG 14)

Der Tunnel im Westen und jener im Nordwesten führen zu der östlichen Gabelung von Bereich D2. Der nordöstliche Tunnel führt zum südlichen Eingang von Bereich D4. Der südöstliche Gang ist eine Verbindung zum westlichen Eingang von Bereich D7.

Acht dünne Säulen wirken eigentlich, als würden sie nicht ausreichen, die Decke dieses trapezoiden Raumes zu tragen. Auf einer Seite sind drei Nischen mit Statuen kegelleibiger Kreaturen, deren Gliedmaßen in gefährlichen Zangen enden. Auf der anderen Seite ist ein niedriges Podest mit einer verbeulten, offenstehenden, 0,60 m dicken Doppeltür aus Metall.

Um die Flugkraken einzusperren, griffen die Yither auf mehrere Sicherheitsvorkehrungen zurück: So härteten sie den Felsen des Kerkers und versiegelten ihn mit dieser mächtigen Pforte. Die Beben, welche Xhamen-Dors einschlag auslöste, und das Verstreichen vieler Jahrtausende schwächte aber die Magie der Yither, sodass die ersten erwachten Flugkraken die Pforte aufstoßen konnten.

Kreaturen: Die Yither verließen sich nicht allein auf dicke Türen, sondern haben zudem drei Wächterkonstrukte platziert. Die Statuen stellen idealisierte Yither dar, jede repräsentiert einen der Grundpfeiler ihrer Philosophie: Reisen, Schöpfung und Wissen. Betreten Eindringlinge diesen Raum, winken sie warnend mit den Armen; sollte sich jemand der Tür auf 15 m oder weniger nähern, greifen sie an. Hinsichtlich ihrer Schwäche Glaubensschützer behandeln sie jeden Yither als Heiliges Symbol. Sollte daher Kaklatath in seiner wahren Gestalt bei den SC sein, kann er sie kampflös durch diesen Bereich führen.

LEHREN DER YITHER (3) HG 11

EP je 12.800

Uschabti (MHB III, 3 S. 273)

N Großes Konstrukt

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 23 (+2 GE, -1 Größe, +14 Natürlich),

TP je 107 (14W10+30); Schnelle Heilung 5

REF +10, **WIL** +9, **ZÄH** +8

Immunitäten wie Konstrukte; **SR** 5/Adamant; **ZR** 22

Schwächen Glaubensschützer

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Stoßdolch der Schärfe +1, +21/+16/+11 (1W6+8/19-20/×3) oder Hieb +15 (1W8+10)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Magische Waffen, Vertrautheit

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Konzentration +8) 1/Tag — *Hast* (nur selbst)

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 14, **KO** —, **IN** —, **WE** 12, **CH** 1

GAB +14; **KMB** +22; **KMV** 34

Talente Beweglichkeit^B

Besondere Eigenschaften Drei Domänen (Handwerk, Reisen, Wissen), Reparieren

Ausrüstung *Stoßdolch der Schärfe* +1

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Drei Domänen (ÜF) Jeder der drei Uschabtis repräsentiert einen der Kernwerte der Yither durch seine göttliche Domäne. Solange einer der Uschabtis zu Beginn seines Zuges nicht weiter als 36 m von einem anderen entfernt ist und sich in dessen Ausstrahlung befindet, erhält er auch die Vorteile der Domäne des anderen bis zum Beginn seines nächsten Zuges.

Entwicklung: Das Schließen der Doppeltür allein genügt nicht, um die Flugkraken am Erwachen zu hindern. Wenn die SC die Pforte verbarrikadieren, können sie sich wohl so genug Zeit erkaufen, um ihre Rituale zu vollenden und nach Carcosa zu entkommen, doch sofern die SC sich keine bessere und endgültigere Lösung einfallen lassen, werden im Laufe der nächsten Wochen immer mehr dieser Aberrationen entkommen.

D7. ALBTRAUMHORST (HG 15)

Der westliche Eingang hier führt zum südöstlichen Zugang von Bereich **D6**. Am Boden der Kluff führt ein Tunnel nach Osten nach Bereich **D8**.

Delikate, bogenförmige Steinbrücken und Pfade erstrecken sich zwischen großen Säulen und erschaffen so ein steinernes Netzwerk, dessen Aufbau keinen Sinn ergibt.

Dieser von den Flugkraken geschaffene Bereich dient keinem ersichtlichen Zweck, da die Aberrationen Brücken nicht benötigen. Der Aufbau dieses Bereiches ist schwindelerregend und beunruhigend für jeden, der zu lange und zu weit in den 45 m tiefen Abgrund blickt, den diese Steine überbrücken. Die Architektur trägt mehrere tausend Pfund Gewicht. Sollte eine flugunfähige Kreatur abstürzen, kann sie alle 15 m, die sie fallend zurücklegt, einen Reflexwurf gegen SG 20 ablegen, um auf einer tiefer gelegenen Brücke zu landen; der Sturzschaden berechnet sich wie üblich dann nach der zurückgelegten Strecke.

Kreaturen: Ein Jagender Schrecken wurde vor einer Ewigkeit von einer verderbten Klerikerin des Nyarlathotep während ihrer Erkundung der Unterstadt herbeigerufen. Auch wenn seine Beschwörerin längst tot ist, nachdem sie der Sporenzehre zum Opfer gefallen war, verblieb der Jagende Schrecken und erforschte Neruzavins Untergrund weiter. Da er zu groß war, um einen der Schächte nach oben zu nutzen, nutzte er Magie, um an die Oberfläche zu gelangen und sich diesen Teil der Stadt anzusehen. Von der magischen Natur der *Sternstelen* angezogen, verbrachte er wochenlang jede Nacht mit ihrem Studium, da er sie als die interessantesten Dinge in der verlassenen Stadt ansah. Nachdem ihn die Stelen und die fremdartige Architektur der Stadt aber zu langweilen begannen, zog er sich wieder in die dunkle Sicherheit der Unterstadt zurück, um sich die Yither in ihrer Stasis und die schlummernden Flugkraken näher anzusehen. Seitdem sucht er die gewundenen Gänge unter Neruzavin heim, kostet den einen oder anderen Sporenträger und konnte mit boshafter Begeisterung mittels *Ausspähung* Graf Lowls Reise nach Carcosa beobachten. Sein Lager hat er in dieser Kammer aufgeschlagen.

Die SC betrachtet er als Beute und möchte sie erst in Schrecken versetzen, ehe er sie in die tödliche Tiefe stürzt oder auf den Steinbrücken zerschmettert.

VERBESSERTER JAGENDER SCHRECKEN HG 15

EP 51.200

TP 325 (siehe Seite 238, MHB, S. 295)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Jagende Schrecken wartet am Boden der Schlucht, bis die SC die Brücken zu überqueren beginnen, dann fliegt er lautlos nach oben.

Im Kampf Der Jagende Schrecken nutzt seinen Zermalmenangriff gegen Kreaturen auf einer Brücke, um selbige zum Einsturz zu bringen, sodass alle Kreaturen darauf in die Tiefe stürzen (REF, SG 20, keine Wirkung). Ansonsten nutzt er seine Natürlichen Angriffe und vielseitigen magischen Fähigkeiten, um die SC blutig in Stücke zu reißen.

Moral Der Jagende Schrecken zieht nicht in Erwägung, dass er verlieren könnte. Er flieht nur, wenn ihm die Möglichkeiten fehlen, wenigstens noch ein Leben auszulöschen, ehe das Ende ihn selbst ereilen würde.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr nach Drosselmoor

Teil 2 - Der Vermisste Magistat

Teil 3 - Der Hasturkult

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

D8. DAS INNERE SIEGEL (HG 16)

Von Dutzenden breiter Säulen hallt in dieser gewaltigen Galerie ein widerwärtiger Chor pfeifender Winde wider, die gegeneinander anzukämpfen scheinen. Im Süden klafft ein gewaltiger Riss im Boden.

In diesem Saal hallten einst die mentalmagischen Verzauberungen wider, die zahllose Yithern erstellt hatten, doch seismische Verschiebungen ließen die Schutzsiegel reißen, sodass die Flugkraken wieder dem Ruf des Königs in Gelb folgen können. So wie Xhamen-Dor wieder an Stärke gewinnt, erheben sich auch die Flugkraken nach und nach aus äonenwährendem Winterschlaf, um aus der Erde hervorzubrechen und Zerstörung über die Welt zu tragen. Die meisten dösen aber immer noch schläfrig tief unter dieser Kammer. Der breite Riss im Boden im Süden reicht 6 m in die Tiefe und mündet in eine Kammer gleicher Größe, wo ein weiteres Dutzend Flugkraken haust.

Kreaturen: Zwei Flugkraken sind vollständig erwacht und rutschen in diesem Bereich in Hüllen aus Wind herum. Sie haben mittels ihrer Fähigkeit Ansaugender Wind in den letzten Tagen ihre Umgebung erforscht, die Kammer aber noch nicht verlassen – vielleicht warten sie auf das Erwachen weiterer Artgenossen, um dann zum zerstörerischen Raubzug über die Welt herzufallen...

FLUGKRAKEN (2) HG 14

EP je 38.400

TP je 207 (MHB IV, S. 80)

TAKTIK

Im Kampf Die Flugkraken nutzen die Säulen als Deckung, um die SC tiefer in den Saal zu locken und zu verunsichern. Sobald die SC weit in den Raum vorgestoßen sind, nutzen die Flugkraken ihre Natürlichen Angriffe gegen einzelne Gegner und ihre Windstöße gegen Gruppen.

Moral Nichts kann die Flugkraken in ihrer Mordlust aufhalten; sie kämpfen bis zum Tod.

Entwicklung: Die SC können durchaus tiefer in die Unterstadt vorstoßen, werden aber nur auf zahllose Flugkraken stoßen. Selbst wenn sie weitere davon töten, wecken die Gewaltakte immer mehr, bis die SC unweigerlich überwältigt werden.

Die Flugkraken werden nur von einer Verfolgung der SC abgehalten, indem die SC sie wieder unter der Erde versiegeln. Kaklatath erklärt, dass die vor langer Zeit von den Yithern gewirkten mentalmagischen Schutzzauber immer noch stark genug seien, um die Flugkraken wieder in ihren Winterschlaf zu versetzen, sollte jemand in der Lage sein, den Riss im Boden zu schließen. Sofern der Yither seinen angestammten Körper zurückerlangen konnte, kann er seine eigene Magie nutzen, um die Schutzzauber zu reaktivieren und zu stärken. Um den Riss zu schließen, ist ein großer Aufwand an Erdmagie erforderlich, z.B. Dutzende Anwendungen von *Stein formen*, mehrere Anwendungen von *Fels zu Schlamm verwandeln* und dann wieder *Schlamm zu Fels verwandeln* oder auch noch Dramatischeres wie *Erde bewegen* oder *Erdbeben*. Kaklatath rät, die restlichen Ladungen des *Blitzstrahlers* (siehe Bereich D2) zu nutzen, um den Stein rund um den Riss wie Wachs zu schmelzen, damit er den Riss verstopft.

Können die SC all diese Optionen nicht nutzen, steht noch körperliche Arbeit zur Wahl – allerdings dauert dies derart lange, dass in der erforderlichen Zeit wenigstens ein weiteres Paar Flugkraken angreift.

Belohnung: Belohne die SC mit 51.200 EP, wenn sie die Flugkraken dauerhaft versiegeln.

WIDER DIE STERNENSAAT (HG 17)

Im Verlauf dieses Kapitels erfahren die SC von dem Großen Alten, der seit dem Erdenfall in dem Kratersee ruht und sich erholt, während er ebenso lange schon Leid über die Region bringt. Ebenso wissen sie wahrscheinlich aus Graf Lowls' Aufzeichnungen, dass Xhamen-Dor diesen nach Neruzavin gelockt hat und nun kurz davorsteht, zu erwachen und Golarion auf umfangreiche Weise zu bedrohen. Auch wenn es moralisch geboten ist, sind sie nicht verpflichtet gegen Xhamen-Dors Hülse anzutreten.

Die Wände des Kratersees weisen eine leichte Neigung auf. Der See ist in der Mitte 165 m tief. Da das Wasser völlig klar ist, können die SC von einem geeigneten Aussichtspunkt den Grund sehen. Solange Xhamen-Dor aber ruht, können sie nur nach Spuren im Sediment Ausschau halten, um einen Ansatzpunkt zum Beginn ihrer Suche zu finden. Die SC können natürlich auch proaktiv – wenn auch moralisch fragwürdig – vorgehen, indem sie ein Opfer der Sporenzehre am Rand des See aussetzen, da das zum Untergang verdamnte Wesen intuitiv den Großen Alten wahrnimmt und zu seinem neuen Meister schwimmt.

Kreaturen: Xhamen-Dor hat sich gerade so von seinem lange zurückliegenden Kampf mit den Yithern und dem Einschlag auf Golarion erholt. Der Rest seines zerschlagenen Leibes ruht am Grund des Sees. Sobald er innerhalb von 90 m Entfernung Beute spürt, rührt er sich, um Ahnungslose näher zu sich zu locken, deren Verstand er sodann zu verzehren gedenkt. Dank seiner natürlichen Tarnung ist er schwer zu entdecken, sodass die SC ihn wahrscheinlich erst angreifen werden, wenn sie sich innerhalb seiner Unaussprechlichen Ausstrahlung befinden.

XHAMEN-DORS HÜLSE HG 17

EP 102.400

NB Gigantischer Untoter (Großer Alter)

INI +11; Sinne Blindsight 36 m, Dunkelsicht 18 m,

Erschütterungssinn 36 m; Wahrnehmung +26

Aura Unaussprechliche Ausstrahlung (90 m, SG 27)

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 31 (+1 GE, -4 Größe, +15 Natürlich, +10 Verständnis)

TP 253 (22W8+154); Schnelle Heilung 10

REF +10, WIL +19, ZÄH +13

Immunitäten wie Untote, Alterung, Attributsschaden, Kälte, Versteinerung; SR 10/Episches und Rechtschaffenes;

Verteidigungsfähigkeiten Wahnsinn (SG 27)

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Klettern 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Biss +25 (2W8+12 plus Furchtbarer Verfall), 4 Tentakel +25 (2W6+12/19-20)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Besondere Angriffe Trampeln (6W8+18, SG 33), Würgen (2W8+12), Zerreißen (2 Tentakel, Furchtbarer Verfall)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 17; Konzentration +23)

Immer — *Luftweg*

Beliebig oft — *Albtraum* (SG 21), *Traum*

3/Tag — *Aufforderung* (SG 24)

1/Tag — *Mächtiges Magie bannen*, *Sympathie* (SG 25),

Verdorren (SG 24)

SPIELWERTE

ST 35, GE 12, KO —, IN 5, WE 23, CH 22

GAB +16; KMB +32; KMV 53 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Kritischer Trefferrfokus, Kritischer Treffer (Wankend), Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Tentakel), Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Klettern +20, Schwimmen +20, Wahrnehmung +26

Sprachen Aklo; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Außerweltliches Verständnis

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Furchtbarer Verfall (ÜF) Xhamen-Dors Hülse besitzt Tentakel, welche furchtbares Leiden vermitteln können, verdorrt doch das Fleisch seiner Opfer und werden sie mit widerwärtigem Tempo verdaut. Dieses katastrophale Verdorren beginnt, wenn die Tentakel Schaden zufügen, und hält 4 Runden lang an. Das Ziel muss in dieser Zeit jede Runde einen Zähigkeitswurf gegen SG 27 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erleidet es jeweils 2 Punkte KO- und WE-Schaden. Zwei erfolgreiche Rettungswürfe in Folge oder der Zauber *Heilung* beenden den Effekt vorzeitig.

Potential eines Großen Alten Xhamen-Dors Hülse ist alles, was noch von dem einst mächtigen Großen Alten Xhamen-Dor übrig ist. Bis er seine Macht völlig zurückerlangt hat, erhält er alle Vorteile der Unterart Großer Alter^{MHB IV} bis auf Legende und Unsterblich.

Schlafend (ÜF) Xhamen-Dors Hülse schützt sich vor gewöhnlichen Entdeckungsmethoden, während sie sich erholt, daher kann man sie nur schwer entdecken, solange der Große Alte sich nicht bewegt. Als Volle Aktion kann die Hülse völlig bewegungslos werden und so Licht und Schall um sich herum derart brechen, dass ihre Anwesenheit verborgen wird. Dies verleiht ihr einen Bonus von +20 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und die Vorteile von *Unauffindbarkeit* mit ZS 20. Die Hülse kann in diesem Zustand ihre zauberähnlichen Fähigkeiten und ihre Telepathie nutzen, andere Handlungen beenden diesen Effekt aber sofort.

Unaussprechliche Ausstrahlung (ÜF) Gegen diese Aura steht ein Willenswurf gegen SG 27 zu; misslingt dieser Rettungswurf, stellt das Opfer alle Gegenwehr gegen die Fäulnisangriffe der Hülse ein und wird willig zu einer Sporenträgerkreatur; das Opfer verliert seinen GE-Bonus auf die RK gegen die Angriffe der Hülse. Sollte die Kreatur ferner mit Sporenzehr infiziert sein – selbst wenn sie gegen die Effekte der Krankheit immun ist –, so zwingt ein gescheiterter Rettungswurf sie, jede Runde sich um wenigstens ihre Bewegungsrate auf die Hülse zuzubewegen. Kommt die Kreatur in die Reichweite der Hülse, erhält sie sodann den Zustand Wankend bis zum Ende ihres nächsten Zuges. Dies beendet den Zwang, sich Xhamen-Dor weiter zu nähern, nicht aber den Verlust des GE-Bonus.

Entwicklung: Wird Xhamen-Dors Hülse zerstört, befreit dies die Welt von einem schlummernden Bösen und stellt sicher, dass die SC keine gewaltige Gefahr für Golarion zurücklassen, während sie selbst Graf Lowls nach Carcosa verfolgen. Die untoten Sporenträger bleiben belebt, werden aber apathisch und verlieren die Fähigkeit, andere Kreaturen zu infizieren. Wer unter Sporenzehr leidet, wird augenblicklich davon geheilt, muss sich von erlittenem Attributsschaden aber normal erholen.

Falls die SC noch in Neruzavin verweilen sollten, können sie erkennen, wie nach und nach das Leben in diesen Teil der Welt zurückkehrt – vielleicht landen kleine Vogelschwärme zum Trinken am Seeufer, ehe sie weiterziehen, lässt ein Wolkenbruch klaren Regen minutenlang auf die Stadt herabprasseln oder nähern sich mehrere Girtabilus oder Ascheriesen der Stadt, welche sich wundern, dass der überwältigende Eindruck finsterner Vorahnungen nachlässt.



XHAMEN-DORS HÜLSE

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr nach Drosselmoor

Teil 2 - Der Vermisste Magistat

Teil 3 - Der Hasturkult

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

DAS LETZTE RITUAL

Sobald die SC das *Nekronomikon* an sich gebracht, die drei *Sternstelen* eingestimmt und das Ritual *Der Weg zu den Schwarzen Sternen* erlernt haben, können sie letzteres zu jeder Zeit ausführen und nach Carcosa reisen. Allerdings können sich aus verschiedenen Gründen Verzögerungen ergeben, bis sie Neruzavin ausgiebig erkundet haben – unter anderem könnten sie so noch wertvolle Erfahrungspunkte und Schätze finden, die ihnen in Hasturs Reich nur helfen können.

Da wäre zunächst der Große Alte Xhamen-Dor, welcher seiner Rückkehr zu alter Kraft und Macht immer näherkommt und schließlich das westliche Casmaron verheeren und tausende Unschuldige infizieren und möglicherweise sogar ganz Golarion verschlingen könnte. Gegenwärtig ist die Sternensaat *nur* mächtig, aber nicht unaufhaltsam – doch wenn die SC Xhamen-Dors Hülse am Grund des Kratersees nicht zerstören, mag es sein, dass sie Hasturs Pläne vereiteln, nur um sodann auf eine zerstörte Welt zurückzukehren.

Zudem lockt die Durchführung des Rituals mitten im Kapitel Ärger an: Die sich dabei ansammelnde Energie wirkt auf die Flugkraken tief unter Neruzavin wie ein Lockruf – keine 20 Minuten nach Beginn des Rituals verlassen zwei Flugkraken die Unterstadt und greifen die SC an. Dies ist nicht nur ein schwieriger Kampf. Um die Aberrationen abzuwehren, muss ferner wahrscheinlich das Ritual unterbrochen werden; jede Runde die dann verstreicht, lässt die SG der erforderlichen Fertigkeitwürfe ansteigen und erhöht die Wahrscheinlichkeit eines Fehlschlages. Nur wenn die SC die Flugkraken wieder einsperren (siehe Bereich **D8**), können sie das Ritual ohne Unterbrechungen ausführen und ihre Erfolgchancen erhöhen.

Das Nekronomikon: Das *Nekronomikon* dient als mächtiger Fokus und als Werkzeug bei der Durchführung des Rituals *Der Weg zu den Schwarzen Sternen*. Greift der Ritualleiter auf das Buch als Referenzmaterial zurück, erhält er einen Verständnisbonus von +10 auf alle erforderlichen Fertigkeitwürfe und verleiht den anderen Ritualteilnehmern einen Verständnisbonus von +5 auf diese Würfe. Ein Ritualteilnehmer kann seinen Bonus auf einen dieser Fertigkeitwürfe zudem um 5 erhöhen, indem er noch finstere Kapitel des Buches konsultiert und dafür 1W2 Punkte WE-Entzug in Kauf nimmt. Alternativ kann er auch 1W4 Punkte WE-Entzug akzeptieren, um den Bonus sogar um 10 zu erhöhen.

Außerdem beschreibt das Buch noch riskantere Techniken, die es dem Ritualleiter erlauben, automatisch einen oder mehr Fertigkeitwürfe zu bestehen – unerwähnt bleibt jedoch, dass dies den Nutzer unwiderbringlich in einen von Hasturs Dienern verwandelt. Diese Methoden halfen dem am Ende seines Könnens angelangten Grafen Lowls, das Ritual doch noch zu vollenden, verwandelten ihn letztendlich aber auch in eine furchtbare Bestie, mit der es die SC im letzten Kapitel des Abenteuerpfades zu tun bekommen.

Falls die SC andenken, auf diese blasphemischen Techniken zurückzugreifen, gemahnt Kaklatath oder ein anderer Begleiter sie eindringlich zur Vorsicht, da alles einen Preis habe und das *Nekronomikon* einen hohen Preis fordern dürfte. Sollten die SC dennoch auf dem Plan bestehen, so lass die Folgen passend zu deiner Kampagne furchtbar ausfallen – der Ritualleiter könnte bei allen Rettungswürfen gegenüber Hasturs Dienern

oder auch nur bei wichtigen Begegnungen scheitern oder gar patzen, er könnte aber auch zu einem NSC mit der Schablone für einen Alpträumfürsten^{MHB IV} werden, der anderswo in Carcosa landet und sich den SC zu einem späteren Zeitpunkt entgegenstellt.

DER WEG ZU DEN SCHWARZEN STERNEN

Schule Beschwörungsmagie (Teleportation); **Grad** 6

Zeitaufwand 60 Minuten

Komponenten V, G, F (das *Nekronomikon* und drei eingestimmte *Sternstelen*), RT (bis zu 4)

Fertigkeitwürfe Wissen (Adel) SG 40, 1 Erfolg, Wissen (Arkanes) SG 40, 3 Erfolge; (Gewölbe) SG 40, 2 Erfolge

Reichweite Berührung

Ziele Ritualleiter, Ritualteilnehmer und bis zu 1 Kreatur pro Charakterstufe des Ritualleiters

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Nein

Rückschlag Der Ritualleiter erleidet einen Malus von -2 auf Willenswürfe gegen die Zauber und besonderen Fähigkeiten von Kreaturen, deren Schutzherr Hastur ist. Dieser Effekt währt, bis dem Ritualleiter der erste solche Willenswurf misslingt plus dann weitere 24 Stunden.

Fehlschlag Alle Teilnehmer erhalten 1 permanente Negative Stufe und den Zustand Entkräftet.

EFFEKT

Die Ritualteilnehmer zeichnen einen Ritualkreis und stellen sich darin auf. Dann malen sie mystische Symbole in die Luft, um ihren aktuellen Standort auf Carcosas kosmische Koordinaten einzustimmen. Bei Vollendung des Rituals leuchten die Runen auf den genutzten Stelen auf und generieren Energiestrahlen, die in Richtung des Ritualleiters weisen. Diese Strahlen bilden einen Kreis aus elendem gelbem Licht in einem 30 m-Radius um den Ritualleiter und teleportieren alle Ziele an einen zufällig bestimmten Ort auf jener fernen Welt, wo sich Carcosa befindet. Wird das Ritual später an derselben Stelle erneut vollzogen, so bringt es die Ziele stets in dieselbe Region von Carcosa. Sollte das Ritual in Carcosa vollzogen werden, bringt es das Ziel stattdessen an seinen Ausgangspunkt zurück.

Es ist möglich, das *Nekronomikon* als Komponente durch drei Komponenten zu ersetzen, welche mit dem Machtbereich des Königs in Gelb in Verbindung stehen: Chaos, Dekadenz und Nihilismus. Für Chaos muss jedes Ziel seine Gesinnung um einen Schritt hin zu Chaotisch verschieben; chaotische Ziele verschieben ihre Gesinnung stattdessen um einen Schritt hin zu Chaotisch Böse. Für Dekadenz muss der Ritualleiter Kleidung, Schmuck oder anderen materiellen Reichtum in Höhe von 500 GM pro TW der zu transportierenden Kreaturen opfern, welche durch das Ritual vollständig verzehrt werden. Für Nihilismus muss jedes Ziel eine permanente Negative Stufe akzeptieren, die nur mittels mächtiger Effekte wie z.B. *Wunder* oder *Wunsch* aufgehoben werden kann.

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Sobald die SC erfolgreich das okkulte Ritual *Der Weg zum Schwarzen Stern* durchgeführt haben, wird das sie umgebende gelbe Licht der *Sternstelen* blendend hell. Wenn sie wieder sehen können, finden sie sich in Carcosa wieder, einer Stadt auf einer fernen Welt, die durch Hasturs Wahnsinn verdorben wurde.



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Vorwort

Teil 1 - Rückkehr
nach Drosselmoor

Teil 2 - Der
Vermisste
Magistrat

Teil 3 - Der
Hasturkult

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

Hier werden sie endlich ihren früheren Dienstherrn Graf Lowls aufspüren, auch wenn dieser in den letzten Monaten beinahe zu dem Monster geworden ist, dass er zu studieren glaubte. Durch Xhamen-Dors Befehl ist er zu einer Mischung aus Mensch und potentielltem Großem Alten geworden; er befindet sich nun im langsam entstehenden Drosselmoor-Nexus, um den Prozess zu vollenden, der die Stadt nach Carcosa ziehen soll.

Bis jetzt haben die SC sich zwar in Traumwelten bewegt und gegen bössartige, finstere Kultanhänger gekämpft, doch am Ende eines Tages befanden sie sich stets in ihrer vertrauten Umgebung auf Golarion, wo sie sich in relativer Sicherheit erholen und ausruhen konnten, ehe es wieder ins Feld ging. Nun aber tun sie einen mutigen Schritt in eine andere Welt, die von Chaos, Dekadenz und Nihilismus regiert wird, ohne dass man irgendwo Ruhe vor diesen Kräften finden könnte. Falls die SC auf Golarion noch etwas zu regeln hatten, so ist dies mit Vollendung des Rituals nicht mehr möglich...

Hoffentlich konnten die SC sich um die in Neruzavin für ganz Golarion lauenden Gefahren kümmern, ehe sie der verfluchten Stadt den Rücken zugewendet haben. Sollten sie die Flugkraken nicht versiegelt haben, so bemerken diese gewaltigen Unholde die Vollendung des Rituals und brechen alsbald durch die letzten Siegel der Yither, um ungeahnte Schrecken über die Girtabilus und die Ascheriesen zu bringen, ehe sie gegen die Bewohner von Qadira und Kelesch in den Krieg ziehen.

Sollten die SC Xhamen-Dors Hülse nicht vernichtet haben, erwacht dieser Teil der Sternensaat nach ihrer Abreise und wächst weiter, um seine infektiösen Träume über hunderte von Kilometern hinweg zu senden und mehrere Großstädte des Padschahreiches zu verderben. Mit der Zeit könnte der Große Alte Golarion übernehmen, so ihm nicht Einhalt geboten wird. Hoffentlich haben die SC beide Tragödien abgewendet, ehe sie Golarion verließen, um eine noch größere Katastrophe zu verhindern: Carcosas Anschwellen und Hasturs dunkle Gottwerdung!



PATHFINDER[®]

ABENTEUERPfad[™]



WAS EWIG LIEGT

DER RUF DER
SCHWARZEN STERBE

von Jim Groves



SPIEL, SPASS UND GROSSE ALTE...

Ein kleines Schlusswort von Adam Daigle:
Die letzte Runde in diesem Abenteuerpfad steht bevor. Ich – und alle anderen Beteiligten – hoffe, dass es dir (und euch) gefallen hat, das vorliegende Material zu lesen, zu studieren und den Abenteuerpfad zu spielen. Ich möchte mich entschuldigen, sollte ich eure Charaktere getötet oder euch ganz nebenbei in den Wahnsinn voll Verzweiflung und Schrecken getrieben haben – aber so laufen die Dinge nun einmal.

Mit dem vorliegenden Kapitel habe ich auch den ersten Abenteuerpfad abgeschlossen, den ich von Anfang bis Ende betreut und mitentwickelt habe. – Ja, ich war früher schon bei einzelnen Abenteuern in dieser Funktion tätig, wenn der Betreuer des jeweiligen Pfades selbst mit einem Abenteuer dabei gewesen war und sich schließlich nicht selbst lekturieren und nachbearbeiten konnte, doch bei *Was Ewig Liegt* habe ich alle sechs Teile betreut. Es war eine umfangreiche Aufgabe und zu Beginn erschien es wie ein unüberschaubarer Packer Arbeit, doch wenn man seinen Rhythmus erreicht und die erste Portion abgearbeitet hat, geht es weiter bis zur Ziellinie.

Die Entwicklung eines ganzen Abenteuerpfades ist keine einfache Sache. Man muss alle Handlungsfäden im Kopf behalten und sicherstellen, dass die SC genug EP erhalten, damit sie die anvisierten Stufenschwellen für die einzelnen Kapitel erreichen und für die Endrunde fit sind – welche sie dann hoffentlich überstehen. Und die Hintergrundgeschichte muss auch interessant sein und zum Weiterspielen ermutigen. Ich muss an dieser Stelle besonderen Dank unseren Veteranen unter den Entwicklern für ihren Rat und ihre Unterstützung aussprechen - Rob McCreary und James Jacobs, ohne euch hätte ich teilweise doch sehr alt ausgesehen!

Und damit wende ich mich dem nächsten Projekt zu, nachdem ich diesem letzten Kapitel noch den letzten Schliff verliehen habe! – Ich hoffe, wir sehen uns wieder!

CARCOSA

Ich bin wirklich begeistert, dass das folgende Kapitel die Spielercharaktere nach Carcosa bringt – allerdings ist die Parasitäre Stadt ein derart großer und geheimnisvoller Ort, dass die paar Seiten gar nicht ausreichen, um sie von allen Seiten zu beleuchten und in die Tiefe zu gehen. Da Carcosa ein Flickwerk aus allen verschlungenen Städten ist, kann man dort alle möglichen Ortschaften aus dem ganzen Universum finden. Ein solcher individueller Bereich wird im Folgenden als Nexus bezeichnet. Die SC beginnen das Kapitel in einem Nexus, welcher eine Nachahmung der vergessenen Stadt Neruzavin darstellt, aus der sie ja gerade gekommen sind. Dann geht es weiter in den Nexus einer Stadt der Azlanti, die während der Blütezeit dieses Reiches von Carcosa verschlungen wurde. Darauf folgt ein Besuch eines von Schoggothen heimgesuchten Nexus der Älteren Wesen, bis man schließlich in einem Nexus landet, der entstand, als eine Aufführung des Werkes *Der König in Gelb* einen Teil von Paris in das tote Herz der Parasitären Stadt überführte. Letztendlich gelangen die SC in eine schummrige, nebelhafte Reflektion von Drosselmoor – diese Stadt in Ustalav wird gerade nach Carcosa gezogen, sodass der Nexus sich noch nicht zur Gänze ausgebildet hat. Dort erwartet sie ihr einstiger Arbeitgeber. Und dann wäre da noch die Dornsteinhexe, welche die Gelegenheit nutzen möchte, um nach Golarion zurückzukehren und Rache zu üben.

Ich hätte gerne eine Karte der Parasitären Stadt beigefügt, allerdings wäre das mehr als ein Schritt in Richtung des Wahnsinns gewesen. Vor ein paar Jahren konnte ich eine Karte des Abyss mit Mühe und Not erstellen, sodass ich eigentlich meinte, es müsste auch möglich sein, die Karte einer in ständiger Veränderung befindlichen, furchtbaren Stadt zu schaffen, die im Grund ein Flickwerk aus anderen, geraubten Orten darstellt. Zum Glück musste ich meinen Verstand dann aber doch nicht riskieren, da wir ohnehin nicht den erforderlichen Platz hatten.

Eine persönliche Leseempfehlung:

Zu meinen Lieblingsgeschichten gehört Robert W. Chambers' „The Repairer of Reputations“; ich liebe diese Geschichte, seit ich sie zum ersten Mal gelesen habe. Während der Arbeiten an diesem Abenteuerpfad habe ich sie noch ein paar Male gelesen. Sie wurde 1895 geschrieben und spielt im für den damaligen Blickwinkel futuristischen New York des Jahres 1920. Was sich heute wie eine alternative Weltgeschichte liest, war damals ein Blick in eine durchaus mögliche Zukunft.

Die Atmosphäre ist atemberaubend, insbesondere der Abschnitt zum Entstehen der ersten „Regierungseigenen Todeskammer“ – im Jahre 1895 über eine Kammer zu schreiben, in welcher man Selbstmord beging, dürfte damals einiges Aufsehen erweckt haben. Da es aber eigentlich ganz nebenbei und als selbstverständlich erwähnt wird, springt es dem Leser regelrecht entgegen und wirkt sehr beunruhigend. Die ganze Geschichte webt Verschwörungen, Sinnestäuschungen, Verrat und eine mysteriöse andere Welt auf eine Weise zusammen, dass ich beim Lesen oft den Atem anhalte.

DAS ENDE EINER ÄRA!

Dieser Abenteuerpfad ist im Original der letzte, der eine Kurzgeschichte enthält. Man mag es kaum glauben! Allerdings erscheinen nun Pathfinder-Romane, sodass Geschichten aus Sicht von Bewohnern Golarions eine möglicherweise bessere Heimat gefunden haben und zudem am Stück präsentiert werden statt über sechs Teile verteilt.

Da auf Deutsch diese Kampagne im Rahmen eines Crowdfundings realisiert wurde, ist die Übersetzung der Kurzgeschichte eines der Stretchgoals. Genau genommen handelt es sich um sechs Gruselgeschichten von sechs unterschiedlichen Autoren statt einer langen, durchgehenden Geschichte. Ich bin gespannt, ob diese Kurzgeschichten realisiert werden oder nicht. – Von mir ist übrigens auch etwas dabei und es war mir eine Ehre, die Reihe des Kundschafter-Journals zu einem Abschluss zu bringen.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle
Winde wispern

Teil 2 -
Sonnenuntergang
über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im
Raureif

Teil 4 - Der
schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende
aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

Adam Daigle
Developer
adam.daiglepaizo.com



KAPITEL 6: DER RUF DER SCHWARZEN STERNE

TEIL 1: WO DUNKLE WINDE WISPERN 120

Die SC treffen in Carcosa in einer alternativen Version Neruzavins ein. Dort erfahren sie mehr über die Natur dieser fremden Welt, finden in Cassilda, der Königin von Carcosa, eine Verbündete und begegnen der Bleichen Maske, einem Gesandten Hasturs.

TEIL 2: SONNENUNTERGANG ÜBER AEVAN-VHOR 126

Die Helden müssen den seltsamen, stummen Musiker Erich Zann aus den Händen der todlosen und verderbt ausschweifenden Höflinge einer azlantischen Stadt befreien, welche vor der Zerstörung des Imperiums von Carcosa absorbiert wurde.

TEIL 3: RUINEN IM RAUREIF 143

Um die Verbindungen zwischen Carcosa und Drosselmoor zu durchtrennen, müssen die SC die vereisten Ruinen einer Stadt der Älteren Wesen bereisen, während ihre in den Wahnsinn treibenden Schrecken den Helden nachstellen.

TEIL 4: DER SCHWARZE TURM 154

Die Helden betreten eine heimgesuchte Straße in Paris, die auf keinem Stadtplan zu finden ist. Dort müssen sie Erich Zann dabei helfen, den Thron des Königreichs der Ghule zurückzuerlangen, und den Eiffelturm stürmen, um Carcosas Griff um Golarion zu lockern.

TEIL 5: DAS ENDE ALLER DINGE 162

Die Dornsteinhexe gehört zu den Gegnern der SC, will sie doch aus Carcosa entkommen, wenn das wahre Drosselmoor verschlungen wird. Die Zeit wird nicht nur knapp – sie löst sich auf und zerfasert, während der König in Gelb sich in den Tiefen des Sees von Hali regt!

AUFSTIEGSÜBERSICHT

- 15** Die SC beginnen dieses Kapitel auf der 15. Stufe.
- 16** Die SC sollten die 16. Stufe erreicht haben, ehe sie Teil 3 angehen.
- 17** Zum Ende des Abenteuers erreichen die SC die 17. Stufe.

ABENTEUERHINTERGRUND

Vor unsäglichen Zeitaltern wurde der als Hastur bekannte Große Alte auf einem Planeten im Hyadensternhaufen eingekerkert. Der ursprüngliche Name dieser Welt ist längst vergessen. Den Erzählungen nach ist er in einem gewaltigen Gewässer eingesperrt, dem See von Hali. Der König in Gelb, wie man Hasturs manifestierte Gestalt auch nennt, ist aber nicht willig, in Ketten zu liegen, und arbeitet daher seit Urzeiten auf seine Freilassung hin...

Die Säulen der Zivilisation auf dieser namenlosen Welt waren die Stadtstaaten Alar und Yhtill. Alar war aggressiv und militärisch geprägt und häufig Ort von Rebellionen und Aufständen. Yhtill war eine schöne Stadt der Edelleute und Künstler, aber stagniert und dekadent.

Offenbar gab es noch eine dritte Metropole, ein großer Stadtstaat, der schon verlassen und unerreichbar gewesen war, als die Bewohner von Alar und Yhtill ihre ersten Häuser aus Schlamm und Ästen erbauten. Dieser Ort wurde Carcosa genannt; er erschien als Luftspiegelung jenseits des Sees von Hali, wenn die schwarze Zwillingssonne am Horizont verschwand, und wirkte dabei, als würde er ins Wasser des gewaltigen Sees stürzen. Carcosa und ihr geheimnisvoller, unsterblicher Herrscher, der König in Gelb, dominierten die Märchen und Legenden der beiden anderen Städte. Manche modernen Legenden legen sogar nahe, dass Carcosa Hasturs Heimat gewesen war, ehe er eingekerkert wurde.

Obwohl der König in Gelb eingesperrt war, reichte sein Einfluss über seinen Kerker hinaus. Er täuschte die Bewohner von Alar und Yhtill (siehe die NSC-Einträge für Königin Cassilda und die Bleiche Maske in der NSC-Galerie) und unterwarf sie seinem furchtbaren Willen. Und er formte Carcosa neu, damit die Stadt nicht nur zum Instrument seiner Befreiung werde, sondern auch zum Katalysator für seinen Aufstieg zu einem Äußerer Gott.

Auf mystische Weise verband Hastur die drei Städte, indem er die beiden anderen in das verlassene Carcosa hineinzog. Letzteres diente als Gerüst und Fundament für diese neue Schöpfung. Die Bürger von Alar verliehen Carcosa Aggression, während Yhtill seiner Schönheit beraubt wurde und seine Dekadenz die Parasitäre Stadt mit dem Willen versah, anderes zu verderben. Dennoch gab es ein Quentchen an Schönheit in Yhtill, welches dem König entging: Ein Teil der Lebenskraft jedes Bürgers von Yhtill ging auf ihre Königin Cassilda über; diese erlangte so eine schwächere Form der Unsterblichkeit und wurde zur ersten Bürgerin Carcosas.

Carcosa ist mehr als nur eine Ansammlung von Straßen und Gebäuden – es ist ein lebendes, fremdartiges und monströses Wesen! Es kann eine mystische Verbindung zu Städten auf fernen Planeten aufbauen und sich wie ein Parasit an ihnen nähren. Seine Speise ist die Zivilisation selbst. Kommt eine Verbindung zustande, breitet sich im Zielort der Wahnsinn aus, während Carcosa sich an seinem Zeitgeist labt. Ein Teil Carcosas verschiebt und verformt sich derweil, da es eine verzerrte Replik des Zieles ausbildet, einen sogenannten Nexus. Wird dieser Vorgang nicht rechtzeitig unterbrochen, werden der Zielort und seine Bewohner vollständig und wahrhaftig über die Weite des Raumes transportiert und nach Carcosa hineingezogen. Wenn die Parasitäre Stadt den Höhepunkt ihres Wachstums erreicht – wobei unklar ist, wie groß sie werden kann –, mag es passieren, dass Hastur den See von Hali verlässt und zu einem Äußerer Gott aufsteigt.

Zuweilen werden diese Verbindungen zu anderen Welten mittels eines komplexen Rituals geschmiedet. Dieses wird oft als künstlerische Darbietung getarnt, z.B. als Theateraufführung. Viele glauben, dass Hastur diese „Darbietung“ durch Träume an ahnungslose Autoren und Künstler übermittle, welche sie dann für ihre eigenen furchtbaren und zugleich wunderbaren Werke halten. So ist ein derartiges Ritual im Theaterstück *Der König in Gelb* verborgen, welches es Carcosa gestattet, an Orte Verbindungen zu knüpfen, wo der Kult des Hastur noch keine Wurzeln geschlagen hat. Leider ist das Ritual zugleich so mächtig, dass viele, die ihm ausgesetzt werden, einfach den Verstand verlieren, wenn sie es lesen oder anderen übernatürlichen Ereignissen ausgesetzt sind, z.B. der Reise direkt nach Carcosa.

Carcosa ist eine Stadt der Monster, wo unmenschliche Bürger durch die Straßen schleichen und ihren Schatten entsteigen. Die Flugkraken, welche einst an die Standorte der späteren Städte Drosselmoor und Neruzavin kamen, fielen dem direkten Einfluss Carcosas zum Opfer, nachdem die Parasitäre Stadt über eine Verbindung zu dauerhaften Gelben Zeichen eine ihrer Städte absorbiert hatte. Im Gegensatz zu den meisten Opfern Carcosas überlebten die Flugkraken den Übergang und wurden zu Hasturs treuen Dienern. Nun helfen sie Carcosa dabei, die Energien zu ernten, die es zum Wachsen benötigt, indem sie potentielle Nexusstätten mit *Sternstelen* markieren.

Es gibt aber noch eine andere Methode, wie Carcosa wachsen kann: Als Hastur sich zum ersten Mal durch die wirre, sonnenlose Kanalisation Carcosas bewegte, hinterließ er dort einen Befall: den Großen Alten Xhamen-Dor. Die *Sternstelen* locken Xhamen-Dor an, während er durch das Weltall eilt auf der Suche nach neuen Welten, wo er seine Sporen freisetzen kann. Sobald er einen Planeten erreicht, den er verderben kann, saugt er alle mentalen Energien ab und überträgt sie nach Carcosa zurück. Dieser Weg liefert Carcosa weniger Energie zum Wachsen, als wenn individuelle Städte mittels *Sternstelen* markiert werden, allerdings kann die Parasitäre Stadt sich so aber auch an Welten nähren, deren Eingeborene noch nicht den Grad an Kultur und urbaner Gesellschaft erreicht haben, der für das Ritual erforderlich ist. Zudem ist dieser Weg auch verlässlicher, muss man doch weder subtil vorgehen, noch kommt es zu zufälliger Selbstsabotage, da beispielsweise die Leser des Werkes *Der König in Gelb* oft dem Wahnsinn verfallen, ehe das Verbindungsritual durchgeführt werden kann.

Gegenwärtig ist Drosselmoor mit drei unterschiedlichen Nexusstädten verbunden, welche Carcosa einst verschlungen hat: der uralten Azlanti-Stadt Aevan-Vhor, einer Ruinenstadt der Älteren Wesen^{MHB IV} namens Bohlvarai samt rebellischer Schoggothsklaven und schließlich einem Teil einer Stadt namens Paris, welcher von einem fernen Planeten namens Erde entführt wurde, nachdem dort eine verpatzte Aufführung von *Der König in Gelb* das Geflecht von Raum und Zeit verzerrt hatte.

Der Drosselmoor-Nexus wird von dem toten Xhamen-Dor heimgesucht, welcher den ehemaligen Arbeitgeber der SC, Graf Lowls, beinahe völlig übernommen hat. Xhamen-Dor kämpft sich ins Leben zurück, sogar während er eigentlich dabei ist, das echte Drosselmoor Golarion zu entreißen. Der Kadaver des Großen Alten wird von der Dornsteinhexe, Ariadnah, beschützt, welche ein gescheitertes magisches Ritual ungewollt während der Versexrevolte im Jahre 4051 AK nach Carcosa verschlagen hat.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle
Winde wispern

Teil 2 -
Sonnenuntergang
über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im
Raureif

Teil 4 - Der
schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende
aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

DER KÖNIG IN GELB

Der König in Gelb ist ein als Theaterstück getarntes Ritual. Man findet es oft in Schriftform, es wird aber nur selten aufgeführt. Das Ritual ist derart mächtig, dass es einen selbstsabotierenden Effekt besitzt. Wird das Stück gelesen, wird das Ritual oft aktiviert, wenn der Leser den 2. Akt erreicht – er muss es dazu nicht einmal laut vorlesen. Der 2. Akt ist ein besonderer Punkt im Ritual, nach dem es keine Wiederkehr gibt. Der Leser wird zum Ritualleiter, während er glaubt, ein Stück Fiktion zu lesen. Sollte es keine anderen Schauspielere, Requisiten und Bewegungen auf der Bühne geben, so scheitert das Ritual unweigerlich und erleidet der ahnungslose Leser den Rückschlag, welcher sich als Trauma und Wahnsinn manifestiert. In manchen Fällen beschwört das Ritual ferner Monster oder transportiert den Leser nach Carcosa.

Dieses Kapitel befasst sich in erster Linie damit, wie Carcosa sich mittels der *Sternstelen* nährt, während *Der König in Gelb* nur eine kleinere Nebenrolle spielt. Aufgrund des Stückes werden viele einsame Individuen von fernen Welten nach Carcosa fortgerissen. Der Parisnexus in diesem Kapitel existiert aufgrund einer misslungenen öffentlichen Aufführung von *Der König in Gelb*.

Mittlerweile ist sie zu einem Leichnam geworden und wartet auf ihre Chance, nach Golarion zurückzukehren und sich zurückzuholen, was einst ihr gehört hat.

Da Xhamen-Dor vor seiner Rückkehr nach Carcosa nicht imstande war, ganz Golarion zu befallen, ist es der Parasitären Stadt nun möglich, Drosselmoor nach Carcosa hinüberzuziehen. Und dies müssen die SC verhindern, während sie sich in der toten, außergolarischen Stadt aufhalten. Dies ist aber kaum das Schlimmste, was am Horizont lauert. Sollte das Ritual nicht rechtzeitig aufgehalten werden, könnte Hastur sich aus dem See von Hali erheben und zu einem Älteren Gott werden. Voller Hunger könnte er sodann Unheil über alle Welten bringen, die er jemals berührt hat...

DIE EIGENSCHAFTEN VON CARCOSA

Dieses Kapitel spielt gänzlich in der Parasitären Stadt Carcosa. Der folgende Abschnitt führt einige der Besonderheiten dieses fremdartigen Ortes auf:

Physikalische Eigenschaften: Der namenlose Planet, auf dem Carcosa wuchert, hat grob die Größe Golarions und unterscheidet sich nicht wesentlich von dieser Welt, was die Schwerkraft angeht. Mancher Nexus behält aber einige der ursprünglichen Eigenschaften der Welt, von welcher er geraubt wurde. Der See von Hali, das Gewässer, an dessen Ufer sich Carcosa ausbreitet, entspricht einem kleinen Frischwassermeer. Flüsse und Bäche fließen durch die Stadt in dieses Meer. Kein Nexus hat dieselbe Form oder Größe wie ein anderer. Mit der Zeit verändert sich der Aufbau Carcosas, wenn die Parasitäre Stadt sich neue Orte einverleibt.

Planet versus Existenzebene: Carcosa existiert auf der Materiellen Ebene, wenn auch weit entfernt von Golarion. Carcosa ist aber auch eine hochmagische Welt, wo die Wissenschaft keine Macht besitzt.

Schwarze Doppelsonne: Carcosa besitzt zwei Sonnen, beide sind pechschwarz. Sie wären am Himmel beinahe

unsichtbar, wären sie nicht von einem Nimbus aus bleichem, gelbem Licht umgeben. Irgendwie liefern sie der Planetenoberfläche ein Mindestmaß an Licht und Wärme. Man kann in diese Sonnen blicken, ohne dass die Augen Schaden erleiden, riskiert dafür aber Kopfschmerzen, Übelkeit und schlechte Träume – oder Hasturs Aufmerksamkeit! Bei Sonnenuntergang scheinen die Sonnen in den See von Hali hinabzusteigen. Der Tageshimmel über Carcosa ist fremdartig und unheimlich, kann man doch die Sterne sehen, als wäre es Nacht.

Durch die schwarze Doppelsonne kommen bestimmte Veränderungen der Spielmechanismen zum Wirken, die für alle Nexus gelten: Erstens geben die Sonnen kein helles, sondern nur normales Licht ab (GRW, S. 172); entsprechend können sich Kreaturen mit Blindheit durch Licht oder Lichtempfindlichkeit tagsüber im Freien aufhalten, ohne davon betroffen zu werden. Ferner erfüllen die schwarzen Sonnen keine Voraussetzungen, um Schwächen von Monstern anzusprechen, die ausdrücklich „Natürliches Sonnenlicht“ erfordern; dies schließt die Machtlosigkeit im Sonnenlicht eines Schreckgespenstes ebenso ein wie die Schwächen eines Vampirs. Zauber und Effekte, welche Licht erschaffen, funktionieren normal.

Der See von Hali: Das Wasser des Sees ist nicht giftig, schmeckt aber leicht faulig und stinkt, als würde etwas verfaulen. Keine Fische schwimmen in der Nähe des Ufers, auch wenn deutliche Wellenbewegungen die Oberfläche stören. Wenn die Nacht hereinbricht und die schwarzen Sonnen versinken, wallt oft dichter Nebel über die Oberfläche des Sees. Gewaltige, vage und unerkennbare Gestalten brechen dann durch die Wasseroberfläche. Worum es sich bei diesen Schrecken handelt und was sie jagen, um zu überleben, ist unklar. Sollte der Nebel eingatmet werden, funktioniert er wie Wahnsinnsnebel (GRW, S. 561).

Das schwache Licht des Morgens brennt den Nebel normalerweise binnen weniger Stunden fort.

Geringere Ungewöhnlichkeiten: Ein paar kleinere Aspekte von Carcosa sind noch erwähnenswert, erfordern aber keine ausführlichen Erklärungen oder Spielmechanismen. Wer sich in Carcosa befindet oder die Stadt erblickt, kennt automatisch den Namen der Stadt. Türme und andere hohe Gebäude und Strukturen in einem Nexus scheinen oft hinter dem Mond des Planeten aufzuraugen. Letztendlich kann man stets Teile Carcosas wie eine Luftspiegelung über oder jenseits des Sees von Hali erblicken, egal wie groß die Entfernung ist.

DIE EIGENSCHAFT EINES NEXUS

Die *Sternstelen* werden stets in Dreiergruppen erschaffen. Jeweils eine ist symbolisch und mystisch an einen von Hasturs drei Machtbereichen (Chaos, Dekadenz und Nihilismus) gebunden. Die Ursprünge der symbolischen und rituellen Gestalten der *Sternstelen* liegen in grauer Vorzeit bei den Städten Alar, Yhtill und dem ursprünglichen Carcosa, welche diese drei Foki jeweils repräsentierten. Wird über die *Sternstelen* eine neue Stadt verschlungen, so wird sie mit einem dieser drei Themen assoziiert.

Die machtvolle, böartige Präsenz des Unausprechlichen betrifft ganz Carcosa und macht die Themen zu Eigenschaften, welche Planaren Eigenschaften ähneln, aber enger gefasst sind. Jede der hunderten und tausenden von Städten, aus denen das Flickwerk von Carcosa besteht, unterliegt einer dieser drei Eigenschaften. Beachte, dass Carcosa zwar ein hochmagischer Ort ist, sich aber auf der Materiellen Ebene befindet, und dass die Stadtnexus nicht extraplanarer Natur oder Taschendimensionen sind.

Diese Eigenschaften überlappen sich nie, sondern beginnen und enden an den Grenzen des jeweiligen Nexus'. Sie betreffen alle Kreaturen im jeweiligen Nexus, sofern nicht ausdrücklich erwähnt. Es mag aber zudem sein, dass manche Kreaturen, insbesondere jene, die sich Hastur geweiht haben, sich anpassen und daher gegen die Effekte dieser Eigenschaften immun werden.

Diese Eigenschaften müssen nicht in jeder Situation zur Anwendung kommen und ihre Wirkungen sind zuweilen subjektiv. Nutze dein Urteilsvermögen, um zu bestimmen, welche Rettungswurfmali gegen welche Zauber in einem bestimmten Nexus zur Anwendung kommen. Beispiele werden im Folgenden aufgeführt, wobei die Aufzählung nicht abschließend ist. Ferner kann sich jeder Nexus auf den Geisteszustand eines Charakters auswirken – der Abschnitt Beeinflussung bei den folgenden Nexuseigenschaften nennt Beispiele, wie die Geisteskrankheiten oder Verderbnisse^{ABR IX} eines Charakters sich in einem bestimmten Nexus manifestieren könnten. Dies sollte dir besonders helfen, sollte ein Charakter unter Halluzinationen oder Wahnvorstellungen leiden, da dir ein thematisches Modell aufgezeigt wird, wie diese sich manifestieren könnten. Diese vorgeschlagenen Geisteszustände könnten sogar Charaktere beeinflussen, die unter keinen negativen Zuständen leiden, indem sie durch Carcosas finsternen Einfluss ihre Weltanschauungen subtil verändern.

Chaos: Hasturs Einfluss kann in Form von Missverständnissen, Fehlurteilen, nicht kommunizierten Gefühlen und all den kleinen, gemeinen Beleidigungen, Verfehlungen und Eifersüchteleien gefunden werden, die zu Gewalt und Krieg führen. Er ist der Feind des Friedens und der Regisseur der Anarchie.

- Kreaturen erleiden einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die Verwirrung verursachen, sowie gegen potentiell schädliche Effekte der Kategorie Gefühl, die Aggressionen, aber nicht Furcht nutzen (z.B. *Antipathie*, *Böser Blick*, *Entsetzliches Bedauern*^{ABR}, *Hass anfachen*^{ABR VII} und *Rachsucht*^{ABR}).
- Kreaturen mit dem Zustand Verwirrt addieren +10 auf ihre Würfe zur Bestimmung ihres Verhaltens zu Beginn ihres Zuges.
- Charaktere mit der Fähigkeit Kampfrausch (oder ähnliches) müssen einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ Klassenstufe (in der Klasse, welche ihnen die Fähigkeit verleiht) ablegen. Misslingt dieser Rettungswurf, währt der Kampfrausch weiter, bis der Rettungswurf gelingt oder die täglichen Runden an Kampfrausch verbraucht sind. Ein Charakter kann diesen Rettungswurf ein Mal pro Runde ablegen.

Beeinflussung: Ein mit Chaos assoziierter Nexus ermutigt zu Wahnsinn und Effekten, welche sich in Form von Verfolgungswahn und veränderter Wahrnehmung manifestieren. Verbündete und neutrale Kreaturen scheinen dem Individuum Schaden zu wünschen. Wahnvorstellungen in Form von Verwirrung und Gedächtnisverlust sind weitverbreitet. Charaktere mit Verderbnissen, welche bei ihnen gewalttätiges Verhalten und Wut auslösen, können diesen Impulsen schwerer widerstehen. Der SL sollte Mali und Leiden zur Anwendung bringen, wo es angebracht ist.

Dekadenz: Der König in Gelb wird von Orten angezogen, wo aufgrund exzessivem Hedonismus oder Luxus um des Luxus wegen Kultur und/oder Moral im Niedergang sind. Dies umfasst auch Gesellschaften, die in Apathie und Nichtstun verfallen. Derartige Gesellschaften sind für ihn wie reife Früchte, von denen er und Carcosa sich nähren.

- Kreaturen erleiden einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte der Unterschule der Bezauberung, sowie gegen potentiell schädliche Effekte der Kategorie Gefühl, die nicht von Aggression oder Furcht Gebrauch machen (z.B. *Abscheu*^{ABR}, *Fröhliche Gelassenheit*^{EXP}, *Gefühle besänftigen*, *Selbstverliebtheit*^{ABR}, *Verlangen*^{ABR}, *Zwanghafter Neid*^{ABR}).

- Bewusstlose Kreaturen können schwerer aufgeweckt werden. Der SG des Fertigkeitswurfes für Wahrnehmung, um ein Geräusch wahrzunehmen, während man schläft, steigt um 20. Zum Aufwecken einer schlafenden Kreatur ist eine Volle Aktion erforderlich. Kreaturen erwachen aber normal nach 8stündiger Rast. Kreaturen, die keinen Schlaf benötigen, sind gegen diesen Effekt immun.

- Der SG von Rettungswürfen gegen die Effekte und Abhängigkeit von Drogen und Alkohol steigt um 3. Dies betrifft nicht den SG von Rettungswürfen gegen Gift.

Beeinflussung: Ein mit Dekadenz assoziierter Nexus fördert Formen des Wahnsinns, welche persönliche und gesellschaftliche Tabus verblässen lassen oder verwirren. Völlig unpassendes Verhalten wird faszinierend, während grenzwertiges unpassendes Verhalten aufregend oder erregend ist. Halluzinationen und Wahnvorstellungen manifestieren sich passend zu diesem Thema auf den jeweiligen Charakter zugeschnitten. Das Monströse mag nicht mehr ungewöhnlich wirken. Verfallene Gebäude und Bereiche könnten luxuriös und opulent erscheinen. Gesellschaftliche und körperliche Interaktionen mit normalerweise furchtbaren oder gefährlichen Kreaturen könnten akzeptabel scheinen. Charaktere könnten Mali auf Rettungswürfe gegen Verderbnisse erleiden, wenn ihnen zu erliegen dem Nachgeben gegenüber Versuchung oder unterdrückten Verhaltensweisen gleichkommt. Der SL sollte Mali und Leiden zur Anwendung bringen, wo es angebracht ist.

Nihilismus: Die frühesten Quellen über das ursprüngliche Carcosa beschreiben es als Stadt, die schon vor Anbeginn der Zeit verlassen und zerfallen war – und dass dies die Richtung sein müsse, welche alle Zivilisationen unweigerlich einschlagen würden. Hastur verbreitet den Standpunkt, dass alles eine Illusion sei, insbesondere die Götter der Menschheit und anderer Völker. Die einzige Wahrheit sei das Verlöschen, da alle Existenz bedeutungslos sei.

- Kreaturen erleiden einen Malus von -4 auf alle Rettungswürfe gegen Effekte der Schule der Illusion und der Kategorie Furcht.
- Der Grund-SG einer Kreatur, um sich zu stabilisieren, während sie den Zustand Sterbend hat, steigt auf 15. Der SG von Fertigkeitswürfen für Heilkunde zum Stabilisieren einer sterbenden Kreatur steigt auf 20. Eine Kreatur, die um wenigstens 1 TP geheilt wird, stabilisiert sich normal.

Beeinflussung: Ein mit Nihilismus assoziierter Nexus ermutigt zu Wahnsinn und Effekten, die sich mit einem Gefühl von Hoffnungslosigkeit und Isolation manifestieren. Halluzinationen zeigen Bilder von Friedhöfen oder verfallenen Städten in fortgeschrittenen Stadien. Die Umgebung wirkt heimgesucht oder Lebewesen könnten spurlos zu verschwinden scheinen, während nichtmenschliche Gestalten durch die Schatten pirschen. Charaktere mit Verderbnissen könnten Mali auf Rettungswürfe gegen diese erhalten, wenn ihnen zu erliegen vorherbestimmt, unvermeidbar oder unauffalt-sam erscheint.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle
Winde wispern

Teil 2 -
Sonnenergang
über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im
Raureif

Teil 4 - Der
schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende
aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

TEIL 1: WO DUNKLE WINDE WISPERN

Die SC betreten Carcosa im Neruzavin-Nexus, welcher ihrem Ausgangspunkt auf Golarion am ehesten entspricht. Teil 1 des 6. Kapitels ist recht gradlinig: Die SC müssen einen Weg durch die aus dem Basalt getriebenen Bauten der Flugkraken finden. Sie müssen die Nexus mit jenen *Sternstelen* finden, die mit Golarion verbunden sind, und diese Stelen deaktivieren, um die Verbindung zwischen Carcosa und Drosselmoor zu kappen. Unterwegs treffen sie auf wichtige Einheimische wie Königin Cassilda und die Bleiche Maske. Die Königin kann ihnen wichtige Informationen mitteilen, doch die Bleiche Maske ist ein Gegenspieler, der sie aufhalten will. Zudem können die SC im Rahmen dieser Begegnungen mehr über Carcosas Geschichte erfahren.

A. NERUZAVIN-NEXUS

Der Neruzavin-Nexus wirkt, als wäre die ganze Stadt miniaturisiert und komprimiert worden. Die geschrumpften Gebäude mit ihren seltsamen Winkeln und unverständlichen Fensteröffnungen bilden eine Schlucht aus Türmen. Die hohen Basaltstrukturen stehen praktisch dicht an dicht nebeneinander. Kleine oder sehr kleine Kreaturen können sich problemlos zwischen ihnen bewegen, während Kreaturen der Größenkategorie Mittelgroß sich hindurchzwängen müssen und noch größere Kreaturen zwischen den Gebäuden nicht hindurchpassen.

Dieser Nexus ist weitestgehend leer, sieht man von einer relativ kleinen Population an Flugkraken und anderen Alpträumen ab. Er besitzt die Nexus-Eigenschaft Nihilismus.

Von Osten her wehen starke Winde, die durch die fremdartigen, dicht beisammenstehenden Gebäude pfeifen und feinen Sand mit sich tragen. Diese Winde verursachen einen Malus von -2 auf Fernkampfangriffs- und Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung – siehe auch *Grundregelwerk*, S. 439 zu Windeffekten.

Nichts hindert die SC daran, fliegend diesen Nexus zu verlassen und in einen anderen zu wechseln, allerdings sollten sie unterwegs einigen Flugkraken begegnen.

Hastur der Unaussprechliche mag in den Tiefen des Sees von Hali schlummern, spürt aber dennoch das machtvolle Ritual, welches die SC durch die Leere das Alls nach Cascosa bringt. Sein Geist berührt das Bewusstsein der Bleichen Maske, welche sich sogleich aufmacht, um die SC in Bereich **A3** zu stellen. Die Ankunft der SC wird aber ebenfalls von Königin Cassilda intuitiv bemerkt, welche sich ebenfalls einzumischen beginnt (siehe Bereich **A2**).

A1. ANKUNFTSPUNKT (HG 16)

Die dunklen Steingebäude Neruzavins erheben sich dicht an dicht aufragend wie eine unterdrückende Spiegelung der außergolarischen Stadt. Es wirkt, als wäre die Stadt geschrumpft und zusammengedrückt worden, um klaustrophobisch enge Straßen zwischen den Gebäuden zu erschaffen. Der Boden ist rau, aber flach und ein kalter, trockener Wind pfeift durch die Löcher und anderen Öffnungen in den Felsen.

Die Wände dieser künstlichen Schlucht schlängeln sich gen Südosten. In der Höhe leuchtet ein Mond blass und kränklich durch eine Lücke in der Wolkendecke. Hinter ihm erheben sich ätherische Türme. Der Anblick allein genügt, um mit absoluter Sicherheit zu erkennen, dass man sich in Carcosa befindet...

Die SC treffen in einer bewölkten Vollmondnacht ein. Der Mond liefert Dämmerlicht, doch wenn die Wolken vor ihn ziehen, kann dies die Lichtverhältnisse zu Dunkelheit reduzieren. Die Lichtverhältnisse verändern sich aber nicht allzu oft.

Kreaturen: Die durch die Ankunft der SC ausströmenden magischen Energien locken zwei Flugkraken an, welche nachsehen wollen. Das Brüllen der Monster klingt wie eine Mischung aus Kreischen und heftigstem Wind, während sie zum Angriff übergehen. Sie sind gnadenlos und kämpfen bis zum Tod.

FLUGKRAKEN (2)

HG 14

EP je 38.400

TP je 207 (MHB IV, S. 80)

A2. AUDIENZ BEI DER KÖNIGIN HG 22

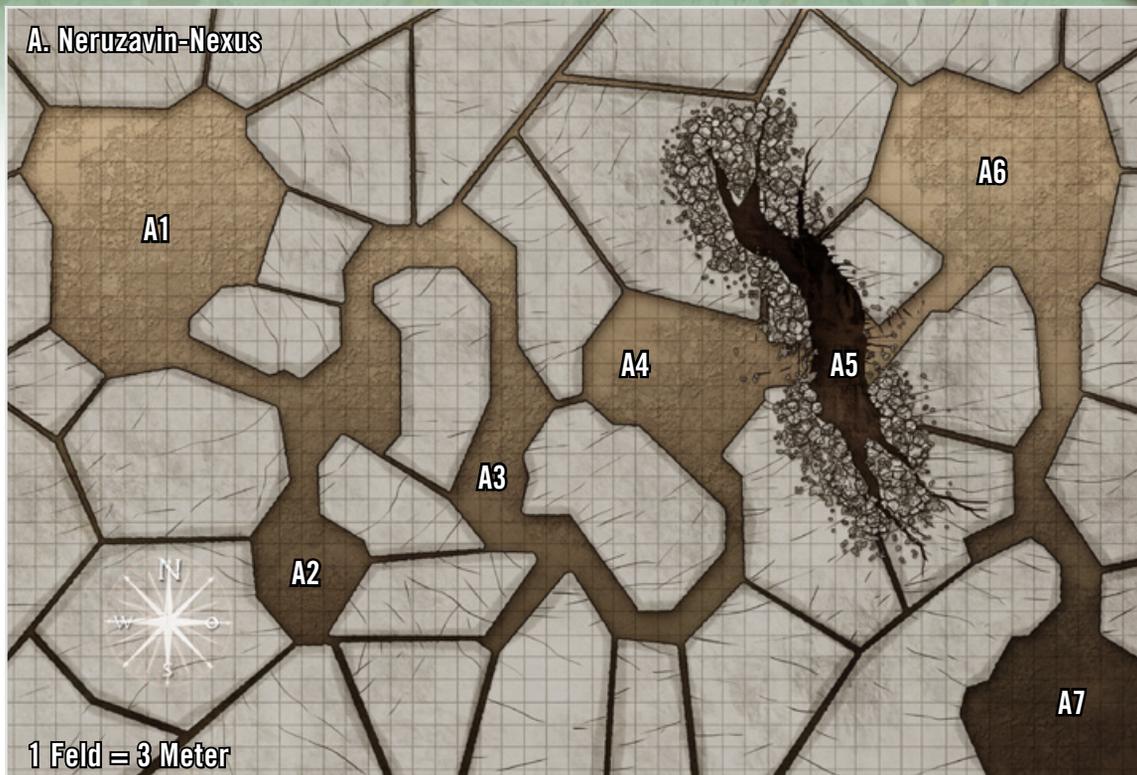
Die künstlichen Wände der Schlucht verengen sich nördlich dieser freien Fläche und zahlreiche Seitenschluchten führen in andere Richtungen. In diesen Passagen hat sich Sand angesammelt. Der Wind pfeift stöhnend an den Felswänden entlang. Zuweilen bläst eine laute Kakophonie von den hohen Türmen herab, um Momente später wieder zu verstummen.

Kreaturen: Königin Cassilda erwartet hier die SC. Sollten die SC sich an diesem Bereich vorbei bewegen, ruft sie nach ihnen, um ihre Aufmerksamkeit zu erlangen. Sie erklärt rasch, ihnen kein Leid zu wollen; sie hätte ihre Ankunft gespürt und sei auf magischem Wege angereist, um sie zu treffen. Da sie sie einschätzen muss, auf welcher Seite sie stehen, fragt sie die SC, ob sie dem König in Gelb die Treue geschworen hätten oder neutral seien.

Dies ist als Rollenspielbegegnung gedacht. Sollte es unerwartet zu einem Missverständnis kommen und die SC Cassilda angreifen, so verteidigt sie sich, versucht die SC zu besänftigen und verkündet, dass sie ihnen nicht schaden wolle. Falls die SC dennoch weiterhin angreifen, teleportiert sie fort; in diesem Fall solltest du einen anderen Weg überlegen, wie du ihnen die nötigen Informationen zukommen lassen kannst, z.B. mittels eines weniger exotischen NSC.

Sofern die SC aber bereit sind zuzuhören, bietet Cassilda ihnen ihre Unterstützung an, egal ob sie Hasturs Feinde oder seine Opfer sind. Sollten die SC misstrauisch auftreten, beantwortet sie ihre Fragen wahrheitsgetreu. Sie ist auch bereit, sich Erkenntnis- und Wahrheitsmagie zu unterziehen. Falls die SC fragen, wer sie ist und welche Rolle sie in Carcosa spielt, erzählt sie gern ihre Geschichte und die der Bleichen Maske (wenn auch nur aus ihrer Perspektive) – siehe die entsprechenden Einträge in der NSC-Galerie.

Cassilda ist nicht allwissend, daher weiß sie nicht, wer die SC sind oder warum sie gekommen sind. Sie weiß aber vieles über Carcosa, eingeschlossen Natur und Funktionsweise der *Sternstelen*. Sollten die SC ihr gegenüber die *Sternstelen* erwähnen, erklärt sie sich bereit, nach Kräften zu helfen. „Carcosa ist wie ein Vampir, der sich an der Zivilisation selbst nährt – und die Stelen gehören zu seinen Fangzähnen. Sie übermitteln mentale Energie selbst durch die Weiten des Alls. Wenn Carcosa genährt wird, so speist auch der König in Gelb. Ich fürchte, dass er nicht mehr sehr lange hier gebunden sein wird. Ihr müsst die Verbindungen unterbrechen – nicht nur um eure Stadt, sondern vielleicht uns alle zu retten.“



Sie erklärt, dass Carcosa irgendwann bei seinem Wachstum einen kritischen Punkt erreichen und Hastur dann zu einem Älteren Gott aufsteigen würde. Wenn dies geschieht, so glaubt sie (zu Recht), könnte Hasturs Heißhunger für alles Leben in Carcosa und anderswo das Ende bedeuten.

Letztendlich bietet Cassilda den SC ihre Hilfe an beim Aufspüren der drei Nexus, welche mit Drosselmoor verbunden sind. Ihr *Kaiserliches Diadem* (siehe Seite 122) verfügt über machtvolle erkenntnismagische Kräfte; daher bietet sie an, seine Kräfte zu nutzen, um *Vision* zu wirken und so die Standorte der *Sternstelen* herauszufinden, welche die SC deaktivieren müssen. Der Genauigkeit wegen muss sie sich dabei in direkter Nähe eines Wesens oder Ortes von besonderer Bedeutung für Carcosa aufhalten. Daher bietet sie den SC an, sie eine Weile zu begleiten, bis sie etwas Passendes aufgespürt haben.

CASSILDA

EP 614.000

TP 418 (siehe Seite 186)

HG 22

Belohnung: Belohne die SC mit 51.200 EP, wenn sie mit Königin Cassilda Informationen und Wissen austauschen und ihre Hilfe beim Aufspüren der für sie wichtigen *Sternstelen* annehmen. Alternativ können die SC sich an die Geschichte Cassildas und der Bleichen Maske erinnern, so ihnen ein Fertigkeitwurf für Wissen (Die Ebenen oder Geschichte) gegen SG 40 gelingt; dies verschafft ihnen aber nicht die EP-Belohnung.

A3. PLATZ DER BLEICHEN MASKE (HG 17)

Die beengenden Basaltwände winden sich durch den Neruzavin-Nexus. Sie sind rau, uneben voller Vorsprünge.

Kreaturen: Wenn die SC in Sichtweite der Mitte dieses Bereichs kommen, bemerken sie eine einsame Gestalt im Mondlicht stehen, als würde sie auf sie warten. Diese humanoide Gestalt scheint eine weiße Maske und eine Art hellgelbe Priesterrobe zu tragen. Wenn die Kreatur die Gruppe sieht, deutet sie ihnen näherzukommen. Dies ist ein *Projiziertes Ebenbild*; die Bleiche Maske hält sich in sicherer Entfernung, aber innerhalb der Schusslinie des Effektes auf.

Sollte Cassilda die SC begleiten, flüstert sie: „Es ist die Bleiche Maske, der Gesandte des Königs. Er hat die Verdammnis über mein Volk gebracht, meine Tochter eingeschlossen. Es gibt ungeschriebene Regeln, die für uns beide gelten – ich wage es nicht, mich ihm direkt entgegenzustellen, da der König diesen Affront bestrafen würde. Der Fremde musste aber auch lernen, dass sein furchtbarer Meister untätig bleibt, solange ich mich nur selbst verteidige – es besteht also ein Patt. Ich könnte allerdings Hinweise auf die gesuchten Stelen finden, während er mit euch beschäftigt ist. Also spielt sein Spiel, doch seid wachsam.“

Wenn die SC sich der Bleichen Maske nähern, ohne sie anzugreifen, ruft sie ihnen zu: „Ich möchte verhandeln. Der König in Carcosa kennt euch, Reisende, und so kenne auch ich euch. Ihr wurdet in die Hände des Unausprechlichen übergeben, obwohl ihr ihm bereits gehört. Carcosa ist sein Kind und er ist Carcosa. Carcosa gebar Xhamen-Dor, der nun eins ist mit einem gewissen Grafen Haserton Lowls IV., mit dem ihr wohlbekannt seit. Ihr wurdet schon vor langer Zeit ausgewählt und gezeichnet.“

Die Bleiche Maske hat ein Angebot für die SC: Sie können Hastur die Treue schwören und aus freiem Willen das Gelbe Zeichen erblicken. „Er wird euch Kronen aus Gold aufs Haupt setzen und euch zu Herrschern in der neuen, kommenden Realität machen.“

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle Winde wispern

Teil 2 - Sonnenuntergang über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im Raureif

Teil 4 - Der schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

KAISERLICHES DIADEM

Cassilda trägt ein mächtiges Artefakt, das es ihr erlaubt, in Carcosa zu überleben und subtil die Gegner des Königs in Gelb zu unterstützen.

KAISERLICHES DIADEM

ARTEFAKT

Ausrüstungsplatz Kopf **ZS** 18 **Gewicht** 3 Pfd.

Aura Starke Erkenntnismagie

Das *Kaiserliche Diadem* ist aus Rotgold gefertigt und mit vielfarbigen Edelsteinen besetzt, die von innen heraus leuchten. Es enthält die Erinnerungen und Persönlichkeiten der Bevölkerung von Ythill. Ein Teil der Seele einer Kreatur, welche den Gegenstand wenigstens 24 Stunden lang trägt, wird nach dieser Zeit Teil des Artefaktes. Dies verleiht dem Träger einen ständig aktiven *Todesschutz*-Effekt. Cassilda kann als Standard-Aktion über jede Entfernung hinweg das Diadem in ihre Hand teleportieren, selbst über Ebenengrenzen hinweg.

Das *Kaiserliche Diadem* verleiht seinem Träger drei Mal am Tag die Fähigkeit, geistesbeeinflussende Effekte bei Kreaturen mit einer Mindestintelligenz von 3 einzusetzen, die normalerweise gegen geistesbeeinflussende Effekte immun sind. Es gestattet dem Träger ferner jeweils ein Mal am Tag *Ausspähende Augen*, *Mächtige Ausspähung* und *Vision* zu wirken.

Zerstörung

Das *Imperiale Diadem* wird zerstört, sollten Hastur und Cassilda innerhalb von 24 Stunden nacheinander (oder zugleich) versterben. Dies setzt alle darin gelagerten Seelen frei, auf dass sie zum Beinacker weiterziehen oder in einem wiederhergestellten Ythill ins Leben zurückgeholt werden können.

Die Bleiche Maske stellt es so dar, als wären die SC aufgrund ihrer Taten in Graf Lowls' Diensten und des Umstandes, dass ihre Erinnerungen in den Traumlanden geopfert wurden, bereits verdammt. „Ihr habt seine Münzen genommen, an seinem Tisch gespeist und aus seinem Becher getrunken. Die Dienste, die ihr Lowls erbracht habt, erfolgten im Namen des Königs und Carcosas. Akzeptiert euer Schicksal, denn ihr werdet ihm im Tode nicht entrichten.“ Sollten die Helden argumentieren, dass sie keine Wahl hatten oder versklavt waren, kontert die Maske: „Ihr hattet stets eine Wahl. Ihr mochtet sie nur nicht. Heilige und Märtyrer wissen es besser.“ Sollten sich die SC weigern, schüttelt die Bleiche Maske den Kopf und sagt etwas Kryptisches, ehe sie angreift: „Ich weiß nicht, warum ihr hier und am Leben seid, doch eure Queste endet nun. Ich werde mich selbst darum kümmern.“

DIE BLEICHE MASKE

HG 16

EP 76.800

TP 250 (siehe Seite 184)

Entwicklung: Sobald die SC die Bleiche Maske niedergestreckt haben, kann Cassilda denen problemlos Heilung zukommen lassen, welche ihrer verzweifelt bedürfen. Falls die SC einen Unterschlupf suchen wollen, um sich zu erholen und zu sammeln, kannst du Cassilda bei ihnen bleiben lassen.

Noch wichtiger aber ist, dass Cassilda ihnen mitteilen kann, dass es ihr durch den Kontakt mit der Bleichen Maske möglich war, ihr *Imperiales Diadem* zu nutzen. Sie kann nun die Standorte der gesuchten drei *Sternstelen* benennen. Diese *Sternstelen* liegen in den Stadt-Nexus von Aevan-Vhor, Bohlvarai und Paris. Cassilda kann ihnen den Weg weisen und eine Karte jeder Stadt zeichnen, sowie den SC einige grundlegende Fragen beantworten. Sie erklärt, dass es keine festgelegte Reihenfolge gäbe, in welcher die Stelen deaktiviert werden müssen, rät ihnen aber, in der genannten Reihenfolge vorzugehen.

Die Stele von Aevan-Vhor ist am wenigsten stabil, während die von Paris die stärkste ist.

Ferner empfiehlt sie den SC jemanden aufzusuchen, den sie als „der Musiker“ bezeichnet. Sie erklärt, er sei ein Reisender, der schon andere Welten besucht habe und vielen Gefahren Carcosas ausweichen konnte. Ihre Visionen hätten zudem enthüllt, dass er zumindest vor kurzem noch ein Gast des Fürsten Eldarius von Aevan-Vhor gewesen sei.

Wenn die SC zum Aufbruch bereit sind, wünscht Königin Cassilda ihnen Glück und verspricht, ein Auge auf sie zu haben und ihnen zu helfen, wenn es ihr möglich sei. Dann weist sie ihnen den Weg nach Osten und teleportiert fort.

A4. ORGEL DES CHAOS (HG 17)

Die vom Wind geschnittenen Basaltwände teilen sich hier und führen auf einen großen, leeren Platz. Hohe, unregelmäßige Türme voller Löcher, die an titanische Flöten erinnern, ragen in den Himmel. An der nordöstlichen Wand dieser Schlucht befindet sich ein neun Meter hohes Basrelief eines gewaltigen, robentragenden Humanoiden, das exquisit aus dem lebenden Gestein gehauen wurde. Eine nach Osten führende Passage enthüllt eine breite Schlucht und Geröll, als wäre der Boden dort aufgebrochen. Es weht ständig ein kalter, trockener Wind.

Das Basrelief ist sogar nachts zu sehen, wenn das blasser Mondlicht darauf fällt. Es zeigt Hastur, dessen furchtbares Gesicht unter seiner Kapuze verborgen ist. Die Flugkraken haben dieses Bildnis aus Verehrung für ihren Schutzherrn mit ihren Luftstrahlen in den Stein getrieben. Ein SC kann die Gestalt mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Religion) gegen SG 20 identifizieren.

Kreaturen: Der Irre Tröter, ein Anführer jener Flugkraken, die noch in diesem beinahe verlassenen Nexus leben, bevorzugt diesen Bereich in der Nähe der Schlucht, welche in die Tunnel unter dem Nexus reicht. Wenn die SC diesen Bereich betreten, konzentriert sich der Flugkrake darauf, vollständig unsichtbar zu bleiben, während er auf 10,50 m Höhe über ihnen herabsteigt. Ehe er sich in den Kampf stürzt, verkündet er seine Präsenz als Freie Aktion mit einem Schrei, der das Blut gefrieren lässt; dies löst den auf Seite 123 unter „Gefahr“ beschriebenen Effekt zum Beginn des nächsten Zuges aus. Dann versucht er, möglichst viele SC mit seinem Windstoß zu erfassen. Im Kampf prügelt er mit seinen diversen zauberähnlichen Windfähigkeiten auf die SC ein, um sie am Verlassen des Nexus zu hindern. Nachdem er einige Runden lang mit ihnen gespielt hat, ändert er sein Vorgehen, um sie zu töten.

DER IRRE TRÖTER

HG 16

EP 76.800

Verbesserter Flugkrake (MHB IV, S. 80, 289)

CB Riesige Aberration (Luft)

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +30

Aura Unheimliche Ausstrahlung (27 m, SG 27)

VERTEIDIGUNG

RK 33, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 28 (+5 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, -2 Größe, +15 Natürlich)

TP 279 (20W8+180)

REF +14, **WIL** +19, **ZÄH** +15

Immunitäten Kälte, Säure, Schall; **SR** 10/Hiebschaden, 10/Magisch; **Verteidigungsfähigkeiten** Ablenkende Winde, Formlos, Teilweise Unsichtbarkeit; **ZR** 25

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf 4 Tentakel +25 (1W8+11/19-20 plus Ergreifen)

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

Besondere Angriffe Ansaugender Wind, Windstoß, Würgen (1W8+11)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +25) Beliebig oft — *Windgeflüster*, *Windstärke anpassen*^{EXP} (SG 18), *Windstoß* (SG 19), *Windwandeln*

3/Tag — *Windkontrolle* (SG 22), *Windstrom*^{EXP} (SG 21), *Windwall*

1/Tag — *Wetterkontrolle*, *Wirbelwind* (SG 25)

SPIELWERTE

ST 32, **GE** 19, **KO** 28, **IN** 23, **WE** 24, **CH** 25

GAB +15; **KMB** +28 (Ringkampf +32); **KMV** 48 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Konzentrierter Schlag, Schweben, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Tentakel), Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Auftreten (Blasinstrumente) +22, Fliegen +31, Heimlichkeit +19, Magischen Gegenstand benutzen +27, Wahrnehmung +30, Wissen (Baukunst, Geschichte, Natur) +26, Wissen (Gewölbe) +16, Wissen (Religion) +21, Zauberkunde +29

Sprachen Aklo

Gefahr: Wenn der Irre Tröter schreit, reagieren andere Flugkraken in tiefen unterirdischen Kammern auf seinen Kriegsschrei, kommen aber nicht an die Oberfläche. Vielmehr fungieren die vielen röhrenartigen Tunnel und Gänge wie gewaltige, infernalische Orgelpfeifen. Zu Beginn der nächsten Runde fangen die unterirdischen Flugkraken an, große Luftstöße freizusetzen, welche eine schnelle Reihe unmenschlicher Noten in einer irrsinnigen Symphonie bilden. Jeder Nicht-Flugkraken in diesem Bereich muss zu Beginn seines Zuges einen Willenswurf gegen SG 22 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf erhält er bis zum Beginn seines nächsten Zuges den Zustand Verwirrt. Dies ist ein geistesbeeinflussender, auf Geräuschen basierender Effekt; Taubheit und *Stille* blockieren ihn, so wie auch Ohrstöpsel^{ARK} gegen die Töne

KÖNIGIN CASSILDA UNTERSTÜTZUNG



CASSILDA

Cassilda kann im Rahmen dieses Kapitels als Verbündete der SC fungieren, sollten die Begegnungen für sie zu schwer werden. Sie wagt nicht, über längere Zeit mit den SC zu reisen, kann aber jederzeit auftauchen, wenn sie am meisten gebraucht wird. Doch nutze sie sparsam. Mischt sie sich zu viel und zu oft ein, besteht das Risiko, dass Hastur sich einmisch – solltest du diesen Umstand unterstreichen wollen, so kommt es zu folgender dramatischer und furchtbarer Begegnung: Hastur strafft Cassilda, indem er ihre Verbindung zu Carcosa nutzt, um eine Larve der Äußeren Götter

(siehe Bestiarium) zu senden, welche sie von innen heraus zerreißt. Während die SC zusehen, wird ihr Porzellanleib brüchig und fällt auseinander, wobei starkes, gelbes Licht von innen heraus bricht. Cassilda erkennt, was geschieht und ruft voller Qual eine Warnung, dann explodiert sie. Tentakel und Pseudopodien der hervortretenden Larve ersetzen sie, als diese die SC angreift.

Wenigstens 1W6 Tage vergehen, bis Cassilda wieder zu den SC Kontakt aufnimmt und ihnen erklärt, dass der Palast sie zwar immer wieder neuerschaffe, dies aber langsam und schmerzhaft verlaufe.

effektiv sind. Die Flugkraken beenden ihre Kakophonie, sobald der Irre Tröter aufhört zu schreien (d.h. wenn er stirbt). Dieser Effekt erhöht den Herausforderungsgrad dieser Begegnung um 1.

A5. SCHLUCHT

Der Weg endet hier abrupt, wo sich eine sechs Meter breite Kluft durch diese fremdartige Stadt zieht. Der Spalt führt in die Dunkelheit, ein Weg hinüber ist nicht ersichtlich. Die Kluft ist 21 m tief, ihr Boden ist von Geröll übersät. Die ungleichmäßigen Felsen und das Geröll fügen einer herabstürzenden Kreatur zusätzliche 1W6 Schadenspunkte zu.

Der Pfad ermöglicht es, Anlauf zu nehmen, um über die Kluft zu springen, andere Optionen sind nicht erkennbar (außer hinüberzufliegen oder zu teleportieren o.ä.). Abhängig davon, wie viel Zeit die SC hier aufwenden und wie viel Lärm sie machen, könnte die Nachtschwinge in Bereich A6 sie bereits hier angreifen.

Gefahr: Eine der unterirdischen Flugkraken bemerkt die SC in der Nähe der Kluft und aktiviert seine Fähigkeit Ansaugender Wind. Dabei nimmt er bis zu fünf SC ins Ziel, um ihre Fortbewegung zu verlangsamen und sie in den breiten Riss zu zerren. Die Fähigkeit Ansaugender Wind deckt einen Bereich mit 30 m Radius rund um die Kluft ab.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle
Winde wispern

Teil 2 -
Sonnenuntergang
über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im
Raureif

Teil 4 - Der
schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende
aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

A6. HORST DER AUSLÖSCHUNG (HG 14)

Kreaturen: In diesem Teil des Neruzavin-Nexus haust eine Nachtschwinge, ein Untoter von der Ebene der Negativen Energie. Ein waghalsiger Zauberkundiger hatte die Kreatur in einem anderen Nexus herbeigerufen, und nachdem sie ihren Mächtetern-Verbündeten erledigt hatte, flog die Nachtschwinge zum Neruzavin-Nexus. Carcosas durchdringende Aura des Nihilismus gefällt ihr bestens und die Flugkraken mussten lernen, sie in Ruhe zu lassen. Die Nachtschwinge behält die Kluft im Auge und bemerkt die Gruppe dort, sofern ihr ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gelingt. Im Kampf nutzt die Nachtschwinge Taktiken wie das Talent Schnappen, um Gegner zu ergreifen und in die Schlucht zu schleudern, sodass sie es mit weniger Gegnern auf einmal zu tun hat.

NACHTSCHWINGE

HG 14

EP 38.400

TP 195 (MHB II, S. 178)

Schätze: Die Nachtschwinge verfügt über eine Reihe von Gegenständen, die sie diversen Kreaturen abgenommen hat, welche sie im Laufe der Jahrtausende abgeschlachtet hat. Die SC müssen aber nach diesem Schatz suchen, da es keinen bequemen Weg zu ihrem Nest gibt. Die Nachtschwinge residiert in einer 6 m x 13,50 m messenden Öffnung in der Schluchtwand des Nexus 12 m über dem Pfad. Dank des unregelmäßig geformten Basalts haben Fertigkeitswürfe für Klettern SG 15. In einem wirren Haufen Skelette, angelaufener nichtmagischer Ausrüstung und halbverrotteter Rucksäcke können die SC eine *Glücks Klinge* (1 Wunsch), einen *Kessel der Wiederbelebung*^{ARK}, ein *Diadem des Kinetikers* (weiß)^{ABR VII}, zwei *Tränke: Schwere Wunden heilen* und einen versiegelten Behälter mit seltenen und teuren Materialkomponenten im Gesamtwert von 10.000 GM finden. Diese Komponenten können mit dem Kessel oder Zaubern, die sie erfordern, benutzt werden, wie z.B. *Auferstehung* oder *Steinhaut*. Ferner entdecken die SC einen Platinring (Wert 3.300 GM), zwei Diamantohrringe (Wert zusammen 2.290 GM), ein Paar silberner Armreifen (Wert zusammen 340 GM) und diverse Edelsteine (Gesamtwert 4.900 GM). Hinzu kommt ein Haufen Münzen: 512 PM, 7.690 GM, 34.160 SM und 85.400 KM.

NACHTWEIDE

A7. DER WISPERNDE BAUM (HG 16)

Die Basaltwände weiten sich hier zu einer künstlichen Schlucht. In ihr steht eine große, knurrige Weide, auf deren ebenholzschwarzer Rinde ein seltsames, azurblaues Moos wächst. Jenseits des Baumes hebt sich der Boden und flachen die Basaltstrukturen ab, um einer gänzlich anderen Umgebung zu weichen – gerade so, als wäre der Baum ein Umgebungsdemarkationspunkt.

An diesem Punkt endet der Neruzavin-Nexus und können die SC andere Umgebungen betreten, die von zahllosen Welten geraubt wurden.

Kreaturen: Die Nachtweide dient als einsamer Wächter der Nexusgrenzen. Im Licht wird sie ätherisch. Die Flugkraken lassen sie in Ruhe, da sie spüren, dass die Nachtweide von Xhamen-Dor berührt wurde. Die Nachtweide besitzt eine unbegrenzte Lebenserwartung und macht Jagd auf jene, welche dieses Gebiet betreten oder verlassen wollen.

NACHTWEIDE HG 16

EP 76.800

Verbesserte Pilz-Dämmerweide (MHB IV, S. 202, 289)

CB Riesige Verbesserte Pflanze

INI +0; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +25

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 32 (-2 Größe, +24 Natürlich)

TP 290 (20W8+200); Schnelle Heilung 5

REF +8, **WIL** +13, **ZÄH** +21

Immunitäten wie Pflanzen, Krankheit; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10; **SR** 10/Magisch; **Verteidigungsfähigkeiten** Giftiges Blut

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf 4 Hiebe +27 (2W8+13)

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

Besondere Angriffe Aura des Elends, Brut erzeugen, Giftige Sporenwolke, Brummen, Verschlingen (2W6+13 Wuchtschaden, RK 22, 29 TP)

TAKTIK

Im Kampf Die Nachtweide nutzt in der Regel ihre Reichweite, um einen Gegner in den Ringkampf zu versetzen und zu verschlingen. Wenn die SC nahe genug für den Nahkampf sind, setzt die Nachtweide ihre Fähigkeiten Aura des Elends, Pilzsporen und Brummen ein.

Moral Die Nachtweide kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 37, **GE** 10, **KO** 29, **IN** 8, **WE** 20, **CH** 14

GAB +15; **KMB** +30 (Zu-Fall-bringen +32, Ringkampf +34); **KMV** 40 (42 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Fähigkeitsfokus (Aura des Elends), Fähigkeitsfokus (Brummen), Fertigkeitfokus (Heimlichkeit), Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Verbessertes Zu-Fall-bringen[®], Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7 (im Wald +23), Wahrnehmung +25; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit im Wald +16

Sprachen Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Pilzstoffwechsel, Wiederkehr

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura des Elends (ÜF) Alle 1W4+1 Runden kann die Nachtweide als Freie Aktion eine Welle Negativer Energie freisetzen, welche alle Lebewesen in einem 3 m-Radius betrifft. Diese Kreaturen müssen einen Willenswurf gegen SG 24 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, so erleiden sie 1W6 Punkte Charisma-Schaden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Giftiges Blut (AF) *Pilzblut oder -fleisch:* Gift – Einnahme; *RW* ZÄH, *SG* 29; *Frequenz* 1/Minute für 6 Minuten; *Effekt* 1 ST-Schaden, 1 GE-Schaden und für 1 Minute Übelkeit; *Heilung* 2 Rettungswürfe.

Pilzsporen (AF) Gift – Eingeatmet; *RW* ZÄH, *SG* 29; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W2 KO-Schaden und für 1 Minute Erschöpft; *Heilung* 2 Rettungswürfe.

Brummen (ÜF) Die Nachtweide kann ein Mal pro Runde als Standard-Aktion ein summendes Geräusch abgeben, welches 30 m weit zu hören ist. Kreaturen im Wirkungsbereich, welche das Brummen hören, müssen einen Willenswurf gegen SG 24 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, so werden sie lethargisch. Betroffene Kreaturen können sich nicht bewegen (wie unter *Monster festhalten*) und haben gar kein Verlangen zu handeln oder einen Kampf zu beginnen (sollten sie angegriffen werden, so wird der Lethargieeffekt gebrochen). Diese Effekte währen eine Anzahl von Runden in Höhe der Hälfte der Anzahl der Trefferwürfel der Nachtweide. Greift die Weide eine von dieser Fähigkeit betroffene Kreatur an, so erhält sie einen Bonus von +4 auf ihren Angriffswurf. Eine Kreatur, deren Willenswurf gegen das Brummen gelingt, ist für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit der Nachtweide immun. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Schätze: Zwischen den Wurzeln der Nachtweide hängt die Leiche einer Kreatur, die sie offenbar nicht verschlingen wollte. Der Körper ist fast vollständig verwest, allerdings ähnelt das Skelett nicht dem einer den SC bekannten Kreatur, egal was für Fertigkeitwürfel für Wissen sie ablegen. Die Leiche trägt eine *Waldwächterrüstung*^{ARK} und einen *Praktischen Rucksack*, neben ihr liegt ein *Stecken der Heilung* (7 Ladungen). Um den Hals trägt sie eine Kette mit einem Platinanhänger, der mit blauen Saphiren besetzt ist (Gesamtwert 2.500 GM). Im Rucksack befinden sich eine *Schriftrolle: Dimensionsanker* und eine *Schriftrolle: Kreatur aufspüren*, sowie ein nichtmagisches Zepter aus Weißgold (Wert 5.140 GM) und ein Beutel mit Münzen: 1.237 PM, 4.765 GM, 17.140 SM und 19.100 KM.

REISEN VON NEXUS ZU NEXUS

Wie bereits beschrieben ist Carcosa ein unvorstellbar gewaltiges Flickwerk aus Städten, die im Laufe der Äonen von tausenden Zivilisationen des Universums gestohlen wurden. Sobald die SC wissen, welche anderen Nexus sie aufsuchen müssen, können sie mit der Erkundung Carcosas auf der Suche nach den *Sternstelen* beginnen. Der Neruzavin-Nexus liegt nahe am Seeufer und der Aevan-Vhor-Nexus ist nicht weit – man muss nur ein Stück dem Ufer folgen. Bohlvarai liegt dagegen tiefer in Carcosa in einer Reihe unnatürlicher Berge, die aus der Erde ragen, als wären sie direkt aus einem Gebirge entfernt worden. Ein gefrorener Fluss in der Stadt der Älteren Wesen taut und wird Teil der Seine, die durch den Paris-Nexus und dann in den See von Hali fließt – und nahe an diesem Delta liegt der Drosselmoor-Nexus an einem anderen Teil des Seeufers.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle
Winde wispern

Teil 2 -
Sonnenuntergang
über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im
Raureif

Teil 4 - Der
schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende
aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

Es gibt keine festgelegten Begegnungen für die Reisen von Nexus zu Nexus, als SL kannst du aber zusätzliche Begegnungen einfügen, z.B. wenn die SC mit den Erfahrungspunkten hinterherhinken.

Die meisten Nexus sind fast vollständig leer; die einheimische Bevölkerung ist entweder ausgestorben oder wurde von Geistern und untoten Knechten ersetzt, welche ebenfalls der Apathie anheimfallen. Derart einsame Orte zu bereisen, ist eine unschöne Erfahrung. Das Wetter ist oft stürmisch oder der Himmel ist zumindest verhangen. Schattenhafte Schrecken, undenkbar Kreaturen oder auch kleine Gruppen von Ratten, die sich nach und nach zu einem gigantischen Schwarm vereinen, könnten die SC verfolgen.

Manche Nexus sind andererseits recht aktiv. Überlebende und Flüchtlinge, die in Raum und Zeit verlorengegangen sind, sammeln sich in kleinen Gemeinschaften; solche Nischen der Zivilisation sind nicht zwangsläufig freundliche Orte und oft zudem wortwörtlich in der Zeit eingefroren. In Carcosa sind schon die Taten wirklich außergewöhnlicher Wesen erforderlich, um Geschehnisse, Systeme und Infrastrukturen zu verändern.

DAS UNTERBRECHEN DER VERBINDUNG

Die SC müssen das folgende Ritual an drei Orten in Carcosa ausführen, um zu verhindern, dass Drosselmoor von der Parasitären Stadt eingefangen wird. Zum Glück müssen die SC dieses Ritual aber nicht erst erlernen – es handelt sich um eine umgekehrt ausgeführte Version des ihnen bereits bekannten okkulten Rituals, mit dem sie die *Sternstelen* in Neruzavin eingestimmt haben. Das Ritual durchtrennt nicht nur die Verbindung zwischen Drosselmoor und Carcosa, sondern schwächt auch den rasch wachsenden Xhamen-Dor. Sollten die SC gleich den Drosselmoor-Nexus aufsuchen, stoßen sie auf die HG 26-Version des Großen Alten, wie sie im Bestiarium auf Seite 232 zu finden ist. Nach Deaktivierung aller drei *Sternstelen* erwartet sie dagegen „nur“ die Sternensaat, wie sie auf Seite 168 beschrieben wird. Rate deinen Spielern daher dringend davon ab, sofort zum Drosselmoor-Nexus aufzubrechen.

DAS LÖSEN DER FINSTEREN ANKER

Schule Bannmagie; **Grad** 4

Zeitaufwand 40 Minuten

Komponenten V, G; RT (bis zu 4)

Fertigkeitswürfe Wissen (Arkane) SG 28, 2 Erfolge; Wissen (Gewölbe) SG 28, 1 Erfolg; Zauberkunde SG 28, 1 Erfolg

Reichweite Berührung

Ziel Eine *Sternstela*

Wirkungsdauer 1 Tag/Charakterstufe des Ritualleiters

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Rückschlag Alle Ritualteilnehmer erleiden 3W6 Schadenspunkte und erhalten den Zustand Entkräftet.

Fehlschlag 1W2 Larven der Äußeren Götter (siehe Seite 244) werden herbeigerufen und greifen an.

EFFEKT

Dieses Ritual ist im Grunde die umgekehrte Version des okkulten Rituals Ruf der Sterne. Es löst die Verbindung zwischen Carcosa und der Stadt auf, auf welche die jeweilige *Sternstela* eingestimmt ist, und muss daher innerhalb von 9 m Entfernung zu dieser ausgeführt werden. Während der Durchführung darf der Ritualleiter diesen Bereich auch nicht verlassen.

Beim Ausführen des Rituals glauben die SC sich beobachtet – dies stimmt auch, da sie die Aufmerksamkeit Hasturs und Carcosa geweckt haben. Während die SC das Ritual durchführen, beginnt die *Sternstela* erst leise und dann immer lauter zu summen, wobei das Summen schließlich mit Ende des Rituals in ein lautes Heulen mündet.

Scheitert das Ritual, so kommt es zu großer kosmischer Dissonanz, welche die Larven der Äußeren Götter auf den Plan ruft. Diese erscheinen in der nächsten Runde, um nachzusehen und anzugreifen.

Nachdem dieses Ritual bei allen drei *Sternstelen* ausgeführt wurde, die auf Drosselmoor eingestimmt sind, ist die Hauptverbindung zwischen Carcosa und Drosselmoor durchtrennt. Allerdings haben Ariadnah, die Dornsteinhexe, und die Monstrosität, zu welcher sich Graf Lowls entwickelt hat, ihre eigene Verbindung zwischen den beiden Städten hergestellt – auch diese beiden Übeltäter müssen aufgehalten werden, sofern die SC vereiteln wollen, dass Drosselmoor über den Abgrund des Raumes hinweg nach Carcosa gezerrt wird.

TEIL 2: SONNENUNTERGANG ÜBER AEVAN-VHOR

Wenn die SC den Aevan-Vhor-Nexus erreichen, können sie feststellen, dass dieser größer und höher bevölkert ist als der Neruzavin-Nexus. Die Stadt wirkt dennoch verlassen, auch wenn man ihre Bewohner bei ihren Alltagsangelegenheiten beobachten kann. Die äußeren Stadtteile ähneln den schlimmsten Winkeln des ländlichen Ustalay, wo die Feldfrüchte kümmerlich und kränklich sind. Die Innenstadt dagegen bildet einen starken Kontrast mit hohen, einst beeindruckenden, nun aber unterschiedlich verfallenen Steingebäuden und -strukturen.

Sollten die SC sich interessiert umsehen, können sie mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Baukunst) gegen SG 20 oder für Wissen (Geschichte) gegen SG 25 feststellen, dass diese Stadt von Golarion stammt – Architektur, Aufbau und Gebäude weisen sie als uralte azlantische Stadt aus! Ein SC, welcher Azlanti beherrscht, könnte Straßen- und Hinweisschilder in dieser uralten Sprache erkennen und entziffern.

Aevan-Vor hat das Merkmal Dekadenz.

DIE GETÄUSCHTEN TOTEN

Ein Grund dafür, dass Aevan-Vhor so wenig ansprechend und still ist, wird erkennbar, wenn die SC eine der beiden Hauptbevölkerungsgruppen des Nexus treffen. Viele Bürger Aevan-Vhors sind intelligente Untote – allerdings ist den meisten ihr Zustand nicht bekannt. Diese Unkenntnis ist das Resultat eines mächtigen Fluches, der auf dem Nexus liegt, und keine reine Halluzination oder Selbsttäuschung. Sollte ihnen die Wahrheit aufgezeigt werden, so kehren sie aber rasch wieder in den Zustand dieser Selbsttäuschung zurück. Wird ihre Wahrnehmung der Realität in Frage gestellt, so passen die Bürger sich in ihrer Selbsttäuschung an. So versuchen z.B. Geister eingebildete Nahrung zu sich zu nehmen, sehen die Stadt in dem Zustand vor ihrem Tod und nehmen andere als normal und körperlich wahr. Von diesem Fluch betroffene Kreaturen werden im Folgenden als Verflucht bezeichnet, während auf jene speziell hingewiesen wird, die von dem Fluch nicht betroffen sind.

Der Fluch hat keine Wirkung auf unintelligente Untote, allerdings nehmen die Verfluchten solche Untote als besonders langweilige und unwichtige Leute wahr. Der Fluch besitzt die folgenden mechanischen Effekte:

- Die meisten Untoten denken und verhalten sich, als besäßen sie eine chaotisch neutrale Gesinnung. Sie sind Gewalt und Übeltaten nicht stärker zugeneigt als normale Leute. Zauber der Erkenntnismagie und Fähigkeiten, welche Gesinnungen wahrnehmen oder Kreaturen mit bestimmten Gesinnungen Schaden zufügen, erkennen immer noch die eigentliche Gesinnung eines Zieles und funktionieren entsprechend (außer die Kreatur verfügt über eine Fähigkeit, die anderes sagt).
- Eine angegriffene Kreatur erinnert sich sofort daran, wer und was sie ist. Die Selbsttäuschung setzt wieder ein, sobald der Angreifer 1W10 Minuten lang nicht mehr zu sehen ist. Untote, welche fortwährend von den SC provoziert werden, könnten aber schon beim Anblick der SC aus der Selbsttäuschung ausbrechen.
- Ein Untoter kann mit einem Fertigkeitwurf für Bluffen oder Diplomatie gegen SG 25 dazu gebracht werden, sein wahres Wesen zu erkennen – mit allen verbundenen Folgen. Der Fluch setzt aber später wie oben beschrieben wieder ein.
- Der Fluch wird jeden Monat für eine Nacht lang aufgehoben; diese Nacht wird als der „Blutende Mond“ bezeichnet – siehe unter „Der Edle Eldarius“.

DIE LEBENDEN UNTER DEN TOTEN

Ein kleinerer Teil der Bevölkerung von Aevan-Vhor ist dagegen tatsächlich am Leben und führt eine angespannte belastete Existenz. Die meisten gehören der Arbeiter- und Dienerschicht an; sie arbeiten hart auf den kleinen Bauernhöfen für einen mageren Ertrag, welchen sie mit den Toten zu teilen vortäuschen, welche glauben, die Nahrung zu benötigen. Die Unglücklichen haben gelernt, den Fluch nicht auf die Probe zu stellen, da dies bei den Toten unschöne Erinnerungen auslösen kann. Ein noch kleinerer Teil der Lebenden gehört der Oberschicht oder dem Adel an. Allerdings gibt es im Grunde keine menschlichen Adligen in Aevan-Vhor, sondern nur jene, die von den Untoten für Freunde oder gesellschaftlich Gleichgestellte gehalten werden. Jene Unglückseligen spielen die ihnen zugeordneten Rollen aus Furcht, dass die Täuschung durch den Fluch ansonsten plötzlich erlöschen und sie als Mahlzeiten der Untoten enden könnten.

Sollten die SC nach einer Unterkunft suchen, so ist das typische Gasthaus in Aevan-Vhor ein stiller Ort, an dem kaum gesprochen wird und wo man eng am Kamin zusammen hockt, selbst wenn es nicht kalt ist. Es könnte nach feuchtem, modrigem Holz riechen und die Stammgäste könnten mit leeren Augen starren, während sie wässrigen Haferschleim und trockenes, hartes Brot essen. Es gibt kaum Bier oder andere Getränke; auf Fragen nach Wein reagiert man mit unterdrücktem Lachen und der Erklärung, dass es in Aevan-Vhor wahrlich viel Wein gäbe, wenn auch nur für die Schlaflosen...

DER EDLE ELDARIUS (HG 15)

Die SC können auf unterschiedliche Arten von dem Fluch erfahren. Da wäre der Edle Eldarius, der ihnen den Fluch und seine Auswirkungen erklären kann, andererseits können die SC mehr im Rahmen von Versuchen mit Untoten herausfinden. Auch manche der Lebenden in diesem Nexus können die SC vor dem seltsamen Fluch warnen. Cassildas Wegbeschreibung zu Eldarius' Anwesen ist recht

klar, aber natürlich können die SC auch vor Ort nachfragen. Die Lebenden werden dabei nicht erwähnen, dass Eldarius ein Geist ist.

Dieses einst stolze Anwesen ist nur noch eine Ruine. Eine hüfthohe Steinmauer umgibt ein hauptsächlich aus Stein erbautes Herrenhaus. Der Park ist überwuchert und unordentlich und neben dem Haupthaus stehen die Reste eines Observatoriumturmes. Teile des Daches und der Wände sind eingestürzt.

Kreaturen: Es dauert nicht lange, bis die SC Eldarius oder einem Angehörigen seiner Familie begegnen. Während sie durch die Ruinen streifen, können die SC auf Eldarius' Gattin, jungen erwachsenen Sohn und seine jüngste Tochter stoßen. Die Geisterkinder spielen oder kümmern sich wie die Erwachsenen um sinnlose Aufgaben oder interagieren mit nichtexistenten Dienern inmitten der Trümmer. Sofern erforderlich greife auf die Spielwerte für Geister (MHB, S. 122) zurück.

Eldarius reagiert persönlich auf jede Art von Störung oder Unruhe. Seine körperlose Gestalt ist die eines stämmigen Mannes mittleren Alters mit fortgeschrittenem Haarausfall, welcher gut gekleidet ist, aber einen schweren Streitkolben am Gürtel hängen hat. Sollten die SC seine Familie angegriffen haben, geht er brüllend zum Angriff über, andernfalls verlangt er zu wissen, wer sie sind und was sie auf seinem Anwesen wollen. Im Gegensatz zu anderen Untoten weiß er um sein wahres Wesen.

Das Folgende ist als Rollenspielbegegnung gedacht, kann aber in einen Kampf ausarten, sollten die SC aggressiv oder respektlos auftreten.

Fragen die SC nach „dem Musiker“, nennt Eldarius ihn beim Namen – „Erich Zann“ und berichtet, dass er ein mächtiger Barde sei, der eine der anderen gestohlenen Städte regiert hätte und zudem im Ruf stünde, viele der schlimmsten Widrigkeiten Carcosas dank seiner einzigartigen magischen Meisterstücke umgehen zu können. Eldarius hatte Erich in sein Haus eingeladen, um den Barden zu bekümmern, seine Familie zu retten, indem er sie ins Leben zurückholte und aus Carcosa fortbrachte. Erich versuchte es, allerdings misslang sein nie zuvor erprobtes Meisterstück auf katastrophale Weise. Eldarius' älteste Tochter wurde zwar körperlich, allerdings sofort mit Vampirismus verflucht. Eldarius verlor daraufhin die Geduld und sorgte dafür, dass Erich in den Kerker eines anderen untoten Adligen, des Edlen Avaric, gesperrt wurde, dessen Herrenhaus und Besitz noch in guter Verfassung sind.

Die friedliche und unschuldige Existenz seiner Familie bedeutet Eldarius alles. Als seine Tochter Delmaria körperlich wurde, führte die folgende Trennung zwischen der körperlosen Natur ihrer Familie und ihres eigenen Zustandes zu Beunruhigung, Verwirrung und Isolation. Auf Vorschlag des Edlen Avaric gestattete Eldarius seiner Tochter, in die „Gesellschaft der Erwachsenen“ einzutreten – eine Umschreibung für das Leben unter anderen Vampiren. Eben erst hat er erfahren, dass der Edle Avaric in der Nacht des Blutenden Mondes eine Feier veranstalten will. Dieses Ereignis dürfte die reinste Orgie voller Gewalt gegen Körper und Seele werden. Der geisterhafte Edelmann wünscht sich, er könnte seine Tochter zurückholen und beschützen oder einen anderen Weg finden, um sie zu retten. Eldarius weiß auch, dass Erich nur zögerlich sein Meisterstück aufgeführt hat, nachdem der Barde ihn gewarnt hatte, dass die Erfolgchance sehr minimal wäre.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle
Winde wispern

Teil 2 -
Sonnenuntergang
über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im
Raureif

Teil 4 - Der
schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende
aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

Eldarius' Anfangseinstellung ist unfreundlich. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 28, ist er bereit, sich zu öffnen und über Erich, Delmaria und seine Ängste um die beiden zu erzählen. Sollte das Gespräch gut dargestellt werden, kannst du auch auf den Fertigkeitswurf verzichten. Die hier enthüllten Informationen bringen die Handlung voran (siehe unten, „Entwicklung“). Beachte auch, dass im Falle eines Gesprächs der Geist den SC vom Fluch und dessen allgemeinen Effekten, sowie über den Blutenden Mond (siehe Kasten auf S. 129) berichtet. Dabei ist auch wichtig, den Eindruck zu vermitteln, dass Eldarius glaubt, als einziger gegen den Fluch immun zu sein.

ELDARIUS **HG 14**
EP 38.400

Reinblütiger Azlant^{WBIS}-

Geist-Ehemaliger Kleriker von Amaznen 13 (*MHB*, S. 122)

RN Mittelgroßer Untoter (Körperlos, Mensch, Verbesserter Humanoider)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +29

VERTEIDIGUNG

RK 19, **Berührung** 19, auf dem Falschen Fuß 16 (+6 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE)

TP 166 (13W8+104)

REF +6, **WIL** +12, **ZÄH** +14

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten**

Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +4, **Wiederkehr**

ANGRIFF

Bewegungsrates Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Verderbende Berührung +11 (Berührungsangriff, 14W6)

Besondere Angriffe Entziehende Berührung, Stab der Ordnung (6 Runden, 2/Tag), Telekinese (SG 22), Verderbender Blick (SG 22)

TAKTIK

Im Kampf Eldarius beginnt mit dem Einsatz von Telekinese, um einen SC mit einem Kampfmanöver für Ansturm fortzuschleudern. Während er darauf wartet, die Fähigkeit wieder einsetzen zu können, greift er auf Entziehende Berührung und Verderbenden Blick gegen jene SC zurück, die noch gegen ihn kämpfen.

Moral Da Eldarius rasch wiederkehrt, würde er bis zur Zerstörung kämpfen, allerdings will er nicht, dass seine Familie Zeuge von Gewalt wird, sodass er potentiell zu Verhandlungen bereit ist.

SPIELWERTE

ST —, **GE** 15, **KO** —, **IN** 14, **WE** 18, **CH** 22

GAB +9; **KMB** +11; **KMV** 28

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Gezieltes Fokussieren, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Zusätzliches Fokussieren

Fertigkeiten Diplomatie +19, Fliegen +10, Heimlichkeit +10, Motiv erkennen +22, Wahrnehmung +29, Wissen (Arkane) +12, Wissen (Lokales) +9, Wissen (Religion) +15, Zauberkunde +15; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Aklo, Azlantⁱ, Celestisch, Infernalisch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gewahr (AF) Eldarius ist gegen den Fluch von Aevan-Vhor immun. Er erinnert sich stets, was er ist, und in welchem Zustand er sich befindet.



ELDARIUS

Wiederkehr (ÜF) Carcosa wirkt sich auf Eldarius' Wiederkehr aus. Sollte er zerstört werden, entsteht er binnen 2W4 Stunden in seinem Herrenhaus erneut statt erst nach 2W4 Tagen. Eldarius kann dauerhaft zur Ruhe gelegt werden, sollte seine Familie ins Leben zurück- und aus Carcosa fortgebracht werden.

Entwicklung: Sofern die SC zustimmen, Delmaria vor Mitternacht heimzubringen, ist Eldarius zur Mitarbeit bereit. Er glaubt, dass seine Tochter zur Heimkehr überredet werden könne, stimmt aber zu, dass die SC sie notfalls vielleicht fesseln müssen: „Sie ist quasi ein neugeborener Vampir und hat noch nie Blut getrunken“. Sollten die SC die Möglichkeit aufzeigen, dass sie sie vielleicht töten müssen, ist Eldarius erst entsetzt, erkennt dann aber, dass dies vielleicht unumgänglich sein könnte, sodass er langsam und schweren Herzens nickt, die SC aber dennoch anfleht, einen gewaltfreien Ansatz zu versuchen.

Der Adelige erwähnt, dass seine Tochter während ihrer Kindheit kleine mechanische Tiere als Spielzeuge gehabt hätte, die er für sie angefertigt hatte. Ganz besonders hätte sie ein mechanisches Gürteltier geliebt – dies wisse sonst aber niemand, sodass die SC diese Information als Nachweis nutzen könnten, dass ihr Vater sie geschickt habe.

Es ist zweifelhaft, dass die SC Delmaria ins Leben zurückholen können – ein Wunsch wäre allerdings dazu imstande. Wenn die SC diese Möglichkeit ansprechen, gewinnen sie Eldarius ungeteilte Aufmerksamkeit und Kooperation.

Sollten die SC nach der *Sternstele* fragen, so erklärt Eldarius, dass er wisse, was sie meinen. Er schwört, ihnen den Weg zu weisen, sofern sie eine Lösung für seine Tochter und Erich Zann finden.

Eldarius übergibt den SC eine Einladung zu Avarics Fest, welche Delmaria zurückgelassen hat. Mit dieser Einladung können die SC eine Kutsche anhalten und auf das Fest gelangen.

DER WEG ZUM AVARIC-HERRENHAUS (HG 15)

Eldarius kann sich nicht weit von den Ruinen seines Anwesens entfernen, daher kann er zum einen Delmaria nicht selbst folgen und weiß er zum anderen nicht wirklich, wo der Edle Avaric lebt – er hat aber ein paar Ideen:

Die SC können einen Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informationen sammeln gegen SG 30 ablegen. Bei Erfolg erhalten sie schließlich den Weg von einem verängstigten und kurz angebundenen Einheimischen gewiesen. In diesem Fall erreichen die SC nach Einbruch der Nacht ihr Ziel gegen etwa 8 Uhr abends.

Finden die SC einen schnelleren Weg zum Avaric-Herrenhaus, treffen sie dort gegen 6 Uhr abends ein und haben Zeit, sich etwas draußen umzusehen, Verkleidungen vorzubereiten oder sich einfach länger im Gebäude aufzuhalten – Eldarius schlägt vor, hierzu eine Kutsche zu rufen.

Kreaturen: Der Fluch wirkt nicht auf alle intelligenten Untoten perfekt, wofür die Todeskutsche ein gutes Beispiel ist. Sie streift am Abend eines Festes durch die Straßen Aevan-Vhors auf der Suche nach Adligen und Angehörigen der höheren Gesellschaftsränge, die ein Transportmittel benötigen.

Da sie körperlos ist, müssen auch ihre Passagiere leider körperlos sein, daher greift sie die Lebenden mit den besten Vorsätzen an. Eldarius warnt, dass die Kutsche flieht, sollten die SC sich wehren, da die Geister, welche die Kutsche bilden, glauben am Leben zu sein. Sie flieht dann zum Avaric-Herrenhaus, sodass eine schnelle Gruppe ihr nur folgen muss, um ebenfalls dorthin zu finden.

VERBESSERTER TODESKUTSCHE **HG 15**

EP 38.400

TP 246 (MHB V)

B. DAS AVARIC-HERRENHAUS

Das Herrenhaus ist ein dreigeschossiges Gebäude und im Gegensatz zu vielen Bauwerken in Carcosa gut erhalten. Vor dem Gebäude erstreckt sich ein weiter Rasen mit einem halbkreisförmigen Weg, der Kutschen gestattet, vor der Fronttür zu halten. Hinter dem Gebäude befindet sich eine steinerne Terrasse mit Stufen, die zu einem Springbrunnen und dem Zugang eines Heckenlabyrinths hinabführen. Die Hecken sind hoch und ungepflegt. Efeu kriecht über die Terrasse und den Springbrunnen. Die südöstliche Ecke des Hauses ist ein kuppelbekrönter Ballsaal. Das Haus ist hellerleuchtet und auf die Ankunft von Gästen vorbereitet.

Die drei Stockwerke des Gebäudes weisen jeweils eine Deckenhöhe von 4,50 m, während die Kellergewölbe eine Höhe von 6 m haben. Alle Türen bestehen aus kräftigem Holz und sind unverschlossen, sofern nicht anders vermerkt. Das oberste Stockwerk ist von einem 1,50 m breiten Sims umgeben, das 0,90 m unterhalb der Fensterbänke verläuft; an jeder Ecke hockt eine Gargylstatue aus Stein. Die Räume aller drei Stockwerke verfügen über Lampen, welche normales Licht abgeben und sich auf Dämmerlicht herab dimmen lassen. Im Kellergewölbe gibt es dagegen keine Lichtquellen.

Bei den Gästen des Festes handelt es sich um Vampire und Menschen, wobei letztere zahlreicher sind. Um Menschen und Vampire ohne Einsatz von Magie voneinander unterscheiden zu können, ist bei jedem Individuum ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 20 erforderlich, da die Verfluchten Vampire sich nicht auf andere Weise von lebenden Gästen unterscheiden lassen.

Sollten die SC gegenüber einem Menschen von Vampiren oder dem Blutenden Mond sprechen, blickt man sie schockiert an. Möglicherweise werden die SC rasch beiseite genommen und angezischt: „Haltet den Mund, ehe ihr uns alle umbringt!“ Die menschlichen Gäste verlassen diese Feier in der Nacht des Blutenden Mondes stets frühzeitig gegen 10 Uhr, sieht man von jenen Unglücklichen ab, die sich nicht lösen können. Manchmal lassen die anderen auch ein paar Menschen absichtlich zurück, um sich so die nötige Zeit zu erkaufen, um bis Mitternacht daheim zu sein.

Jene Vampire, die von sich glauben, immer noch normale Menschen zu sein, haben in den Namen ihrer Spielwerbelöcher das Wort „Verflucht“. Dies verweist nicht auf eine Schablone, sondern auf einen besonderen Zustand. Die Begegnungen mit Verfluchten Vampiren sollten mittels gesellschaftlicher Fertigkeiten oder Trickserei überwunden werden können. Da es aber möglicherweise dennoch zu Kämpfen kommen kann, sind die Begegnungen normal mit HG und EP versehen, wobei die so erlangbaren EP die Gesamtmenge überschreitet, welche die SC zum

DER BLUTENDE MOND

Von einem der Monde Carcosas scheint häufig bleiche, weiße Flüssigkeit in den See von Hali herabzutropfen. Wenn dies geschieht, steht die „Nacht des Blutenden Mondes“ an. Von Mitternacht bis Sonnenaufgang sind alle Untoten in Aevan-Vhor nicht länger von dem Fluch betroffen.

Der Fluch ist keine seltsame Begebenheit ohne Grund oder Absicht, vielmehr ist er eine Grausamkeit Carcosas. Zu einem Vampir, Geist oder anderem Untoten zu werden, bedeutet den Verlust der eigenen Menschlichkeit und eines Teiles der Seele. Insbesondere Vampire müssen eine qualvolle Nacht des Schreckens und Selbsthasses ertragen, in der sie immer wieder mit unnatürlicher Blutlust und bestialischen Gelüsten konfrontiert werden. Wenn der Blutende Mond eine Kreatur dazu zwingt, diese Erfahrungen erneut durchzumachen, wird die Kreatur wieder und wieder seelisch geschändet. Die vom Fluch betroffenen Untoten können sich später nicht mehr an die Nacht erinnern, selbst wenn jemand ihnen später von ihrem Tun berichtet. Am nächsten Morgen lassen sie die Leichen ihrer Opfer zurück und vergessen – bis zum nächsten Mal...

Stufenaufstieg benötigen. Solange diese Vampire nicht provoziert werden, wissen sie zudem nicht um ihre übernatürlichen Fähigkeiten. Sobald sie sich um Mitternacht unter dem Blutenden Mond aber ihrer wahren Natur gewahr werden, machen sie sich auf die Jagd. Dann sind im Herrenhaus fast nur noch klassische Kampfbegegnungen zu finden. Sollte Delmaria nicht vor Mitternacht aus dem Haus geholt werden, wird sie von der Menge mitgerissen und bringt im Laufe der Nacht jemanden um, womit die SC bei ihrem Auftrag scheitern, sie unbeschadet heimzubringen. Beachte daher, dass die Untoten bis zur Mitternacht nur dann ihrer wahren Natur erliegen und ihr nachgeben, wenn sie direkt angegriffen werden sollten. Sie können eingeschüchtert und dazu gebracht werden zu gehen, sollte es zu Kämpfen mit Dritten kommen. Alternativ könnten sie sich auch freiwillig vom Schauplatz eines Kampfes entfernen, in den sie nicht verwickelt sind, um „keinen Ärger mit den Wachtmeistern zu bekommen“ oder in keinen Skandal verwickelt zu werden.

Jeder der Verfluchten Vampire kann den SC den Weg zur *Sternstele* beschreiben – man muss sie nur fragen. Allerdings solltest du dies als letzten Ausweg parat halten, sollte die Rettungsmission scheitern und Delmaria ihrem Blutdurst nachgeben.

DELMARIAS RETTUNG

Die Rettung Delmarias stellt in erster Linie eine rollenspielerische Herausforderung dar: Die Helden müssen sie entweder überreden, vor Mitternacht heimzukehren oder sie aus dem Herrenhaus entführen. Im letzteren Fall fiele dies am leichtesten, wenn sie sie zuerst nach draußen locken, wo man sie dann nicht beobachtet.

Zu Beginn hält Delmaria sich bis 9 Uhr abends von den anderen fern, kommt dann aber zu ihrem gesellschaftlichen Debüt nach unten. Sie ist aber keine Gefangene und kann daher nach draußen gelockt werden (siehe Bereich **B16** hinsichtlich Einzelheiten).

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle
Winde wispern

Teil 2 -
Sonnenuntergang
über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im
Raureif

Teil 4 - Der
schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende
aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

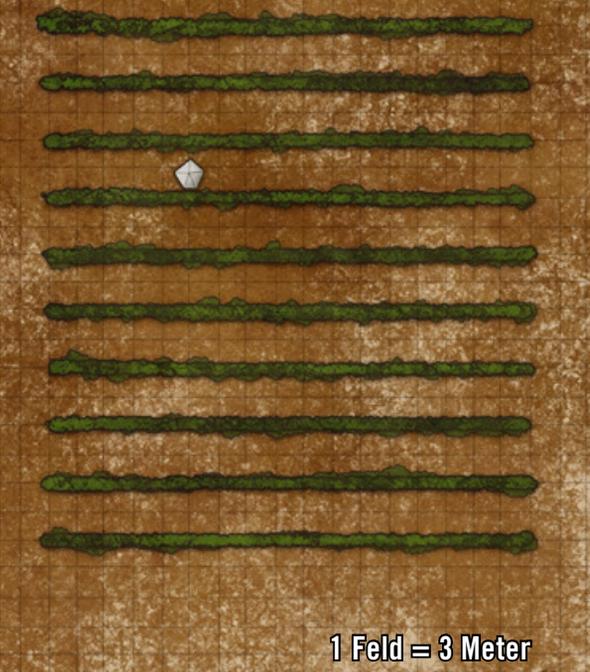
Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

C. Aevan-Vhor-Sternstele



B. Avaric-Herrenhaus

Zweiter Stock



Erster Stock



Erdgeschoss



Ein Böses Spiel

Der Edle Avaric und einige seiner untoten Verbündeten haben ein Geheimnis: Sie sind nicht von dem Fluch betroffen. Entweder waren sie bereits untot, als Aevan-Vhor von Carcosa verschlungen wurde, oder verbringen ihre unsterbliche Existenz damit, sich als etwas auszugeben, das sie nicht sind. Kurioserweise hat Carcosa sie nicht verändert. Nicht vom Fluch betroffene Kreaturen sind speziell vermerkt.

Wenn Avaric die SC trifft, weiß er genau, womit er es zu tun hat – Abenteurer, die wahrscheinlich von einer anderen Welt stammen! Da seine Gefangennahme Erich Zanns das erste ungewöhnliche Geschehnis in über einem Jahrhundert darstellt, geht er davon aus, dass ihre Anwesenheit mit Zann zu tun hat. Der Edle Avaric und seine speziellen Verbündeten beschließen, zunächst weiterhin ihre Rollen zu spielen und herauszufinden, was die SC wollen.

Die Spieler könnten derartiges vermuten – lass dir aber nichts anmerken und halte die Maskerade ebenfalls aufrecht. Avaric ist bereit, Delmaria gehen zu lassen, wenn dies die SC in falsche Sicherheit wiegt. Er und die Sayona-Zwillinge Ovonda und Ultor (siehe Bereich **B9**) könnten ihnen ein paar gesellschaftliche Hindernisse in den Weg werfen oder versuchen, Delmaria abzulenken, brechen dabei aber nicht aus ihren Rollen aus und lassen die SC Erfolg haben. Entsprechend ist Rollenspiel der Ansatz zu Delmarias Rettung. Der Edle Avaric geht davon aus, dass er auch nach Preisgabe des Mädchens die SC wiedersehen wird.

B1. FOYER (HG 11)

Halbkreisförmige Marmorstufen führen zu einer offenstehenden, polierten Eichenholztür hinauf. Gleich hinter dieser Tür befindet sich jeweils eine Tür im Norden und eine im Süden. An jede Tür schließt sich sodann eine Nische an. Ein roter Teppich führt gen Osten in einen großen Saal. Der Boden besteht aus polierten Hartholzdielen, und das Herrenhaus ist luxuriös eingerichtet.

Die Nischen fungieren als Garderoben für jene Gäste, die dort ihre Mäntel zurücklassen möchten. An Haken hängen bereits diverse edle Mäntel und Umhänge.

Kreaturen: Zwei Verfluchte Vampir-Diener, die für das Fest angeheuert wurden, prüfen hier die Einladungen der eintreffenden Gäste und bieten den SC an, ihnen die Mäntel oder Umhänge abzunehmen und für sie aufzuhängen. Eintretende SC werden höflich begrüßt und nach ihren Einladungen gefragt. Sollten die SC die Einladung nicht von Eldarius erhalten haben, können sie einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Bluffen gegen die Würfe für Motiv erkennen der Diener ablegen, um zu behaupten, ihre Einladungen verloren zu haben; die Diener haben einen Bonus von +13 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen. Mit Delmarias Einladung kommen die SC leichter herein, wobei die Diener aber laut bemerken, dass die SC wohl „die Gäste der Edlen“ seien – und manche NSC vielleicht später fragen, wie sie an die Einladung gekommen sind.

Die Diener gestatten den SC ferner den Eintritt, sofern diese sich direkt nach Bereich **B4** begeben und den Edlen Avaric bitten, bleiben zu dürfen. Fremde sind eher selten und neue und interessante Bekanntschaften daher stets willkommen, sofern es sich um ehrenwerte Personen handelt. Bis an die Zähne bewaffnete SC ernten fragende Blicke und irgendwer fragt auch, ob sie sich nicht vielleicht in angemessener Kleidung wohler fühlen würden, allerdings besteht niemand darauf, dass sie sich umziehen gehen und erst zurückkehren, wenn sie passend gekleidet sind.

VERFLUCHTE VAMPIRE (2)

HG 9

EP je 6.400

TP je 102 (MHB, S. 267)

Belohnung: Sofern die SC diese erste Hürde friedlich hinter sich bringen, belohne sie mit 12.800 EP, als hätten sie die Vampire im Kampf besiegt.

B2. SCHREIN

Diese geschlossene Kammer ist bis auf die Statue einer schönen, stolz blickenden Frau leer. Es wirkt, als wäre ihr Blick aus einem der Fenster gerichtet, auf den Fensterbänken stehen eine Vase mit Blumen und einige wertlose Kunstgegenstände.

Dieser Raum wird nicht genutzt und verfügt über keine Lichtquelle. Nutzen die SC Fackeln oder Laternen, um diesen Raum zu erhellen, bringt ihnen dies Kopfschütteln und Seitenblicke ein, nicht aber die Verwendung eines Lichtzaubers. Die Statue zeigt die längst tote Azlantigöttin Acavna und kann mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 30 identifiziert werden. Sie ist so gearbeitet, dass sie durch das Fenster den aufgehenden Mond zu beobachten scheint. Die Gegenstände auf den Fensterbänken dienen rein der Dekoration und haben insgesamt einen Wert von gerade 50 GM. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 40 können die SC bemerken, dass ein Auge der Statue einen bläulichen Schimmer aufweist – bei dem Auge handelt es sich um einen *Ionenstein (Hellblauer Rhomboid)*; der Stein ist ferner Teil des Mechanismus, welcher die Tür in Bereich **B24** öffnet. Sollten die SC die Tür in der Krypta gesehen haben, so wird der SG von weiteren Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung zum Auffinden des Steines hier auf 30 reduziert.

Avaric hat den Stein – einen der wenigen Schlüssel zu seiner privaten Krypta – hier in der Hoffnung versteckt, dass niemand ihn finden und benutzen würde. Sollte er einen solchen Ionenstein um den Kopf eines SC kreisen sehen, schaut er nach, ob der Stein hier fehlt. Ein solcher Akt könnte dafür sorgen, dass er den SC gegenüber aggressiver auftritt.

B3. DIENSTBOTENUNTERKÜNFTE

Ein einfacher Holztisch und Stühle stehen in der Mitte dieser Kammer, die in kleinere Räume unterteilt wurde. An der Westwand führt eine Treppe hinauf und in der nordöstlichen Ecke befindet sich ein Brunnen.

Kreaturen: Sieht man von drei menschlichen Dienern (Spielwerte wie Pilger, *SLHB*, S. 291) ab, gibt es in diesem Bereich nichts von Interesse. Die Bediensteten sind gerade dabei, ihre Sachen zu packen, um das Herrenhaus noch rechtzeitig verlassen zu können. Sie sind nervös, aber dienstbeflissen und fragen die SC, ob diese Hilfe benötigen. Sollten die SC nach Vampiren fragen oder über diese sprechen, werden die Diener kreidebleich und sie reißen die Augen auf. Einer bedeutet den SC zu schweigen, deutet auf die Treppe zum ersten Stock und flüstert: „Sie werden euch hören und dann erwachen die Bestien!“ Ein anderer erklärt mit vorgetäuschter Begeisterung: „Der Edle Avaric gibt uns während der Festnacht frei, sowie das Abendessen serviert wurde. Er ist ein wunderbarer Dienstherr.“

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle
Winde wispern

Teil 2 -
Sonnenuntergang
über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im
Raureif

Teil 4 - Der
schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende
aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

B4. SAAL (HG 11 UND HG 15)

Durch die Mitte dieses Raumes führt ein roter Teppich bis zu einer breiten Treppe, die nach oben führt. Glänzende Messingkerzenhalter stehen in den Ecken, um zusammen mit dem Kristallkronleuchter unter der Decke Festbeleuchtung zu schaffen. Das dunkle Hartholz der Wände und des Bodens wurde erst kürzlich poliert und es riecht schwach nach Duftölen.

Kreaturen: Fünf Kreaturen halten sich in diesem Raum auf. Zwei sind Verfluchte Vampire, die leichte Konversation mit zwei Menschen führen. Die menschlichen Adligen zählen nicht gegen den HG-Wert der Begegnung (falls erforderlich, verwende die Werte für Thronfolger, NKO, S. 245). Alle vier stehen gesellschaftlichen Interaktionen offen gegenüber und sind zudem neugierig, wer die SC sind.

Ebenso anwesend ist der Edle Avaric, ein Vampir-Adeliger und Gastgeber des Abends. Avaric ist ein hochgewachsener, dunkelhaariger Mann mit ordentlich gestutztem Bart, der für einen Vampir sehr robust und gesund wirkt. Er trägt – dank seiner *Rüstung der Unscheinbarkeit* – edle Kleidung; an seinem Gürtel baumelt an einer Seite ein Rapier und eine Maske an der anderen. Die erste Begegnung mit Avaric erfolgt in der Regel hier; sollten die SC einen anderen Weg in das Herrenhaus wählen als durch die Vordertür, sollten sie Avaric dennoch frühzeitig während ihres Vorstoßes ins Haus begegnen. Er heißt sie in seinem Heim willkommen und fragt höflich, wer sie sind. Sollten die SC sich als Fremde auf der Suche nach Gastfreundschaft oder als Freunde des Edlen Eldarius vorstellen, so lädt Avaric sie ein zu bleiben. Falls die SC nach Delmaria fragen, verkündet Avaric, sie sei ebenso ein Gast, allerdings hätte er keine Idee, wo sie sei. Er fordert sie auf, sich ruhig in seinem Haus umzusehen und sie zu suchen, wobei er vorschlägt, mit dem Ballsaal (Bereich B8) zu beginnen. Sofern die SC wahrheitsgemäß erklären, dass sie Delmaria nach Hause bringen sollen, streitet Avaric nicht mit ihnen, sondern erklärt: „Natürlich. Das ist bedauerlich, aber ich verstehe. Sie ist allerdings eine Erwachsene, daher müsst ihr sie überzeugen, mit euch zu kommen – ich werde mich nicht einmischen.“ – Letzteres stimmt allerdings nicht...

Sollten die SC Avarics Einladung annehmen, bietet er ihnen ein Glas Rubinartemisia an, eine lokale Weinsorte, die zudem wie Alchemistisches Blut wirkt (siehe Kasten auf Seite 134). Falls die SC aber nach Erich Zann fragen oder dessen Herausgabe verlangen, nehmen die Dinge einen anderen Tonfall an, da Avaric verneint, von dieser Person überhaupt zu wissen. Sollten die SC hartnäckig bleiben, schwindet Avarics Freundlichkeit, er wird kalt und fordert sie auf zu gehen. Weigern sie sich, warnt Avaric sie, dass er durchaus auf eine Konfrontation vorbereitet ist: „Ich gehe davon aus, dass meine Diener und die anderen Gäste mir angesichts solcher Unhöflichkeit beistehen werden.“ – Avaric ist in seinen Drohungen subtil und verrät sein wahres Wesen nicht.

VERFLUCHTE VAMPIRE (2)

HG 9

EP je 6.400

TP je 102 (MHB, S. 267)

AVARIC

HG 15

EP 51.200

Reinblütiger Azlanti^{WBIS}-Vampir-Adeliger 1/Mesmerist (Meister der Untoten^{ABR VII}) 13 (MHB, S. 267)
RB Mittelgroßer Untoter (Mensch, Verbesserter Humanoider)
INI +11; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +31

VERTEIDIGUNG

RK 33, **Berührung** 16, auf dem Falschen Fuß 29 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +8 Natürlich, +9 Rüstung)

TP 205 (14W8+139); **Schnelle Heilung** 5

REF +21, **WIL** +24, **ZÄH** +16

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 10/Magisch und Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4;

Schwächen wie Vampire

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)

Nahkampf *Rapier der Schärfe* +3, +20/+15 (1W6+10/15-20) oder *Hieb* +11 (1W4+2 plus Lebenskraftentzug)

Besondere Angriffe Beherrschung (SG 25), Blutsaugen, Brut erzeugen, Hypnotische Tricks 14/Tag (Blutige Täuschung [SG 24], Illusionäres Spiegelbild, Irreführen, Plötzliche Beweglichkeit, Psychosomatischer Kraftschub, Übertragene Willenskraft, Unglaubliches Entrennen), Hypnotisierender Blick (-3), Kind der Nacht, Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 25), Mannigfaltige Tricks (4 Tricks), Mutiger Blick (Beeinflussbarkeit, Desorientierung, Unsichere Magie), Schmerzhafter Blick (+6 oder +4W6)

Bekannte Mesmeristenzauber (ZS 13; Konzentration +21)

5. (2/Tag) — *Gedankenebel* (SG 23), *Phantomnetz*^{EXPPG} (SG 23)

4. (5/Tag) — *Entkräftung*, *Mächtiger Befehl* (SG 22), *Mächtiger Fluch*^{ABR} (SG 23), *Monster festhalten* (SG 22)

AVARIC

3. (6/Tag) — *Entkräftender Strahl* (SG 22), *Redegewandtheit*, *Unauffindbarkeit*, *Unsichtbares sehen*, *Vampirgriff*
2. (7/Tag) — *Falsches Leben*, *Fesseln* (SG 20), *Gedanken wahrnehmen* (SG 20), *Hauch des Stumpfsinns*, *Unsichtbarkeit*
1. (7/Tag) — *Befehl* (SG 19), *Hypnose* (SG 19), *Schwächestrahle* (SG 20), *Selbstverkleidung*, *Unauffälliger Diener*, *Verführerisches Geschenk*^{EXP} (SG 19)
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 19), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen* (SG 18), *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Avaric implantiert zu Beginn jedes Tages den Hypnotischen Trick Illusionäres Spiegelbild bei sich selbst und den Trick Blutige Täuschung bei seinen beiden Leibwächtern in Bereich **B14**. Sofern er vorgewarnt ist, wirkt er *Falsches Leben* und *Unsichtbares sehen* und legt seine *Maske des Mesmeristen*^{ABR VII} an, so er sie noch nicht trägt. Die Effekte von *Falsches Leben* sind nicht in diesen Spielwerten enthalten.

Im Kampf Avaric wirkt *Mächtiger Befehl* und *Person festhalten*, um gefährliche Bedrohungen im Nahkampf zu eliminieren, ehe er in den Nahkampf geht, um Zauberkundige mit seinem Rapier und seinem Mutigen Blick Unsichere Magie anzugehen. Sollte er zahlenmäßig unterlegen sein, wirkt er *Entkräftung*, um den Kampf für die Gegner kostspielig zu machen.

Moral Sollte Avaric unter 51 TP reduziert werden, wirkt er *Unsichtbarkeit* und nimmt gasförmige Gestalt an, um in das Kellergewölbe und dort nach Bereich **B24** zu kommen. Dort bemüht er sich, mittels Schneller Heilung wieder zu Kräften zu kommen.

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 24, **KO** —, **IN** 17, **WE** 14, **CH** 27

GAB +9; **KMB** +14; **KMV** 34

Talente Abhärtung, Anmutiges Fechten^{ABR VIII}, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Blutung verursachender Blick^{ABR VII}, Defensive Kampfweise, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Untote befehligen, Verbesserte Finte, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier), Zauberkundigkeit (Nekromantie)

Fertigkeiten Akrobatik +4, Bluffen +33, Diplomatie +25, Heimlichkeit +29, Magischen Gegenstand benutzen +25, Motiv erkennen +31, Verkleiden +21, Wahrnehmung +31, Wissen (Adel, Geschichte, Lokales) +16, Zauberkunde +20; **Volksmodifikatoren** Bluffen +8, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Azlantisch, Drakonisch, Ghol-Ganisch, Infernalisch, Riesisch

Besondere Eigenschaften Fortgesetzte Belebung^{ABR VII}, Gasförmige Gestalt, Gestalt wechseln (Schreckensfledermaus oder Wolf, *Bestiengestalt II*), Redegewandter Lügner (SG 28), Schattenlos, Spinnenklettern, Untote niederstarren^{ABR VII}

Ausrüstung *Brustplatte der Unscheinbarkeit* +3, *Rapier der Schärfe* +3, *Amulett der Natürlichen Rüstung* +2, *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit* +4, *Resistenzumhang* +4, *Stirnreif des Verführerischen Charismas* +4, *Maske des Mesmeristen*^{ABR VII}, *Schutzring* +2, Schlüssel zu den Bereichen **B5** und **B11**, 630 GM

Entwicklung: Nehmen die SC Avarics Gastfreundschaft an, lässt er sie ziehen und hält die Scharade aufrecht, während er ihnen nachspioniert. Alternativ könnte er die Sayona-Zwillinge Ovonda und Ultor (siehe Bereich **B9**) warnen, damit sie für ihn den SC nachspionieren.

Ebenso könnte er sich nach Bereich **B5** begeben und in gasförmiger Gestalt rasch nach Bereich **B22** gelangen, um sich mit seinem Verbündeten, dem Hyakume Lakronis, zu beraten. Er weist Lakronis an, mit einem seiner Augen den SC nachzuspionieren und wirkt sogar *Unsichtbarkeit* auf das Auge, um dies zu ermöglichen. Sollte Lakronis etwas Wichtiges erfahren, können die beiden sich zu einer verabredeten Zeit an der Falltür in Bereich **B5** zwecks telepathischen Informationsaustauschs treffen.

Wenn nach Mitternacht die Verfluchten Vampire in bestialischen Blutrausch verfallen, verteidigt Avaric sein Herrenhaus. Dann stößt auch eine der Vampir-Wachen aus Bereich **B14** zu ihm. Der SL sollte überlegen, wo es zur Konfrontation zwischen dem Hausherrn und den SC kommen soll, und dabei bedenken, dass sie sich nicht mit anderen wichtigen Begegnungen überlappt.

B5. WEINLAGER

Dieser rechteckige Raum ist mit hölzernen Regalen gefüllt, welche eine beeindruckende Weinsammlung enthalten. Nach Süden und Osten führen Türen hinaus.

Die beiden in diesen Raum hineinführenden Türen sind verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 40). Die Schlösser sind komplex und erfordern zum Knacken jeweils eine Volle Aktion. Ferner werden die Bereiche **B4** und **B6** nur selten genutzt – sollten die SC dabei bemerkt werden, wie sie die Türen öffnen, versuchen die Gäste in Bereich **B4**, den Edlen Avaric zu finden, oder stellen sich den SC direkt entgegen. Die Bediensteten halten sich zunächst zurück, berichten dann aber Avaric oder Abraed in Bereich **B8**. Das bedeutet nicht, dass es unmöglich ist, in den Raum zu gelangen, allerdings sollten die SC zeitlich gut planen und mittels gesellschaftlicher Fertigkeiten für Ablenkungen sorgen, um unbemerkt zu bleiben.

Am Ostende der Nordwand können die SC mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 25 eine Geheimtür entdecken. Hinter der Geheimtür liegt ein 1,50 m durchmessender Schacht, der in den Keller nach Bereich **B18** führt. In die Wand ist eine Leiter eingelassen, die man leicht hinabklettern kann.

B6. KÜCHE

An der Ostwand dieser Küche steht ein großer Eisenherd, an der Nordwand steht ein langer Arbeitstisch. Die Vorratsregale im Süden sind mit diversen Behältern gefüllt.

Die Außentür in der Nordwand ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 25; die Bediensteten in der Küche haben einen Schlüssel). Zur Westtür siehe Bereich **B5**.

Kreaturen: Zwei bis drei menschliche Diener können hier zu jeder Zeit gefunden werden, wie sie ein Festmahl zubereiten, von dem nur wenige der Gäste wirklich speisen. Falls nötig, nutze die Spielwerte für Pilger (*SLHB*, S. 291) für diese Bediensteten. Keiner von ihnen hat einen Schlüssel nach Bereich **B5** und sie sind angewiesen, nichts zu sagen, sollte jemand die Tür dorthin öffnen wollen, wohl aber dann Avaric und Abraed Bescheid zu geben. Die Bediensteten sind zudem zu beschäftigt für längere Unterhaltungen, zumal sie um 10 Uhr abends das Haus verlassen wollen.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle Winde wispern

Teil 2 - Sonnenuntergang über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im Raureif

Teil 4 - Der schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

RUBINARTEMISIA

Rubinartemisia ist ein Wein, der aus der Blutfrucht eines Kudimmu (siehe Seite 242) gewonnen wird. Er besitzt alle Eigenschaften der Blutfrucht, konserviert diese aber auf unbegrenzte Zeit und hat Geschmack und Aussehen von Rotwein. Die einheimischen Menschen wissen, dass sie davon die Finger lassen müssen, doch die Verfluchten Vampire trinken ihn zu jeder Mahlzeit, ohne dabei zu bemerken, dass sie die vor ihnen liegende Nahrung gar nicht zu sich nehmen. Die Fähigkeit des Kudimmu, Untote kontrollieren zu können, wirkt auch durch den Wein, jedoch sind die Felder in der Regel zu weit entfernt, als dass der Effekt über die Entfernung wirken könnte. Solange ein Kudimmu jede Woche ein Opfer erhält, unterhält er auch weiterhin seine symbiotische Beziehung zu den lokalen Vampiren.

Fragen zu dem Wein stellen eine alternative Möglichkeit dar, den Standort der *Sternstele* zu erfahren. Nahezu jeder Vampir weiß, dass die Reben von dem „Feld mit der seltsamen Säule“ geerntet werden, und kann grob die Richtung weisen.

B7. SPEISESAAL (HG 13)

Drei Esstische aus dunklem Kirschbaumholz stehen parallel zueinander in der Mitte dieses langen Raumes. An der Nordwand und in der nordöstlichen Ecke stehen Wein und andere Erfrischungen, ebenso steht dort sauberes Geschirr und Besteck. In der Raummitte hängt ein Kristalleuchter und erhellt den Saal. Im Osten steht eine offene Glastür und erlaubt den Blick in einen tieferliegenden Garten und auf ein Heckenlabyrinth. Nach Westen und Norden gehen insgesamt drei hölzerne Türen ab.

Kreaturen: Hier können vier Verfluchte Vampire und ein paar Menschen angetroffen werden, die in Gespräche vertieft sind. Sie könnten an den SC Interesse entwickeln und ein Gespräch beginnen wollen. Sollten die SC brüsk oder unhöflich sein, könnte ihnen dies negative Aufmerksamkeit einbringen – insbesondere bei jenen Untoten, die nicht von dem Fluch betroffen sind. Die menschlichen Adligen (Spielwerte wie Thronfolger, *SLHB*, S. 245) sind nicht Teil des HG dieser Begegnung; sie werden sehr alarmiert, sollten die SC einen Streit beginnen, und fliehen möglicherweise.

VERFLUCHTE VAMPIRE (4) HG 9

EP je 6.400

TP je 102 (*MHB*, S. 267)

Schätze: Rubinartemisia hat selbst für jene Vampire, die das Getränk für Rotwein halten, einen seltsamen Nachgeschmack. Verfluchte Vampir-Adelige lösen meistens noch Zuckerwürfel darin auf, um diesen Nachgeschmack auszugleichen. Auf dem Tisch liegen hierzu mehrere feingearbeitete Absinthlöffel aus Weißgold (Gesamtwert 1.000 GM). Sollten die SC die Löffel einstecken, ohne dabei konkurrierende Fertigkeitswürfe für Bluffen zum Ablenken gegen Würfe für Motiv erkennen (mit einem Bonus von +8) oder konkurrierende Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit gegen Würfe für Wahrnehmung (mit einem Bonus von +21) abzulegen, werden die anderen Gäste sie sicherlich darauf ansprechen und wohl auch bei dem Edlen Avaric melden.

B8. BALLSAL (HG 17)

Dieser große, achteckige Raum hat eine Kuppeldecke, deren Höhe in der Mitte sechs Meter beträgt. Sie wird von vier Marmorsäulen getragen. Der Boden besteht aus poliertem Marmor. Um die Säulen sind rote Bänder gewickelt und zu großen Schleifen geknotet, um eine festliche Atmosphäre zu schaffen. An der Südwand steht ein hölzernes Podest für Musiker mit einem Treppchen davor. Nach Westen führt eine Doppeltür hinaus.

Kreaturen: Meistens halten sich im Ballsaal acht Kreaturen auf – fünf Menschen (drei Musiker, zwei Gäste), zwei Verfluchte Vampirgäste und ein Gehäuteter. Der Gehäutete, Abraed, ist nicht von dem Fluch betroffen und sehr selbstbewusst. Der nekromantische Schrecken gibt sich als gewöhnlicher menschlicher Gast aus – er trägt eine entsprechende Haut. Bis Mitternacht schlendert er durch den Ballsaal, um sich zu amüsieren und den Ruf der Person zu ruinieren, deren Haut er geraubt hat. Ansonsten kümmert sich der untote Spion um auftretende Probleme. Normalerweise ist es seine Aufgabe, einen oder zwei menschliche Gäste auszuwählen und abzusondern, welche bei Beginn der Nacht des Blutenden Mondes sodann auf Befehl des Edlen Avaric festgehalten werden. Nach Mitternacht kehrt er in seine Gemächer in Bereich **B23** zurück.

VERFLUCHTE VAMPIRE (2) HG 9

EP je 6.400

TP je 102 (*MHB*, S. 267)

ABRAED HG 16

EP 76.800

Gehäuteter (*MHB III*, S. 102)

TP 209

Ausrüstung Schlüssel zu Bereich **B23**

Entwicklung: Abraed würde es vorziehen, mit den SC hier keinen Streit zu beginnen, studiert sie aber, solange er unbemerkt bleibt. Später teilt er dem Edlen Avaric seine Beobachtungen mit.

B9. FLUR DES ERSTEN STOCKS (HG 17)

Kreaturen: Ovonda und Ultor sind zwei weiterer Verbündete Avarics, die nicht von dem Fluch betroffen sind. Die beiden Sayonas bezeichnen sich als zweieiige Zwillinge. Beide sind attraktiv und wie die Edelleute gekleidet, die sie zu Lebzeiten einst waren.

Egal ob Avaric die beiden gewarnt hat oder nicht, die SC faszinieren sie, sodass sie eine der folgenden Rollen spielen: Sie könnten nervöse menschliche Gäste spielen, welche nach erfolgter Vorstellung die SC bitten, sie vor Mitternacht aus dem Herrenhaus fortzubringen; ganz im Sinne der Täuschung könnten sie zudem vorschlagen, als Begleiter der SC zu fungieren und ihnen zu helfen, sich im Intrigennetz im Haus zurechtzufinden. Sofern diese Täuschung gelingt, behindern sie Delmarias Befreiung nicht, sondern versuchen, das Vertrauen der SC zu erlangen, um letztendlich romantische Andeutungen zu machen und einen SC allein in ein ungenutztes Schlafzimmer zu manövrieren – wo einer der Sayonas dann mit Tötungsabsichten über ihn herfällt. Alternativ geben sie sich als Verfluchte Vampire aus – mit denen man bis zur Mitternacht ja relativ „sicher“ interagieren kann –, um

jene SC anzusprechen, deren Geschmäcker eher zum Exotischen tendieren. In dieser Rolle stören sie Versuche zur Befreiung Delmaris in kleinerem Rahmen, aber nicht derart, dass sie sich verraten.

Diese Hauptbegegnung im ersten Stock des Herrenhauses kann auch andernorts im Gebäude eintreten. Alternativen wären die Bereiche **B12** und **B13**. Ein Sayona könnte sogar beim Baden in Bereich **B10** angetroffen werden. Die Begegnung sollte so aufgezogen sein, dass die SC sie nicht übersehen, verpassen oder umgehen können. Dies gilt insbesondere für den Zeitraum vor Mitternacht, während die SC nach Delmaria suchen. Sollten die SC die Sayonas nach Delmaria fragen, hängt ihre Antwort von ihrer gewählten Täuschung und ihren Zielen ab – falls sie das Vertrauen der SC erlangen wollen, weisen sie ihnen den Weg in den zweiten Stock, andernfalls täuschen sie Unwissenheit vor.

Falls die Zwillinge vor Mitternacht auf Gewalt zurückgreifen müssen, bemühen sie sich, einen Kampf auf einen abgelegenen Teil des Gebäudes zu begrenzen, um das Fest nicht vorzeitig ins Chaos zu stürzen. Nach Mitternacht aber werden sie zu Raubtieren ohne Hemmungen, welche die Helden angreifen.

OVONDA UND ULTOR

HG 14

EP 38.400

Männlicher und weiblicher Sayona-Antipaladin^{EXP} 4 (*MHB IV*, S. 215)

CB Mittelgroße Untote

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Lebensgespür; Wahrnehmung +25

Aura Feigheit (3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +7 GE, +10 Natürlich)

TP 249 (21 TW; 17W8+4W10+151); Schnelle Heilung 5

REF +22, **WIL** +24, **ZÄH** +23

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Kälte 30; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +26 (2W6+4 plus Blutung und Lähmung), 2 Klauen +26 (2W6+4 plus Blutung und Lähmung)

Besondere Angriffe Blut absorbieren, Blutsaugen (1W4 KO), Furchtkegel (18 m, SG 25), Gutes niederstrecken 2/Tag (+7 auf Angriff und RK, +4 auf Schaden), Lähmung (1W4 Runden, SG 25), Negative Energie fokussieren 4/Tag (SG 19, 2W6), Wankendmachender Blick

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +19) 3/Tag — *Gasförmige Gestalt*, *Nebelwolke*, *Person beherrschen* (SG 22), *Unsichtbarkeit*, *Untote befehligen* (SG 19)

Zauberähnliche Antipaladinfähigkeiten (ZS 4; Konzentration +11)

Beliebig oft — *Gutes entdecken*

Vorbereitete Antipaladinzauber (ZS 1; Konzentration +8)

1. — *Leichte Wunden verursachen* (SG 18), *Schutz vor Gutem*

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollten die Sayonas vorgewarnt sein, dass ein Kampf unvermeidbar und eine Gelegenheit für einen Überraschungsangriff unwahrscheinlich ist, so tragen sie auf ihre Klauen Gift auf.

Im Kampf Die Zwillinge wählen sich ein Ziel für Gutes niederstrecken und greifen es sodann mit ihren Klauen- und Bissangriffen unter Nutzung von Heftiger

Angriff an. Falls sie zum Blutsaugen jemanden in den Ringkampf nehmen müssen, verwenden sie ihre *Tentakelumhänge*^{ARK}.

Moral Sollte einer der Zwillinge unter 51 TP reduziert werden, versucht er zu fliehen. Er könnte sich in gasförmiger Gestalt in seine Gruft zurückziehen.

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 24, **KO** —, **IN** 14, **WE** 12, **CH** 25

GAB +16; **KMB** +18; **KMV** 36

Talente Ausmanövrieren^{EXP}, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Tänzeler Angriff, Waffenfinesse, Waffenfokus (Biss), Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Bluffen +31, Diplomatie +16, Heimlichkeit +27, Motiv erkennen +25, Verkleiden +31, Wahrnehmung +25, Wissen (Adel) +10

Sprachen Abyssisch, Azlanti, Infernalisch, Nekril, Riesisch
Besondere Eigenschaften Brut erzeugen, Grausamkeit (Erschöpft), Hand der Verderbnis 9/Tag (2W6), Lebende Gestalt

Kampfausrüstung *Tentakelumhang*^{ARK}, Schwarzer Lotusextrakt; **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Mächtigen Fäuste* +2, *Ring der Geheimen Gedanken*, *Ärmel der Vielen Kleidungsstücke*^{ARK}, passende Gold- und Smaragdringe (Wert jeweils 2.300 GM)

B10. BADEZIMMER

In der Mitte dieses achteckigen Raumes stehen zwei riesige weiße Wannen. An der Südwand dahinter befindet sich ein Regal voller Glasflaschen, Puderdosen und anderer Toilettenartikel. In der Nordostecke ist ein Teil des Raum abgetrennt, dieser verfügt über eine eigene Tür. In der Nordwand befindet sich eine Doppeltür. Im Westen führt eine steile Treppe nach unten.

Dieser Raum ist, was er zu sein scheint. Der abgetrennte Raum enthält einen Abort. Die Nordtür besitzt kein Schloss, kann aber von innen verriegelt werden. Die Treppe führt in die Dienstbotenunterkünfte, da von den Dienern erwartet wird, dass sie benötigtes Wasser hinauftragen.

B11. WOHNZIMMER

Teppiche bedecken den Boden dieses achteckigen Raumes, einen um 0,30 m vertieften 3 m x 3 m Bereich eingeschlossen, der mit Samt- und Seidenkissen gefüllt ist. Vier gepolsterte Sofas stehen an den Wänden mit Blick zur Mitte des Raumes. Im Osten und im Westen hängt jeweils ein gusseiserner Käfig an einer schweren Kette ein paar Zentimeter über dem Boden, der groß genug wäre, um einen Menschen zu fassen. An der Nordwand steht ein hölzerner Kleiderschrank.

Diese Tür wird verschlossen gehalten (Mechanismus ausschalten SG 35). Jeder Käfig besitzt ein Schloss, das mit demselben Schlüssel wie die Tür geöffnet werden kann. Dieser Raum dient der privaten Unterhaltung und wird hauptsächlich von den Sayona-Zwillingen genutzt. Im Kleiderschrank lagern ein paar recht freizügige Kostüme und andere intime Gegenstände.

Sollten die SC von einem oder beiden Zwillingen begleitet werden, so richtet sich ihre Reaktion auf diesen Raum nach der Rolle, die die Untoten gerade spielen.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle
Winde wispern

Teil 2 -
Sonnenergang
über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im
Raureif

Teil 4 - Der
schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende
aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

Als unschuldige Menschen erklären sie, von Avaric den Schlüssel und die Anweisung erhalten zu haben, ihn hier zur Mitternacht zu treffen und bloß nicht zu gehen zu versuchen. Als Verfluchte Vampire laden sie ein paar Helden ein, hier die Zeit totzuschlagen, statt sich unten langweiliger Konversation und Tanz hinzugeben.

Alternativ können die SC die Zwillinge hier antreffen; in diesem Fall versuchen sie, die SC in den Raum zu locken, indem sie behaupten, man könnte sich doch hier eine nette Zeit machen.

B12. BILLARDZIMMER (HG 11)

Ein Billardtisch belegt das Zentrum dieses mit Teppich ausgelegten Raumes. An der Wand stehen die Queues in einem Ständer. Gepolsterte Plüschessel stehen in der nordöstlichen und der nordwestlichen Ecke. An der Westwand steht eine Anrichte mit Gläsern; diese enthält ferner mehrere Flaschen mit alkoholischen Getränken, welche sich von dem ansonsten überall im Haus zu findenden Wein unterscheiden.

Kreaturen: Zwei Verfluchte Vampire halten sich hier auf und spielen eine Partie Billard, wobei sie Wetten abschließen. Sofern es noch nicht Mitternacht ist, grüßen sie die SC freundlich und fordern sie zu einem Freundschaftsspiel heraus. Du kannst konkurrierende Fertigkeitwürfe für Fingerfertigkeit nutzen, um schnell und leicht ein Spiel zu simulieren – wer zuerst zwei Fertigkeitwürfe schafft, ist der Sieger.

Nach Delmaria gefragt, antworten die Vampire wahrheitsgetreu, dass sie wohl im zweiten Stock sei. „Der Edle Avaric hat ihr angeboten, sich ein Kleid aus der Sammlung einer seiner Geliebten auszuwählen. Ihr wisst schon, etwas, das ein bisschen weniger steif und überkorrekt ist.“ Sollte einer der Sayona-Zwillinge zugegen sein, mischt er sich ein und antwortet, wie in Bereich B9 unter „Entwicklung“ beschrieben.

VERFLUCHTE VAMPIRE (2) HG 9

EP je 6.400
TP je 102 (MHB, S. 267)

B13. GÄSTEZIMMER

Diese Räume unterscheiden sich zwar im Grundriss, sind aber fast identisch eingerichtet. Jeder ist ein Gästezimmer mit einem Bett, kleinem Tisch und Kleiderschrank. Ein Raum verfügt über ein eigenes Bad und zwei sind mittels Geheimtüren verbunden. Die Räume wirken unbenutzt – ideal für die SC oder Vampire, um dort Leichen zu verstecken. Falls es den Zwillingen gelingt, das Interesse der SC auf persönlicher Ebene zu gewinnen, könnten diese Räume für ein Techtelmechtel, eine Falle oder beides genutzt werden.

B14. FLUR (HG 16)

Dieser Korridor verläuft von Westen nach Osten und teilt das Obergeschoss des Herrenhauses. Zwei Türen gehen nach Süden ab, ein weiterer Flur zweigt nach Norden ab.

Kreaturen: Avaric hat zwei Vampir-Wächterinnen hier bereits stationiert, bevor die SC eingetroffen sind. Bis der

Fluch zur Mitternacht aufgehoben wird, halten sie sich für die menschlichen Elitewachen eines reichen Edelmannes. Ihre Aufgabe ist es, die persönlichen Gemächer des Edlen Avaric zu bewachen und die Privatsphäre seines besonderen Gastes, Delmaria, zu wahren, welche sich in Bereich B16 aufhält. Sie erlauben den SC nicht, in den Räumen hier herumzuschnüffeln, verhalten sich ansonsten aber professionell. Sie suchen keine Konfrontation, sind aber bereit, auf eine zu reagieren.

Für SC, welche Delmaria mittels Rollenspiel retten wollen, stellt dies eine ernsthafte Herausforderung dar. Sie müssen mit ihr sprechen, allerdings wird sie mit Hilfe der beiden Wächterinnen unwissentlich von allen anderen ferngehalten. Sollten die SC es wagen zu behaupten, dass sie Avarics Segen hätten, Delmaria zu stören, oder keinen Schaden verursachen wollen, können sie einen konkurrierenden Fertigkeitwurf für Bluffen oder einen Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 24 ablegen. Sollten die SC und Wächterinnen anfangen zu streiten und lauter werden, kann Delmaria sie hören und schaut durch den Türspalt, um nachzusehen. Natürlich gibt es auch andere Möglichkeiten, z.B. dass die SC die Wächterinnen mittels Bluffen davon überzeugen, dass sie im Ballsaal gebraucht werden. – Für kreative Problemlösungen sollten die SC belohnt werden.

Gehen die SC dagegen grob oder streitsüchtig vor, wird es gefährlich. Die meisten Verfluchten Vampire im Herrenhaus wollen nicht in Kämpfe verwickelt werden, doch diese beiden bilden eine Ausnahme. Kommt es zum Kampf, so wird der auf ihnen liegende Fluch vorübergehend aufgehoben. Wird der Kampf dann nicht schnell beendet oder leise geführt, könnte es die Aufmerksamkeit anderer Festgäste oder Avarics, Ovondas oder Ultors wecken. Hinsichtlich Delmarias möglicher Reaktionen siehe Bereich B16.

VERFLUCHTE VAMPIRWÄCHTERINNEN (2) HG 14

EP je 38.400

Reinblütige Azlantj^{WBIS}-Vampir-Kämpferinnen (Taktiker^{ABR})

¹⁾13 (MHB, S. 267)

RB Mittlgröße Untote (Mensch, Verbesserter Humanoider)

INI +12; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

RK 36, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 30 (+1 Ausweichen, +5 GE, +6 Natürlich, +9 Rüstung, +5 Schild)

TP je154 (13W10+78); Schnelle Heilung 5

REF +14, WIL +9, ZÄH +15

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 10/Magisch, 10/Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen wie Vampire

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Falcata* +2, +22/+17/+12 (1W8+12/17-20/×3), *Schildstoß mit Schwerem Schild* +2, +23/+18 (1W4+10) oder *Hieb* +21 (1W4+8 plus Lebenskraftentzug)

Besondere Angriffe Beherrschen (SG 20), Blutsaugen, Brut erzeugen, Kinder der Nacht, Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 20), Taktiker 2/Tag (9 Runden), Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +2, Bögen +1)

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Wächterinnen stehen zu Beginn Schulter an Schulter, um nicht in die Zange genommen zu werden und Kreaturen daran zu hindern, den Korridor zu nutzen.

Im Kampf Zu Beginn verlassen sich die Wächterinnen auf ihre Kampfkünste statt ihre Vampirkräfte. Beide versuchen Schildstöße zum Ansturm, um die Reihen der SC zu zerschlagen und die SC mit ihren Gemeinschaftstalenten in die Zange zu nehmen.

Moral Die Wächterinnen kämpfen, bis sie unter 41 TP reduziert werden, und ziehen sich dann in gasförmiger Gestalt zurück, um sich zu heilen.

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 20, **KO** —, **IN** 12, **WE** 14, **CH** 18

GAB +13; **KMB** +21; **KMV** 37

Talente Abhärtung, Abschließender Schildstoß^{EXP}, Ausmanövrieren^{EXP}, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschnitt, Genauer Schlag^{EXP}, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Kampfreflexe, Schildfokus, Schildmeister, Schildstoß, Umgang mit Exotischen Waffen (Falcata), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kritischer Treffer (Falcata), Verbesserter Schildstoß, Wachsamkeit, Waffenfokus (Falcata)

Fertigkeiten Akrobatik +16, Bluffen +12, Einschüchtern +20, Heimlichkeit +24, Motiv erkennen +30, Überlebenskunst +18, Wahrnehmung +27; **Volksmodifikatoren** Bluffen +8, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Azlanti, Infernalisch, Zyklopisch

Besondere Eigenschaften Gasförmige Gestalt, Gestalt wechseln (Schreckensfledermaus oder Wolf, *Bestiengestalt II*), Rüstungstraining 2, Schattenlos, Spinnenklettern, Zusammenarbeit^{ABR II}

Ausrüstung *Brustplatte* +3, *Schwerer Stahlschild* +2, *Falcata* +2^{EXP}, *Resistenzumhang* +3, 962 GM

Entwicklung: Sollten diese beiden Wächterinnen überleben, sind ihre Rollen noch nicht zu Ende, da sie das Herrenhaus zur Mitternacht nicht verlassen, sondern potentielle Kampfbeeignungen bleiben; eine patrouilliert dann wahrscheinlich die oberen Stockwerke, während die andere sich Avaric anschließt.

Belohnung: Belohne die SC mit 76.800 EP, wenn sie an den Wachen vorbeikommen, um mit Delmaria zu sprechen.

B15. AVARICS ARBEITSZIMMER

Ein großer Teppich liegt auf dem Hartholzboden dieses Arbeitszimmers. Gegenüberliegend der einzigen Tür steht ein großer Kirschbaumholzschreibtisch mit einem Stuhl dahinter. An der Süd- und der Ostwand zieht sich jeweils ein langes Bücherregal entlang, das mit uralten Werken vollgepackt ist. An der Westwand hängt das Gemälde einer fremden Stadt neben einem Fenster, durch das man auf einen Vorsprung blicken kann, der sich um das ganze Gebäude auf Höhe des obersten Stockwerks herumzieht. Ein Mondlichtstrahl tanzt über den Schreibtisch.

Dieser Raum ist so, wie er scheint. Sollten die SC nichtmagische Schreibutensilien benötigen, so finden sie diese hier.

Schätze: Das Gemälde stellt Carcosa zu einer Äonen zurückliegenden Zeit dar, ehe die Parasitäre Stadt andere Ortschaften zu absorbieren begann. Es ist zwar verzerrt und alles andere als ein Meisterwerk, dennoch würde ein Sammler für das seltene Stück 5.000 GM bezahlen.

In den Bücherregalen stehen mehrere Werke in Azlanti, wofür Museen und Gruppen wie die Gesellschaft der Kundschafter problemlos 8.800 GM zahlen würden – allerdings ist die Sammlung nicht klein oder leicht.

B16. ANKLEIDEZIMMER (HG 9)

An der Westseite des Raumes verläuft ein freistehender Garderobenständer mit Kleidern und Abendkleidern sowie passenden Schuhen. Das bleiche Mondlicht scheint durch das dahinterliegende Fenster. Ein Ankleidetisch und eine Kommode stehen an der Nordwand gegenüber von zwei Kleiderpuppen. Der Raum verfügt nur über eine Tür in der südöstlichen Ecke.



VERFLUCHTE VAMPIRWÄCHTERIN

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle Winde wispern

Teil 2 - Sonnenuntergang über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im Raureif

Teil 4 - Der schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

Kreaturen: Delmaria hält sich bis 9 Uhr abends in dieser Kammer auf, dann geht sie in den Ballsaal (Bereich B8). Sie ist kleiner als der Durchschnitt und eine attraktive Frau, welche gerade bei Ende der Pubertät verstarb. Nach Jahrtausenden als Geist und nun als Vampirin ist sie körperlich nicht gealtert. Sie hält sich in diesem Raum auf, da Avaric ihre angeboten hat, sich eine weniger dezente Abendgarderobe aus Ovondas Sammlung auszusuchen. Trotz ihres hohen Alters ist sie nicht zuletzt aufgrund des Fluches und ihrer Zeit als Geist immer noch, und nicht nur körperlich, eine junge Erwachsene.

Wenn die SC Delmaria bitten wollen, mit ihnen das Herrenhaus zu verlassen – egal welchen Grund sie dafür vortragen –, so muss dies unter vier Augen geschehen. Dieser Ort erfüllt diese Voraussetzung, sofern sie auch hier bleiben will, sobald die SC ihre Aufmerksamkeit geweckt haben. Möglicherweise möchte sie sich auch zuerst unter die Gäste mischen und das Fest ein wenig genießen, während die SC sie begleiten und ihr die Lage erklären. Sofern andere Anwesende wie der Edle Avaric, Ovonda und Ultor dazu Gelegenheit erhalten, versuchen sie, sie zum Bleiben zu überreden. Mit Delmaria unter vier Augen zu sprechen, ist für clevere SC kein großes Problem, allerdings wird ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 30 fällig, sobald der Vorschlag fällt, die Feier zu verlassen, um sie zur Heimkehr zu bewegen.

Falls die SC sie lieber gleich entführen wollen, wäre es auch in diesem Fall besser, sie zuerst aus dem Haus zu locken, außer sie wollen sich den Weg nach draußen freikämpfen. Ein charmanter SC könnte sie zu einem Spaziergang im Mondlicht – und vielleicht einem heimlichen Kuss – in den Garten locken. Derartige Alternativen erfordern keine Fertigkeitswürfe, sofern sie durchdacht sind und gut ausgespielt werden. Es gibt viele mögliche Verstecke, z.B. das nahe Heckenlabyrinth. Greifen die SC Delmaria an, reagiert sie wie ein Vampir; dann müssen die SC diese besondere Herausforderung überwinden und sie überwältigen oder töten, je nachdem welche Konsequenzen sie zu akzeptieren bereit sind.

DELMARIA **HG 9**

EP 6.400

Verfluchte Vampirin (MHB, S. 267)

TP 102

INI +12

Ausrüstung Duelldolch +1

Schätze: Delmaria besitzt einen *Duelldolch +1*, ein Geschenk Avarics, damit sie sich „in der Gesellschaft der Erwachsenen schützen“ könne – in Wahrheit hofft er, sie würde ihn während ihrer ersten Jagd nach Mitternacht benutzen. Sollte alles glücklich verlaufen, gibt sie den Dolch den SC.

Belohnung: Belohne die SC mit 51.200 EP, falls sie Delmaria retten können (dies umfasst auch die Möglichkeit eines gnädigen Todes, sollte sie zur Mörderin werden – in diesem Fall gibt es keine Extrabelohnung dafür, sie im Kampf zu besiegen).



DELMARIA

B17. SCHLAFZIMMER DES HAUSHERRN

In der Mitte dieses Schlafzimmers steht ein gewaltiges, quadratisches Himmelbett mit einem seidenen Himmel. In der südwestlichen Ecke steht ein kleiner Ankleidetisch, in der Ostecke steht ein Kleiderschrank aus dunklem Holz. Dazwischen befindet sich ein einzelnes bis zum Boden reichendes Fenster, durch das man hinaustreten könnte; die Gardinen sind teilweise zugezogen. Vor dem Fenster befindet sich ein breiter Vorsprung, der um das ganze oberste Stockwerk herumläuft.

Dies ist das Schlafzimmer eines wohlhabenden Edelmannes – ganz wie es auch scheint. Avaric verbringt hier die meisten Nächte, da er Carcosas Sonnen nicht fürchten muss. Zuweilen ruht er aber auch in seiner Krypta in Bereich B24, wenn ihn der Stress übermannt oder er Heimweh nach Golarion verspürt.

Schätze: An der Wand hängt das Gemälde eines gutaussehenden Mannes mit dunklen Augen, dunkleren Haaren und breitem Grinsen. Auf einer Plakette steht „Aaeondrus“. Es ist ein Porträt von Avarics bevorzugtem Geliebten zu Lebzeiten und 5.000 GM wert. Sollten die SC es stehlen und Avaric dies bemerken, so erhält er aufgrund seines Zornes über den Diebstahl einen Moralbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen jenen SC, von dem er weiß, dass er das Bild bei sich hat.

Der Kleiderschrank enthält eine *Robe des Arkanen Erbes*, welche Avaric für einen potentiellen künftigen Verbündeten aufhebt.

B18. KELLERZUGANG

Diese abgedunkelte Kammer hat gemauerte Wände und einen Steinfußboden. Sieht man von zwei Korridoren ab, die nach Osten und Süden abgehen, gibt es außer einer abgenutzten, an der Wand befestigten Leiter keine weiteren Besonderheiten. Die Leiter endet an einer kleinen Rutsche mit einer Tür zu einem höhergelegenen Stockwerk.

Ein kleiner Hebel kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 neben der obersten Leitersprosse gefunden werden. Wird er bewegt, gleitet ein Teil der Wand in Bereich B5 zur Seite, sodass man diesen Bereich betreten kann.

Eine weitere Geheimtür befindet sich in der Nordwand und kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 entdeckt werden. Dabei stößt man auch auf einen kleinen Knopf. Der Knopf bringt ein Glöckchen in Bereich B20 zum Erklingen und alarmiert den Dybbuk, Yewilt, dass jemand an der Tür ist. Die Geheimtür (Härte 9, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28) besteht aus demselben Material wie die Gewölbemauern. Sie besitzt kein Schloss und die Angeln sind auf der anderen Seite, auch gibt es auf dieser Seite keine erkennbaren Öffnungsmechanismen.

Die Geheimtür ist von der anderen Seite mit einem eisernen Vorlegebalken (Stärke SG 30) verbarrikadiert.

Keiner der Durchgänge ist luftdicht – Kreaturen können sie in gasförmiger Gestalt passieren.

B19. GELBE KAPELLE (HG 10 UND HG 4)

Reihen hölzerner Bänke sind mit Blick auf das gegenüberliegende, abgerundete Ende dieser kleinen Kapelle gerichtet. Zu beiden Seiten eines kleinen Altars stehen identische Statuen einer Frau mit Reißzähnen und Fledermausflügeln. An der Wand hinter dem Altar steht auf einem Podest die Holzstatue einer geisterhaften Gestalt in zeretzter Robe mit gekreuzten Armen. Es ist eine sehr gute Arbeit und die Robe ist vergoldet. Ein leichter Kupfergeruch hängt in der Luft und auf dem Altar liegen Opfergaben für den Robenträger. Nach Westen führt ein Gang hinaus.

Ehe Aevan-Vhor von Carcosa verschlungen wurde, stand Avaric einem kleinen, mehrere Gottheiten verehrenden Kult vor, der in seinem Haus zusammenkam. Auf diese Weise erlangte er letztendlich Unsterblichkeit als Vampir. Der Kult verehrte Hastur als Herrn der Dekadenz und die Dämonenherrscherin Zura, welche mit den beiden Statuen dargestellt wird. Ein SC kann die dargestellten Figuren mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Religion) gegen SG 20 identifizieren.

Die Holzstatue hinter dem Altar dagegen ist nicht nur eine magische Falle, sondern zudem ein Ritualgegenstand, der bei der Erschaffung der Newen Oromith (siehe Bereich B21) genutzt wurde.

Fallen: Der frühere Kultanführer hat hier eine mächtige magische Falle erschaffen, um jene zu strafen, welche den Altar schänden könnten. Berührt eine nichtböse Kreatur den Altar oder etwas darauf, so bewegen sich die Arme der Statue aus ihrer gekreuzten Haltung und enthüllen ein bisher unter ihnen verborgenes erhöhtes *Symbol des Schmerzes*.

Ferner gibt es eine zweite Falle, die unabhängig von der ersten funktioniert: Avaric hat Hastur eine magische Waffe als Opfergabe dargebracht, sein altes *Rapier der Blutung* +1. Im Laufe der Jahrhunderte hatte so mancher seiner Verbündeten ein begehliches Auge auf die Waffe geworfen, sodass Avaric *Mentale Sprengfälle*^{ABR VII} auf den Gegenstand wirken ließ. Die Falle mag nicht machtvoll sein, könnte aber übersehen werden, solange niemand das Rapier berührt.

ERHÖHTES SYMBOL DES SCHMERZES HG 10

EP 38.400

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 33; **Mechanismus ausschalten** SG 33

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Dauer** 180 Minuten; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (erhöhtes *Symbol des Schmerzes*, Malus von -4 auf alle Angriffs-, Fertigungs- und Attributswürfe für 1 Stunde; ZÄH, SG 24, keine Wirkung); mehrere Ziele (alle Kreaturen innerhalb von 18 m, zu denen Sichtlinie besteht)

MENTALE SPRENGFALLE

HG 4

EP 1.200

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus ausschalten** SG 28

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Mentale Sprengfälle*^{ABR VII}, 6W6 Schadenspunkte, für 1 Minute Wankend; WIL, SG 19, halbiert und vereitelt den Zustand Wankend)

Schätze: Auf dem Altar liegen die folgenden Opfergaben für den König in Gelb: ein *Rapier der Blutung* +1 (siehe oben, „Falle“), ein diamantbesetzter Ehering aus Weißgold mit einer Inschrift auf Azlanti („Für Ovonda, mein Herz wird stets dir gehören“; Wert 5.000 GM), eine Halskette aus gelben Beryllsteinen (Wert 2.300 GM) und ein perlenbestickter Geldbeutel aus Seide (Wert 350 GM) mit 100 PM.

B20. KERKER DER VERDAMMTEN (HG 15)

In die Wände dieses Raumes sind Zellentüren mit kleinen Sichtfenstern eingelassen, sieht man von der Südseite ab, wo ein Gang zu einer mit einem Eisenbalken verbarrikadierten Tür führt. In der Mitte der Kammer befindet sich eine dunkle Grube im Steinboden. Auf dem Boden liegt dichter Staub, sodass man recht frische Fußabdrücke bestens erkennen kann.

Dieser kleine Kerker war jahrzehntelang ungenutzt, bis Erich Zann hierher gebracht wurde. Die Zellentüren und ihre Schlösser funktionieren aber noch bestens. Jedes Schloss rastet ein, wenn die jeweilige Tür fest geschlossen wird (Mechanismus ausschalten SG 30). Wenn die SC eintreten, stehen alle Türen bis auf eine leicht offen. Der Schlüsselring hängt an einem Haken fast unter der Decke des 6 m hohen Raumes; um ihn dort zu bemerken, ist ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 erforderlich.

Bei der Grube in der Mitte handelt es sich um ein Kerkerloch – eine Zelle, die nur von oben zugänglich ist. Die Grube ist 9 m tief, ihre Wände sind sehr glatt und es gibt keine Handgriffe oder sonstigen Kletterhilfen. In der verschlossenen Zelle ganz rechts in der Westwand liegt ein leeres Notizbuch auf einem Holzeimer; in dem Eimer liegen ein Federkiel, eine Flasche mit Tinte, eine Wasserflasche und ein halber Laib trockenen Brotes.

Kreaturen: Erich Zann wird unten im Kerkerloch gefangen gehalten. Er kann nicht um Hilfe rufen und sich nur bemerkbar machen, indem er in die Hände klatscht und wortlose, gequälte Schreie ausstößt. Sollte jemand ins Loch leuchten, kann er den Musiker sehen. Hinzu kommt, dass Erich sich nur schwach erinnern kann, wer er ist und wie er dort hinuntergekommen ist. Er besitzt noch seine Fähigkeiten und Fertigkeiten, weiß aber nicht mehr wirklich, wie er sie anwenden soll. Der Hyakume Lakronis in Bereich B22 hat viele seiner Erinnerungen gestohlen, ferner steht er unter dem *Monster bezaubern*-Aspekt der Fähigkeit Gedächtnisraub, welcher sich aber erst auswirkt, wenn Erich und der Hyakume sich am selben Ort befinden. Er friert, ist verängstigt und allein.

Sein Folterer ist Yewilt. Als Dybbuk gilt für Yewilt, dass sie wie die anderen besonderen Verbündeten Avarics vom Fluch unbetroffen ist. Und als körperlose Kreatur, die nach Belieben Telekinese nutzen kann, ergibt die Dybbuk die perfekte Kerkermeisterin. Wird der Knopf in Bereich B18 gedrückt, kann sie nachsehen, wer Zutritt zu diesem Raum wünscht.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle Winde wispern

Teil 2 - Sonnenuntergang über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im Raureif

Teil 4 - Der schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

Sie kann Türen öffnen und schließen, die Schlüssel holen und benutzen und den schweren Riegel manipulieren, der von innen vor der Kerkertür liegt. Sofern sie über die nötigen Versorgungsgüter verfügt, kann sie sogar ihren Gefangenen füttern und wenn erforderlich aus dem Kerkerloch holen. Sollten die SC in Yewilts Kerker eindringen, studiert sie die Eindringlinge erst aus den Schatten und schlägt dann überraschend zu. Sie könnte eine Tür nach einem SC schlagen lassen oder ihn in das Kerkerloch stoßen. Sie sollte allerdings nicht von Erich Zann Besitz ergründen, da die SC ihn dann sehr gut ungewollt töten könnten.

Außer Yewilt hat von jemandem Besitz ergriffen, flieht sie, wenn sie unter 76 TP reduziert wird. Im Herrenhaus gibt es auf den drei Stockwerken mehrere Rüstungen, welche sie übernehmen könnte, und auch die vier Steingargylen auf dem Sims vor dem zweiten Stock wären passende Ziele. Nachdem sie ein passendes Objekt belebt hat, kehrt sie zurück, um den Kampf fortzusetzen.

YEWILT HG 15

EP 51.200

Weiblicher Dybbuk (*MHB III*, S. 81)

TP 207

ERICH ZANN HG 15

EP 51.200

TP 75 (siehe Seite 188)

Schätze: Erich Zanns restliche Ausrüstung liegt – mit einer Ausnahme – ebenfalls in der verschlossenen Zelle bei den Versorgungsgütern, die nötig sind, um ihn am Leben zu erhalten und ihm die Möglichkeit zur Kommunikation zu geben. Nur seine magische Violine liegt in Bereich **B24**.

Die Zelle ganz links in der Westwand ist nicht verschlossen; eine ausführliche Durchsuchung fördert dort einen *Ionenstein (Leuchtend violette Prisma)* zu Tage, der in einem Riss in der Wand klemmt. Er enthält gegenwärtig keinen Zauber.

Entwicklung: Erich Zann ist dankbar für seine Rettung, aber keine sonderliche Hilfe, bis die SC sich mit Lakronis (siehe Bereich **B22**) befasst haben. Gibt man ihm Schreibzeug, z.B. das Notizbuch, die Feder und die Tinte aus der Zelle, kann er kommunizieren. Er weiß, dass ein Teil seiner Erinnerungen fehlt, kennt aber nicht den Grund. Auf Nachfrage bestätigt er, ein Musiker zu sein, ist sich aber unsicher, ob er „der Musiker“ ist. Erich erinnert sich, über Kräfte und Fähigkeiten zu verfügen, benötigt aber ein Saiteninstrument. Er weiß, dass er früher eins gehabt hat, kann aber nicht sagen, wo es jetzt ist. Erich Zann bittet die SC, ihm bei der Suche nach seinem Instrument zu helfen und ihn heim in den Paris-Nexus zu bringen.

Sofern die SC auf Erichs Bitte eingehen, müssen sie den alten Mann durch einen anderen gefährlichen Nexus eskortieren, um zum Paris-Nexus zu gelangen. Erich Zann ist zwar nicht ganz wehrlos und kann in manchen Situationen seinen Mann stehen, dennoch müssen die SC für seine Sicherheit sorgen – er kann sie aber unterstützen und stärken. Dies könnte natürlich die Gruppe zusätzlichen Belastungen aussetzen und sich auf ihre üblichen Taktiken auswirken.

B21. KATAKOMBEN (HG 15)

Gewundene und im Zickzack verlaufende, 1,50 m breite Gänge bilden einen Irrgarten. Die Wände sind vom Boden bis zur Decke mit Totenschädeln und ins Mauerwerk einementierten Grabplatten bedeckt. Es ist hier besonders kalt.

Die Totenschädel gehörten Angehörigen des uralten Hastur-und-Zura-Kultes, dem Avaric damals auf Golarion angehört hat. Hochgeschätzte Mitglieder wurden hier zusammen mit einigen der bedeutenderen Opfer des Kultes bestattet. Die Kultanhänger wurden mit auf Azlanti beschriebenen Steinplaketten verewigt, während die armen Opfer anonym verblieben.

Kreaturen: Oromith gehörte zu Lebzeiten zu den treuesten Anhängern des Kultes. Unmittelbar bevor Aevan-Vhor von Carcosa verschlungen wurde, hatten Inquisitoren damit begonnen, gegen die Verehrung Zuras und Hasturs in Azlant vorzugehen. Oromith schwor ihr Leben dem König in Gelb und wurde zur einer Newen, um den geheimen Treffpunkt des Kultes zu beschützen. Jahrtausende später hat Avaric an theologischen Fragen kein Interesse mehr, sodass Oromith nun nur noch die Katakomben bewacht, an deren Ende Avarics Krypta liegt.

Oromiths bevorzugte Taktik besteht darin, durch das Labyrinth streifende Kreaturen zu terrorisieren, indem sie durch die Wände geht und ausgewählte Opfer angreift. Sobald Gegenwehr erfolgt, entschlüpft sie, um aus einer anderen Richtung erneut anzugreifen. Sie ist zu klug, als dass man sie aus dem Labyrinth fortlocken könnte – sollten die SC dies versuchen, müssen sie erkennen, dass Oromith unglaublich geduldig ist, zumal Pausen ihr auch erlauben, sich zu regenerieren.

Oromith stellt den SC auch vor den Bereichen **B24** und **B25** nach und zieht sich in die Katakomben zurück, wenn ihre Trefferpunkte zur Neige gehen. Sollte sie getötet werden, kehrt sie neben der Hasturstatue in Bereich **B19** wieder.

OROMITH HG 15

EP 51.200

Weibliche Newen (*MHB V*)

TP 225

B22. KERKER DER ERINNERUNGEN (HG 15)

Ein eisernes Fallgitter versperrt den Weg in den östlichen Bereich. In der Nord- und der Westwand sind Zellentüren mit Sichtfenstern eingelassen. Zwei weitere Zellen flankieren einen Korridor, der nach Süden in eine andere Kammer führt. Von Süden her kommt ein säuerlicher Gestank. Zu kleinen Haufen sortiert liegen in einer Ecke schmutzige Decken und Kissen und in der anderen menschliche Knochen und Fleischfetzen.

Das Fallgitter (Härte 10, 60 TP, Anheben- oder Gegenstand zerschmettern SG 25) ist gut in Schuss; die Winde zum Öffnen ist interessanterweise auf der Westseite, als gelte es, etwas draußen zu halten. Versucht ein SC, die Winde leise zu bedienen oder das Gitter leise anzuheben, unterliegt der entsprechende Fertigkeitwurf für Heillichkeit einem Malus von -5. Die Zellen sind leer und ähneln denen in Bereich **B20**. Sie fallen automatisch ins Schloss, wenn sie geschlossen werden, zum Öffnen ist ein Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 erforderlich.

Kreaturen: Im Südteil dieses Bereiches haust ein Hyakume namens Lakronis. Die Aberration ist zwar kein Untoter, wohl aber ein ungewöhnlicher Partner Avarics. Beide Kreaturen sind Meister darin, den Verstand anderer zu manipulieren, doch was Avaric erlernen musste, ist Lakronis angeboren. Lebende Menschen stellen keine unerschöpfliche Ressource in Aevan-Vhor und Avaric

muss sich oft im Zaum halten, um in seinem Blutdurst die schwindende Herde nicht weiter auszudünnen. Lakronis raubt entführten Sterblichen die Erinnerungen und füllt die Löcher mit Alternativen, sodass sie in die Stadt zurückgebracht werden können, ohne dass Avaric eine Entdeckung fürchten muss oder sein Haus in Gefahr gebracht wird. Avaric sorgt im Gegenzug dafür, dass Lakronis Nahrung und unterhaltsame Erinnerungen erhält. Die Vampire finden den Geschmack des Blutes des Hyakume widerlich, daher ist Lakronis diesbezüglich sicher.

Lakronis hat einen Teil von Erich Zanns Erinnerungen gestohlen und überlegt, zum Paris-Nexus zu reisen, um seine Rolle als Herrscher dieses Nexus anzunehmen. Erich Zann steht zudem unter dem Einfluss von *Monster bezaubern*, bis er seine Erinnerungen zurückerlangt. Lakronis kämpft hartnäckig, um sein Heim zu verteidigen, wenn auch nicht bis zum Tod. Sollte er unter 41 TP reduziert werden, bettelt er telepathisch bei den SC, dass sie sein Leben verschonen.

LAKRONIS HG 15

EP 51.200

Männlicher Hyakume (*MHB IV*, S. 135)

TP 218

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen (2x), Trank: Teilweise Genesung; Sonstige Ausrüstung Schwacher Täuschungsumhang*, Schlüssel zu Bereich **B22**

Schätze: Lakronis besitzt neben seiner persönlichen Ausrüstung einen kleinen Beutel mit 1.700 GM.

Entwicklung: Sollten die SC mit Lakronis verhandeln, erklärt er, dass er Zanns Erinnerungen gestohlen habe, sie ihm aber auch zurückgeben und den Mann wieder ganz machen könne. Lakronis tut dies auch, sofern die SC schwören, sein Leben zu verschonen und ihn aus dem Herrenhaus fliehen zu lassen. Dazu versichert er ihnen, dass sie ihn nie wiedersehen würden und er auch niemals über das Geschehene sprechen würde. Lakronis bietet den SC seinen Schatz nicht an, widersetzt sich aber auch nicht, sollten die SC ihn auffordern, den Beutel zurückzulassen. Der Hyakume ist nicht sonderlich vertrauenswürdig, meint es in diesem Fall aber ehrlich. Sollte Erich noch nicht gerettet worden sein, verweist Lakronis sie auf Bereich **B20** und den dortigen Barden und erklärt sich bereit zu warten, sofern Erich erst noch gerettet werden müsste. Im Falle einer Übereinkunft erklärt er, dass Avaric vorhätte, Erich geschwächt zu halten, indem er seinen Verstand, seinen Körper und sein Musikinstrument voneinander trennte (die Violine liegt in der Krypta des Vampir-Adeligen in Bereich **B24**).



OROMITH

Sollte die Mission zur Rettung Delmarias scheitern, kann Lakronis zudem den SC mitteilen, wo sich die *Sternstele* befindet, sofern sie ihn am Leben lassen.

Wird Lakronis getötet, können Erichs Erinnerungen wiederhergestellt werden, indem auf ihn *Verzauberung brechen* und dann sofort *Heilung* gewirkt wird. Alternativ kann dasselbe mittels Magie wie *Begrenzter Wunsch*, *Wunder* oder *Wunsch* erzielt werden.

B23. HÄUTERRAUM (HG 16)

In diesem großen rechteckigen Raum herrscht ein heftiger Gestank nach alchemistischen Materialien, der sich mit dem kupfernen Geruch von Blut und anderen Körperflüssigkeiten vermischt. Aufgrund einer dünnen Schicht getrockneten Blutes zeigen zwei stählerne Arbeitstische Rostspuren. An der Westwand stehen zwei hölzerne Kleiderschränke. Am südlichen Ende des Raumes befinden sich zwei geschlossene Zellentüren. Am oberen Ende der Treppe im Osten befinden sich ein eisernes Fallgitter und eine Winde.

Diese Kammer wird definitiv für chirurgische Aktivitäten genutzt und es gibt mehr als genug Blut und Eingeweide. Die östliche Zelle wird für Gefangene genutzt, während die westliche Zelle umgewidmet wurde und nun ein kleines Waschbecken und Gegenstände zur persönlichen Hygiene enthält. Beide Zellentüren fallen automatisch ins Schloss und erfordern einen Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30, um sie wieder zu öffnen. Die hölzernen Kleiderschränke enthalten Männer- und Frauenkleidung, Schmuck und Schuhe in unterschiedlichen Größen.

Kreaturen: Dies ist einer der beiden Orte, an denen die SC auf Abraed den Gehäuteten stoßen können. Sollten die SC ihn bereits anderswo besiegt haben, ist er natürlich nicht hier. Nach Mitternacht kommt Abraed hierher, um sich für die restliche Nacht auszuruhen, außer er hat Gründe zu Sorge – z.B. weil Avaric ihn aufgefordert hat, die Augen nach den SC offenzuhalten. Alternativ könnte er sich vorübergehend hierher zurückziehen, sollte er oben im Herrenhaus besiegt worden, aber entkommen sein.

In seiner Freizeit nutzt der Gehäutete diese Kammer, um seine Opfer sorgfältig zu häuten und seine Verkleidungen vorzubereiten. Begegnen die SC ihm hier, so zögert er nicht anzugreifen und kämpft dann bis zum Tod.

ABRAED HG 16

EP 76.800

Gehäuteter (*MHB III*, S. 102)

TP 209

Ausrüstung Schlüssel zu Bereich **B23**

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle Winde wispern

Teil 2 - Sonnenuntergang über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im Raureif

Teil 4 - Der schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

Schätze: Auf dem kleineren Arbeitstisch steht ein vollständiges Alchemistenlabor und lagern Materialien, mit denen ein Alchemist seinen Komponentenbeutel aufstocken kann. Hinzu kommen eine *Boroperle* (3. Grad) und ein kleiner Beutel mit Diamantstaub im Wert von 5.000 GM.

B24. AVARICS KRYPTA

Ein Abschnitt der Südwand des Korridors scheint eine Tür ohne erkennbare Angeln oder Griffe zu sein. In die Oberfläche ist eine Kampfszene zwischen einer dämonischen Kreatur mit Fledermausschwingen und monströsen, vampirischen Merkmalen und einer bewaffneten Göttin eingraviert, welche den Kampf offenbar verliert.

Die meisten Vampire im Aevan-Vhor-Nexus besitzen keine persönlichen Krypten, da sie sich nur in einer Nacht pro Monat daran erinnern, dass sie Vampire sind. Avaric stellt eine Ausnahme dar und hält sich deshalb an die uralten Traditionen und Gewohnheiten. Seine Krypta wird durch eine schwere Steintür (Härte 8, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28) geschützt. Die Tür besitzt keinen erkennbaren Griff oder Öffnungsmechanismus, ist magisch gegen *Stein formen* und *Wände passieren* behandelt und besitzt einen Bonus von +11 auf Rettungswürfe gegen Effekte wie z.B. *Auflösung*. Avaric öffnet die Tür nur selten, sondern betritt seine Krypta lieber in gasförmiger Gestalt. Die Tür besitzt ein ungewöhnliches Schloss und ist zudem mittels *Arkane Schloss* gesichert; zum Öffnen ist ein Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 40 erforderlich.

Zwischen den vielen Gravuren in der Oberfläche der Tür befindet sich aber zudem ein kleiner Schlitz. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 20 identifiziert ein SC die monströse Gestalt als die Dämonenherrscherin Zura und die andere Gestalt als die Azlantigöttin des Mondes und des Kampfes, Acavna. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 bemerkt ein SC eine kleine, runde Vertiefung in Acavnas Auge. Sollte dort der *Ionenstein* (*Hellblauer Rhomboid*) aus Bereich B2 platziert werden, schwingt die Tür auf. Beachte, dass die Tür nicht luftdicht schließt und daher eine Kreatur in gasförmiger Gestalt sie passieren kann.

Avaric wird niemals hier zuerst angetroffen. Er ist nur dann hier, wenn er aus einem Kampf anderswo fliehen musste und sich hierher zurückgezogen hat, um sich zu erholen. Er zählt darauf, dass Oromith und die Tür seine Feinde lange genug aufhalten, damit er sich erholen kann.

Sobald die SC die Krypta betreten, lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Am südlichen Ende dieser Kammer steht ein großer Steinsarkophag. Abgesehen von der Südwand sind alle Wände von Basreliefs celestischer Kreaturen bedeckt, welche entweder von infernalischen Wesen abgeschlachtet werden oder sich mit ihnen orgiastischen Akten hingeben. An der Südwand zeigt ein Relief einen bärtigen Mann, der majestätisch auf den Rücken eines Mannes und einer Frau steht, welche Halsbänder mit Ketten tragen, die der Mann festhält.

Schätze: Avarics Sarkophag enthält einen Teil seiner persönlichen, nichtmagischen Schätze. Eine kleine Kiste befindet sich am Fußende, darin liegen Erichs *Violine der Machtvollen Beschwörung*, ein dunkelblauer Spinell (Wert 474 GM), drei purpurne Korunds (Wert je 735 GM), eine Schwarzholzstatue eines Schlangenvollkriegers mit

schwarzen Opalen als Augen (Wert 1.975 GM), ein rubinbesetzter Goldring (Wert 2.340 GM) und ein Berg Münzen (618 PM, 2.387 GM, 8.575 SM und 9.600 KM).

B25. OVONDAS UND ULTORS KRYPTEN

En Steinsarg ruht auf einer Steinplattform in der Mitte dieser kleinen Grabkammer. Die Krypta ist staubig und schmucklos, sieht man von einem Namen ab, der in den Sargdeckel eingraviert wurde.

Diese Särge gehören den Zwillingen Ovonda und Ultor, werden aber nur selten genutzt. Die Särge dienen für den Notfall, falls sie sich in gasförmiger Gestalt zur Erholung hierher zurückziehen müssen. Die Türen dieser Krypten bestehen aus solidem Stein, doch im Gegensatz zu Avarics Krypta besitzen sie gewöhnliche Schlösser (Mechanismus ausschalten SG 30).

C. AEVAN-VHORS STERNSTELE (HG 16)

Nachdem die SC Delmaria und Erich gerettet haben und zum Edlen Eldarius zurückgekehrt sind, hält der Geist seinen Teil der Abmachung ein und teilt ihnen mit, wo sich die *Sternstele* befindet – seit undenklichen Zeiten erhebt sie sich im Zentrum eines Weinberges, der immer noch von den Einheimischen bewirtschaftet wird.

Zwischen den Pflanzenreihen verlaufen schmale Wege und die Stele steht beinahe in der Mitte. Eine Kreatur kann sich nicht von Norden oder Süden kommend auf sie zubewegen, ohne dabei jede Runde eine Standard-Aktion aufzuwenden, um sich mit einer Hiebwaaffe den Weg frei zu hacken (ist ein Feld aber erst einmal frei gehackt, können andere Kreaturen es normal begehen, sofern sie nicht größer als die Öffnung sind). Die gesunden Weinstöcke sind 1,50 m hoch und bieten Weiche Deckung. Kreaturen mit Reichweite können durch die Reihen hindurch Nahkampfangriffe ausführen, erleiden aber dabei einen Malus von -2 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Kreaturen: Leider weiß Eldarius nicht, dass ein seltsames Pflanzenmonster sich im Bereich der *Sternstele* niedergelassen hat: ein Kudimmu, eine bluttrinkende Pflanze mit nekromantischen Fähigkeiten! Der gesamte, auf der Karte dargestellte Bereich ist ihr Feld und sobald die SC das Ritual zur Deaktivierung der Stele beginnen, greift sie an.

Der Kudimmu wird von den Weinstöcken in seiner Fortbewegung nicht behindert und muss sich auch nicht zwischen diesen hindurchzwängen. Aufgrund der Stöcke und Bindungen kann er sich aber auch nicht ungehindert von Norden nach Süden oder umgekehrt bewegen. Er kann jedoch graben und *Dimensionstür* einsetzen. Sollte er mit seinem Tentakelangriff ein Ziel packen und durch eine Reihe mit Weinstöcken ziehen, so stößt das Opfer gegen die Gerüste der Weinstöcke, erhält den Zustand Liegend und wird unter den Gerüsten hindurchgezogen.

Die Fähigkeit des Kudimmu, Untote kontrollieren zu können, wird durch den Fluch des Blutenden Mondes nicht beeinflusst, bringt Untote aber auch nicht dazu, ihr wahres Wesen zu erkennen. Der Kudimmu nutzt diese Fähigkeit, um sicherzustellen, dass seine Felder abgeerntet werden, ihm kein Schaden zugefügt wird und er wenigstens eine lebende Kreatur pro Woche erhält, mit der er sein Feld düngen kann.

KUDIMMU

HG 16

EP 76.800

TP 252 (siehe Seite 242)

Entwicklung: Sollte der Kudimmu das Ritual 11 Runden in Folge stören, so scheitert es und manifestieren sich 1W2 Larven der Äußeren Götter (siehe Seite 244), die fliegend zum Angriff übergehen. Erich Zann ist instande, sie mit seinem Bardenmeisterstück Fugue de Rue d'Auseil (siehe Seite 189) auf Abstand zu halten, sollte die Gruppe mit der Lage überfordert sein.

Wurde der Kudimmu getötet, hat der Rückstoß an freier werdender Energie bei Unterbrechung der Verbindung der Stele nach Golarion dieselbe Wirkung, als wäre Salz in den Boden des Feldes gepflügt worden.

TEIL 3: RUINEN IM RAUREIF

Das nächste Ziel der SC ist der Nexus von Bohlvarai, eine uralte Stadt der Älteren Wesen. Bohlvarai ist ein wunderbares Beispiel für die Fremdartigkeit Carcosas. Ursprünglich lag die Stadt in einem arktischen Gebirge und innerhalb der Grenzen dieses Nexus herrschen dieselben Zustände entgegen der sogenannten natürlichen Ordnung. Die SC müssen zum Glück kein Gebirge überqueren, sondern nur einen Gebirgspass am Stadtrand nutzen, um in das zum Teil geschützte Innere der Stadt zu gelangen.

Bohlvarai hat das Merkmal Nihilismus.

D. ZUGANG ZUR STADT DER ÄLTEREN WESEN

In Bohlvarai herrscht ein unfreundliches Klima. Die Temperaturen fallen beständig, sobald die SC die Nexusgrenze überschreiten, bis sie -18° Celsius erreichen. Nur in Gebäuden ist es wärmer, doch auch dort steigen die Temperaturen nicht über 4° Celsius. Zudem unterliegen die SC Höhenkrankheit, als befänden sie sich auf einem Gebirgsgipfel. Jeder SC benötigt Mittel, um diese Temperaturen zu überleben, egal ob Kleidung und Ausrüstung für kaltes Wetter oder *Elementen trotzen*. Sieh dir die Regeln für Reisen in den Bergen und Kältegefahren im *Grundregelwerk* auf den Seiten 430 und 442 an.

D1. TUNNELPASSAGE

Ein breiter Pfad windet sich durch anscheinend aus dem Boden ragende, nebelverhüllte Bergspitzen. Voraus im Norden verhüllen vom Wind aufgewirbelte Schneeflocken und -wehen zum Teil einen gewaltigen Tunnel, der direkt durch den Berg führt. Er wirkt künstlich, da alle sechs bis zwölf Meter gigantische Trägersäulen die Seiten und die Tunneldecke stützen.

Der Tunnel ist maximal 12 m hoch. Die tragenden Säulen sind perfekte Zylinder, die bis zur Decke reichen. Mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Baukunst) gegen SG 20 können die SC bestimmen, dass der Tunnel wohl nicht mittels Magie erschaffen wurde, da er dazu zu unregelmäßig und ungleichmäßig wirkt, andererseits scheint er auch nicht mit Werkzeugen gegraben worden zu sein. Gelingt der Wurf gegen SG 30 oder mehr, kann ein SC feststellen, dass er wahrscheinlich von riesigen oder noch größeren Kreaturen ohne Werkzeuge gegraben wurde; die stützen-



VIOLINE DER MACHTVOLLEN BESCHWÖRUNG

Diese hervorragend gearbeitete Violine ist Erich Zanns Schatz. Sie verfügt über Magie, welche herbeigezauberte Kreaturen stärkt.

VIOLINE DER MACHTVOLLEN BESCHWÖRUNG

Preis
24.400 GM

Ausrüstungsplatz Keiner ZS 13 Gewicht 1 Pfd.

Aura Starke Beschwörungsmagie

Wenn der Träger einen Beschwörungszauber der Unterschule der Herbeizauberung wirkt, kann der eine Anzahl an Runden an Bardenauftritt in Höhe des Zaubergades aufwenden. Die mit dem Zauber herbeigezauberten Kreaturen werden behandelt, als hätte der Zauberkundige das Talent Verstärkte Herbeizauberung genutzt.

Herstellungsvoraussetzungen Kosten 12.200 GM

Verstärkte Herbeizauberung, Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monster herbeizaubern III*, Auftreten (Saiteninstrumente) 5 Fertigkeitstränge

den Säulen wurden danach angebracht. Der Boden ist vereist; der SG von Fertigkeitwürfen für Akrobatik steigt im Tunnel um 5.

D2. HÜTERSTATUE

Auf einem Podest steht hier eine Statue einer ungewöhnlichen Kreatur aus merkwürdig farbigem Stein. Die Statue ist etwa 7,50 m hoch, allerdings ist ihr Kopf abgefallen und liegt zerborsten am Fuße der Statue. Die Gestalt selbst ist eine Monstrosität, der Körper ist fassförmig, hat ledrige Schwingen und fünf Tentakel an der Unterseite. Der Kopf ähnelt einem zerbrochenen Seestern mit knolligen Augentstielen an den Enden von fünf Tentakeln.

Die SC können mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Gewölbe) gegen SG 20 die Kreatur als Älteres Wesen identifizieren. Ferner können sie einen Fertigkeitwurf für Wissen (Baukunst) gegen SG 15 ablegen; bei Erfolg erkennen sie, dass es keine seismischen oder vulkanischen Aktivitäten in diesem Bereich gibt und jemand oder etwas den Kopf der Statue mit einem kräftigen Hieb abgeschlagen haben muss.

D3. HINTERHALT (HG 17)

Der Tunnel endet im Norden an einem umfassenden Einsturz, der jedes Weiterkommen vereitelt. Anscheinend wurden die tragenden Säulen zu beiden Seiten des Tunnels zur Tunnelmitte hin geschoben oder gestoßen, bis sie nachgaben, rissen und barsten.

Sollten die SC die Ostwand absuchen, können sie einen Willenswurf gegen SG 21 ablegen, um die dortige, mittels einer *Arkanen Spiegelung* geschaffene falsche Wand anzuzweifeln. Gelingt dies nicht, endet der Effekt in wenigen Stunden und enthüllt den Seitentunnel. Dieser Seitentunnel führt durch die Berge und die Stadt.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle Winde wispern

Teil 2 - Sonnenuntergang über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im Raureif

Teil 4 - Der schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

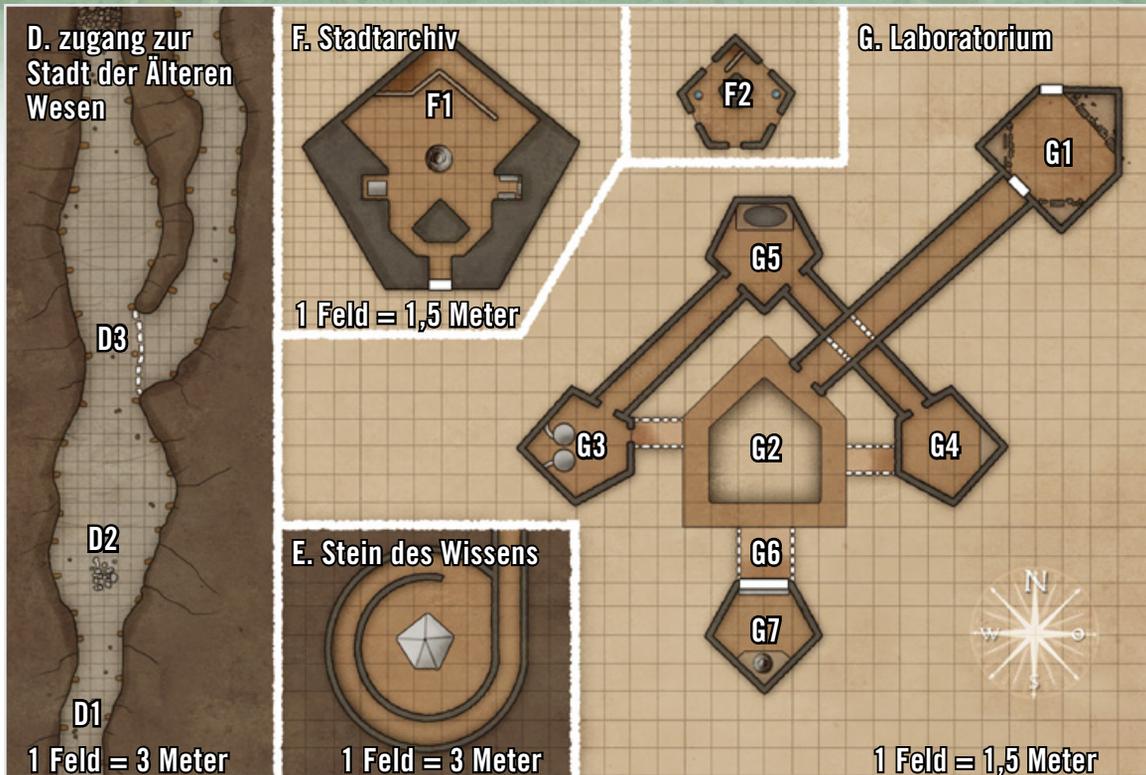
Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium



Kreaturen: Zwei Lengspinnen aus einem benachbarten Nexus halten sich hier auf. Sie sind auf der Suche nach Sklaven oder vergessener Technologie der Älteren Wesen und haben sich zum Rasten vor den Schoggothen in der Stadt hierher zurückgezogen. Da sie ständig wachsam sind und Ausschau halten, bemerken sie das Kommen der SC und wirken *Arkane Spiegelung* auf den Zugang zum Osttunnel. Eine Spinne wirkt *Unsichtbarkeit* und baumelt sodann an einem Netzfaden von der Decke, um die SC unter sich passieren zu lassen. Die andere wirkt *Schleier* und verleiht sich das Aussehen eines riesigen, blinden Albinopinguins. Mittels *Mächtiges Trugbild* erschaffen sie zwei weitere Pinguin-Illusionen, damit ein einzelner Pinguin nicht unnötiges Misstrauen erzeugt. Die Pinguine wirken zahm, furchtlos und gegenüber den SC nicht aggressiv. Die Lengspinnen hoffen, dass die SC zu ihnen kommen oder wenigstens weiter geradeaus gehen. Sobald sich die SC zwischen den Lengspinnen befinden, lässt sich die unsichtbare Spinne auf den Boden fallen und greift an; die Lengspinnen fliehen, sollten sie unter 51 TP reduziert werden.

Solltest du zusätzliche Spannung benötigen, dann lass die SC während des Kampfes aus der Ferne gedämpft „Tekelili! Tekeli-li!“ hören und die Lengspinnen zugleich einen Moment lang innehalten und sich ansehen, sodass alle am Tisch wissen, dass sie etwas Besorgniserregendes gehört haben. – Falls der Kampf für die SC problematisch verläuft, könnte eine oder beide Spinnen eine Bewegungsaktion für einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung opfern oder sogar aus dem Kampf fliehen, wenn sie unter 71 TP reduziert werden.

SPINNENFORSCHER (2) HG 15

EP je 51.200

Verbesserte Lengspinnen (MHB II, 158, 293)

TP je 232

Schatz: Die Spinnen haben im Rahmen ihrer Entdeckungstour einige Gegenstände zusammengetragen und in einem Schatzbeutel aus Spinnennetz gelagert, der gegenwärtig in 4,50 m Höhe an der Wand klebt. Wenn die SC die Illusion passiert haben, können sie den Beutel mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 finden. Natürlich müssen sie ihn erst noch herabholen, um dann folgendes zu finden: einen *Zweihänder des Grundsatzes +1*, einen *Schwachen Ring der Energieresistenz* (Kälte), einen *Schwarzen Seelensplitter*^{ARK}, zwei *Tränke: Schwere Wunden heilen*, einen *Trank: Heldenmut*, einen Diamanten (Wert 5.000 GM) und 3.870 GM. Alle Münzen haben die Form kleiner Fünfecke.

BOHLVARAI (HG 17)

Lies das Folgende vor oder nutze eigene Umschreibungen, wenn die SC den nach Bohlvarai führenden Tunnel verlassen:

Außerhalb des Bergtunnels wird der Pfad zu einer provisorischen Straße, welche durch eine Metropole aus eisüberzogenem Stein führt. Gebäude, die irgendein Volk vor ewigen Zeiten errichtet hat, bedecken die Landschaft. Die Bauweise steht in völligem Widerspruch zu menschlicher Architektur und Baukunst. Andere Teile der Stadt sind zerstört und bestehen nur aus Trümmerhalden. Manche Gebäude wirken, als hätte man sie zertrümmert, wobei weder Gründe, Ursachen, noch Spuren natürlicher geologischer Bewegungen ersichtlich sind. Es gibt nirgends Treppen, nur Rampen. Die Zahl Fünf scheint die Bauweise stark beeinflusst zu haben, was Gebäudegrundrisse, aber auch Tür- und Fensteröffnungen angeht, als ob vier Wände im Widerspruch zu den Vorstellungen der Erbauer gestanden hätten.

Hiervon abgesehen deutet die Größe der Stadt auf eine einst gut gedeihende Gemeinschaft hin. Soweit das Auge sehen kann, gibt es gewaltige, bienenstockartige Wohnblöcke, Stadien, Universitäten und Marktplätze – doch alles steht leer. Ein unheimlicher Wind pfeift durch die Stadt und trägt zuweilen merkwürdige Laute und Schreie mit sich. Man sieht keine Leichen und auch keine Skelette. Der Ort wirkt einfach nur verlassen und einsam. Zugleich fühlt ihr euch beobachtet, obwohl die einzige Andeutung auf Leben gewaltige, finstere Gestalten sind, welche im Eis eingeschlossen sind, wo Brücken einst über Flüsse geführt haben – Flüsse, die es in diesem Klima eigentlich nicht hätte geben dürfen...

Die Suche nach der *Sternstele* in Bohlvarai ist die klassische Suche nach der Nadel im Heuhaufen. *Gegenstand aufspüren* funktioniert, ist aufgrund der beschränkten Reichweite aber nur eine Notlösung. Effekte wie *Sagenkunde* und *Vision* sollten die SC zum Stein des Wissens (Bereich E) führen; ansonsten sollten die SC auf den Stein stoßen, nachdem sie die fremdartige Landschaft eine angemessene Zeit lang erkundet haben.

Kreaturen: Unter den vielen Schrecken, welche die Stadt heimsuchen, ist auch ein Wendigo, der davon angeockt wurde, dass Tausende Älterer Wesen an Hunger starben, während sie von ihren früheren Schoggothensklaven systematisch gejagt und ausgelöscht wurden.

Diese Begegnung kann draußen oder in einem zerstörten, zum Himmel offenen Gebäude stattfinden, sobald die SC die Stadt betreten oder sie einige Zeit lang erkundet haben. Um den Wendigo wirkungsvoll darzustellen, kannst du ihn seine zauberähnliche Fähigkeit *Wetterkontrolle* nutzen lassen, um einen Sturm zu erzeugen, der die SC zwingt, in einem Gebäude Schutz zu suchen; während sie rasten, nutze sodann *Albtraum* und Fluch des Wendigo, um sie zu schwächen, ehe der Wendigo sie direkt im Kampf angreift.

WENDIGO HG 17

EP 102.400
TP 279 (MHB II, S. 284)

E. STEIN DES WISSENS (HG 17)

Hier steht ein fünfseitiges Denkmal, welches an eine Kirchturmspitze erinnert. Eine Rampe windet sich um den drei Meter hohen Fuß des Denkmals, es ist selbst etwa zwölf Meter hoch und hat sechs Meter Durchmesser. Die Oberfläche des Denkmals ist von zahllosen kleinen Runen, Siegeln und Glyphen bedeckt. Fünf kleinere, dreieckige Wegweiser aus Stein umgeben das Denkmal und weisen allesamt auf die Spitze.

Die Rampe ist nicht sonderlich steil und erfordert keinen zusätzlichen Aufwand an Bewegungsrate, um hinaufzusteigen. Sie ist aber von Eis bedeckt, was den SG von Fertigkeitwürfen für Akrobatik auf der Rampe um 5 erhöht. Die Rampe überwindet den Höhenunterschied von 3 m zwischen Boden und Denkmal mit einer Umrundung des Podestes.

Bei dem Stein handelt es sich im Grunde um einen Stadtplan, auch wenn dieser nicht umfangreich genug ist, um die Position der *Sternstele* zu enthüllen. Die Schriftzeichen sind in Aklo, allerdings erfordert die Art der Organisation zusätzlichen Übersetzungsaufwand.

Ein SC, der des Aklo mächtig ist, kann einen Ort namens „Stadtarchiv“ finden, wenn er 1 Stunde lang den Stein studiert. Legt er dabei einen Fertigkeitwurf für Sprachkunde gegen SG 20 ab, kann er den Zeitaufwand halbieren; der Zeitaufwand halbiert sich ferner jeweils pro 5 Punkte, um welche der SG übertroffen wird. Erich Zann kann diesen Fertigkeitwurf ebenfalls ablegen oder einen SC dabei unterstützen.

Sollten die SC an dem Archiv nicht interessiert sein oder es auf dem Stein nicht finden, kann Erich sie darauf aufmerksam machen und darauf hinweisen, dass der Eintrag besonders platziert wirkt und zudem mit viel mehr Symbolen versehen sei als die anderen eingetragenen Gebäude.

Kreaturen: Kurz nachdem die SC damit beginnen, sich den Stein anzusehen, teleportieren zwei Larven der Äußeren Götter herbei und greifen sofort an. Ihr plötzliches Auftauchen mag den SC ein Rätsel sein, doch Erich Zann merkt (gegebenenfalls nach dem Kampf, da er ja nicht sprechen kann) an, dass dahinter Hastur stecke, der ihr Vorgehen stören wolle.

LARVEN DER ÄUSSEREN GÖTTER (2) HG 15

EP je 51.200
TP je 207 (siehe Seite 244)

F. STADTARCHIV (HG 19)

Am Ende eines langgestreckten Platzes steht eine fünfseitige Pyramide von eher bescheidener Größe. Eine titanische Macht hat sie entweder errichtet oder vielleicht auch aus Sandstein herausgeschnitten. Manche Abschnitte tragen Ringe und bunte Farbspuren auf der Oberfläche. Die Pyramide misst weniger als 27 m im Durchmesser. An der Südseite befindet sich ein 3 m breiter Eingang und etwas unterhalb des obersten Drittels befinden sich fensterartige Öffnungen.

Dies ist das Stadtarchiv, welches die SC mit Hilfe des Steins des Wissens aufgespürt haben. Die folgende Begegnung tritt ein, wenn sie sich dem Gebäude nähern.

Kreaturen: Wenn die SC den Platz überquert haben, ertönt hinter ihnen ein donnerndes, nichtmenschliches „Tekeli-li! Tekeli-li!“ So die SC innehalten, um sich umzusehen, bemerken sie einen glänzenden Berg aus schwarzem Protoplasma, der etwa 4,50 m durchmisst. Aus dem Leib des Monsters sprießen alle möglichen Arten von Augen, Mäulern und Gliedmaßen, während es halb auf die SC zukriecht und halb auf sie zurollt. Der Schoggothe führt einen Sturmangriff aus, um sein Revier zu verteidigen; positioniere ihn aber so, dass die SC 1-2 Runden haben, um den Eingang der Pyramide zu erreichen, ehe der Schoggothe in Angriffsreichweite ist.

Schoggothen sind gefährliche Kreaturen, weshalb dies im Grunde eine epische Begegnung ist. Sollten die SC nicht selbst erkennen, in welcher Gefahr sie sich befinden, so lass sie Fertigkeitwürfe für Wissen ablegen. Nachdem die SC sich in das Stadtarchiv gerettet haben, können sie sich einen Plan überlegen, wie sie mit dieser, andere in den Wahnsinn treibenden Bestie verfahren wollen.

Der Schoggothe verfolgt die SC nicht ins Archiv. Er ist zwar ein Schlick, verfügt jedoch nicht über die Fähigkeit Verdichten und kann die Pyramide auch nicht rasch in Stücke zerlegen. Sofern die SC sich in das Gebäude flüchten, wartet er draußen und klettert schließlich auf die Spitze der Pyramide, wo er von drinnen her nicht zu sehen ist.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle
Winde wispern

Teil 2 -
Sonnenuntergang
über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im
Raureif

Teil 4 - Der
schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende
aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium



Dann wartet er darauf, dass jemand das Gebäude durch das Südtor oder eines der Fenster verlässt. Im Grunde setzt er die SC im Archiv fest und verspottet sie dabei.

SCHOGGOTHE HG 19
 EP 204.800
 TP 333 (MHB, S. 238)

Entwicklung: Im Idealfall erlangen die SC die Unterstützung der beiden Älteren Wesen im Inneren der Pyramide. Zusammen mit diesen und Erich Zann können sie den Schoggothen besiegen oder entkommen. Der Schoggothe muss dabei nicht getötet werden, die SC könnten ihn auch irgendwie umgehen oder vertreiben. Sollte es zu einem heißen Gefecht kommen und die SC ihn ernsthaft verletzen, könnte er fliehen und lieber nach leichterer Beute Ausschau halten. Bei dieser Begegnung geht es darum, die SC (und die Spieler) mit einer seltenen und mächtigen Kreatur zu konfrontieren – und dass sie am Ende auch davon berichten können.

F1. UNTERGESCHOSS DES STADTARCHIVS

Die untere Ebene der Pyramide ist ein einziger, offener Raum. Man kann ihn nur durch das Tor im Süden betreten oder verlassen. Der hineinführende Gang teilt sich, um um einen fünfeckigen Bereich herumzuführen, dessen Nordwest- und Nordostwand mit Regalen voller Schriftrollen und Metallplatten bedeckt sind. In der Raummitte steht eine Steinstatue einer geflügelten, fassförmigen Kreatur mit Tentakeln anstelle von Beinen. Im Westen und im Osten befindet sich jeweils eine Nische, in der westlichen steht ein Tisch mit einem Diorama. Im Norden des Raumes führt eine Rampe in den ersten Stock hinauf.

Bei dem Diorama handelt es sich um eine Karte Bohlvarais, wie die Stadt einst oberirdisch ausgesehen hat (vorhandene untere Ebenen sind nicht dargestellt). Aufgrund der Zerstörungen, zu denen es im Rahmen der Revolte der Schoggothen gekommen ist, ist das Diorama nicht mehr genau. Es zeigt auch nicht die Position der Sternstele. Die beiden Älteren Wesen im ersten Stock (siehe Bereich F2) können allerdings anhand dieser Darstellung das Gebäude bestimmen, in dem sich die Stele befindet.

Bei den Schriftrollen handelt es sich nicht um Papier, Papyrus oder Pergament, sondern um widerstandsfähiges, dünnes Material unbekanntes Ursprungs. Wie die Älteren Wesen darauf schreiben, ist ein Rätsel für sich. Alle Bücher bestehen aus dünnen, aber beständigen Metallplatten, die in Aklo oder der Sprache der Älteren Wesen graviert sind. Die Bibliothek, zu welcher auch die Regale im Obergeschoss gehören, enthält die Geschichte Bohlvarais und des Volkes der Älteren Wesen, berührt aber auch verschiedene Themen wie die Äußeren Götter oder das Dunkle Firmament.

Wie oben beschrieben, ist die Pyramide solide genug gebaut, dass der Schoggothe wohl Tage benötigt, ehe er ernsthaft Schäden am Gebäude anrichten kann. Zudem begnügt er sich zunächst mit Abwarten.

Schatze: Des Aklo mächtige SC können mit einem Fertigkeitswurf für Schätzen gegen SG 25 eine Reihe von Platten und Schriftrollen auswählen, die Museen und Sammlern auf Golarion insgesamt 10.000 GM wert wären – sie müssten aufgrund der Masse und des Gewichts aber z.B. in einem *Praktischen Rucksack* transportiert werden. Gelingt ferner ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25, stoßen die SC zudem auf eine *Schriftrolle: Besessene Haut*^{ABR}, eine *Schriftrolle: Genesung*, eine *Schriftrolle: Gestickter Schatz*^{EXP} und eine *Schriftrolle: Klön*.

Hinzu kommen einige arkane Zauberbücher, auch wenn die Älteren Wesen oben im Archiv keine arkanen Zauberkundigen sind. Du kannst über diesen Ort Zauberkundigen, die ihre Zauber aus Zauberbüchern vorbereiten, neue Zauber zukommen lassen.

F2. OBERGESCHOSS DES STADTARCHIVS (HG 17)

Schwaches Licht strömt durch die Fenster dieser Kammer im Obergeschoss. In der Mitte des Raumes befindet sich eine tragende, fünfeckige Säule, zu welcher die fünf Dachseiten zulaufen. Um diese Säule herum sind fünf Regale positioniert mit Schriftrollen und Büchern aus Metallplatten. Im Westen und im Osten befindet sich jeweils ein Glaszylinder mit einer Luke. An der Nordseite führt eine steile Rampe ins Untergeschoss.

Hinsichtlich der Rampe, der Regale und deren Inhalt ähnelt dieser Raum dem Saal im Untergeschoss, siehe dort.

Kreaturen: Zwei Archivare aus dem Volk der Älteren Wesen namens Pharl'nimaar und Blaayjhan ruhen hier in Stasis in den Glasbehältern. Sollten die SC die Zylinder öffnen, deren Aufgabe es ist, sie vor den Elementen und Staub zu schützen, oder sie auf andere Weise stören, so erwachen sie. Das Abenteuer geht davon aus, dass ihnen ihre Rettungswürfe gelingen und sie nach 2W4 Runden vollständig wach und ansprechbar sind. Sie greifen die SC nicht an, sind zu Beginn aber Unfreundlich eingestellt, zudem sind sie nervös und misstrauisch – schließlich erwachen sie aus langem Schlaf und sehen sich fremden Wesen gegenüber, wie sie sie noch nie gesehen haben. Intelligente Humanoide sind ihnen noch nie untergekommen, aber sie überwinden ihren Schock rasch. So sind sie auch bereit, in begrenztem Umfang Wissen mit den SC zu teilen.

Sie können über Bohlvarai mitteilen, dass es sich um eine lebendige, schöne Stadt gehandelt hätte, bis die Angehörigen ihres amorphen Dienervolkes höhere Intelligenz entwickelten und rebellierten. Also suchte man fieberhaft nach einem anderen Ort – egal ob auf demselben oder einem anderen Planeten –, um die Bevölkerung zu evakuieren. Gerade als die Älteren Wesen aber glaubten, die Lage könnte nicht mehr schlimmer werden, wurde die Stadt auf einen anderen Planeten in einer fremden Galaxis versetzt. Da sie nicht wussten, wo sich die nächste bewohnbare Welt befinden mochte, hatten sie die Wahl, ihre Sklaven zu bekämpfen, diese neue Welt zu erkunden oder sich im Tiefschlaf ziellos durchs Weltall treiben zu lassen. Viele von ihnen starben in Folge. Pharl'nimaar und Blaayjhan versetzten sich in langfristigen Tiefschlaf in der Hoffnung, dass bei ihrem Erwachen die Schoggothen fort wären und sie die Reste ihrer Kultur und Geschichte sodann zusammentragen könnten, damit andere Überlebende nicht von vorn beginnen müssten und ihre Errungenschaften nicht in Vergessenheit gerieten.

Beide erkennen eine Sternstele, wenn sie ihnen beschrieben wird, und sind entsetzt zu erfahren, welche Rolle sie bei kosmischen Ereignissen spielt. Sie gehen davon aus, dass die Stele auch etwas mit der Rebellion der Schoggothen zu tun hatte. Die Rebellion begann mit der Entstehung einer Kreatur, die sie nur als den „Mutanten“ bezeichnen. Der Mutant war ein Experiment mit einer neuen Art Sklave, bei dem sie nun glauben, dass die Sternstele finstere Einflüsse ausgeübt hätte. Der Mutant scheuchte sodann die Schoggothen auf und stachelte sie zum Aufstand an. Sie wissen, wo sich die Stele befindet, verbieten den SC aber zunächst, sich ihr auch nur zu nähern, da sie

zusammen mit dem Mutanten in einem Stasisfeld eingeschlossen ist. Die beiden Älteren Wesen befürchten (zurecht), dass der Mutant die Schoggothen zu einer willigen Armee organisieren könnte, würde er freigelassen.

Die SC müssen die Archivare davon überzeugen, ihnen den Standort des Forschungslabors mitzuteilen, in dem der Mutant erschaffen wurde. Die Älteren Wesen fordern die SC auf zu schwören, dass sie den Mutanten nicht lebend aus der Einrichtung entkommen lassen. Sofern den SC ein Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 28 gelingt, um die beiden von ihrer Aufrichtigkeit zu überzeugen, verlangen sie zudem, dass die SC den Schoggothen töten oder vertreiben, welcher das Archiv belagern; bei dieser Aufgabe würden sie den SC auch helfen.

Der Schoggothe mag vor dem Ausgang lauern oder auf der Pyramide hocken, er sollte aber nie in Vergessenheit geraten. Zuweilen taucht ein gewaltiges Auge vor einem der Fenster auf, um hinein zu spähen, dann wieder erbebt das ganze Gebäude.

PHARLNIMAAR UND BLAAYJHAN (2) HG 15

EP je 51.200

Ältere Wesen-Mentalisten^{ABR VII} 13 (MHB IV, S. 14)

RN Mittelgroße Aberration (Aquatisch)

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +29

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 24 (+3 GE, +10 Natürlich, +4 Rüstung)

TP je 229 (20 TW; 13W6+7W8+153)

REF +11, WIL +21, ZÄH +16

Immunitäten Kälte; Resistenzen Feuer 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 6 m (Unbeholfen), Schwimmen 12 m

Nahkampf 5 Tentakel +14 (1W4+1 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Mentale Verstärkungen (Gedanken erfassen^{ABR VII}, Hohe Konzentration^{ABR VII}, Überwältigender Verstand^{ABR VII}, Zeitgleiche Teleportation^{ABR VII}), Mentalmagievorrat (10 Punkte), Würgen (1W4+1)

Zauberähnliche Mentalistenfähigkeiten (ZS 13; Konzentration +22)

1/Tag — Gedanken wahrnehmen (SG 16), Telepathisches Band

Bekannte Mentalistenzauber (ZS 13; Konzentration +22)

6. (5/Tag) — Fleischkeule^{EXP} (SG 25), Gedankenstoß VI^{ABR VII} (SG 27), Sagenkunde

5. (8/Tag) — Mentale Barriere IV^{ABR VII}, Retrokognition^{ABR VII}, Synapsenüberladung^{ABR VII} (SG 26), Teleportieren

4. (8/Tag) — Ausspähung (SG 25), Kreatur aufspüren, Sonde^{ABR VII} (SG 25), Steinhaut, Unverwüstliche Sphäre (SG 23)

3. (8/Tag) — Heldenmut, Magie bannen, Telekinetisches Kampfmanöver^{ABR VII}, Tiefschlaf (SG 22), Vampirgriff

2. (8/Tag) — Eisenhaut, Energien widerstehen, Falsches Leben, Schnelle Erinnerung^{ABR VII}, Spiegelbilder, Spinnenklettern

1. (9/Tag) — Gedanken wahrnehmen (SG 22), Magierrüstung, Magisches Geschöß, Ohrenbetäubender Schrei^{ABR} (SG 20), Sprachen verstehen, Verschwinden^{EXP} (SG 20)

0. (beliebig oft) — Benommenheit (SG 19), Geisterhaftes Geräusch (SG 19), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Psychometrischen Gegenstand entdecken^{ABR VII}, Resistenz, Stabilisieren, Telekinetisches Geschöß^{ABR VII}

0. (beliebig oft) — Benommenheit (SG 19), Geisterhaftes Geräusch (SG 19), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Psychometrischen Gegenstand entdecken^{ABR VII}, Resistenz, Stabilisieren, Telekinetisches Geschöß^{ABR VII}

0. (beliebig oft) — Benommenheit (SG 19), Geisterhaftes Geräusch (SG 19), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Psychometrischen Gegenstand entdecken^{ABR VII}, Resistenz, Stabilisieren, Telekinetisches Geschöß^{ABR VII}

0. (beliebig oft) — Benommenheit (SG 19), Geisterhaftes Geräusch (SG 19), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Psychometrischen Gegenstand entdecken^{ABR VII}, Resistenz, Stabilisieren, Telekinetisches Geschöß^{ABR VII}

0. (beliebig oft) — Benommenheit (SG 19), Geisterhaftes Geräusch (SG 19), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Psychometrischen Gegenstand entdecken^{ABR VII}, Resistenz, Stabilisieren, Telekinetisches Geschöß^{ABR VII}

0. (beliebig oft) — Benommenheit (SG 19), Geisterhaftes Geräusch (SG 19), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Psychometrischen Gegenstand entdecken^{ABR VII}, Resistenz, Stabilisieren, Telekinetisches Geschöß^{ABR VII}

0. (beliebig oft) — Benommenheit (SG 19), Geisterhaftes Geräusch (SG 19), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Psychometrischen Gegenstand entdecken^{ABR VII}, Resistenz, Stabilisieren, Telekinetisches Geschöß^{ABR VII}

0. (beliebig oft) — Benommenheit (SG 19), Geisterhaftes Geräusch (SG 19), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Psychometrischen Gegenstand entdecken^{ABR VII}, Resistenz, Stabilisieren, Telekinetisches Geschöß^{ABR VII}

0. (beliebig oft) — Benommenheit (SG 19), Geisterhaftes Geräusch (SG 19), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Psychometrischen Gegenstand entdecken^{ABR VII}, Resistenz, Stabilisieren, Telekinetisches Geschöß^{ABR VII}

0. (beliebig oft) — Benommenheit (SG 19), Geisterhaftes Geräusch (SG 19), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Psychometrischen Gegenstand entdecken^{ABR VII}, Resistenz, Stabilisieren, Telekinetisches Geschöß^{ABR VII}

0. (beliebig oft) — Benommenheit (SG 19), Geisterhaftes Geräusch (SG 19), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Psychometrischen Gegenstand entdecken^{ABR VII}, Resistenz, Stabilisieren, Telekinetisches Geschöß^{ABR VII}

0. (beliebig oft) — Benommenheit (SG 19), Geisterhaftes Geräusch (SG 19), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Psychometrischen Gegenstand entdecken^{ABR VII}, Resistenz, Stabilisieren, Telekinetisches Geschöß^{ABR VII}

0. (beliebig oft) — Benommenheit (SG 19), Geisterhaftes Geräusch (SG 19), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Psychometrischen Gegenstand entdecken^{ABR VII}, Resistenz, Stabilisieren, Telekinetisches Geschöß^{ABR VII}

0. (beliebig oft) — Benommenheit (SG 19), Geisterhaftes Geräusch (SG 19), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Psychometrischen Gegenstand entdecken^{ABR VII}, Resistenz, Stabilisieren, Telekinetisches Geschöß^{ABR VII}

0. (beliebig oft) — Benommenheit (SG 19), Geisterhaftes Geräusch (SG 19), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Psychometrischen Gegenstand entdecken^{ABR VII}, Resistenz, Stabilisieren, Telekinetisches Geschöß^{ABR VII}

0. (beliebig oft) — Benommenheit (SG 19), Geisterhaftes Geräusch (SG 19), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Psychometrischen Gegenstand entdecken^{ABR VII}, Resistenz, Stabilisieren, Telekinetisches Geschöß^{ABR VII}

0. (beliebig oft) — Benommenheit (SG 19), Geisterhaftes Geräusch (SG 19), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Psychometrischen Gegenstand entdecken^{ABR VII}, Resistenz, Stabilisieren, Telekinetisches Geschöß^{ABR VII}

0. (beliebig oft) — Benommenheit (SG 19), Geisterhaftes Geräusch (SG 19), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Psychometrischen Gegenstand entdecken^{ABR VII}, Resistenz, Stabilisieren, Telekinetisches Geschöß^{ABR VII}

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle Winde wispern

Teil 2 - Sonnenuntergang über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im Raureif

Teil 4 - Der schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

TAKTIK

Vor dem Kampf Vor einem Kampf wirken die Meisterarchivare *Eisenhaut*, *Heldenmut* und *Magierrüstung* (bereits in den Spielwerten enthalten).

Im Kampf Beim Kampf gegen den Schoggothen unterstützen die Archivare die SC und wirken zunächst Zauber auf sie. Dann wenden sie 2 Punkte ihres Mentalmagievorrats auf, um mittels Hohe Konzentration die Zauberresistenz des Schoggothen zu überwinden.

Moral Die Archivare ziehen sich zurück, sollten sie unter 41 TP reduziert werden.

Grundspielwerte Ohne ihre oben erwähnten Stärkungszauber besitzen die Älteren Wesen die folgenden Spielwerte: **RK** 19, auf dem Falschen Fuß 16; **REF** +9, **WIL** +19, **ZÄH** +14.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 16, **KO** 23, **IN** 29, **WE** 18, **CH** 17

GAB +11; **KMB** +14 (Ringkampf +18); **KMV** 25 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Ausdauer, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Mächtiger Zauberfokus (Erkenntnismagie), Verbesserte Initiative, Zauberfokus (Erkenntnismagie)

Fertigkeiten Akrobatik +9, Bluffen +9, Diplomatie +9, Einschüchtern +28, Entfesselungskünstler +5, Fliegen +20, Heilkunde +26, Heimlichkeit +24, Klettern +3, Mechanismus ausschalten +23, Magischen Gegenstand benutzen +25, Motiv erkennen +29, Reiten +5, Schätzen +12, Schwimmen +21, Überlebenskunst +29, Verkleiden +5, Wahrnehmung +29, Wissen (Arkane) +34, Zauberkunde +34

Sprachen Aklo, Aqual, Aural, Celestisch, Ignal, Mi-Go, Nekril, Sprache der Älteren Wesen, Yithisch



ÄLTRES WESEN-ARCHIVAR

Besondere Eigenschaften Amphibie, Begrenzter Sternenflug, Erleuchtende Antworten (maximal 4), Gedächtnispalast (Wissen [Arkanes]), Gedanken wahrnehmen, Keine Atmung, Mnemonischer Speicher (70 Seiten/90 Minuten), Telepathisches Band, Überlegene Tranceschrift, Winterschlaf

Ausrüstung *Pektoral des Propheten*^{ARK}, *Ionenstein* (Scharlachrote und blaue Kugel) (Zauberkunde)

Entwicklung: Die Archivare zeigen den SC den Standort des Laboratoriums und geben ihnen zudem drei kleine, fünfeckige Scheiben aus durchsichtigem, rosigem Stein. Auf jeden ist in Aklo eine Zahl eingraviert: 2, 4 und 8. Die Archivare sind sich nicht sicher, wozu sie benötigt werden, wissen aber, dass sie Teil des Verschlussmechanismus jener Kammer sind, in welcher sich die *Sternstele* (siehe Bereich **G6**) befindet.

Sollten die SC nicht über die Fähigkeit verfügen, Fallen zu finden, können die Archivare ihnen helfen, die Luftschleuse in Bereich **G1** zu überwinden, da sie hierzu keine Fertigkeitwürfe ablegen müssen. Dies sollte aber nur geschehen, wenn es keine andere Alternative gibt – natürlich erhalten die SC in diesem Fall keine Erfahrung für die Falle.

Egal wie die Beziehung zu den Älteren Wesen aussieht, wenn die SC aufbrechen, sollten die SC den Mutanten entkommen lassen, werden Pharl'nimaar und Blaayjhan sie jagen, um sie zu töten als Rache dafür, dass sie ihr Wort nicht gehalten haben. Die Archivare verfügen über die erforderlichen erkenntnismagischen Mittel, um die SC aufzuspähen.

Belohnung: Belohne die SC mit 76.800 EP, sofern sie den Schoggothen töten oder verjagen können.

G. LABORATORIUM

Auf der Mitte eines leeren, von Kuppelgebäuden und spiralförmigen Türmen umgebenen Platzes stehen zwei fünfeckige Bauwerke, die mit einem langen, überdachten Weg verbunden sind. Beide Gebäude wurden aus schwarzgrünem Marmor errichtet, der nichtmenschliche Gravuren trägt.

Das größere Gebäude trägt ein Kuppeldach, aus dem eine nadelartige Spitze herausragt. Die Nadel ist von einer leuchtenden Energiehalbkugel umgeben, welche bis zur südwestlichen Wand des kleineren Gebäudes reicht. Sieht man von einem 1,50 m breiten, komplett umschlossenen Gang mit Giebeldach ab, welcher durch die Barriere führt und mit dem kleineren Gebäude verbunden ist, gibt es keine offensichtlichen Eingänge oder Fenster in dem Gebäude.

Das kleinere Gebäude ist beinahe in allem identisch, weist aber eine große, fünfeckige Tür an der Nordseite auf. Die Gravuren auf diesem Gebäude tragen die Spuren der Zeit und der Elemente.

Das größere Gebäude wird von einem permanenten, kuppelförmigen *Energiewand*-Effekt geschützt. Jede Kreatur im Inneren unterliegt einem *Temporäre Stasis*-Effekt (beide Effekte besitzen ZS 18). Diese Effekte sind die Produkte der Superwissenschaft und Magie der Älteren Wesen aus einer längst vergangenen Zeit. Die Mittel zum Deaktivieren der Effekte befinden sich in der Luftschleuse des Laboratoriums. Ein Effekt, welcher eine *Energiewand* zerstört, schaltet das Feld für 1 Runde ab, dann reaktiviert es sich. Eine Kreatur, die das *Temporäre Stasis*-Feld

betritt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 24 ablegen, misslingt dieser Rettungswurf, so erliegt sie dem Effekt. Solange das Feld besteht, ist jede Minute ein neuer Rettungswurf fällig, während man sich in seinem Wirkungsbereich aufhält; gelingt einer Kreatur der Rettungswurf, so wird sie für 24 Stunden gegen den Effekt immun.

Die Symbole auf den Außenwänden der Gebäude sind schwer zu entziffern, allerdings kann ein SC mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ein Muster erkennen, welches seesternköpfige Kreaturen zeigt, die Flüssigkeiten in ein großes Becken gießen. Gelingt der Wurf gegen SG 30, stößt ein SC auf ein ähnliches Bild: ein körperloser Mund schwimmt nun im Becken und die seesternköpfigen Kreaturen schlagen mit ihren Tentakeln um sich.

G1. LABORLUFTSCHLEUSE (HG 15)

In drei Ecken dieses fünfseitigen Raumes befinden sich Steintafeln mit kleinen Symbolen und Runen, die in den Farben des Regenbogens blinken. An der südwestlichen Wand kann man die Umrisse einer fünfeckigen Tür ohne Griff oder Schloss erkennen. Im Norden befindet sich eine weitere fünfeckige Tür, diese aber verfügt über eine Klinke und ein seltsames Schloss.

Boden und Wände bestehen aus glattem schwarzgrünem Marmor. Die Luft ist kalt und abgestanden, aber wärmer als draußen.

Die nördliche Außentür ist verschlossen und benötigt anscheinend einen fünfeckigen Schlüssel oder Stab, um sie zu öffnen; alternativ kann ein SC sie mit einem Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 35 öffnen. Mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 25 kann man erkennen, dass über bestehenden Zeichen andere Symbole gekratzt wurden, allerdings füllen Eis und Schnee die Vertiefungen aus. Sollten die Zeichen leserlich gemacht werden, steht dort auf Aklo: „Der von uns erschaffene Tod ist nun unser Untergang. Er wartet.“

Sollten die SC den Bereich drinnen absuchen, stoßen sie mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 25 auf einen kleinen, rosig-durchsichtigen, fünfeckigen Stein auf einer der Kontrolltafeln, der zwischen den anderen seltsamen Knöpfen und Symbolen praktisch unsichtbar ist. In die Oberfläche ist in Aklo die Zahl 7 eingraviert (siehe auch Bereich **G6**). Nahezu identische Marken haben die SC wahrscheinlich von den Älteren Wesen im Archiv erhalten.

Falle: Die südwestliche Tür ist verschlossen, mit einer Falle gesichert und mit den äußeren *Energiewand*- und *Temporäre Stasis*-Effekten verbunden. Wird die Tür aufgeschlossen, entschärft dies die Falle und deaktiviert die magischen Effekte, die auf dem Laboratorium liegen. Der *Energiewand*-Effekt hinter der Tür verstärkt diese. Es gibt zwei Wege, die Tür sicher zu öffnen:

Erstens müsste ein SC einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 31 und dann für Mechanismus ausschalten gegen SG 31 ablegen, um die Falle zu entschärfen. Dann muss ein Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 40 gelingen, um den fremdartigen Öffnungsmechanismus der Tür zu überwinden; misslingt dieser Wurf, reaktiviert sich die Falle und muss der Prozess von vorn begonnen werden. Die Tür kann erst geöffnet werden, wenn die Falle entschärft wurde.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle Winde wispern

Teil 2 - Sonnenuntergang über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im Raureif

Teil 4 - Der schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

Die zweite Methode erfordert die Zusammenarbeit von vier Charakteren, die sich alle im Raum und im Wirkungsbereich der Falle befinden müssen. Jeweils ein SC muss an einer Kontrolltafel stehen, während der vierte auf der Tür magische Symbole in einer bestimmten Reihenfolge berühren muss; diese wird ihm von jenem Charakter vorgegeben, der über die Fähigkeit Fallen finden verfügt und alle erforderlichen Fertigkeitwürfe ablegt. Gelingt diesem Charakter ein Intelligenzwurf gegen SG 25, so wird der SG aller Fertigkeitwürfe für Mechanismus ausschalten und Wahrnehmung um jeweils 10 reduziert; ferner ist zum Entschärfen der Falle und dem Öffnen der Tür nur ein Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten erforderlich.

Sobald die Tür offen ist, wird das Laboratorium nicht länger von *Energiewand* und *Temporäre Stasis* geschützt.

STERILISIERENDE FLAMME HG 15

EP 51.200

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 31

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch (1 Runde)

Effekt Zaubereffekt (maximierter *Feuerball*, 60 Feuer-schaden; REF, SG 24, halbiert); mehrere Ziele (alle Ziele in der Kammer)

G2. HAUPTBEOBACHTUNGSKAMMER

Diese große, fünfeckige Kammer hat eine kuppelartige Decke, die an der höchsten Stelle 13,50 m erreicht. In 6 m Höhe verläuft rundum ein 1,50 m breites Sims, von dem im Nordosten ein Gang abgeht. Dieses Sims hat kein Geländer, auch führen weder eine Treppe noch eine Rampe hinauf. Auf Bodenniveau führen dagegen zwei steile Rampen nach unten und münden in jeweils einen Korridor nach Westen und einen nach Osten. Zudem führt ein Gang nach Süden. Die Marmorwände und der Marmorboden sind feucht und kalt. In der Luft hängt ein schwacher Geruch nach Chemikalien und nassem Fell.

Von hier aus wurde der Mutant beobachtet, ehe er hyperintelligent wurde und die Fähigkeit zum Fliegen erlangte. Die obere Galerie führt aus dem Raum hinaus, während die drei unteren Ausgänge in die Ebene unter dem Labor führen. Die nach Westen und Osten führenden Korridore sind glatte Rampen mit einem steilen 45°-Gefälle und einer Deckenhöhe von 3 m. Die Rampen gelten abwärts als Schwieriges Gelände, während zur Nutzung aufwärts ein Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 0 erforderlich ist und Kreaturen auf ¼ ihrer Bewegungsrate beschränkt sind.

G3. RUHEKAMMER (HG 13)

Zwei gläserne Zylinder, jeder groß genug für eine Person, stehen an der Westseite dieses fünfeckigen Raumes. Jeder Zylinder verfügt über eine durchsichtige Tür mit Angeln und einem Griff zu beiden Seiten. Im Osten führt eine steile Rampe zu einer anderen Etage hinauf. Nach Nordosten führt ein ungewöhnlicher, fünfseitiger Gang.

In diesem Raum zogen die im Labor tätigen Forscher sich vorübergehend in Winterschlaf zurück, wenn sie während wichtiger, längerer Experimente nicht nach Hause gingen. So konnten sie ihre Experimente rund um die Uhr beobachten. Die Deckenhöhe beträgt 4,50 m.

Sollten die SC die Schlafkammern durchsuchen und einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ablegen, stoßen sie auf eine kleine, fünfseitige Steinmarke, in welche auf Aklo die Zahl 6 eingraviert ist (siehe Bereich G6).

Kreaturen: Als das Laboratorium in Stasis versetzt wurde, saßen zwei Forscher mit dem Mutanten fest und wurden in Juju-Zombies verwandelt. Keiner der Gefallenen Forscher konnte seine angeborene Winterschlaffähigkeit nutzen, da beide durch den *Temporäre Stasis*-Effekt in Bereich G5 festgesetzt wurden.

Sobald der Effekt mit Deaktivierung der Verteidigungsanlagen des Labors endet, konferieren die Forscher telepathisch mit dem Mutanten, bereiten sich auf den Kampf vor und teilen sich auf, um durch das Labor zu streifen. Ein Forscher verbleibt in diesem Raum; sollte er den SC als erster begegnen, schreit er nach dem Mutanten und seinem Kollegen. Die drei Kreaturen kreisen die Helden dann ein und nutzen den Aufbau des Laboratoriums zu ihrem Vorteil. Die drei Kreaturen sollten aus unterschiedlichen Richtungen kommen. Dieses Ältere Wesen besitzt eine Handvoll fünfseitiger Scheiben wie jene, die in Bereich G1 beschrieben ist.

GEFALLENER FORSCHER HG 13

EP 25.600

Älteres Wesen-Juju-Zombie-Alchemist^{EXP} (Mentalist^{ABR}) 10 (MHB IV, S. 14, MHB II, S. 291)

RB Mittelgroßer Untoter (Aquatisch)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +23

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 23 (+1 Ausweichen, +5 GE, +13 Natürlich)

TP 172 (17W8+96)

REF +16, **WIL** +13, **ZÄH** +17

Immunitäten wie Untote, Elektrizität, Kälte, *Magisches Geschoss*; **Resistenzen** Feuer 10; **SR** 10/Adamant (100 Punkte), 10/Hiebschaden und Magisch; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4;

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 6 m (unbeholfen), Schwimmen 12 m



STEINMARKE DER ÄLTEREN WESEN

Nahkampf Hieb +14 (1W6+2), 5 Tentakel +14 (1W4+2 plus Ergreifen)

Fernkampf Bombe +19/+14/+9 (5W6+11 Feuer) oder Schockbombe +19/+14/+9 (5W6+11 Elektrizität) oder Verwirrungsbombe^{ABR} +19/+14/+9 (3W6+11 plus Verwirrung)

Besondere Angriffe Bombe 23/Tag (5W6+11 Feuer, SG 26), Würgen (1W4+2)

Vorbereitete Alchemisten-Extrakte (ZS 10; Konzentration +21)

4. — *Bewegungsfreiheit, Mächtige Unsichtbarkeit, Steinhaut*
3. — *Arkaner Blick, Elementaraura^{EXP} (2x, SG 24), Host, Schutz vor Energien, Zungen*
2. — *Energien widerstehen (2x), Falsches Leben, Hauch der Elemente^{EXP}, Rindenhaut, Unsichtbares sehen, Verschwimmen*
1. — *Erhöhte Aufmerksamkeit^{ABR VI}, Schild (2x), Sprachen verstehen, Weiter Schuss^{ABR II}, Ziel-Bombenzusatz^{ABR II}, Zielsicherer Schlag (2x)*

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn der Gefallene Forscher aus der Stasis kommt, nimmt er sofort sein Kognatogen und seine *Extrakte: Falsches Leben, Rindenhaut und Steinhaut* ein. Diese Effekte sind bis auf *Falsches Leben* bereits bei seinen Spielwerten berücksichtigt (für diesen Effekt musst du noch die Temporären Trefferpunkte auswürfeln.)

Im Kampf Der Gefallene Forscher bevorzugt seine Schockbomben, da er und der Mutant gegen Elektrizität immun sind. Sollten die SC sich als gegen Elektrizität resistent erweisen, wechselt er zu Feuerbomben und trinkt seinen *Extrakt: Ziel-Bombenzusatz*, um seinen Schaden zu erhöhen.

Moral Der Gefallene Forscher kämpft bis zum Tod.

Grundspielwerte Ohne die Effekte seines Kognatogens und der unter „Vor dem Kampf“ erwähnten Extrakte besitzt der Gefallene Forscher die folgenden Spielwerte: **RK** 25, auf dem Falschen Fuß 19 (+9 Natürlich); **SR** 10/Hiebschaden und Magisch; **Nahkampf** Hieb +15 (1W6+3), 5 Tentakel +15 (1W4+3 plus Ergreifen); **Besondere Angriffe** Bombe 21/Tag; Würgen (1W4+3); **Vorbereitete Alchemisten-Extrakte** Konzentration +19 (der SG des Rettungswurfes gegen alle Zauber sinkt um 2); **ST** 17, **IN** 28; **Fertigkeiten** Klettern +11, Schwimmen +31, Wissen (Arkane, Natur) +38, Wissen (Die Ebenen, Gewölbe) +35, Zauberkunde +29.

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 20, **KO** —, **IN** 32, **WE** 16, **CH** 19

GAB +12; **KMB** +14 (Ringkampf +18); **KMV** 30 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Ausdauer, Ausweichen, Defensiver Kampfweise, Große Zähigkeit, Improvisierter Fernkampf, Kampfflexe, Schweben, Trank brauen, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Bombe), Wurf im Getümmel^{ABR II}, Zusätzliche Bomben^{EXP}

Fertigkeiten Einschüchtern +21, Fliegen +17, Heilkunde +23, Klettern +10, Magischen Gegenstand benutzen +24, Mechanismus ausschalten +23, Schwimmen +30, Überlebenskunst +23, Wahrnehmung +23, Wissen (Arkane, Natur) +42, Wissen (Die Ebenen, Gewölbe) +39, Zauberkunde +31; **Volksmodifikatoren** Klettern +8

Sprachen Aklo, Aqual, Aural, Ignal, Infernalisches, Mi-Go, Nekril, Sprache der Älteren Wesen, Terral, Yithisch

Besondere Eigenschaften Alchemie (alchemische Gegenstände herstellen +10), Amphibie, Begrenzter Sternenflug, Entdeckungen (Schlick in Flaschen^{ABR}, Schnelle Bomben, Schockbombe, Spontane Heilung^{ABR}, Verwirrungsbombe^{ABR}), Keine Atmung, Kognatogen^{ABR}, Perfekte Erinnerung, Schnelle Alchemie, Winterschlaf

Kampfausrüstung *Trank: Mächtige Magische Fänge*, Kognatogen^{ABR}; **Sonstige Ausrüstung** *Resistenzumhang +2, Ionenstein (Scharlachrote und blaue Kugel)* (Einschüchtern), Alchemistenformelbuch, Steinscheiben (3, 5 und 10)

G4. ALCHEMIELABOR (HG 13)

Eine kleine Werkbank mit alchemistischer Ausrüstung steht in der östlichen Ecke dieses hohen, fünfseitigen Raumes. An der Westseite beginnt eine steile, aufwärts führende Rampe aus demselben kalten Marmor wie das restliche Gebäude. Ein fünfseitiger Korridor führt gen Nordwesten in die Dunkelheit.

Die Deckenhöhe dieser Kammer beträgt 4,50 m. Die Materialien auf der Werkbank entsprechen einem Alchemistenlabor. Durchsuchen die SC den Bereich oder machen sie eine Bestandsaufnahme, stoßen sie auf ein seltsames „Notizbuch“ aus mehreren dünnen Goldplättchen, die mit Aklozeichen graviert wurden. Ein SC mit wenigstens 5 Fertigerstufen in Handwerk (Alchemie) oder der einen Fertigerstufenwurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20 ablegt, erkennt, dass es um Forschungen zu Kognatogenen geht, die auch Nichtalchemisten verabreicht werden könnten. Die Forschungsergebnisse sind unleserlich, da die letzten Platten geschmolzen sind, als wären sie mit großer Hitze in Kontakt gekommen.

Kreaturen: Der andere Gefallene Forscher positioniert sich hier nach Deaktivierung des *Temporären Stasis*-Feldes. Seine Taktik ähnelt der seines Kollegen in Bereich G3; er schreit nach dem Mutanten und dem anderen Forscher, sodass alle drei Kreaturen aus verschiedenen Richtungen die SC angreifen. Ferner führt er zwei fünfseitige Steinscheiben mit Zahlen (1 und 9) mit sich.

GEFALLENER FORSCHER

HG 13

EP 25.600

TP 172 (siehe Seite 150)

Schätze: Die untoten Alchemisten haben hier ein paar Dinge zurückgelassen, die sie zu Lebzeiten hergestellt haben: ein Öl: *Tageslicht* und drei *Tränke: Schwere Wunden heilen*. Um diese Phiole zwischen den anderen Reagenzien zu entdecken, ist ein Fertigerstufenwurf für Wahrnehmung gegen SG 25 erforderlich.

G5. EXPERIMENTALES BRUTBECKEN (HG 17)

Am nördlichen Ende dieser fünfseitigen Kammer steht ein 3 m x 1,50 m Block aus schwarzgrünlichem Marmor. Ein großer Teil der Oberseite des Blocks wurde fortgeschnitten und mit einer seltsamen Stahlliegierung ausgelegt, um ein Becken oder eine Wanne zu schaffen. Es riecht nach einer Mischung aus Lavendel und Ozon. Die Wände und der Boden sind – wie überall sonst auch – aus glattem Stein beschaffen, zudem aber beachtenswert sauber.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle Winde wispern

Teil 2 - Sonnenuntergang über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im Raureif

Teil 4 - Der schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

Kreaturen: Am Ort seiner Erschaffung lauert jenes Wesen, welches von den Älteren Wesen nur „der Mutant“ genannt wird. Es handelt sich um einen mutierten Schoggothen, den die Wissenschaftler hier ungewollt geschaffen haben. Eigentlich wollten sie einen etwas intelligenteren Diener erschaffen, der nicht ständig überwacht werden musste. Zu diesem Zeitpunkt hatte man die *Sternstele* in Bereich G7 kaum erforscht, nutzte sie aber aufgrund der von ihr ausgehenden mentalmagischen Energie als Energiequelle, ohne zu erkennen, dass die davon angetriebenen Prozesse kontaminiert wurden. Während die Forscher versuchten, ihrem Geschöpf einen Funken Intelligenz zu verleihen, schwappte eine Welle gesellschaftlich-nihilistischen Zeitgeistes über die Kreatur hinweg. Diese zur Beschleunigung der Evolution des Mutanten genutzten Prozesse gerieten außer Kontrolle, ohne dass die Forscher es bemerkten. Der Mutant erkannte rasch seine Lage und täuschte den Älteren Wesen geringe Intelligenz vor, um sich unter der Aufsicht seiner Herren durch Bohlvarai bewegen zu können. Dabei nahm er zu seinen minderentwickelten, schoggotischen Verwandten telepathischen Kontakt auf und begann, die Saat der Revolution zu säen. Als die Führungsspitze der Älteren Wesen schließlich die Verschwörung entdeckte, bemühten sie sich, jeden, der davon wusste, am direkten Kontakt mit der Kreatur zu hindern. Die Forscher wurden geopfert, um den Mutanten in das Laboratorium zurückzulocken, in dem er entstanden war; dann wurde die Stätte in dauerhafte Stasis versetzt. Leider kamen diese Vorsichtsmaßnahmen zu spät – die Schoggothen erhoben sich dennoch zur Rebellion und Bohlvarai war verloren.

Der Mutant hat zwei kurzfristige Ziele: Versklaven der SC, um zu erfahren, was sich während seiner Gefangenschaft zugetragen hat, und Fliehen. Er arbeitet mit den untoten Forschern zusammen; alle drei Kreaturen zusammen ergeben eine Begegnung mit HG 18. Wird der Mutant unter 66 TP reduziert, versucht er, sich zurückzuziehen und in einen anderen Raum der Einrichtung zu fliehen.

DER MUTANT HG 17

EP 102.400

CB Mittelgroßer Schlick

INI +8; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 27 m, Erschütterungssinn 27 m, Geruchssinn 27 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

RK 35, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 30 (+1 Ausweichen, +4 GE, +20 Natürlich)

TP 297 (22W8+198)

REF +13, **WIL** +12, **ZÄH** +16

Immunitäten wie Schlicke, Blindheit, Geistesbeeinflussende Effekte, Kälte, Schall, Taubheit; **Resistenzen** Elektrizität 15, Feuer 15, Säure 15; **SR** 10/—; **ZR** 28

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich), Klettern 9 m, Schwimmen 15 m

Nahkampf 4 Hiebe +26 (1W12+10 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Brut erzeugen, Würgen (1W12+15)

SPIELWERTE

ST 30, **GE** 19, **KO** 28, **IN** 17, **WE** 20, **CH** 21

GAB +16; **KMB** +26 (Ansturm +28, Entwaffnen+30); **KMV** 41 (43 gegen Ansturm und Entwaffnen)

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzent-

rierter Schlag, Mächtiges Entwaffnen, Schweben, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbessertes Entwaffnen

Fertigkeiten Einschüchtern +14, Fliegen +18, Heimlichkeit +26, Klettern +19, Magischen Gegenstand benutzen +27, Schwimmen +22, Wahrnehmung +27, Wissen (Arkane, Gewölbe) +14

Sprachen Aklo, Sprache der Älteren Wesen; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Amphibie

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erschaffen (ÜF) Vom Mutanten getötete Kreaturen erheben sich 1W10 Minuten später als Juju-Zombies^{MHB}. Diese Juju-Zombies stehen unter der Kontrolle des Mutanten und teilen eine telepathische Verbindung über 150 m hinweg. Der Mutant kann maximal eine Anzahl von Juju-Zombies in Höhe der doppelten Anzahl seiner Trefferwürfel versklaven; überzählige Brut wird zu Untoten mit freiem Willen.

Schlick stärken (ÜF) Der Mutant kann Kreaturen der Kreaturenart Schlick stärken; alle Schlicke innerhalb von 9 m Entfernung zu ihm erhalten einen Verständnisbonus von +2 auf Angriffs-, Fertigkeiten- und Rettungswürfe, solange sie sich in diesem Wirkungsbereich aufhalten plus 1 weitere Minute lang.

Entwicklung: Sollte der Mutant aus dem Labor entkommen, ist das Endziel der SC dadurch nicht gefährdet, schließlich müssen sie die *Sternstele* deaktivieren und kein Monster töten. Seine Flucht ist allerdings für den Bohlvarai-Nexus und möglicherweise auch angrenzende Nexus eine Katastrophe, da die Kreatur die anderen Schoggothen zu einer Armee organisieren und die Ruinen erobern wird. Dann wird sie ein begehliches Auge auf die Nachbarschaft werfen. Pharlnimaar und Blaayjhan werden die SC mittels *Ausspähen* und *Kreatur aufspüren* suchen, um sie für ihr Versagen zu bestrafen.

G6. ZUGANGSTÜR

Dieser ebene Korridor verläuft von Bereich G2 aus nach Süden und endet – scheinbar – in einer Sackgasse. Bei einer sorgfältigen Untersuchung der Südwand stößt man auf einen haarfeinen Umriss, der nahelegt, dass es eine Tür gibt, nur ist kein Öffnungsmechanismus zu erkennen. Es handelt sich um einen 0,30 m dicken Steinblock, der nicht gegen Magie immun ist. In die Oberfläche der Tür sind präzise Zeichen eingraviert; lies das Folgende vor oder nutze eigene Umschreibungen:

In die Oberfläche der Tür ist ein Pentagramm mit einem Symbol in der Mitte eingraviert. An jedem Außenpunkt des Pentagramms und in der Mitte jeder geraden Linie befindet sich eine kleine, fünfseitige Vertiefung, als wäre jeder dieser insgesamt 10 Plätze für einen Gegenstand gedacht.

Das Symbol in der Mitte repräsentiert im Aklo die Zahl 19. Bei dem Pentagramm handelt es sich um ein mathematisches Puzzle, dass die Vorlieben der Älteren Wesen zu ungeraden Zahlen – insbesondere 5 – betont. Die Steintür gleitet auf, wenn alle Zahlenscheiben so in den Steckplätzen positioniert werden, dass die drei Zahlen auf jeder geraden Linie 19 ergeben (siehe Spielerunterlage für eine Lösung; beachte, dass die Zahlen rotiert oder umgekehrt platziert werden können, sofern die genannte Regel eingehalten wird).

Um das Puzzle visuell ansprechender zu gestalten, könntest du ein Pentagramm mit den entsprechenden Steckplätzen zeichnen und Münzen, Pokerchips oder Zettelchen mit den passenden Zahlen ausgeben, damit die Spieler an einer Lösung herumexperimentieren können. Alternativ kannst du einem SC gestatten, die Lösung mit einem Intelligenzwurf gegen SG 18 herauszufinden.

Belohnung: Belohne die SC, sofern sie die Lösung ohne Einsatz von Magie oder einem Intelligenzwurf herausfinden.

G7. ENERGIEKAMMER (HG 16)

Eine vertraut wirkende Säule steht in der südlichsten Ecke dieses Raumes. Zu beiden Seiten der Stele steht ein metallener Gegenstand, beide sind an einer Gerätschaft befestigt, welche sie in Position hält. Es sind lange, dünne, rechteckige Scheiben aus silbernem Metall, die zu jeweils halben Röhren gebogen worden sind und die Stele mit jeweils einem guten Meter Abstand umschließen. Kabel führen von den Gegenständen nach oben und verschwinden in der Steinwand. Blinkende Lichter und eine Reihe im Wechsel befindlicher Symbole entspringen direkt dem Inneren der Steinwand. Ein leises Summen erfüllt den Raum.

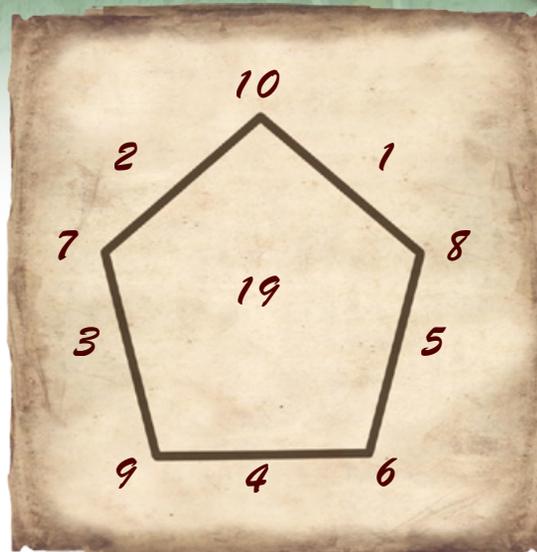
Die silbernen Gegenstände sind Energiekollektoren, welche ambiente mentale Energie absorbieren und zu uralten Energiekapazitoren anderswo in der Stadt weiterleiten – auch wenn der Großteil dieser gesammelten Energie nun nach Carcosa zurückfließt. Da diese Gerätschaft schlecht abgeschirmt ist, konnte freierwerdende finstere Energie den Verstand des Mutanten kontaminieren, sodass er mit erhöhter Geschwindigkeit Intelligenz entwickelte.

Die Gerätschaft stellt keine unmittelbare Bedrohung für die SC dar; sollte sie an Ort und Stelle gelassen werden, generiert sie sogar einen Bonus von +2 auf die Fertigkeitwürfe im Rahmen des Deaktivierungsrituals. Die SC können dies mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Arkane oder Baukunst) gegen SG 30 erkennen.

Diese seltsame wissenschaftliche Gerätschaft kann zerlegt oder zerstört werden (Härte 8, 15 TP); dann vibriert die gesamte Anlage 23 Sekunden lang, während draußen eine Sirene aufheult, die sogar in diesem unterirdischen Raum schwach zu hören ist. Beben und Sirene enden dann abrupt. Durch ihr Tun haben die SC den Mechanismus unwiderbringbar zerstört, welcher die *Energiewand* und die *Temporäre Stasis* erzeugt.

An der südwestlichen Wand befindet sich in Schulterhöhe ein fünfeckiger, steinerner Bereich von der Größe einer menschlichen Handfläche; wird dieser Bereich hinein gedrückt, gleitet die Südostwand zur Seite. Dahinter befindet sich ein kleines Fach mit einem seltsamen Behälter (siehe unten, „Schätze“).

Kreaturen: Beginnen die SC das Ritual zur Deaktivierung der *Sternstele*, erscheint in der 23. Minute eine Traummanifestation Xhamen-Dors, um die SC aufzuhalten. Je nach Betrachtungswinkel und Lichtverhältnissen scheint es sich um einen furchtbar entstellten Grafen Lowls zu handeln oder um den Schädel eines Reptils auf einem Berg wirbelnder Haare, Fungusmasse und Pilzflechten.



SPIELERUNTERLAGE

XHAMEN-DORS TRAUMMANIFESTATION HG 16

EP 76.800

Einzigartiger Belebter Traum (MHB II, S. 36)

NB Großer Externar (Extraplanar, Körperlos)

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +25

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 19, auf dem Falschen Fuß 15 (+6 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, -1 Größe)

TP 254 (20W10+100)

REF +11, **WIL** +16, **ZÄH** +16

Verteidigungsfähigkeiten Körperlos; **ZR** 27

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Körperlose Berührung +22 (Berührungsangriff, 8W8 Negative Energie plus Alptraumfluch)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +18)

3/Tag — *Alptraum* (SG 21), *Dimensionstür*, *Tiefschlaf* (SG 19)

1/Tag — *Furcht* (SG 20), *Tödliches Phantom* (SG 20), *Verwirrung* (SG 20)

TAKTIK

Im Kampf Der Belebte Traum setzt *Furcht* ein, um einen Ritualteilnehmer mehr als 3 m weit fortzujagen und so das Ritual zu unterbrechen. Alternativ wirkt er *Tödliches Phantom*, um einen SC zu töten, oder versucht, die SC mehr als 10 Runden lang in den Kampf zu binden.

Moral Der Belebte Traum kämpft bis zum Tod oder bis zur Unterbrechung des Rituals. Dann verblasst er zurück zur Ätherebene und die Folgen des Fehlschlagens treten ein.

SPIELWERTE

ST —, **GE** 16, **KO** 19, **IN** 10, **WE** 15, **CH** 23

GAB +20; **KMB** +24; **KMV** 41

Talente Abhärtung, Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Dimensionale Beweglichkeit^{ABR II}, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Kampreflexe

Fertigkeiten Bluffen +29, Einschüchtern +29, Fliegen +9, Heimlichkeit +22, Motiv erkennen +25, Wahrnehmung +25, Wissen (Die Ebenen) +23

Sprachen Telepathie 30 m

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle Winde wispern

Teil 2 - Sonnenuntergang über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im Raureif

Teil 4 - Der schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

Schätze: In der Geheimkammer befindet sich eine große Kiste aus einem ungewöhnlichen, silbernen Metall, das an verchromten Stahl erinnert. Der Verschlussmechanismus ist ein Kombinations Schloss mit fünf Rädchen, die mit Zahlen in der Sprache der Älteren Wesen beschriftet sind. Ein SC kann die Kiste mit einem Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG

35 öffnen. In der Kiste liegt eine Metallstange mit einem Zettel in der Sprache der Älteren Wesen: „Außerweltliches Artefakt, Katalognummer 892. Vorsicht mit Einstellung 4.“ Es handelt sich um ein *Zepter der Herrschaftlichen Macht*. Ferner lagern in der Kiste ein *Zauberspeicherring (Luftweg, Magierrüstung)*, eine *Kristalline Zaubermatrix^{ABR}* ^{VI} (*Dimensionstür*), eine *Schriftrolle: Telepathisches Band* in Form einer bedruckten Kupferfolie und 5.769 GM in kleinen, fünfeckigen Münzen.

TEIL 4: DER SCHWARZE TURM

Erich Zann führt die SC zu seinem Heimatnexus, einer Stadt namens Paris. Paris unterscheidet sich von den anderen Nexus darin, dass er nur teilweise ausgebildet ist. Was existiert, ist nur eine Kopie und nicht einmal ein vollständiges Abbild des Originals. Ein Stück der Seine fließt an einer Szenerie vorbei, welche Notre-Dame de Paris, den Louvre, die École Militaire und den Eiffelturm enthält, strömt dann aber in den See von Hali.

Dies ist nicht das Paris, welches die Spieler vielleicht kennen, sondern ein grimmiger, postapokalyptischer Schatten. Nachts wallt der Nebel vom See her über den Nexus und lässt sich überall nieder. Tagsüber sind die Straßen leer bis auf ein paar Wahnsinnige oder Unglückliche, die *Der König in Gelb* zur Gänze gelesen haben und die sich nun hinter vernagelten Fenstern und Türen verbergen, um zu überleben. Diese Leute stellen für die SC keine Bedrohung dar, doch solltest du Spielwerte benötigen, so nutze die NSC-Galerie im *Spielleiterhandbuch* für Kultanhänger, Kriminelle und einfache Leute, denen man auf der Straße begegnen kann.

Die hiesige Gesellschaft wird von Lengghulen beherrscht. Diese gelehnten Kreaturen haben Erich Zann sehr geschätzt und als Oberhaupt dieses Nexus akzeptiert, da ihm sein umfangreiches Wissen ihren Respekt eingebracht hat. Leider hat seine lange Abwesenheit aber ein Machtvakuum erschaffen, welches den SC Probleme bereiten wird, wenn sie ihn heimbringen.

In diesem Nexus gibt es ausgebrannte Gebäude und geplünderte Geschäfte, es sieht aus, als tobe ein ständiger Aufstand und in der Ferne ertönen Schreie.

Der Paris-Nexus besitzt das Merkmal Chaos.

H. RUE D'AUSEIL (HG 16)

Wenn die SC Erich Zann zu seiner Residenz eskortieren, so lies das Folgende vor oder nutze eigene Umschreibungen:

Die Kopfsteinpflasterstraße beginnt südlich des Flusses und führt zwei Mal über große Brücken aus schwarzem Stein. Der Fluss stinkt und das Licht der schwarzen Sonnen über Carcosa ist besonders dümmrig. Sobald ihr die nördlichste Brücke überquert habt, werden die Straßen sehr schmal und atemberaubend steil – oft ähneln sie mehr Treppen mit Geländern an der Seite.

AUFGEBOCKTE STELE

Die Straße läuft in ein Flickwerk aus Bereichen mit Kopfsteinpflaster und solchen mit nackter Erde aus, dazu kommt grünlich-graue, schwächliche Vegetation. Letztendlich sieht ihr eine efeubedeckte Wand, die das Ende der Straße markiert. Eines der Häuser ist deutlich höher als die anderen, es ist ein windschiefes, fünfgeschossiges Gebäude mit Dachgauben. Der Dachbodenraum direkt unter dem Giebeldach weist ein Fenster gen Westen auf, durch welches man in den nächsten Nexus hinüberblicken kann.

Dies Erich Zanns persönliche Residenz – das drittletzte Haus in einer Straße, welche dem Raumzeitgefüge seiner Heimatwelt entrissen wurde. Er wohnt unter dem Dach und auf seine Bitte hin ist auch der vier Stock des Hauses unbewohnt.

Kreaturen: Acht Ghulschüler Erich Zanns halten Wacht über das Haus in der Hoffnung, er könnte zurückkehren. Wenn sie ihn gesund und munter erblicken, sind sie überglücklich. Sie umringen ihn rasch und bilden einen Verteidigungskreis, bis sie erfahren, dass die SC ihn gerettet haben. Diese Ghule sind zwar böse, haben ihr monströses Wesen aber unter Kontrolle. Sie halten nichts davon, andere Wesen zu ermorden, um ihr Fleisch zu verzehren, da es mehr als genug Leichen in Casca gibt und zudem auch genug Unglückliche sich einen schnellen, gnädigen Tod wünschen, um der tragischen Existenz hier zu entinnen.

Sobald man einander vorgestellt hat, informieren die Ghule Erich darüber, dass es in seiner Abwesenheit praktisch zu einem Bürgerkrieg gekommen ist. Wo Erich früher die Lengghule lenkte, indem er an ihre Liebe zum Wissen appellierte, hat nun ein mächtiger, wilder Ghul namens Armal seinen Platz an sich gerissen. Armal hat viele der Ghule zu einer militärischen Polizeiorganisation organisiert, welche schwach von den französischen Gendarmen inspiriert wurde. Zuerst schien es, als wolle Armal die Ordnung aufrechterhalten, allerdings berichten Erichs Verbündete, dass seine Herrschaft mittlerweile brutal und unberechenbar sei. Die Lengghule, welche sich zivilisiert verhalten, sowie die armen menschlichen Flüchtlinge im Nexus würden unter seiner Tyrannei leiden!

Dies soll eine Rollenspielbegegnung sein, doch solltet die SC die Ghule angreifen, so verteidigen sich diese, während sie zugleich versuchen, Erich vor den Helden zu beschützen. Erich Zann bemüht sich zwar, den Streit zu beizulegen, ist aber eingeschränkt, da er ja nicht sprechen kann. Wenn nötig stellt er sich schließlich mit ausgebreiteten Armen zwischen beide Gruppen.

ZIVILISIERTE GHULE (8)

HG 10

EP je 9.600

Lengghule (MHB V)

TP je 126

Entwicklung: Erich hat eine Bitte an die SC. Er bittet sie, den Paris-Nexus von Armal zu befreien, damit er die Ghule wieder zur Vernunft bringen und die kleine Zufluchtsstätte wieder so erschaffen kann, wie er sie verlassen hat. Als Belohnung (oder um die SC zu ködern) verspricht er ihnen mächtige, magische Schätze, die ihnen bei der Erfüllung ihrer weiteren Aufgaben helfen könnten. Sollten die SC nach der *Sternstele* fragen, teilt Erich ihnen mit, er glaube, sie befände sich in den Ruinen des Eiffelturmes, eines großen Eisenbauwerks am Ende des Flusses. Er hält diese Information aber auch nicht zurück, um die Hilfe der SC zu erlangen, dazu sieht er sich zu sehr

FEUERWAFFEN

Bei einigen Begegnungen im Paris-Nexus treten Kreaturen mit Feuerwaffen auf. Feuerwaffen sind in diesem Nexus so verbreitet, dass Jeder hat Feuerwaffen gilt – siehe *Ausbauregeln II: Kampf*, S. 135. Zudem werden sie als Einfache Waffen behandelt, allerdings gilt dies nur für im Nexus heimische NSC und wirkt sich darauf aus, wie die Begegnungen aufgebaut wurden und über welches Können die NSC in diesem Abschnitt des letzten Kapitels verfügen. Ob und in welchem Umfang die SC während der Kampagne an Feuerwaffen gelangen können/konnten wird vom SL bestimmt.

Schützen, welche freundlichen NSC begegnen, könnten von diesen möglicherweise Munition erwerben oder ertauschen.

in ihrer Schuld. Er denkt aber, dass seine Schätze ihnen durchaus helfen könnten.

Falls die SC die Schätze im Voraus verlangen, muss Erich ihnen erklären, dass er sie nicht in seinem Haus verwahrt hätte, sondern als Vorsichtsmaßnahme in der Stadt, sollte seine Residenz in seiner Abwesenheit überfallen werden. Er könne sie aber holen, sobald seine Freunde wissen, dass die Straßen wieder sicher seien.

Die Lengghule gestatten Erich nicht, die SC zu begleiten – dies liegt nicht etwa daran, dass sie sein Können anzweifeln, vielmehr gehen sie (zu Recht) davon aus, dass Armal nichts unversucht lassen würde, um Erich zu ermorden. Entsprechend bestehen sie darauf, seine Rückkehr geheim zu halten, bis Armal erledigt wurde.

Sollten die SC fragen, wo sie Armal finden können, erklären Erichs Ghulverbündete, er frequentiere angeblich einen Nachtclub, der nach dem Vorbild einer Einrichtung im Viertel Montmartre im „anderen Paris“ auf der Erde erbaut wurde. Sie wüssten aber nicht den genauen Ort – wenn die SC aber das Territorium der Gendarme durchqueren, würde eine dortige Patrouille ihnen sicher den Weg weisen können. Die SC werden aber gewarnt, dass die Gendarmen nicht so zivilisiert seien wie diese Gruppe, man aber dennoch vielleicht mit ihnen reden kann.

Belohnung: Belohne die SC mit 76.800 EP, wenn die SC sich auf diese Mission einlassen, als hätten sie die Lengghule im Kampf besiegt.

I. AUF DER SUCHE NACH ARMAL (HG 17)

Dieser Teil der Stadt ist ruhiger und weniger chaotisch. In der Ferne sind weniger Schreie zu hören. Viele Geschäfte wirken zwar immer noch geplündert, allerdings gibt es weniger Vandalismus und ausgebrannte Gebäude. Mehrere große Bauwerke und Denkmäler in der Ferne scheinen von großen Kreaturengruppen in militärisch anmutenden Lagern kontrolliert zu werden. Je näher man dem Fluss kommt, umso dichter werden die Nebelschwaden, welche den Fluss herauf und von dort in die Straßen wallen.

Kreaturen: Dieser Abschnitt wird von den Gendarmen und ihrem Hauptmann, dem Lengghul Armal, kontrolliert. Die Gendarmen sorgen zwar gefühlt für Ordnung und Sicherheit, sind ohne einen gerechten, ausgeglichenen und geistig halbwegs gesunden Anführer aber kaum mehr als eine Straßenbande, trotz ihrer Uniformen und einer Aura von Legitimation und Bedeutung.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle Winde wispern

Teil 2 - Sonnenuntergang über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im Raureif

Teil 4 - Der schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

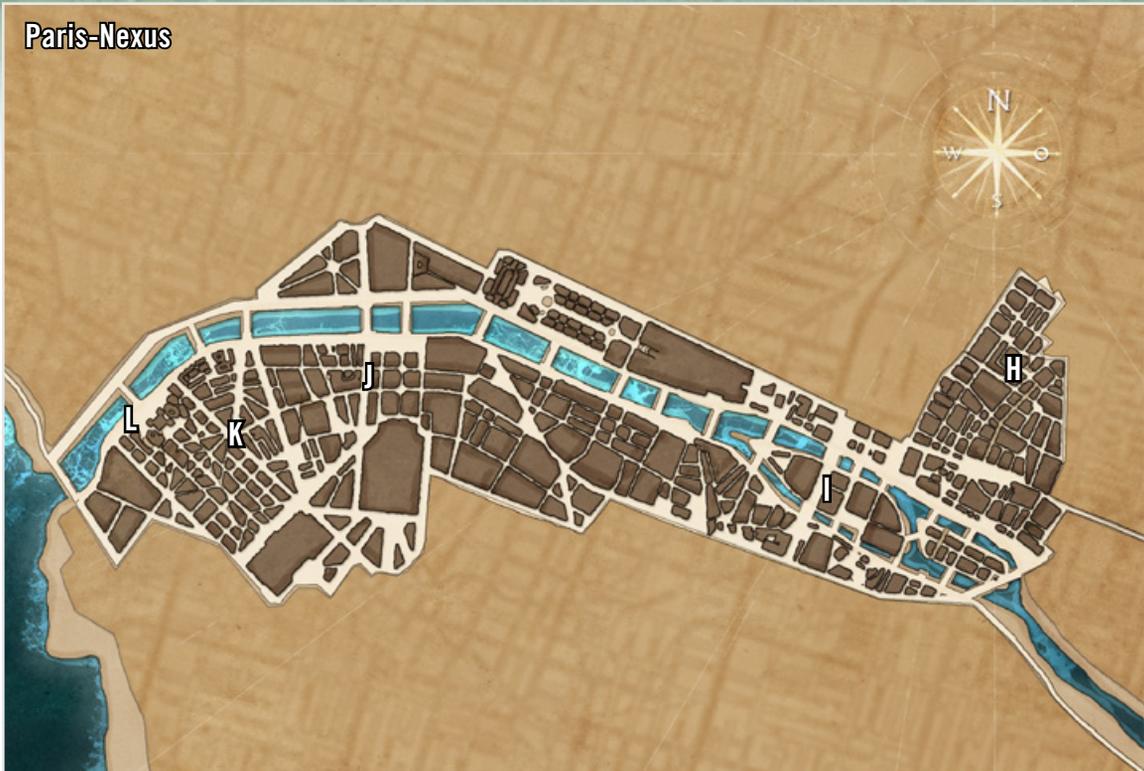
Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

Paris-Nexus



Hauptmann Armal kann im Rahmen einer Interaktion mit einem der verängstigten und leicht in den Wahnsinn abgeglittenen, menschlichen Bewohner dieses Viertels aufgespürt werden. Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informations sammeln gegen SG 30 können die SC jemanden finden, der eine Vorstellung davon hat, wo sich Hauptmann Armal herumtreibt. – Möglicherweise finden sie auf diese Weise aber auch nur jemanden, der weiß, wo Armal ist, dies aber nicht verständlich vermitteln kann... Ein Fertigkeitswurf oder magischer Effekt zur Unterdrückung von Furcht oder Wahnsinn könnte erforderlich sein, um eine klare Antwort zu erhalten.

Alternativ kann jene Patrouille der Gendarmen den SC genau erklären, wo sie ihren Hauptmann finden. Allerdings haben diese Lengghule auch Anweisung, alle magischen Gegenstände und alle wertvollen Dinge „zur Verteidigung der Stadt“ zu konfiszieren, die ihnen auffallen. Ebenso sollen sie ihm ab und an einen lebenden Menschen bringen, an dem er seinen großen Hunger stillen kann. Die patrouillierenden Ghule sind aggressiv und Armal gegenwärtig treu ergeben, auch wenn sie untereinander grummeln, dass ihnen sein Stil gar nicht gefällt. Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 27 kann ein SC einen Dialog über den Umstand beginnen, dass die Gendarmen gerne im Nexus für Ordnung sorgen würden, ohne dabei auf Extremismus zurückzugreifen oder unnötig auf eine ohnehin begrenzte Ressource (Menschen) Jagd zu machen. Dann verraten sie Armals Aufenthaltsort auch mit dem Hintergedanken, dass der Hauptmann sich entweder um die SC kümmern oder es zu einer bedeutenden Veränderung kommen wird. Sie geben zudem leise an, dass Armals Autorität aus seiner großen Kraft erwachse (so wie Erichs Einfluss das Resultat seiner Intelligenz und seines großen Wissens ist); würden die SC Armal herausfordern, könnte er durchaus darauf eingehen, um seine Macht zu behalten.

Die Ghule tragen dunkelblaue Militäruniformen, Käppis und Ponchos. Bewaffnet sind sie mit Revolvern und weißen Schlagstöcken. Sollte ein Kampf ausbrechen, halten sie die Stellung und rufen Verstärkung. Sollte das Schlachtenglück sich gegen sie wenden, feilschen sie um ihre fortgesetzten Existenzen und bieten den SC an, ihnen Hauptmann Armals Aufenthaltsort zu verraten, so diese sie verschonen. Abhängig davon, wie die SC die Suche nach Armal angehen, könnten sie mit mehreren Patrouillen zusammenstoßen, welche sich ihnen gegenüber allesamt unterschiedlich verhalten.

LENGGHUL-GENDARMEN (4)

HG 13

EP je 25.600

Lengghul-Schütze^{ABR II} 3 (MHB V)

CB Mittelgroßer Untoter (Extraplanar)

INI +15; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +25

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 22, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +9 GE, +8 Natürlich)

TP je 178 (15 TW; 12W8+3W10+108)

REF +16, WIL +16, ZÄH +14

Immunitäten wie Untote, Kälte; Verteidigungsfähigkeiten Behände +1, Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +15 (1W8+4 plus Krankheit und Lähmung), 2 Klauen +16 (1W6+4 plus Lähmung) oder Knüppel [Meisterarbeit] +21/+16/+11 (1W6+8)

Fernkampf Ablenkender Revolver +1, +22/+17/+12 (1W8+10/×4)

Besondere Angriffe Feuerwaffentraining +9 (Revolver), Hinterhältiger Angriff +2W6, Krankheit, Lähmung (SG 23), Schneid (7), Schützentricks (Geschoss ausweichen, Kolbenhieb, Lauf reinigen, Schnell ziehen, Trickschuss, Zielgenauigkeit), Zerreißen (2 Klauen, 1W6+12)

TAKTIK

Im Kampf Die Gendarmen wissen um die Gefahr, die von Zauberkundigen ausgeht, und nehmen diese daher mit Priorität unter Beschuss. Sollten sie entwertet oder in den Nahkampf verwickelt werden, greifen sie auf Volle Angriffe mit Biss und Klauen zurück. Sie setzen ihre Knüppel nur ein, wenn sie Nichttödlichen Schaden verursachen wollen.

Moral Die Gendarmen ergeben sich, wenn sie unter 41 TP reduziert werden.

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 28, **KO** —, **IN** 17, **WE** 24, **CH** 25

GAB +12; **KMB** +20 (Zu-Fall-bringen +22); **KMV** 40 (42 gegen zu-Fall-bringen)



LENGGHUL-GENDARME

Talente Ausfallschritt, Büchsenmacher^{ABR II}, Defensive Kampfweise, Kampfreflexe, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Finte, Verbesserte Initiative, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Akrobatik +24, Einschüchtern +25, Heimlichkeit +24, Klettern +31, Motiv erkennen +25, Wahrnehmung +25, Wissen (Arkanes, Die Ebenen, Gewölbe, Religion) +12

Sprachen Aklo, Französisch, Nekril, Sprache der Älteren Wesen

Besondere Eigenschaften Gelehrt

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Leid, Schriftrolle: Mächtige Unsichtbarkeit;*

Sonstige Ausrüstung *Ablenkender Revolver^{ABR II} +1, Schützenponcho^{ARK}, Knüppel [Meisterarbeit]*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (AF) *Lengghulfieber: Biss — Verwundung; Rettungswurf ZÄH, SG 23; Inkubation Sofort; Effekt 1W3 KO- und 1W4 GE-Schaden; Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.*

Ein Humanoider, welcher dem Lengghulfieber erliegt, erhebt sich als normaler Ghul, außer er verfügt über 12 oder mehr Trefferwürfel; in diesem Fall erhebt er sich als Lengghul.

Belohnung: Belohne die SC mit 102.400 EP, als hätten sie die Gendarme im Kampf besiegt, so sie mit ihnen ins Gespräch kommen und ohne Kampf Hauptmann Armals Aufenthaltsort erfahren.

J. CABARET L'OUBLI

Hauptmann Armal frequentiert einen Nachtclub namens Cabaret l'Oubli (Kabarett des Vergessens). Die Außenfassade des Gebäudes ist mit vielen tausend Knochen und Totenschädeln geschmückt, welche ein monströses offenes Maul umgeben, das als Rahmen der Eingangstür dient. Auch drinnen schmücken Knochen die Wände, Möbel und sonstigen Einrichtungsgegenstände. Es ist ein grimmiger Ort, dafür sind die Unterhaltungen drinnen lebhaft und aufwirbelnd.

Die Deckenhöhe beträgt drinnen 4,50 m, die Türen sind aus starkem Holz. Im Klub ist es dunkel, sieht man von den Bereichen J2 und J3 ab, wo Dämmerlicht herrscht. Kundschaften die SC den Ort aus, stoßen sie auf eine verschlossene Hintertür (Mechanismus ausschalten SG 30). Ein unverschlossener zweiter Ausgang führt auf eine Gasse an der Ostseite hinaus.

J1. KLUBEINGANG (HG 13)

Kreaturen: Zwei Lengghule stehen zigarettenrauchend vor dem Haupteingang. Sie sind nicht aggressiv, verhalten sich aber Gleichgültig. Sollten die SC fragen, ob Hauptmann Armal da ist, und dabei einen Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 21 ablegen, nicken die Ghule bestätigend. Eine weitere Ghulin betrachtet die SC von oben bis unten; sollten die SC sichtbar Waffen und Rüstungen tragen (d.h. weder verdeckt noch mittels Illusionen getarnt), erklärt sie beiläufig: „Das fette Schwein hat ein paar seiner Leute dabei, also gebt auf euch Acht. Ich würde nicht versuchen, den Hauptmann unvorbereitet zu fordern.“

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle
Winde wispern

Teil 2 -
Sonnenuntergang
über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im
Raureif

Teil 4 - Der
schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende
aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

IRDISCHE INSPIRATIONEN

Das Cabaret l'Oubli orientiert sich an einigen Kabaretts, welche Anfang des 20. Jahrhunderts tatsächlich im Pariser Distrikt Montmatre existiert haben. Solltest du nach Inspirationen für diesen Bereich suchen, schau mal im Internet nach Cabaret du Néant (Kabarett des Nichts) und Cabaret de l'Enfer (Kabarett der Hölle). Ersteres lag nur einen Katzensprung vom Moulin Rouge entfernt. Dieses Abenteuer geht davon aus, dass es diese Orte zwar gibt – nicht aber im Paris-Nexus. Das Cabaret l'Oubli wurde von den Lengghulen errichtet, da sie sich in einem Etablissement dieser Art zuhause fühlen.

Sollten die SC fragen, wie diese Ghule zu Armal stehen, lachen sie: „Man kann drinnen nichts trinken oder auch nur in Ruhe der Musik zuhören, ohne dass er mit seinem lauten Mundwerk alles übertönen muss.“ Falls die SC Erich Zann erwähnen, nicken die beiden kräftig. „Lebt der alte Mann noch? – Das wäre die beste Neuigkeit seit Tagen!“

Dies soll eine Rollenspielbegegnung sein und aufzeigen, dass Lengghule durchaus eine relativ städtische Kultur unterhalten können, wenn sie nicht nur zu Gewalt und Exzessen getrieben werden.

ZIVILISIERTE GHULE (3)

HG 10

EP je 9.600

Lengghule (MHB V)

TP je 126

Belohnung: Wenn die SC mit den Ghulen sprechen und an nützliche Informationen kommen, so belohne sie mit 28.800 EP, als hätten sie die Ghule im Kampf besiegt. Die Ghule kennen zudem den öffentlich zugänglichen Bereich des Kabarets und können den SC einfache Fragen beantworten.

J2. SCHANKRAUM (HG 17 ODER HG 18)

Wände und Türen dieses großen Raumes sind schwarz gestrichen und mit Skeletten und Totenschädeln, entsetzlichen Schlachtszenen und Bildern herab sausender Guillotinen geschmückt. Tische stehen wie in einer Schenke über den Raum verteilt, nur handelt es sich um aufgebockte Särge. Getränke werden in kleinen Schädeln serviert, die als Ummantelung von Gläsern dienen. Fette, von der Decke herabtropfende Kerzen in zwei Kronleuchtern aus Menschenknochen liefern Dämmerlicht. In der nordöstlichen Ecke steht ein Piano samt Schemel. Festliche Musik, Gelächter und Konversation erfüllen die Kammer. Gegenüber vom Piano befindet sich in der Nordwestecke ein Tresen, hinter dem ein Regal mit Flaschen und kleinen Fässern steht. Nach Norden gehen zwei schwarze Türen ab, eine Doppeltür führt nach Süden hinaus und eine weitere Tür befindet sich hinter dem Tresen.

Die Eingangstüren im Süden und die rechte Tür in der Nordwand sind unverschlossen. Die linke Tür dagegen ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30). Die Kerzen in den Kronleuchtern brennen und liefern Dämmerlicht. Der Tresen ist 1,35 m hoch, das Piano ist funktionsfähig.

Kreaturen: Hauptmann Armal und zwei seiner Leutnants zechen am mittleren Tisch an der Nordwand. Armal ist ein riesiger Ghul und selbst für seine 2,70 m übergewichtig. Der Holzstuhl unter ihm scheint, als könnte er jeden Moment zusammenbrechen. Auf dem Rücken trägt er eine gewaltige Zweihändige Axt mit messerscharfer Klinge.

In der Schenke halten sich noch weitere Lengghule und sogar ein paar Menschen auf. Die hauptsächlich menschlichen Kellner wandeln in Bestatterkostümen durch den Raum und servieren Getränke auf silbernen Tablets. Ein furchterregend kumpelhafter Lengghul steht hinter dem Tresen; dieser Wirt hat Schlüssel zu allen Schlössern im Gebäude. Die im Kabarett befindlichen Kreaturen wollen nicht mit den SC kämpfen und mischen sich auch nicht in einen Konflikt ein, daher wirkt sich ihre Anwesenheit auch nicht auf den Herausforderungsgrad dieser Begegnung aus. Bricht ein Kampf aus, versuchen die meisten Ghule und Menschen, durch den Vordereingang oder die ins Theater (Bereich J3) führende Osttür zu entkommen. Ein paar bleiben zurück, um sich das Gemetzel anzusehen – schließlich sind Zuschauer erforderlich, damit die SC Armals Ruf und Stolz herausfordern können.

Die SC können sich Armals Ego zu Nutze machen und vorschlagen, dass er sich als gefährlichste Kreatur im Paris-Nexus beweist, indem er die SC allein bekämpft. Das ist aber nicht einfach – da Armal kein Dummkopf ist, müssen die SC zugleich die Zeugen miteinbeziehen, deren potentielle Verachtung den Hauptmann dazu bringen kann, die Herausforderung anzunehmen. Hierzu müssen die SC einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 36 ablegen; alternativ kommt auch ein Fertigkeitswurf für Auftreten (insbesondere [Komödie] oder [Redekunst]) in Frage, solltest du der Ansicht sein, dass der Ansatz der SC dies gestattet. Erwähnen die SC, dass Erich Zann am Leben und in den Paris-Nexus zurückgekehrt ist, hört man die Anwesenden nach Luft schnappen; dies verleiht den SC einen Situationsbonus von +1 auf ihre Würfe zum Beeinflussen der Menge. Sofern sie damit Erfolg haben, bedeutet Armal seinen Verbündeten widerwillig zurückzutreten und sich aus dem Kampf herauszuhalten. Misslingt der Fertigkeitswurf, ziehen seine Verbündeten dagegen ihre Waffen und antwortet Armal mit einem kehligen Lachen. „Glaubt ihr, irgendjemanden kümmern eure Worte, wenn ich gleich eure Knochen als Zahnstocher verwende?“

ARMAL

HG 17

EP 102.400

Einzigartiger Lengghul-Barbar 7 (MHB V)

CB Großer Untoter (Extraplanar)

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +28

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 Ausweichen, +7 GE, -1 Größe, -2 Kampfrausch, +10 Natürlich)

TP 315 (19 TW; 12W8+7W12+216)

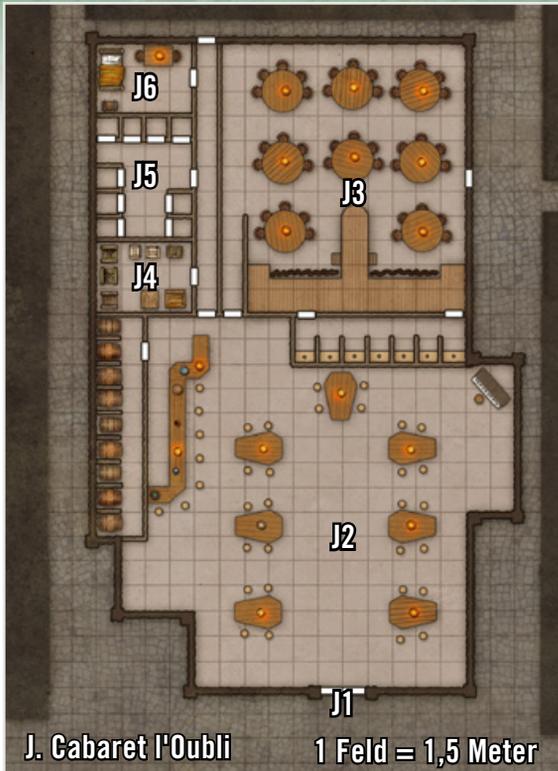
REF +15, WIL +20, ZÄH +22

Immunitäten wie Untote, Kälte; SR 1/ — ; Verteidigungsfähigkeiten Fallenspur +2, Resistenz gegen Fokussieren +4, Verbesserte Reflexbewegung

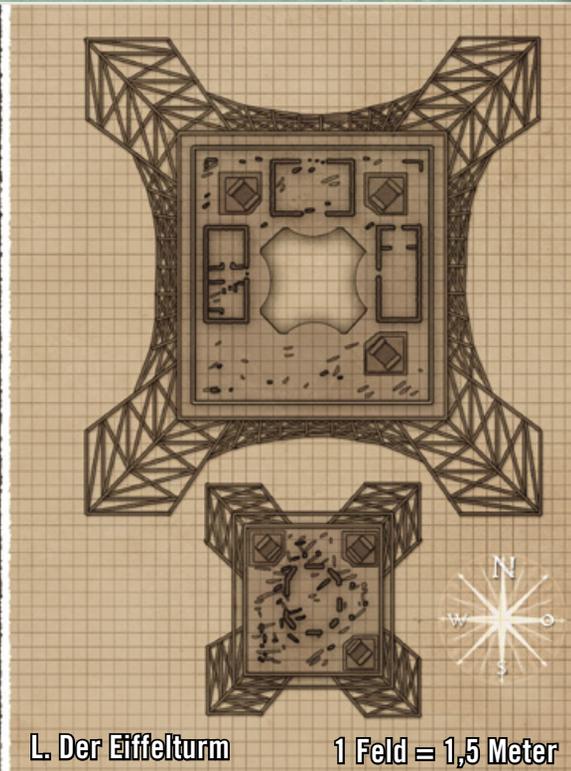
ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Graben 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Zweihändige Axt der Hinrichtung +1, +29/+24/+19/+14 (1W12+16/19-20/×3), Biss +30 (2W6+15 plus Krankheit und Lähmung) oder 2 Klauen +31 (1W8+15 plus Lähmung), Biss +30 (2W6+15 plus Krankheit und Lähmung)



J. Cabaret l'Oubli 1 Feld = 1,5 Meter



L. Der Eiffelturm 1 Feld = 1,5 Meter

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, Kampfrausch (25 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Einschüchterndes Niederstarren, Kein Entkommen, Schlachtgebrüll^{ABR VI}), Krankheit (SG 25), Lähmung (SG 25), Zerreißen (2 Klauen, 1W8+22)

TAKTIK

Vor dem Kampf Hauptmann Armal aktiviert sofort seine Fähigkeit Kampfrausch. Dies ist bereits in seinen Spielwerten enthalten.

Im Kampf Armal setzt im Kampf bevorzugt seine Zweihändige Axt und seinen Biss ein anstelle von Klauen und Biss. Sollte er seine Gegner problemlos treffen können, nutzt er Heftiger Angriff.

Moral Arrogant und sorglos kämpft Armal bis zum Tod.

Grundspielwerte Ohne die Effekte seines Kampfrausches besitzt Armal die folgenden Spielwerte: **RK** 27, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, +7 GE, -1 Größe, +10 Natürlich); **TP** 277 (19 TW; 12W8+7W12+178); **WIL** +18, **ZÄH** +20; **Nahkampf** *Zweihändige Axt der Hinrichtung* +1, +27/+22/+17/+12 (1W12+14/19-20/×3), Biss +28 (2W6+13 plus Lähmung und Krankheit) oder 2 Klauen +29 (1W8+13 plus Lähmung), Biss +28 (2W6+13 plus Lähmung und Krankheit); **ST** 36, **CH** 28; **KMB** +30 (+32 zu-Fall-bringen); **KMV** 46 (48 gegen zu-Fall-bringen); **Fertigkeiten** Klettern +40.

SPIELWERTE

ST 40, **GE** 24, **KO** —, **IN** 17, **WE** 22, **CH** 32

GAB +16; **KMB** +32 (+34 zu-Fall-bringen); **KMV** 48 (50 gegen zu-Fall-bringen)

Talente Ausfallschritt, Ausweichen, Defensive Kampfweise, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Verbesserte Finte, Verbesserter Kritischer Treffer (*Zweihändige Axt*), Verbessertes Zu-Fall-bringen, Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Akrobatik +29 (Springen +33), Einschüchtern +33, Heimlichkeit +19, Klettern +42, Motiv erkennen +22, Wahrnehmung +28, Wissen (Arkane, Die Ebenen, Gewölbe, Religion) +13, Wissen (Lokales) +12

Sprachen Aklo, Französisch, Nekril, Sprache der Älteren Wesen

Besondere Eigenschaften Gelehrt, Schnelle Bewegung
Kampfausrüstung *Schrittrolle: Leid (2x)*; **Sonstige Ausrüstung** *Zweihändige Axt der Hinrichtung +1, Resistenzumhang +2*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (AF) *Lengghulfieber*: Biss — Verwundung; *Rettungswurf* ZÄH, SG 25; *Inkubation* Sofort; *Effekt* 1W3 KO- und 1W4 GE-Schaden; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Ein Humanoider, welcher dem Lengghulfieber erliegt, erhebt sich als normaler Ghul, außer er verfügt über 12 oder mehr Trefferwürfel; in diesem Fall erhebt er sich als Lengghul.

LENGGHUL-GENDARMEN (2)

HG 13

EP je 25.600

TP je 178 (siehe Seite 156)

Entwicklung: Sobald Hauptmann Armal tot ist, verlassen die sprachlosen Zeugen das Kabarett, um allen zu berichten, die sie kennen. Sollten die SC enthüllt haben, dass Erich Zann lebt, so verbreitet sich auch diese Nachricht schnell. Wenn die SC zu Erichs Haus zurückkehren, hat sich draußen bereits eine kleine Menge aus Lengghulen und Menschen versammelt, um die Helden jubelnd zu begrüßen. In Erichs Namen informiert ein Sprecher die Gemeinde über die Rolle, welche die SC bei Erichs Rettung und Genesung gespielt haben. Die Gendarmen unterwerfen sich sodann formell Zanns Autorität.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle Winde wispern

Teil 2 - Sonnenuntergang über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im Raureif

Teil 4 - Der schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

Erich bittet die SC ihn zur Ruine eines Geschäfts für Musikinstrumente zu begleiten. Dort holt er drei Gegenstände, welche den SC bei ihrer Queste dienlich sein sollen: einen *Edelstein des Wahren Blicks*, ein *Schmetterhorn* und eine *Kugel der Ordnung*^{ARK}. Ferner weist er eine Schwadron Gendarme an, die SC an der Seine entlang zum Eiffelturm zu eskortieren; diese Eskorte hilft dabei, die Schantaks vom Himmel zu holen und erleichtert es den SC, die *Sternstele* zu erreichen.

13. THEATER

Die Wände dieser Kammer sollen aussehen wie schwarzer Stein. Im Hauptbereich stehen runde Tische um einen Laufsteg herum, welcher von einer Vorhangverhüllten Bühne im Süden abgeht. Im Osten gibt es eine Tür, ferner befindet sich an der Westseite ein Ausgang in Form eines nach Süden abknickenden Flures.

Dieses kleine Theaterarrangement wurde in ähnlichen Kabarets im echten Paris für kleine Darbietungen genutzt, nachdem die Gäste einige alkoholische Getränke genossen hatten. Die Gäste werden einzelnen von Angestellten hereingeführt, welche sich als Mönche in schwarzen Roben verkleiden. Sobald alle sitzen, erleben sie eine Aufführung, die teils aus Bühnenmagie, teils aus Musik und ein wenig Komödie besteht, bei welcher ein Freiwilliger in einen Sarg gesteckt und (mittels Bühnenzauberei) in ein Skelett verwandelt wird. Die Lengghule finden dies auf mehreren Ebenen unglaublich amüsant.

Die östliche Tür ist nicht verschlossen und dient den Gästen als Ausgang nach der Aufführung. Hinter der Bühne befindet sich ein Bereich für Freiwillige und Darsteller, um Tricks einzuüben, sowie eine Reihe einfacher Umkleieräume.

Der Hintereingang bietet planenden SC die Möglichkeit, sich Armal aus zwei unterschiedlichen Richtungen zu nähern. Alternativ könnten sie Illusionen oder Verkleidungen nutzen, um Armals Leutnants dazu zu bringen, sich eine Aufführung anzusehen oder gar als Freiwillige auf die Bühne zu gehen, und sie so von ihrem Anführer zu trennen. Nutze diesen Bereich, wenn du die Begegnung erweitern oder verändern willst.

Kreaturen: Hier warten keine vorgegebenen Begegnungen, es könnten sich hier aber Lengghule, Schenkengäste, menschliche Angestellte und menschliche Gäste aufhalten, welche mit den Gendarmen ein Abkommen haben. Sollten die SC weitere Erfahrungspunkte benötigen, so kannst du hier z.B. eine Kampfbegegnung platzieren.

14. LAGERRAUM

Dieser Raum ist während der Geschäftszeiten in der Regel nicht abgeschlossen. An der Tür hängt ein Schild: „Zutritt nur für Personal.“ Drinnen lagern Kisten mit Wein-, Bier- und anderen Getränkeflaschen, welche im Paris-Nexus zusammengesucht wurden. Auf einem Regal neben den Getränken sind Zigarettenschachteln gestapelt. Die Getränke sind für die Lebenden und die Toten (d.h. die Ghule) geeignet.

15. VORRATSKAMMER

Neun Zellentüren gehen aus diesem Raum ab. Die östliche Tür ist in der Regel verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30; der Wirt besitzt einen Schlüssel). Hier sind mehrere Menschen eingesperrt, die von den Gendarmen ausgewählt wurden, weil sie keinen Wert für die Lengghule besitzen. Sonntagnachmittags besteht Armal auf ein „Sonntagsbuffet“ in Form eines lebenden Gefangenen, der ihm auf einem der Sargtische serviert wird. Gegenwärtig halten sich drei leicht wahnsinnige Gefangene in diesem Raum auf.

ARMAL

Kreaturen: In den Zellen sind ein paar wahnsinnige Gefangene eingesperrt. Sie können den SC keinen Schaden zufügen und sind recht durcheinander und inkohärent. Ein SC kann mit einem Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 25 oder *Gefühle besänftigen* oder einem magischen Effekt, welcher die Symptome von Wahnsinn unterdrückt oder abschwächt, den Gefangenen helfen, sich halbwegs verständlich zu verständigen. Sie wissen zwar kaum Nützliches, können allerdings die anderen Räume des Kabarett und Armals Pläne für sie beschreiben.

Belohnung: Belohne die SC mit 12.800 EP, wenn sie die Gefangenen befreien und nach Hause bringen.

J6. RÄUME DES BESITZERS

Ein schmutziges, übel riechendes Feldbett steht in der nordwestlichen Ecke dieses Raumes. Dem Bett direkt gegenüber steht eine eiserne Truhe, während ein Tisch an der Nordwand steht.

Dieser Raum ist stets verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30). Auch die Eisentruhe ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30).

Schätze: Die Truhe enthält einen *Schutzring* +3, einen stählernen Schriftrollenbehälter mit einer *Schriftrolle: Des Magiers Privates Heiligtum*, einer *Schriftrolle: Gemeinschaftliches Energien widerstehen* und einer *Schriftrolle: Katzenhafte Anmut*, 2.396 GM und mehrere große Stapel wertlosen Papiergeldes.

K. GEFÄHRLICHER HIMMEL (HG 17+)

Kreaturen: Schwärme besonders zäher und räuberischer Schantake patrouillieren den Himmel rund um den Eiffelturm. Diese Kreaturen sind das einzige Hindernis, wenn man den Turm durch die Luft erreichen will; sie greifen Kreaturen in der Luft und am Boden an, welche sich dem Turm nähern oder dem Verlauf der Seine an ihrem Südufer folgen.

Sollten die SC Erich Zann nicht geholfen und den Paris-Nexus nicht von Hauptmann Armal befreit haben, so helfen die Gendarmen nicht dabei, den Weg freizumachen. Die militanten Ghule kämpfen zwar niemals direkt mit den SC zusammen, doch ohne ihre Hilfe bekommen sie es mit drei Wellen an Schantaken zu tun: In der ersten Runde greifen vier Schantake an, in der vierten Kampfrunde kommen zwei weitere hinzu und nochmals zwei in der siebten Runde, bzw. eher, sollten alle Schantake tot sein.

CARCOSER-SCHANTAKE (4) HG 13

EP je 25.600

Verbesserter Schantak (MHB II, S. 220, 293)

CB Riesige Magische Bestie

INI +4; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +4 GE, -2 Größe, +10 Natürlich)

TP je 180 (16W10+64)

REF +14, **WIL** +10, **ZÄH** +14

Immunitäten Kälte, Krankheit; **Verteidigungsfähigkeiten** Schlupfrig

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 24 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +22 (2W6+8), Klauen +22 (1W8+8 plus Ergreifen)

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

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 18, **KO** 19, **IN** 8, **WE** 17, **CH** 10

GAB +16; **KMB** +26 (Ansturm +28, Ringkampf +30); **KMV** 41 (43 gegen Ansturm, 45 gegen Ringkampf)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Schweben^{MHB}, Steilwende^{MHB}, Verbesserter Ansturm, Wuchtiger Schlag^{MHB}

Fertigkeiten Akrobatik +4, Entfesselungskunst +12, Fliegen +14, Wahrnehmung +11; **Volksmodifikatoren** Entfesselungskunst +8

Sprachen Aklo

Besondere Eigenschaften Keine Atmung, Sternenflug, Verteidigung teilen

L. DER EIFFELTURM (HG 17)

Hier ragen die Überreste eines fantastischen Turmes aus Eisen über einer aufgerissenen und von Trümmern übersäten Straße auf. Der Turm wurde aus einem Geflecht vernieteter Eisenstreben errichtet. Die geborstenen Überreste eines Aufzugssystems und eine Treppe füllen den Beinbereich. Der Turm war wohl einst gut 300 m hoch, jedoch steht nur noch die Hälfte. Die Basis und zwei Ebenen sind noch halbwegs intakt, wenn auch von Trümmern und verbogenen Metallteilen bedeckt.

Das erste Aussichtsdeck liegt etwa 57 m über dem Boden, das zweite 114 m. Die beiden Decks überlappen sich, wer vom oberen Deck stürzt, landet auf dem unteren. Um den Turm zu erklettern, sind Fertigkeitwürfe für Klettern gegen SG 15 erforderlich, allerdings ist dies aufgrund der Höhe des zweiten Aussichtsdecks eher nicht praktikabel. Wenigstens eine der Treppen ist begehbar, die Stufen zählen aber aufgrund der Trümmer als Schwieriges Gelände. Wenn keine Schantake mehr am Himmel kreisen, steht einer fliegenden Annäherung nichts im Wege.

Die *Sternstele* erhebt sich auf dem zweiten Aussichtsdeck inmitten eines einstigen Restaurants.

Kreaturen: Unter der Erde ruht ein Dhole, der seinen Leib um das Fundament des Eiffelturmes gewickelt hat. Der Dhole ist auch für den zerstörten Zustand des Turmes verantwortlich. 1W20+10 Minuten nach Beginn des Rituals zur Deaktivierung der *Sternstele* erwacht der riesige Wurm und windet sich den Turm hinauf zum Angriff!

Da ein Dhole sehr lang ist, sind besondere Überlegungen zu den Dimensionen erforderlich, sollte ein Raster für den Kampf verwendet werden. Der Kopf des Dhole erreicht das erste Aussichtsdeck 2 Runden nach seinem Auftauchen aus dem Boden. Weitere 2 Runden später erreicht er das zweite Aussichtsdeck.

Du kannst den Kopf des Dhole als einzigen aktiv gefährlichen Teil der Kreatur behandeln und gegen den gewaltigen Körper erfolgreiche Angriffe ignorieren – nur jene Angriffe, die gegen den Kopf gerichtet sind, der 9 m x 9 m an Angriffsfläche belegt, reduzieren auch seine Treffpunkte. Der Kopf bewegt sich in drei Dimensionen, ist aber mit dem Körper verbunden, sodass er weder fliegt, noch abstürzen kann. Wir gehen davon aus, dass das verbleibende Gerüst und die Fundamente des Turms das Gewicht des Dhole tragen können, während er sich um das halb zerstörte Bauwerk wickelt.

Der Dhole kämpft bis zum Tod. Sein Angriff kommt aber sehr ungelegen – sollte der Kampf mehr als 10 Runden dauern, so wird das Ritual unterbrochen. Zudem muss der Ritualleiter innerhalb der Reichweitenkategorie Nah zur Stele bleiben und dürfen sich die Ritualteilnehmer nicht weiter als 30 m von ihr entfernen.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle Winde wispern

Teil 2 - Sonnenuntergang über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im Raureif

Teil 4 - Der schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

DHOLE

EP 102.400

TP 290 (MHB IV, S. 38)

HG 17

CASSILDAS RÜCKKEHR

Haben die SC das Ritual vollzogen und die *Sternstele* des Paris-Nexus deaktiviert, erscheint Königin Cassilda erneut an ihrer Seite. Lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

„Freunde, ihr konntet die *Sternstelen* deaktivieren, welche eure Welt mit Carcosa verbanden. Ich fürchte aber, dass ich schlechte Nachrichten bringe: Carcosas Brut, Xhamen-Dor, hat einen Mann von eurer Welt völlig verzehrt und ist ins Leben zurückgekehrt, wie es nur einem Großen Alten möglich ist! Der Verborgene Fleck hat seine Kraft noch nicht zur Gänze zurückerlangt, doch dank seiner Verbindung zu dem Bewohner eurer Welt kann er über Zeit und Raum hinweg greifen und eure Welt erfassen. Schon bald wird eure Heimat in Carcosas wartenden Schlund gezogen werden. Ihr müsst wieder zu Kräften kommen – dann werde ich uns dorthin bringen, wo dieses furchtbare neue Drosselmoor gerade geboren wird.“

Sollten die SC nur noch über wenige Ressourcen verfügen, so legt Cassilda ihnen nahe, zu rasten und sich auf den kommenden Kampf vorzubereiten. Sofern dann noch Zeit ist, können die SC den Tag nutzen, allerdings warnt Cassilda, dass sie maximal 12 Stunden hätten. Sie erklärt sich auch bereit, über die SC zu wachen, sofern diese rasten wollen, um sicherzustellen, dass alle SC ihre täglich begrenzt einsetzbaren Fähigkeiten in voller Stärke verfügbar haben.

TEIL 5: DAS ENDE ALLER DINGE

Der letzte Teil dieses Abenteuers beginnt auf einem Timer – mach den Spielern klar, dass die Zeit läuft und die SC nicht trödeln dürfen. Es gibt nur ein paar Begegnungen und den Endkampf, die SC haben aber keine Gelegenheit zu einer längeren Rast oder auch nur sich von anderen Dingen ablenken zu lassen. Zwischen den Begegnungen haben sie Zeit, sich zu heilen und ggf. Zauber vorzubereiten, allerdings müssen sie die ihnen am Tag verfügbaren Ressourcen vorsichtig einteilen.

Wenn Cassilda die Gruppe zum Drosselmoor-Nexus teleportiert, treffen sie am Ufer der Avalonbucht ein. Die Königin stößt sofort einen überrascht-gequälten Schrei aus und flackert fort aus der Realität. Lies das Folgende vor:

Der Himmel über diesem alternativen Drosselmoor ist dunkel und stürmisch, zugleich aber auch auf eine Weise dunstig und unscharf, die kaum etwas mit dem Wetter zu tun haben dürfte. Die Wolken wallen und rasen vor den beiden stumpf wirkenden schwarzen Sonnen dahin. Der Hafen, die nahen Lagerhäuser und die Fischerboote zeigen keine erkennbaren Merkmale, als würdet ihr auf ein belebtes Aquarellgemälde mit verblassten Pigmenten blicken. Obwohl es den Eindruck macht, dass kräftige Winde die nahen Bäume peitschen und der Regen hernieder prasselt, könnt ihr weder Wind noch Regen auf der Haut spüren und ist der Ort unheimlich still.

Wo eben noch Cassilda gestanden hat, schiebt sich nun flackernd das durchscheinende Bild der Bleichen Maske in die Realität. „Hallo, so treffen wir uns wieder“, sagt der Mann, als würde er breit grinsen. Die SC können ihn sehen und hören, aber nicht auf andere Weise mit ihm körperlich interagieren, ganz als wäre er eine Illusion. Gib ihnen einen Moment zum Antworten oder Fragen stellen – die erste Frage beantwortet er so kryptisch wie möglich, ehe sie weitere stellen können, lies das Folgende vor (passe den Dialog an die Kampagne an, sollten die SC die Bleiche Maske in Teil 1 nicht getötet haben):

„Wisst ihr, da ist etwas an unserer letzten Begegnung, das mir keine Ruhe gelassen hat. Eigentlich müsstet ihr tot sein, daher verstand ich nicht ganz, wie ihr hier sein konntet. Mittlerweile weiß ich, dass ihr in den Traumlanden gestorben seid, umgebracht von jenem, der sich Lowls nennt, auf Geheiß des Verrückten Poeten. Und dennoch konntet ihr nach Carcosa kommen und mich töten. Das ist ein ziemlich seltsames, beunruhigendes Paradoxon, doch keine Sorge, der König kümmert sich nun darum. Carcosa sucht nämlich die Träume der Sterblichen im ganzen Universum heim und für die Dimension der Träume gelten die normalen Gesetze der Zeit nicht. Um es einfach auszudrücken: Alles, was ihr seid, und alles, was ihr getan habt, sind nur die Wahnbilder und Träume im Moment des Todes – eine ersehnte alternative Zeitlinie, in welcher ihr aus eurer Amnesie erwacht und einen kosmischen Kampf gegen das Unvermeidbare führt.“

Gegenwärtig entsendet die Dornsteinhexe ihren Diener, den Lumpenmann, über die Träume des Ulver Zandalus aus, um euch und dieser alternativen Kontinuität ein Ende zu setzen.“

Die Bleiche Maske stößt ein trockenes Lachen aus.

„Ironischerweise wart auch ihr Phantome der Wahrheit, nur dass ihr nun zur Ruhe gelegt werdet.“

Die Bleiche Maske wendet sich ab und geht davon, wobei sie aus der Sicht verblasst. Sollte ein SC antworten, dass das eben Beschriebene genau dem bereits Geschehenen entspräche, dreht die Bleiche Maske sich noch ein Mal um und sieht zu ihnen zurück, ehe sie verschwindet. Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 können die SC erkennen, dass die Bleiche Maske infolge dieser Erklärung überrascht und beunruhigt wirkt.

Im nächsten Moment nimmt Cassilda zu den SC telepathischen Kontakt auf, auch wenn sie nirgends zu sehen ist:

„Er sagt nur das, was er für die Wahrheit halten möchte. Ich kann euch noch spüren. Auf der Insel in der Nähe ist etwas Merkwürdiges. Geht dorthin. Wählt kein anderes Ziel, denn euch läuft die Zeit davon! Schafft eure eigene Version der Wahrheit!“

NEBEN DER REALITÄT

Die SC beginnen diesen Teil des letzten Kapitels unsynchron mit der Realität. Von den Spielmechanismen her werden sie behandelt, als wären sie Ätherisch, allerdings halten sie sich nicht auf der Ätherebene auf und können auch nicht mit Kreaturen von dieser Ebene interagieren. Stattdessen können sie eine schattenhafte, von auffälligen Merkmalen freie Schicht des Drosselmoor-Nexus nicht verlassen. In der Dornstein-Anstalt ist das Zeitgefüge aufgerissen und nur nahe dieses Ortes können sie auf die Materielle Ebene einwirken und jene Kausalität beschützen, die sie in ihrer Mission so weit gebracht hat.

Wenn die SC sich die Umgebung ansehen, können sie eine seltsame Lichtkorona über der Dornstein-Insel erkennen. Sie spüren den starken, instinktiven Drang, dorthin zu gehen. In ihrem gegenwärtigen Zustand können sie problemlos über das Wasser fliegen.

Solltest du Veränderungen am Beginn dieses Abenteuerpfades vorgenommen haben, musst du diesen Abschnitt des Kapitels an diese Veränderungen anpassen. Die folgende Szene sorgt dafür, dass die SC sich damals selbst über den Abgrund der Zeit hinweg aufgeweckt haben – andernfalls würden sie in ihrem Zustand der Fugue verbleiben und wahrscheinlich in der Anstalt zu Opfern der Gestaltwandler, Ghule, Kultanhänger oder des Lumpenmannes werden. Alternativ kannst du diese Szene überspringen und gleich zu Bereich M übergehen. Diese Szene soll eine interessante Brücke zum Beginn der Kampagne schlagen und nicht das Ergebnis sonderlich beeinflussen.

RÜCKKEHR NACH DORNSTEIN (HG 17)

Sobald die SC die Insel erreichen, wird der intuitive Drang noch stärker, das Irrenhaus zu betreten und in eben jenen Kellerraum zurückzukehren, in welchem Kapitel 1 begonnen hat.

Wie der restliche Nexus ist auch die Anstalt verschwommen, als läge sie unter Dunst, und kann man keine herausstechenden Einzelheiten erkennen. Mit jedem Raum und jedem Flur, den ihr passiert, wächst aber ein eiskaltes Gefühl der Vertrautheit mit dem Ort. Gegenstände wurden bewegt, offengelassene Türen sind geschlossen und die Spuren der meisten Kämpfe verschwunden. Euch wird auf erschreckende Weise klar, dass dies nicht der Zustand ist, in dem ihr die Anstalt zurückgelassen habt, sondern jener vor eurem Erwachen!

Greife auf Kapitel 1 und die dortigen Karten und Beschreibungen zurück, um für weitere Spannung zu sorgen. Erwähne die Kreaturen und NSC dort, wie sie ihre Taten ausführen. Erwähne die Orte, wo Monster lauern und wo Kämpfe stattgefunden haben. Dies muss nicht lang und ausführlich sein, auch musst du die Route nicht vorausplanen, welche die SC vom Tor zum Keller zurücklegen. Wichtig ist, dass die Spieler den Eindruck erhalten, dass sie direkt zum Anfang der Handlung zurückkehren.

Letztendlich erreichen die SC die Folterkammer im Keller und sehen eine Handvoll Leichen, tote Doppelgänger und sich selbst, wie sie verdummt und bewusstlos in ihren Zellen liegen!

Kreaturen: Wenn die SC ankommen, erblicken sie eine hochgewachsene, dünne Gestalt in Arztkleidung. Diese Doppelgängerin in menschlicher Gestalt schleppt einen der Überlebenden zum Tisch, hievt ihn hinauf und bindet ihn fest. Die SC können in ihrem ätherisch anmutenden Zustand nicht eingreifen, hören aber die Doppelgängerin sagen: „Der Lumpenmann will, dass ihr alle sterbt. Keine Überlebenden. Alle müssen sterben! Die Hexe, sie befiehlt es!“ Das Opfer erwacht und beginnt zu schreien, während die entsetzliche Kreatur beginnt, es bei lebendigem Leib aufzuschneiden und zu sezieren. Die falsche Ärztin flüstert ihm sanft zu: „Sie haben mir nicht gesagt, wer von euch wichtig ist. Also fange ich mal mit dir an.“

In diesem Moment blitzt es blendend hell in der Mitte der Kammer auf. Die Dimensionen des Raumes dehnen und weiten sich, als ein Bythos-Aion erscheint – die SC erkennen sofort, dass der Neuankömmling sich auf ihrer Ebene der Existenz befindet. Dies bedeutet, dass sie normal miteinander interagieren können und dass auch alle

Zauber und sonstigen Effekte zwischen beiden Fraktionen funktionieren, man aber nicht auf die Materielle Ebene einwirken kann und auch nicht von dortigen Gegenständen behindert wird.

Als der Aion mit den SC kommuniziert, sehen diese im Geist blitzartig Bilder und hören Töne. Sie erhalten den Eindruck, dass die Zeit aus dem Ruder gelaufen sei und die Kreatur die SC zerstören müsse, um alles zurechtzurücken. Nachdem der Aion seine Beweggründe übermittelt hat, greift er an und lässt auch nicht mehr mit sich reden. Beachte, dass *Dimensionsanker*, *Dimensionsschloss* oder ähnliche Effekte Kreaturen nicht auf die normale Realitätsebene befördern, wohl aber daran hindern, sich durch Wände, Decken und Böden zu bewegen.

Wird der Bythos auf 120 TP reduziert, beginnt der gefolterte Überlebende, den schlafenden Versionen der SC zuzurufen, sie sollen aufwachen. Wenn der Bythos auf 60 TP reduziert wird, schreit der Mann auf dem Tisch erneut: „Wacht auf!“. In dem Moment, in welchem der Aion schließlich auf 0 TP reduziert wird, schreit der Gefolterte ein letztes Mal: „Wacht auf! Rettet mich! Hilfe! Wacht auf, verflucht!“

ZEITPOLYZIST

HG 17

EP 102.400

Verbesserter Bythos-Aion (*MHB II*, S. 18, 291)

TP 243

Entwicklung: Die SC müssen ihre früheren Ichs aufwecken, andernfalls werden diese getötet und die SC verschwinden. Es sind keine Fertigkeitswürfe erforderlich, nur vorsätzliche Handlungen wie sich zu den Schläfern hinzubewegen und sie anzubrüllen oder auf andere Weise mit ihnen zu interagieren. Wenn die früheren Versionen der SC erwachen und die Schlüssel am Gürtel der Doppelgängerärztin in ihrer Reichweite erspähen, flackert die Bleiche Maske ein letztes Mal in die Realität. Sie wankt auf die frühere Version jenes SC zu, die gerade nach den Schlüsseln greift, und ruft: „Nein! Halt! Das ist nicht möglich!“

Im Widerhall des Aufschreis der Bleichen Maske und einer schillernden Lichtexplosion verschwindet die gesamte Szene.

Die SC finden sich dort wieder, wohin Cassilda sie zu Beginn teleportiert hat – im Hafen des Drosselmoor-Nexus. Der Himmel ist immer noch stürmisch, der Regen beginnt, die Kleidung der SC zu durchweichen und Wellen rollen über den See. – Die Helden sind wieder im Einklang mit der Materiellen Ebene auf Carcosa...

M. DER GELBSTICHIGE TURM

Die SC sind wieder in der verblassten Version von Drosselmoor. Sie wissen, dass der Ort nach Carcosa gezerrt wird, so sie nicht die Verbindung zwischen Lowls und Xhamen-Dor kappen. Diese Version Drosselmoors existiert, seitdem Ariadnah das Drosselmoor-Verschwinden verursacht hat und sie in der Parasitären Stadt festsetzt. Der Nexus ist dunstig und alles wirkt verwachsen und ineinander übergehend, als wäre er unfertig. Die Gebäude sind aber allesamt solide. Man kann zwar keinen der Bürger des Ortes in der leeren Stadt sehen, allerdings können markerschütternde Schreie vernommen werden.

Falls erforderlich, greife auf die Karte des Ortes im Anhang von Band 1 zurück; für die SC sollte es aber auf der Hand liegen, dass sie zum Irishügel müssen, der Residenz des Grafes. Das Anwesen ist allerdings durch einen gelben Steinturm ersetzt, von dem ein blassgelber Lichtstrahl in den bewölkten Himmel emporklettert.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle
Winde wispern

Teil 2 -
Sonnenuntergang
über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im
Raureif

Teil 4 - Der
schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende
aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

Ariadnah hat ihre Verbündeten im Drosselmoor-Nexus zusammengerufen und einen Kult aus Hastur-, Xhamen-Dor- und Schub-Niggurath-Anhängern gegründet. Einige Kultanhänger erwarten die SC im Turm, andere könnten in den verwaschenen Gebäuden des sich langsam ausformenden Drosselmoor-Nexus lauern. Sollten die SC erst den Ort erkunden, ehe sie sich nach Bereich **M1** begeben, so lass es zu einigen Begegnungen mit Gruppen dieser Kultanhänger (siehe Bereich **M3** für Spielwerte) oder anderer Schrecken des Mythos kommen.

M1. TURMUMGEBUNG (HG 17)

Während die Helden sich dem Turm auf dem Irishügel nähern, beschreibe ihnen den Anblick, der sich ihnen bietet:

Jenseits des Hafens scheinen große Teile des Ortes einfach zu fehlen. Wo eurer Erinnerung nach Gebäude stehen müssten, gibt es nur freie Flächen. Allerdings beginnen die Umrisse von Häusern und Geschäften langsam zu erscheinen und nach und nach festere Form anzunehmen. Die Straßen dieser Geisterstadt sind verlassen und doch könnt ihr aus der Ferne die panischen Schreie ihrer Bewohner vernehmen, die mit jedem Herzschlag lauter werden. Im Norden – wo das Irishügel-Anwesen liegen sollte – kreisen Sturmwolken und schießt ein gelber Lichtstrahl vom Boden aus in den Nachthimmel.

Wenn die SC ihr Ziel erreichen, bietet sich ihnen statt der gräflichen Residenz folgender Anblick: Anstelle des Herrenhauses steht dort ein zweigeschossiger Turm aus gelbem Stein. Der Turm besitzt keine Fenster oder sonstigen Merkmale, an seinem Fuß befindet sich lediglich ein offenes Tor. Seine Spitze ist von einem Zinnenkranz bekrönt und von dort schießt auch der hellgelbe Lichtstrahl in den Himmel und bohrt sich in das Auge der Sturmwolken, die den Turm umkreisen. Im Zwielficht kann man schattenhafte Gestalten auf dem Turmdach erkennen.

Der Turm wiederum ist von einer gewaltigen Hecke umgeben, die vor dem Turmeingang eine Öffnung aufweist. Dies ist allerdings eine Illusion, die von den beiden Pfählwürmern erschaffen wurde. Ein *Scheingelände*-Effekt verbirgt das Wirrwarr aus kränklichem, gelblich-grünem Gras und Unkraut, das zusammen mit Moos und Fliegenpilzen den Turm umgibt. Der Effekt verbirgt zudem die drei sich um den Turm wickelnden Menhire aus demselben fremdartigen gelben Stein und drei gewunden auf den Turm zuführende, gepflasterte Wege, die an nicht einem, sondern drei offenen Eingängen enden, welche in unterschiedliche Richtungen weisen. Die Hecke ist ein *Dauerhaftes Trugbild*, hinter welchem die Pfählwürmer lauern.

Der Turm widersteht allen Formen von *Ausspähen*. Teleportationseffekte funktionieren normal mit folgender Ausnahme: Aufgrund der hier tobenden, umfangreichen mentalen Energien genügt es nicht, Grundriss und Position des Turmdaches zu kennen; um dorthin teleportieren zu können, muss die teleportierende Kreatur das Dach wenigstens ein Mal aus der Vogelperspektive gesehen oder es betreten haben.

Das Gelände um den Turm herum ist eine Art Falle (sieh unten, „Gefahr“). Enthülle hinsichtlich der Illusionen und der Draufsicht den Spielern nur das, was die SC wirklich sehen, außer die SC umrunden den ganzen Turm oder können das Gelände von einem hohen Punkt aus überschauen,

Kreaturen: Auf Befehl Ariadnahs hin lauern zwei Pfählwürmer hinter den Illusionen. Sie beobachten das Kommen der SC und stehen bereit, ihre Illusionen aufzuheben, sollte eine Kreatur über die Hecke oder zum Turmdach hinauffliegen wollen. Wird die Illusion aufgehoben, werden die Wege und die Menhire sichtbar und wird das *Gelbe Zeichen* vervollständigt. Dann gehen sie eilig zum Angriff über und kämpfen bis zum Tod.

PFÄHLWÜRMER (2)

HG 15

EP je 51.200

TP je 231 (siehe Seite 248)

Gefahr: Der Turm und das umliegende Gelände bilden ein gigantisches *Gelbes Zeichen*, sobald alle Illusionen entfernt werden. Fliegt eine Kreatur über den Turm hinweg oder auch nur hoch genug, um auf dem Dach zu landen, erblickt sie das Symbol in seiner ganzen Pracht. Wer das Symbol erblickt, muss einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erfährt man die Effekte des *Gelben Zeichens* (siehe den Hastur-Artikel im Anhang von Band 1). Gelingt der erste Rettungswurf, ist ein weiterer Willenswurf gegen SG 25 fällig, misslingt dieser, wird der Betrachter von *Wahnsinn* betroffen. Beides sind geistesbeeinflussende Effekte mit ZS 20. Eine Kreatur, der beide Rettungswürfe gelingen, ist für 24 Stunden gegen die Effekte des Symbols immun. Wer den Turm im Erdgeschoss betritt und über die Treppe aufs Dach gelangt, sieht niemals genug vom Symbol, um betroffen zu werden, solange er dann das Dach nicht fliegend verlassen will.

M2. ERDGESCHOSS

Fremdartige Symbole und Glyphen sind in den merkwürdigen, gelben Stein der Torbögen geritzt, die in den Turm hinein führen. Die Kammer im Erdgeschoss ist kahl und leer, nur eine Treppe windet sich gegen den Uhrzeigersinn zum ersten Stock hinauf.

Über den Eingängen steht in Aklo: „Gepriesen sei der Unaussprechliche, welcher Carcosa als ein Gott verlassen wird.“ Die Deckenhöhe beträgt drinnen 6 m.

Kreaturen: Ariadnahs Vertrauter, Yonah, steht unsichtbar und unter dem Effekt von *Unsichtbares sehen* oben auf der Treppe. Er dient der Dornsteinhexe als Ausguck und eilt auf das Dach, sobald er die SC erblickt. Unterwegs warnt er die Kultanhänger in Bereich **M3**. So die SC Yonah nicht erspähen und aufhalten (was schwierig sein könnte), ist Ariadnah hinreichend vorgewarnt, um sich entsprechend des Taktikeintrages in ihren Spielwerten in der NSC-Galerie auf den Kampf vorzubereiten. Nachdem Yonah Ariadnah gewarnt hat, bleibt er bei ihr.

YONAH

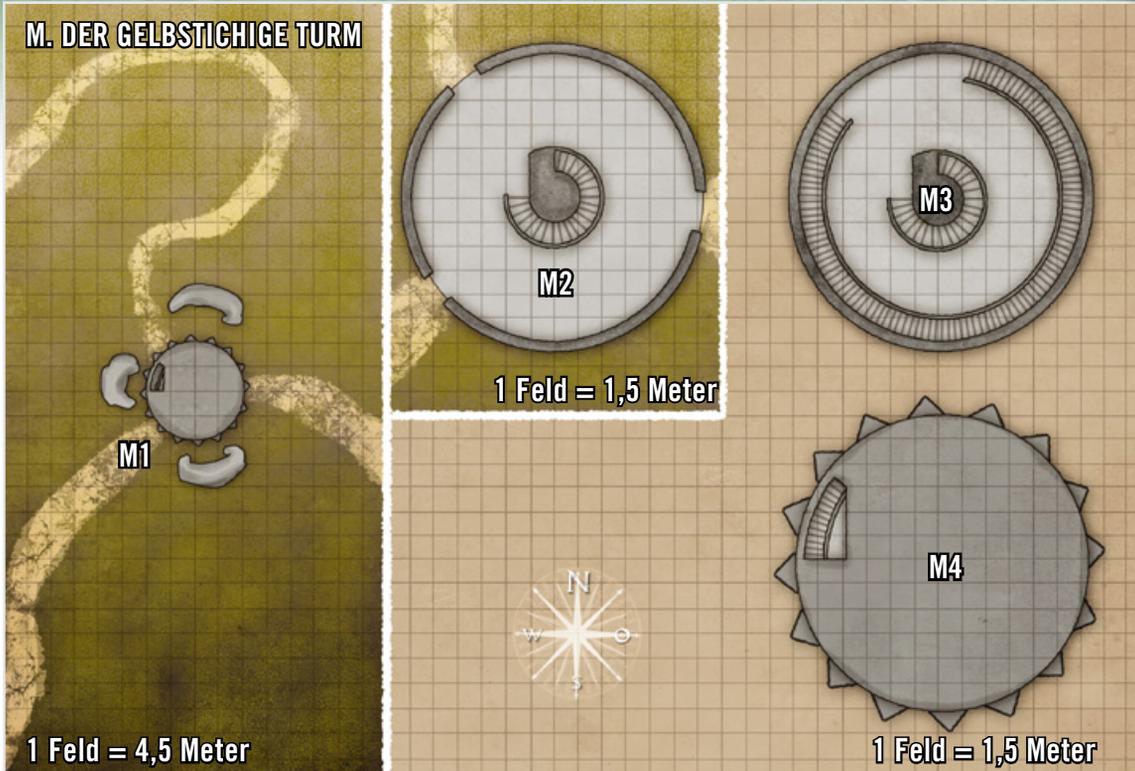
HG —

TP 93 (siehe Seite 183)

M3. DIE LETZTE VERTEIDIGUNGSLINIE DER KULTANHÄNGER (HG 18)

Diese enorme Kammer ist 6 m hoch. Es gibt zwei Treppen: Die eine windet sich gegen den Uhrzeigersinn um eine tragende Säule in der Mitte ins Erdgeschoss hinab. Die andere führt im Uhrzeigersinn an der Innenwand entlang zum Dach hinauf.

M. DER GELBSTICHIGE TURM



Die Deckenhöhe dieser runden Kammer beträgt 6 m. Von oben her erfüllt hellgelbes Licht den Raum und erzeugt merkwürdige, flackernde Schatten auf den nach oben führenden Treppenstufen.

Kreaturen: Von den Kultanhängern, die Ariadnah im Laufe der Jahre nach Carcosa geholt hat, bewachen gegenwärtig sechs den ersten Stock des Turms, um die SC daran zu hindern, Ariadnahs und Lowls' Pläne zu stören, Drosselmoor der Parasitären Stadt einzuverleiben. Die Gruppe wird von einer Hasturanhängerin namens Hilda angeführt; Hilda ist auf unbekannte Weise vor kurzem von Golarion nach Carcosa gekommen.

Alle diese Kultanhänger tragen *Schwächere Talismane des Lebensatems*^{ABR VII}, sodass sie im Falle ihres Todes für jeweils 5W8+9 TP geheilt werden, ehe der Talisman zu Staub zerfällt. Sie kämpfen zäh und opfern sich sogar, um die SC aufzuhalten, sollte dies nötig werden. Steigen die SC zum Dach hinauf, obwohl noch Kultanhänger am Leben sind, folgen diese ihnen und beteiligen sich an den Kampfhandlungen in Bereich M4.

HILDA

HG 13

EP 25.600

Menschliche Hasturklerikerin (Kultanhänger des Mythos^{ABR IX}) 14

CB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +5; Sinne Wahrnehmung +15

Aura Wahnsinn (9 m, SG 18, 14 Runden/Tag)

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, +1 GE, +9 Rüstung)

TP 122 (14W8+56)

REF +10, WIL +18, ZÄH +14; -2 gegen geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)

Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +12/+7 (1W6-1/18-20)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 9/Tag (SG 25, 5W6)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 14; Konzentration +20)

4/Tag — Wahnbild (+/-7)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 14; Konzentration +20)

7. — *Abstoßung* (SG 23), *Wahnsinn*^D (SG 23), *Zerstörung* (SG 23)

6. — *Heilung*, *Mächtiges Magie bannen*, *Massen-Mittelschwere Wunden heilen*, *Massen-Mittelschwere Wunden verursachen* (SG 22), *Tödliches Phantom*^D (SG 22)

5. — *Albtraum*^D (SG 21), *Flammenschlag* (SG 21), *Mächtiges Handlung untersagen*^{ABR} (SG 21), *Schneller Tod* (SG 21), *Zauberresistenz*

4. — *Genesung*, *Kritische Wunden heilen* (2x), *Luftweg*, *Unheilige Plage* (SG 20), *Verwirrung*^D (SG 20)

3. — *Fluch* (SG 19), *Gebet*, *Gleißendes Licht* (2x), *Unsichtbarkeit aufheben*, *Wut*^D

2. — *Geräuschexplosion* (2x, SG 18), *Hauch des Stumpfsinns*^D, *Person festhalten* (2x, SG 18), *Totenglocke* (SG 18), *Waffe des Glaubens*

1. — *Befehl* (2x, SG 17), *Göttliche Gunst*, *Handlung untersagen*^{ABR} (SG 17), *Heiligtum* (SG 17), *Schwächere Verwirrung*^D (SG 17), *Unheil* (SG 17)

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 16), *Göttliche Führung*, *Licht*, *Magie entdecken*

D Domänenzauber; **Domäne** Wahnsinn

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollte Hilda vor dem Kommen der SC gewarnt sein, wirkt sie auf sich selbst *Luftweg* und *Zauberresistenz*, dann positioniert sie sich unter der Decke in Reichweite der anderen Kultanhänger, um sie mit ihren Heilzaubern zu unterstützen.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle Winde wispern

Teil 2 - Sonnenuntergang über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im Raureif

Teil 4 - Der schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

Im Kampf In der ersten Kampfrunde wirkt Hilda *Abstoßung*, um Feinde von sich fernzuhalten. Dann wirkt sie ihre mächtigsten Schadenszauber, welche mehrere Ziele betreffen können, wie *Flammenschlag*, *Massen-Mittelschwere Wunden verursachen*, *Unheilige Plage* und *Zerstörung*. Ebenso nutzt sie ihre Fähigkeit *Leere fokussieren*, um den SC Schaden zuzufügen. Mittels *Selektives Fokussieren* nimmt sie die anderen Kultanhänger von dem Effekt aus. Hilda unterstützt die anderen Kultanhänger mit ihren *Schiftrollen*: *Massen-Schwere Wunden heilen* und ihrem Zauber *Massen-Mittelschwere Wunden heilen*.

Moral Zelotisch und zugleich von Furcht vor einem Feldschlag erfüllt, kämpft Hilda bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 22

GAB +10; **KMB** +9; **KMV** 21

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Im Kampf zaubern, Selektives Fokussieren, Verbesserte Initiative, Verbessertes Fokussieren, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik -2, Auftreten (Schauspielkunst) +10, Wahrnehmung +15, Wissen (Arkane, Geschichte) +7 (mit Bezug auf den Mythos +9), Wissen (Gewölbe) +5 (mit Bezug auf den Mythos +7), Wissen (Religion) +8 (mit Bezug auf den Mythos +10), Zauberkunde +17

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gestörter Verstand, Leere fokussieren, Verbotenes Wissen, Verwirrender Blick

Kampfausrüstung *Schiftrolle: Massen-Schwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte* +3, *Rapier* [Meisterarbeit], *Resistenzumhang* +3, *Stirnreif des Verführerischen Charismas* +2, *Schwächerer Talisman des Lebensatems*^{ABR VII}, *Unheiliges Platinsymbol* *Hasturs*^{ARK}, 330 GM

SCHURKISCHE KULTANHÄNGER DES HASTUR (5)

HG 13

EP je 25.600

Männlicher oder weiblicher Menschlicher Schurke 14
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +9; **Sinne** Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 23, *Berührung* 16, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +7 Rüstung)

TP je 122 (14W8+56)

REF +16, **WIL** +9, **ZÄH** +8

Verteidigungsfähigkeiten *Fallengespur* +4, *Verbesserte Reflexbewegung*, *Verbessertes Entrinnen*

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Rapier* +2, +18/+13 (1W6+4/15-20)

Besondere Angriffe *Hinterhältiger Angriff* +7W6 plus 2 ST-Schaden

Zauberähnliche Schurkenfähigkeiten (ZS 14; Konzentration +13)

3/Tag — *Säurespritzer*

2/Tag — *Verschwinden*^{EXP}

TAKTIK

Im Kampf Die Kultanhänger versuchen, die SC einzukreisen und in die Zange zu nehmen, um ihre Talente *Ausmanövrieren* und *Genauer Schlag* möglichst effektiv mit *Hinterhältigen Angriffen* zu nutzen. Sollten *Fernkampfangriffe* erforderlich werden, nutzen sie ihre *Zauberähnliche Fähigkeit Säurespritzer*, während sie auf *Verschwinden* zurückgreifen, um in der Folgerunde einen *Hinterhältigen Angriff* auszuführen.

Moral Da die Kultanhänger *Hastur* glühend ergeben sind und fürchten, sie könnten Hilda enttäuschen, kämpfen sie bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 20, **KO** 14, **IN** 11, **WE** 12, **CH** 8

GAB +10; **KMB** +12; **KMV** 29

Talente *Abhärtung*, *Ausmanövrieren*^{EXP}, *Ausweichen*, *Blind kämpfen*, *Eiserner Wille*, *Genauer Schlag*^{EXP}, *Verbesserte Initiative*, *Verbesserter Kritischer Treffer* (*Rapier*), *Waffenfinesse*, *Waffenfokus* (*Rapier*)

Fertigkeiten *Akrobatik* +21, *Bluffen* +16, *Fingerfertigkeit* +18, *Heimlichkeit* +21, *Klettern* +18, *Motiv erkennen* +18, *Wahrnehmung* +18, *Wissen* (*Adel*, *Religion*) +8, *Wissen* (*Arkane*) +7, *Wissen* (*Gewölbe*) +11

Sprachen *Gemeinsprache*

Besondere Eigenschaften *Fallen finden* +7, *Schurkenricks* (*Heftiger Hinterhältiger Angriff*^{EXP}, *Höhere Magie*, *Niedere Magie*, *Schurkenfinesse*, *Schwächender Schlag*, *Verbessertes Entrinnen*, *Waffentraining*)

Ausrüstung *Kettenhemd* +3, *Rapier* +2, *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit* +2, *Resistenzumhang* +2, *Schwächerer Talisman des Lebensatems*^{ABR VII}, *Schutzring* +1

M4. TURMSPITZE (HG 20)

Dunkle Sturmwolken wallen und wirbeln niedrig über der unscharfen Reflektion *Drosselmoors*, während ein Strahl kränklich gelben Lichtes aus dem Turm in den grollenden, grauen Himmel schießt. Das Turmdach ist durch einen Kranz dreieckiger Zinnen abgegrenzt. In den ansonsten flachen Steinen befindet sich am Westrand eine Öffnung mit einem Treppenbergang.

Auch das Dach des Turms besteht aus rauem blässeligem Stein. Es ist zwar nass vom Regen, allerdings nicht so rutschig, dass die Fortbewegung der SC beeinflusst wird. Die Öffnung im Westen führt hinunter nach Bereich **M3**.

Kreaturen: Hier wartet *Ariadnah* zusammen mit *Carcosas Knecht* – dem erst kürzlich verwandelten *Grafen Lowls* – darauf, dass *Carcosa* sich *Drosselmoor* einverleibt.

Ariadnah stammt vom *Liedlosen Stamm* ab, einem *Kellidenstamm*, welcher am Ufer des *Encarthansee*s lebte, ehe *Ustalav* gegründet wurde. *Verbittert* aufgrund der Vertreibung ihres Volkes aus ihrem angestammten Land wollte *Ariadnah* *Leid*, *Schmerz* und *Unglück* über die neuen Bewohner der Region bringen. Das *Wispern* ihrer *Gottheit*, *Schub-Niggurath*, führte sie zu den perfekten Werkzeugen ihrer Rache – den *Sternstelen*.

Durch *finstere Magie* erfuhr *Ariadnah*, dass die *Stelen* die *Kluft* zwischen *Golarion* und einem fernen, fremden Reich überbrücken sollten; sie plante, mit ihnen einen *Aspekt Schub-Nigguraths* zu beschwören, um ihre Feinde zu vernichten.

Ariadnah nutzte ihr Wissen über *kellidische Ruinen*, um sich unter die neuen *Einheimischen* zu mischen, die von den *mystischen Hünensteinen* fasziniert waren. Sie ermutigte sie, an den *uralten Stätten* zu beten, während sie nach und nach in ihre *Träume* eindrang und langsam ihren *Glauben* verzerrte und zu ihren eigenen, *finsternen Zwecken* manipulierte. Unter *Ariadnahs* Einfluss verloren diese Leute ihren *moralischen Kompass* und wurden *verdorben*, bis sie sich letztendlich in *offener Revolte* gegen die *Kirche der Pharasma* und die *Hauptstadt* selbst wandten. Ehe *Inquisition* und *reichseigene Truppen* die *Rebellion* niederschlagen konnten, führte

Ariadnah den letzten Schritt ihres Racheplanes aus: Sie versammelte die Bewohner Drosselmoors bei den *Sternstelen* zu einem Ritual, um Schub-Niggurath anzurufen. Die Dornsteinhexe hatte aber nicht erkannt, dass die Stelen nicht voll funktionsfähig waren. Das Ritual rief ein Stück der finsternen Göttin nach Golarion, welches die Bürger Drosselmoors tötete und zu dem legendären „Beobachter in der Bucht“ wurde (von manchen auch als „Wächter in der Bucht“ bezeichnet; siehe auch den Artikel „Fortführung der Kampagne“). Das Ritual sog zudem Ariadnah über den Abgrund des Alls nach Carcosa, wo sie seit sechshundert Jahren festsitzt. Die Erinnerung an sie ist auf Golarion mittlerweile verblasst, was von der Legende der Dornsteinhexe verblieben ist, sind Geschichten, um Kinder zu erschrecken.

Wenn die SC das Dach betreten, lacht Ariadnah gackernd. „Ich bewundere eure Hartnäckigkeit, doch ihr seid zu spät. Drosselmoor ist zum Untergang verdammt und ich werde heimkehren und diesem Ort entrinnen, um sicherzustellen, dass dieses Schicksal auch eintritt.“ Dann greift sie an; sie kämpft bis zur Vernichtung in der Annahme, dass die SC keine Zeit haben werden, nach ihrem Seelengefäß zu suchen.

Beim Anblick der SC geht auch die Sternensaat, eine widerwärtige, fungizide Vermischung aus Graf Haserton Lowls IV. und einem Teil der Überreste Xhamen-Dors zum Angriff über. Die Sternensaat ist weder vollständig Graf Lowls noch völlig Xhamen-Dor, doch wenn sie weiterexistiert, wird sie schließlich den Anteil des Grafen völlig verzehren und in der Kanalisation Carcosas erneut mit ihrem Wachstum beginnen, bis sie zu einer neuen Welt zum Befallen geschleudert wird. Sollte Xhamen-Dors Hülse in Neruzavin nicht zerstört worden sein, wird auch dieser Teil des Großen Alten weiterwachsen; falls sie aber zerstört wurde, so wird aus diesem Amalgam Xhamen-Dor neuentstehen, wenn es diese Begegnung überleben sollte. Da Große Alte aber kaum endgültig getötet werden können, wird die von Xhamen-Dor ausgehende Gefahr wohl weiterbestehen, solange irgendwo Kreaturen von ihm träumen.

Sollte Ariadnahs Vertrauter, Yonah, zugegen sein, unterstützt er seine Herrin im Kampf gegen die SC. Er nutzt seine *Schriftrollen: Leid*, um Ariadnah zu heilen, und seine *Schriftrollen: Feuerball* und *Monster herbeizaubern VIII* gegen die SC.

ARIADNAH

HG 18

EP 102.400

TP 186 (siehe Seite 182)



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle
Winde wispern

Teil 2 -
Sonnenuntergang
über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im
Raureif

Teil 4 - Der
schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende
aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

DIE STERNENSAAT

DIE STERNENSAAT

HG 19

EP 204,800

NB Große Pflanze (Aquatisch, Böse, Großer Alter)

INI +15; **Sinne** Blindsight 18 m, Dämmsicht, Rundumsicht; **Wahrnehmung** +34

Aura Unaussprechliche Ausstrahlung (90 m, SG 28)

VERTEIDIGUNG

RK 38, **Berührung** 20, auf dem Falschen Fuß 37 (+1 GE, -1 Größe, +18 Natürlich, +10 Verständnis)

TP 348 (24W8+240); **Schnelle Heilung** 15

REF +11, **WIL** +17, **ZÄH** +24

Immunitäten wie Pflanzen, Alterung, Attributsschaden, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Kälte, Krankheit, Lähmung, Lebenskraftentzug, Todeseffekte, Versteinernung; **Resistenzen** Feuer 20, Säure 20; **SR** 15/Hieb-schaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Gestaltlos; **ZR** 30

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 4 Tentakel +29 (3W6+12/19-20 plus Ergreifen und Furchtbarer Verfall)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Fesselnde Hyphenstränge, Furchtbarer Verfall, Kräftige Tentakel, Sporenträger erschaffen, Wahnsinn (SG 28), Würgen (3W6+18)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 19; Konzentration +25)

Immer — *Luftweg*

Beliebig oft — *Albtraum* (SG 21), *Mächtiges Magie bannen*, *Tote beleben*, *Traum*

3/Tag — *Aufforderung* (SG 24), *Pflanzen kontrollieren* (SG 24)

1/Tag — *Symbol des Wahnsinns* (SG 24), *Verdorren* (SG 24)

SPIELWERTE

ST 35, **GE** 12, **KO** 30, **IN** 16, **WE** 25, **CH** 23

GAB +18; **KMB** +31; **KMV** 52

Talente Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfrelexe, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Betäubt), Kritischer Treffer (Wankend), Mächtiger Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Tentakel)

Fertigkeiten Klettern +18, Schwimmen +21, Wahrnehmung +34, Wissen (Arkanes, Geographie, Natur) +23, Zauberkunde +27

Sprachen Aklo, Gemeinsprache; **Telepathie** 30 m

Besondere Eigenschaften Amphibie, Keine Atmung, Potential eines Großen Alten, Verdichten

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fesselnde Hyphenstränge (AF) Als Standard-Aktion kann die Sternensaat Ströme kränklicher Fungusmaterie aussenden, welche maximal 18 m weit entfernte Ziele packen. Die Sternensaat kann pro Runde drei dieser Stränge verfeuern, zum Treffen ist jeweils ein Berührungsangriff im Fernkampf erforderlich. Getroffene Ziele erleiden 3W6 Schadenspunkte und sind Ziel von Ergreifen und Furchtbarer Verfall.

Furchtbarer Verfall (ÜF) Die Tentakel der Sternensaat rufen ein entsetzliches Leiden hervor, welches das Fleisch verfallen lässt und die Opfer mit alarmierendem Tempo verzehrt. Dieser Verfall beginnt, wenn die Tentakel Schaden verursachen, und währt für weitere 4 Runden. Das Ziel muss während dieser Zeit jede Runde einen Zähigkeitswurf gegen SG 29 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erleidet es jeweils 2 Punkte ST- und KO-Schaden. Sollten dem Ziel zwei Rettungswürfe in Folge gelingen oder *Heilung* auf es gewirkt werden, so endet der Effekt vorzeitig.

Kräftige Tentakel (AF) Die Tentakelangriffe der Sternensaat werden als Natürliche Primärangriffe behandelt.

Potential eines Großen Alten (AF) Die Sternensaat ist eine Verbindung aus Xhamen-Dor und Graf Lowls. Bis der Große Alte den Grafen völlig verschlungen hat, ist die Sternensaat noch kein vollständiger Großer Alter. Sie erhält aber alle Vorteile der Kreaturenunterart Großer Alter (*MHB IV*, S. 308) mit Ausnahme von Legende und Unsterblichkeit.

Sporenträger erschaffen (ÜF) Jede von der Sternensaat getötete Kreatur erhebt sich binnen 1W10 Runden als Sporenträger (siehe Bestiarium).

Unaussprechliche Ausstrahlung (ÜF) Gegen die Aura der Sternensaat steht Betroffenen ein Willenswurf gegen SG 28 zu; misslingt dieser Rettungswurf, erhält das Opfer für 1W2 Runden den Zustand Übelkeit und danach für 1W4 Runden den Zustand Kränkelnd. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Werden Ariadnah und die Sternensaat besiegt, hindert dies Carcosa daran, sich Drosselmoor einzuverleiben. Zudem erhalten die Parasitäre Stadt und Hastur somit nicht die ansonsten bei solchen Ereignissen freiwerdende Energie. Jene Energie hätte vielleicht ausgereicht, um Hasturs Aufstieg zum Äußeren Gott zu ermöglichen – doch letztendlich ist dies wohl nur aufgeschoben und könnte immer noch eines Tages eintreten!

Außer die Helden wollen in Carcosa bleiben und sich schließlich mit Hastur selbst anlegen, müssen sie nach einem Weg nach Hause suchen. Zum Glück wissen sie, dass sie mit dem Ritual Der Weg zu den Schwarzen Sternen nach Neruzavin zurückkehren können, doch falls sie lieber gleich nach Drosselmoor reisen wollen, benötigen sie mächtige Magie wie z.B. *Interplanetares Teleportieren*^{WBIS}, *Wunder* oder *Wunsch*. Sofern sie keinen Zugang zu solcher Magie haben, könnte ihnen vielleicht einer ihrer Verbündeten vor Ort – Erich Zann oder Cassilda – dabei helfen, heim zu gelangen.

Wenn die SC nach Golarion zurückkehren, entdecken sie, dass kaum jemand von den entsetzlichen Gefahren weiß, die sie abgewendet haben. Es gibt kein großartiges Willkommen und keine schöne Belohnung. Jene aber, welche dem Wispern der verborgenen Welt des Okkulten lauschen, könnten wissen, dass ein großes Böses aufgehalten wurde...

Sollten die SC immer noch über das *Nekronomikon* verfügen und es nicht den Zensorenarchonten Aumensilakos und Yrisolma im 5. Kapitel übergeben haben, so können sie nach Katheer reisen, um es zum Mysterium zurückzubringen und ihre Belohnung von den Verwaltern des Gewölbes zu erhalten.

Mit Abschluss dieser Queste und Wiedererlangen aller Erinnerungen und geistigen Kapazitäten können die SC in ihre alten Leben vor ihrer unglückseligen Begegnung mit Graf Haserton Lowls IV. zurückkehren. Sollte ein SC seiner Familie geraubt worden sein, kehrt er zu jenen zurück, die ihm wichtig sind. Sollte ein SC fälschlich dazu verleitet worden sein, für Lowls zu arbeiten, so kann er nun um einiges reicher und erfahrener sein Leben wieder aufnehmen und seine Interessen und Wünsche verfolgen. Andere SC könnten Schaden an Körper und Geist erlitten haben und starke Magie oder Jahre der Ruhe benötigen, um wieder Frieden zu finden.



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

Vorwort

Teil 1 - Wo dunkle
Winde wispern

Teil 2 -
Sonnenuntergang
über Aevan-Vhor

Teil 3 - Ruinen im
Raureif

Teil 4 - Der
schwarze Turm

Teil 5 - Das Ende
aller Dinge

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

Viele golarische Gelehrte würden nur zu gern von den Abenteuern der SC in den Traumlanden, der vergessenen Stadt Neruzavin und Carcosa erfahren. Sollte ein SC seine Erlebnisse niederschreiben, so würde (eine entsprechende Qualität vorausgesetzt) dieses Werk bei Schülern des Esoterischen und Okkulten hochbegehrt sein und entsprechende Preise erzielen. Unzählige Abschriften würden verkauft werden und dem Autor neben Reichtum auch großes Ansehen einbringen.

Die SC sind im Moment zwar relativ sicher, haben aber dennoch Hasturs Aufmerksamkeit geweckt. Der Unausprechliche geht vielleicht nicht sofort gegen sie vor, doch wenn sie diese Verbindung nicht mittels mächtiger Magie durchtrennen oder umlenken, könnte er sich eines Tages an den SC rächen. Furchtbare Albträume könnten die SC heimsuchen oder der finstere Kult Hasturs könnte sie zum Ziel von Attentaten oder Schmutzkampagnen erklären, um ihnen Leben und/oder Ruf zu nehmen. Letzteres würde den SC das Leben in jenen Orten erschweren, in denen sie sich niederlassen.

Und noch jemand könnte auf der Suche nach Rache zurückkehren: Weiralai, die Bewohnerin von Leng, welche wahrscheinlich zum zweiten Mal von den SC niedergestreckt wurde und in Leng neu entstanden ist. So wie sie nach Neruzavin gelangt ist, könnte sie an jeden Ort Golarions gelangen. Sie hat noch einmal an Macht gewonnen und lebt nur noch dafür, den SC den Tod zu bringen.

Doch auch andere Dinge sind möglich – siehe auch den Artikel „Fortführung der Kampagne“!

BEISSENDE PEITSCH

Beißende Peitsche gehört zu den erfolgreichsten gnollischen Sklavenhändlern in Okeno. Sie ist wild, hartnäckig und listenreich und intrigiert gegen ihre Feinde, während sie ruchlos auf den Fleischmärkten der Stadt Handel treibt. Die meisten in der Stadt wissen, dass man sich nicht mit ihr anlegen sollte, doch aufgrund ihrer Geheimhaltung und Paranoia weiß kaum jemand, wer sie wirklich ist.

BEISSENDE PEITSCH **HG 12**

EP 19.200

Flind^{MKO}-Waldläuferin 11

NB Mittlgröße Humanoide (Gnoll)

INI +9 (in Städten +13); **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +22 (in Städten +26)

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 24 (+1 Ablenkung, +2 GE, +4 Natürlich, +9 Rüstung)

TP 194 (15 TW; 4W8+11W10+116)

REF +14, **WIL** +11, **ZÄH** +19

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Speer der Rückkehr* +1, +22/+17/+12

(1W8+10/19-20/x3) oder *Speer* [Meisterarbeit]

+22/+17/+12 (1W8+9/19-20/x3)

Fernkampf *Speer der Rückkehr* +1, +21 (1W8+10/19-

20/x3) oder *Speer* [Meisterarbeit] +21 (1W8+9/19-

20/x3)

Besondere Angriffe Beute, Erzfeind (Gnolle +4, Menschen +4, Magische Bestien +2), Kampfstil (Zweihandwaffe^{EXP})

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 8; Konzentration +12)

3. — *Mächtige Magische Fänge, Mittelschwere Wunden heilen*

2. — *Ausdauer des Ochsen, Rindenhaut*

1. — *Energien widerstehen, Lange Schritte, Verstricken* (SG 15)

TAKTIK

Vor dem Kampf Wird Alarm gegeben, bleibt Beißende Peitsche in ihrem Gartenpavillon und wartet auf die SC. Zur Vorbereitung wirkt sie auf sich *Ausdauer des Ochsen* und *Rindenhaut* und auf Kahree *Mächtige Magische Fänge*. Sollte sie wissen, dass die SC bestimmte Arten von Energie nutzen, wirkte sie passend *Energien widerstehen*.

Im Kampf Sollten ihre Leibwachen noch leben, stellen diese sich zwischen Beißende Peitsche und die SC. Sie kämpft dann aus der Ferne mit ihrem *Speer der Rückkehr* +1 und befiehlt Kahree, im Sturzflug als solche erkennbare Zauberkundige anzugreifen. Nach den ersten 2 Kampfunden wirkt Beißende Peitsche *Verstricken*, um ihre Gegner zu verlangsamen und zu frustrieren.

Moral Beißende Peitsche kann sich gar nicht verstellen, gegen schwächliche Menschen zu unterliegen und das Imperium zu verlieren, welches sie sich in Okeno aufgebaut hat. In ihrer Arroganz kämpft sie bis zum Tod.

Grundspielwerte Ohne die Effekte von *Ausdauer des Ochsen* und *Rindenhaut* besitzt Beißende Peitsche die folgenden Spielwerte: **RK** 24, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 22; **TP** 164; **ZÄH** +17.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 20, **KO** 20, **IN** 10, **WE** 18, **CH** 13

GAB +14; **KMB** +20; **KMV** 36

Talente Ausdauer, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Konzentrierter Zorn^{EXP}, Präzisionsschuss, Rundumschlag, Verbesserte Initiative, Verbessert Kritischer Treffer (*Speer*), Waffenfokus (*Speer*)

Fertigkeiten Akrobatik +1 (Springen -3), Diplomatie +16, Einschüchtern +8, Heimlichkeit +9, Mit Tieren umgehen +8, Überlebenskunst +15, Wahrnehmung +22, Wissen (Lokales) +15, Wissen (Natur) +11

Sprachen Gemeinsprache, Gnoll

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Stadt +4, Wüste +2), Bund des Jägers (Tiergefährte; Adler namens Kahree), Schneller Verfolger, Spuren lesen +5, Tierempathie +12, Unterholz durchqueren

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen* (3x in identischen Kristallflaschen), eine Kalebasse mit einem *Trank: Verschwimmen*; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenpanzer* +3, *Speer der Rückkehr* +1, *Speer* [Meisterarbeit] (in menschliche Haarzöpfe gewickelt), *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit* +2 aus hochwertiger Kamelhaut, *Resistenzumhang* +1, *Schutzring* +1, Leder-sandalen aus Elefantenhaut, Falknerhandschuh

KAHREE **HG —**

Adlertiergefährte

N Kleines Tier

INI +4; **Sinne** Dämmsicht; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 16 (+4 GE, +1 Größe, +5 Natürlich)

TP 52 (7W8+21)

REF +9, **WIL** +4, **ZÄH** +7; Moralbonus von +4 gegen Zauber und Effekte der Schule der Verzauberungsmagie

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 24 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +1, +11 (1W6+2), 2 Krallen +1, +11 (1W6+2)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 2, **WE** 14, **CH** 6

GAB +5; **KMB** +6; **KMV** 20

Talente Abhärtung, Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), Verbesserter Natürlicher Angriff (Krallen), Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +4 (Springen -4), Fliegen +10, Heimlichkeit +12, Wahrnehmung +10

Besondere Eigenschaften Treue, Tricks (Angreifen [alle Kreaturen], Bei Fuß gehen, Bringen, Kommen, Suchen, Verteidigen, Wachen, Zurückziehen)

Beißende Peitsche ist ein paranoides Geschöpf, was aber auch begründet ist. Sie weiß, dass sie über beachtliche Macht verfügt und es immer jemanden gibt, der diese Macht begehrt – und sie beabsichtigt zu behalten, was sie sich aufgebaut hat. Ebenso hat sie bereits mitangesehen, wie Dutzende von Verbündeten, Freunden und Feinden von entflohenen Sklaven, neidischen Rivalen und Familienangehörigen getötet wurden, und hat nicht vor, irgendjemandes Opfer zu werden.

Als Sklavenhändlerin hat sie sich hochgearbeitet. Zuerst überfiel sie kleine Ortschaften, zerrte Leute aus ihren Hütten und legte sie in Ketten. Ihre Waren verkaufte sie auf dem jeweils nächsten Sklavenmarkt und sparte den Erlös, um bessere Handelsgüter auf den Fleischmärkten in wildem Gefeilsche zu erwerben. Diese Sklaven verkaufte sie wiederum mit Gewinn auf anderen Märkten. Nach einigen Jahren konnte sie mit dem Bau ihrer Festung beginnen und so Dutzende loyaler Wachen anlocken.

KAHREE

Beißende Peitsches Tiergefährte ist ein schöner brauner Adler, den sie vor 9 Jahren frisch geschlüpft als Geschenk erhalten hat. Kahree dient der Sklavenhändlerin als stets achtsamer Wächter, der bereit ist, sie oder ihr Eigentum zu verteidigen. Die Kreatur gibt keinen Ton von sich, sondern starrt stumm an der Seite seiner Herrin. Kahree ist absolut loyal. Diese Treue wird zehnfach erwidert; Beißende Peitsche liebt ihren Adler, sollte er getötet werden, so dreht die Gnollin durch und macht den Tod des Verantwortlichen zu ihrem einzigen Lebensziel.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Nachdem Lowls das *Nekronomikon* gestohlen hatte, teleportierte er nach Okeno und begab sich direkt zu Beißende Peitsche, um seine Expedition zu organisieren. Sie besorgte die erforderliche Ausrüstung für eine längere Reise durch die Wüste, organisierte ihm ein paar loyale Wachen und bot ihm ein Dutzend Sklaven als Lastenträger zum Verkauf an. Das von Lowls dafür erhaltene Geld hat Beißende Peitsche größtenteils noch. Sie weiß, dass seine Expedition eine Region namens Dörrlande zum Ziel hat, wo er eine vergessene Stadt glaubt. Die Richtung ist ihr bekannt, aber nicht der genaue Ort. Sie weiß nicht viel über Lowls' Pläne und interessiert sich auch nicht sonderlich dafür – sie hat dem wahnsinnigen Grafen allein des Geldes wegen geholfen.

Beißende Peitsche ist für den weiteren Verlauf der Kampagne nicht wichtig. Sie gehört halt zu jener Gruppe von Leuten, die mit den Angelegenheiten des Grafen Kontakt hatten, seitdem dieser sich auf Neruzavin konzentriert. Der wahre Schatz, der auf die SC in der Festung der Sklavenhändlerin wartet, ist eine rätselhafte alte Sklavin, die das Pech hatte, dass der Yither Kaklatath seinen Verstand mit dem ihren getauscht hat.



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

KAKLATATH

Dieser Yither ist ein fremdartiger Besucher von jenseits von Raum und Zeit. Während sein Körper in Stasis in der vergessenen Stadt Neruzavin ruht, erkundet er Golarion, indem er mit anderen den Geist tauscht. Da nun aber sein Leib von Xhamen-Dor befallen wurde, ist sein Verstand im Körper einer schwachen alten Sklavin gefangen.

KAKLATATH

HG 3

EP 800

Geistgetauschte alte menschliche Expertin 4

RN Mittelgroße Humanoide

INI -1; Sinne Wahrnehmung +25

VERTEIDIGUNG

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

TP 26 (4W8+8)

REF +3, WIL +15, ZÄH +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +9/+4 (1W3-1 nichttödlich)

Besondere Angriffe Amnesie, Geisttausch

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +19)

Beliebig oft — *Astrale Projektion* (nur selbst), *Erinnerung verändern* (SG 18), *Gedanken wahrnehmen* (SG 16), *Monster festhalten* (SG 19)

TAKTIK

Im Kampf Der Yither sorgt sich, dass der schwache Körper, in dem er gegenwärtig lebt, getötet werden könnte, was sein eigenes Leben beenden würde. Daher hält er sich aus dem Kampf fern. Sollte Kaklatath sich sicher glauben, nutzt er seine zauberähnliche Fähigkeit *Monster festhalten*, um den SC im Kampf zu helfen.

Moral Kaklatath hat große Angst vor dem Tod, daher kapituliert er rasch angesichts gewalttätiger Konflikte und ergibt sich jeder bedrohlichen Kreatur, welche ihm zuhört.

SPIELWERTE

ST 8, GE 9, KO 13, IN 24, WE 19, CH 18

GAB +10; KMB +9; KMV 18

Talente Abhärtung, Defensive Kampfweise*, Eiserner Wille*, Konzentrierter Schlag*, Verbesserter Eiserner Wille*, Wachsamkeit*

Fertigkeiten Diplomatie +18, Heilkunde +21, Klettern +10, Magischen Gegenstand benutzen +18, Motiv erkennen +22, Sprachenkunde +21, Wahrnehmung +25, Wissen (Arkanes) +24, Wissen (Baukunst) +24, Wissen (Die Ebenen) +24, Wissen (Geographie) +24, Wissen (Geschichte) +24

Sprachen Abyssisch, Aklo, Aqual, Aural, Azlanti, Celestisch, Drakonisch, Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Girtablilu, Gnoll, Kelischitisch, Ignal, Infernalisch, Osiriani, Riesisch, Sprache der Älteren, Terral, Yithisch, Zwergisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Eingeschränkte Fähigkeiten, Geistgetauscht, Xhamen-Dor-Gespür.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eingeschränkte Fähigkeiten Kaklataths Körper wurde von Xhamen-Dor befleckt, sodass er seine Fähigkeiten nur beschränkt nutzen kann. Im Rahmen seiner zauberähnlichen Fähigkeit *Astrale Projektion* kann er keinen neuen Körper auf einer anderen Ebene materialisieren. Er kann aber innerhalb der Grenzen einer Ebene kommunizieren, die an die Astralebene angrenzt. Solange zudem sein wahrer Körper unter dem Einfluss Xhamen-Dors steht, kann der Yither seine Fähigkeiten Amnesie und Geisttausch nicht einsetzen.

Geistgetauscht Kaklatath hat seinen Geist mit dem einer alten Keleschitin namens Elari getauscht. Daher behält er seine mentalen Attributswerte, seinen GAB, die Rettungswurfgrundboni, seine Gesinnung und seine geistigen Fähigkeiten, sowie jene Talente, die er auch in seinem neuen Körper nutzen kann (mit einem Sternchen [*] markiert). Elaris Körper dagegen behält seine körperlichen Attributswerte, Trefferpunkte, natürlichen Fähigkeiten und das Talent Abhärtung.

Xhamen-Dor-Gespür Kaklataths Sinne sind hinsichtlich Kreaturen verstärkt, die von Xhamen-Dor befleckt wurden. Er kann jene spüren, die von dem Großen Alten wissen, solange sie sich auf derselben Ebene aufhalten. Er kann mit diesen Kreaturen über beliebige Entfernung hinweg kommunizieren, solange sie sich auf derselben Ebene aufhalten, bzw. auf einer an die Astralebene angrenzenden Ebene, während er *Astrale Projektion* einsetzt.

Diese alte Frau wirkt schwach und zerbrechlich. Sie ist unterernährt und ihre Gelenke schmerzen von Alter und einem Leben als Arbeitssklavin. Was diesen gebrochenen Leib gegenwärtig aber bewohnt, ist nicht ihr eigener Verstand. Ein yithischer Botschafter namens Kaklatath, dessen Körper in Stasis liegt, seit er und einige Artgenossen eine Gruppe von Flugkraken in der vergessenen Stadt Neruzavin zurückgeschlagen haben, hat mit ihr den Geist getauscht, kann nun aber nicht mehr in seinen eigenen Körper zurückkehren.

Vor vielen, vielen tausend Jahren half Kaklatath dabei, die Flugkraken zu vertreiben. Seitdem erkundet er Teile Golarions durch die Augen und mit den Körpern tausender Leute. Obwohl er körperlich seit seiner Ankunft Neruzavin nicht verlassen hat, hat Kaklatath nach all seinen Wanderungen in geistgetauschten Leibern eine

gute Vorstellung davon, wo die Stadt liegt. Mit der Zeit verbrachte er mehr und mehr Zeit in einem Wirtskörper, ehe er mit jemand anderem den Geist tauschte, da er Erfahrungen sammeln wollte. Die letzten Jahre hat er den Körper der alten keleschitischen Sklavin Elari genutzt. Als der Yither aber spürte, dass Xhamen-Dor sich im Kratersee von Neruzavin zu regen begann, wollte er in seinen eigenen Körper zurückkehren, fand den Weg aber versperrt. Sein Yitherleib liegt zwar immer noch in Stasis, wurde aber dennoch von Xhamen-Dors Essenz infiziert und in einen finsternen Untoten verwandelt, einen Sporenträger (mehr zu diesem Befall findest du im 5. Kapitel).

Kaklatath kann seine zauberähnlichen Fähigkeiten zwar in diesem Körper nutzen, unterlässt es aber, solange er in Sklaverei lebt, da er nach einem Fluchtversuch fast totgeprügelt wurde. Kaklatath hat Angst, dass sein schwacher Übergangskörper getötet werden, er sterben und Elaris Verstand dann in Neruzavin gefangen sein könnte.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Kaklatath spielt im 4. und 5. Kapitel der Kampagne eine Rolle: Wenn die SC ihn aus Beißende Peitsches Sklavenfestung retten, kann der Yither ihnen helfen, die vergessene Stadt Neruzavin zu finden. Im 5. Kapitel kann er sie dorthin begleiten und ihnen sein Wissen über die Geschichte der Stadt vermitteln.

Jahrtausende lang ließ Kaklatath seinen Körper in Neruzavin in Stasis zurück, um dafür zu sorgen, dass die unter der Stadt versiegelten Flugkraken niemals freikämen. Zugleich sorgte er sich wegen des im nahen See schlummernden Fleckens des Großen Alten. Er kann Xhamen-Dors Wachstum spüren und zudem Kreaturen wahrnehmen, die von dem langsam an Macht gewinnenden Großen Alten berührt wurden.

Da Xhamen-Dors Wachstum an die Anzahl jener gebunden ist, die von ihm wissen, begann sich der Große Alte zu rühren, als Lowls mit seinen Forschungen zu Neruzavin ernsthaft begann und bislang verborgenes Wissen über Xhamen-Dor wieder das Tageslicht erblickte.

Dies alarmierte Kaklatath, der sich wegen der vergessenen Stadt Neruzavin um die Zukunft Golarions zu sorgen begann. Voller Furcht, die Flugkraken könnten ihrem Gefängnis entkommen und Xhamen-Dor würde vollends erwachen, blickte er in die Zukunft, um zu erkennen, wie der Kampf gegen den Großen Alten wohl ausgehen könnte, und erkannte dabei die Beteiligung der SC. Er nutzte seine Fähigkeit zum Aufspüren von Kreaturen, die Xhamen-Dors Befleckung tragen, konnte aber die zu diesem Zeitpunkt ihres Gedächtnisses beraubten und nicht ansprechbaren SC nicht aufspüren, hatte Graf Lowls sie doch dem Verrückten Poeten als Opfer dargebracht, um im Gegenzug die Position von Neruzavin zu erfahren. Daher konnte der Yither noch keinen Kontakt aufnehmen. Erst als die SC ihre Erinnerungen zurückerlangten, konnte die außergolarische Kreatur sich an sie wenden und um Hilfe bitten.

Während des 4. Kapitels versucht Kaklatath die SC zu sich zu locken, damit sie ihn und seinen menschlichen Wirtskörper retten und sodann von ihm den Weg nach Neruzavin erfahren können. Allerdings sind seine mentalen Botschaften fremdartig und rätselhaft.

Sobald die SC den Yither befreien, kann er einen Teil seines umfangreichen Wissens mit ihnen teilen, auch wenn er dabei zögert. Da sein richtiger Leib nun von Xhamen-Dor befleckt wurde, verspürt er übelkeitserzeugende Schmerzen, wann immer er zu lange über Dinge nachdenkt, die mit dem Großen Alten in Verbindung stehen, und fürchtet, dessen Einfluss könnte mit jedem Gedanken wachsen. Voller Angst, er könnte vollends verdorben werden, ist der Yither vorsichtig, wie viel Wissen er weitergibt.



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

MIACKNIAN MUN

Dieser ungekämmte und ungepflegte Mann ist ein Meisteralchemist und esoterischer Gelehrter, welcher einige sehr schwierige Experimentiermethoden gemeistert hat. Aufgrund seiner Faszination für das Makabre und Böse meiden ihn aber mittlerweile alle ehrbaren Akademiker, die einen Ruf zu verlieren haben.

MIACKNIAN MUN HG 10

EP 9.600

Menschlicher Alchemist^{EXP} (Herr der Schöpfung^{ABR VII}) 11
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; Sinne Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 22 (+1 Ablenkung, +2 GE, +2 Natürlich, +5 Rüstung, +4 Schild)

TP 97 (11W8+44)

REF +10, WIL +5, ZÄH +10

Immunitäten Gift; SR 10/Adamant; Verteidigungsfähigkeiten Bollwerk 25%

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Zurückkehrender Knüppel +1, +10/+5 (1W6+2)

Fernkampf Zurückkehrender Knüppel +1, +11/+6 (1W6+2)

Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 11; Konzentration +15)

4. — *Arkane Auge, Bewegungsfreiheit, Steinhaut*
3. — *Dornenhaut^{EXP}, Hast, Schwere Wunden heilen (2x), Standort vortäuschen*
2. — *Bärenstärke, Energien widerstehen, Hauch der Elemente^{EXP}, Katzenhafte Anmut, Rindenhaut*
1. — *Allzweckmitte^{ABR}, Rascher Rückzug, Schild, Selbstverkleidung, Steinf Faust^{EXP}, Weiter Schuss^{ABR II}*

TAKTIK

Vor dem Kampf Nachdem Man bemerkt hat, dass die SC die Protoschoggothen in Bereich **B11** bekämpfen, schickt er ein *Arkane Auge*, um dieses Stockwerk des Mysteriums auszuspionieren. Sollte die Wirkungsdauer des Zaubers enden, lauscht er sodann an der Tür, ob die SC nahen, ansonsten beobachtet er sie und versucht zu erkennen, aus welchem Grund sie gekommen sind. Wenn die SC sich seinem Raum nähern, trinkt er seine Extrakte *Steinhaut, Rindenhaut, Schild und Dornenhaut* in dieser Reihenfolge, während sie die Tür eintreten. Er gibt seinem Homunkulus die *Extrakte: Bärenstärke* und *Katzenhafte Anmut*. Sollte er bemerken, dass einer der SC eine bestimmte Energieart bevorzugt oder zumindest wiederholt einsetzt, trinkt er seinen *Extrakt: Elementen widerstehen* (letzterer ist bei seinen Spielwerten bisher nicht berücksichtigt).

Im Kampf Mun überlässt das Kämpfen seinem Humunkulus und unterstützt ihn. Er schleudert seinen Knüppel zum Angreifen, doch sollte er selbst angegriffen wer-

den, trinkt er seinen *Extrakt: Standort vortäuschen*.

Sollte sein Homunkulus zu viel Schaden erleiden, setzt er seinen *Stab: Reparieren* ein, um ihn zu heilen.

Moral Mun ist verängstigt und dem Wahnsinn nahe. In diesem Zustand glaubt er nicht, lebend zu entkommen, sodass er bis zum Tod kämpft.

Grundspielwerte Ohne *Rindenhaut, Schild und Steinhaut* besitzt Mun die folgenden Spielwerte: **RK** 18, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16.

SPIELWERTE

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

GAB +8; KMB +9; KMW 22

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Genauer Schlag^{EXP}, Kernschuss, Konstrukt herstellen, Schnelle Waffenbereitschaft, Trank brauen, Verbesserter Eiserner Wille

Fertigkeiten Handwerk (Alchemie) +19 (alchemistische Gegenstände herstellen +30), Heilkunde +13, Magischen Gegenstand benutzen +14, Mechanismus ausschalten +14, Wahrnehmung +13, Wissen (Arkane) +18, Wissen (Die Ebenen) +12, Wissen (Natur) +12, Wissen (Religion) +13, Zauberkunde +18

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Jistka, Nekril, Osirisch

Besondere Eigenschaften Alchemie (alchemistische Gegenstände herstellen +11), Entdeckungen (Alchemistische Konstrukte herstellen^{ABR VII}, Alchemistisches Simulacrum^{ABR}, Haltbarer Extrakt, Organe konservieren^{ABR}, Schlick in Flaschen^{ABR}, Spontane Heilung^{ABR}), Gift einsetzen, Schnelle Alchemie

Kampfausrüstung *Zauberstab: Reparieren* (9 Ladungen);

Sonstige Ausrüstung *Lederrüstung +3, Zurückkehrender Knüppel +1, Resistenzumhang +1, Schutzring +1, Tragbares Alchemistenlabor^{EXP}. 5 GM*

AKIE HG —

Homunkulusgefährte

CB Mittelgroßes Konstrukt

INI +6; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +4 GE, +2 Natürlich, +6 Rüstung)

TP 118 (9W10+20)

REF +9, WIL +4, ZÄH +3

Immunitäten wie Konstrukte; Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen; ZR 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (schlecht)

Nahkampf Biss +16 (1W8+7 plus Gift), 2 Klauen +16 (1W8+7)

Besondere Angriffe Gift

TAKTIK

Vor dem Kampf Mun gibt Akie seine *Extrakte: Bärenstärke* und *Katzenhafte Anmut*, ehe die SC eintreffen.

Im Kampf Akie begibt sich so rasch wie möglich in den Nahkampf gegen die SC und kämpft mit Klauen und giftigem Biss.

Moral Akie besitzt zwar freien Willen, kämpft aber bis zur Zerstörung, um seinen Meister zu verteidigen.

Grundspielwerte Ohne die Vorteile von *Bärenstärke* und *Katzenhafte Anmut*, besitzt Akie die folgenden Spielwerte: **INI** +4; **REF** +7; **Nahkampf** Biss +14 (1W8+5 plus Gift), 2 Klauen +14 (1W8+5); **KMB** +14, **KMV** 29; **Fertigkeiten** Akrobatik +11, Entfesselungskünstler +11, Fliegen -1, Heimlichkeit +11.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 22, **KO** —, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 7

GAB +9; **KMB** +16; **KMV** 33

Talente Ausweichen, Fähigkeitsfokus (Gift), Umgang mit Leichten Rüstungen, Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), Verbesserter Natürlicher Angriff (Klaue)

Fertigkeiten Akrobatik +13, Entfesselungskünstler +13, Fliegen +9, Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +9

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Sympathische Alchemie, Telepathische Verbindung

Ausrüstung Kettenhemd +2

Miacknian Mun trägt dicke Schichten verschmutzter Kleidung. Er hat wildes, blondes Haar. Seine umwölkten Augen wirken hinter seinen Brillengläsern, als würden sie ihm gleich aus dem Schädel platzen. Er ist schlank und blass und sein Körper zeigt Spuren jüngerer Verletzungen und vergangener Selbstverletzungen. Seine Handlungen sind verstohlen und seine Augen huschen umher wie bei einer jagenden Eidechse. Er spricht schnell und aufgeregt und plappert voller Begeisterung über außerweltliche Albträume.

Miacknian Mun ist ein kluger und erfinderischer Mann. Er hat früher an der Sinkomaktische Schule der Wissenschaften studiert und dort Graf Lowls getroffen. Auf dem Gebiet der Alchemie gelangen ihm viele Durchbrüche, sodass die Professoren der Schule ihn mit Lob überhäufte. Als er bekannter wurde und dem Abschluss näherkam, erhielt er wiederholt großzügige Forschungsgelder von reichen Mäzenen aus Ustalav und anderen Landen der Region der Inneren See. Nachts allerdings begann er heimlich auf dem Gebiet der Nekromantie zu experimentieren. Als dies entdeckt wurde, muss-

te er die Sinkomaktische Schule verlassen. Er kehrte Ustalav den Rücken zu und reiste nach Cassomir, wo Bekannte ihm beim Bau eines neuen Labors halfen. Dort ließ Mun davon ab, an den Strängen des Lebens und des Todes ziehen zu wollen und konzentrierte sich stattdessen auf die Erschaffung lebender Kreaturen mittels Alchemie. Das einstige Wunderkind ist nun nur noch ein Schatten seiner selbst. Sein tiefer Fall ist ein zur Vorsicht mahnendes Gleichnis, sich nicht in Angelegenheiten einzumischen, die jenseits des sterblichen Verständnisses liegen.

AKIE

Wie die Hohlen in Muns Labor hat der Alchemist auch seinen Homunkulus nach seinem Abbild erschaffen. Er ruft ihn Akie – dies war ein liebevoller Spitzname, mit dem ihn sein Lieblingsonkel während seiner Kindheit immer gerufen hat.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Von Graf Lowls im Stich gelassen, ist Mun rasch dem Wahnsinn verfallen und nun nur noch ein Bruchstück seines früheren Selbst. Graf Lowls hatte ihn ursprünglich kontaktiert, damit er ihm bei der Übersetzung von Teilen des *Nekronomikons* half, worauf Mun sich begeistert eingelassen hatte. Er hatte aber nicht gewusst, dass er Lowls auch beim Diebstahl des finsternen Buches helfen sollte. Nachdem sie das Buch im Mysterium in die Hände bekommen hatten, half Mun wie vereinbart bei der Übersetzung von Abschnitten und erfuhr, dass Neruzavin in den Dörrlanden liegt. Mun weiß zudem, dass Lowls vorhatte, in die Wüste der Dörrlande aufzubrechen, sowie er wusste, wo Neruzavin liegt, und dass er dabei auf die Hilfe einer alten Freundin zurückgreifen wollte, einer Sklavenhändlerin namens Beißende Peitsche. Mun weiß auch, dass dies wohl nur ein Pseudonym ist, und kann den SC mitteilen, dass es sich um eine Gnollsklavenhändlerin handelt, die in einem befestigten Palast irgendwo in Okeno lebt.



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

MUTTER GRIMMER MOND

Eine russbefleckter Schal aus zerlumpten Leder ist um den krummen, blasenbedeckten Leib von Mutter Grimmer Mond gewickelt, welche den Ascheriesenstämmen des Dörrlandes als weltliche und spirituelle Anführerin dient. Nahezu ihr ganzes Leben lang ist sie bereits eine treue Anhängerin des Groetus.

MUTTER GRIMMER MOND

HG 16

EP 76.800

Alte Ascheriesen-Klerikerin des Groetus 10 (MHB, S. 211)
CN Große Humanoide (Riese)

INI +3; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +18

Aura Aura des Wahnsinns (9 m, SG 20, 10 Runden/Tag)

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 21 (-1 GE, -1 Größe, +13 Natürlich)

TP 262 (24W8+154)

REF +6, WIL +16, ZÄH +22; +2 gegen geistesbeeinflussende Effekte

Immunitäten Gift, Krankheit; Verteidigungsfähigkeiten Felsen fangen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Schwerer Streitflegel* +1, +24/+19/+14/+9 (2W8+11/19-20 plus Krankheit) oder 2 Hiebe +18 (1W8+3 plus Krankheit)

Fernkampf Felsen +12 (1W8+10 plus Krankheit)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Den Schleier teilen, Felsen werfen (36 m), Krankheit, Positive Energie fokussieren 6/Tag (SG 18, 5W6)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 10.; Konzentration +15)

8/Tag — Wahnbild (+/-5)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 10; Konzentration +15)

5. — *Flammenschlag* (SG 20), *Gerechte Macht*, *Heiliges Gespräch*, *Überlandflug*⁰
4. — *Aura des Unheils*^{ABR} (SG 19), *Bewegungsfreiheit*, *Chaoshammer* (SG 19), *Furcht* (SG 19), *Verwirrung*⁰ (SG 19)
3. — *Fliegen*⁰, *Magie bannen*, *Schwere Wunden heilen*, *Unsichtbarkeit aufheben*, *Windwall*
2. — *Energien widerstehen*, *Hauch des Stumpfsinns*⁰, *Lähmung aufheben*, *Teilweise Genesung*, *Waffe des Glaubens*, *Weisheit der Eule*
1. — *Göttliche Gunst*, *Schild des Glaubens*, *Schwächere Verwirrung*⁰ (SG 16), *Segnen*, *Sprachen verstehen*, *Unheil* (2x, SG 16)
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 15), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Wasser erschaffen*

D Domänenzauber; Domänen Leere^{ABR IX}, Wahnsinn

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollte Mutter Grimmer Mond mit einem Kampf rechnen, wirkt sie *Überlandflug*, *Aura des Unheils* und *Schild des Glaubens* in dieser Reihenfolge.

Im Kampf Wenn Mutter Grimmer Mond an der Seite anderer Ascheriesen kämpft, so nutzt sie ihre Zauber und Domänenfähigkeiten, um Gegner zu schwächen, und überlässt das Kämpfen ihren Verbündeten. Sollten ihre Verbündeten Probleme haben, wirkt sie *Gerechte Macht* und geht in den Nahkampf. Dabei bevorzugt sie einzelne, mächtige Schläge mittels Mächtiger Konzentrierter Schlag oder Rundumschlag, wobei sie laut Groetus und seine unaufhaltsame Macht preist.

Moral Sollte Mutter Grimmer Mond unter 81 TP reduziert werden, erkennt sie die Kraft des Gegners an und ist zu einem Waffenstillstand bereit, sodass alle das kommende Welteneinde in Frieden erleben können. Sollte ein Waffenstillstand abgelehnt werden, kämpft sie bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 24, GE 9, KO 22, IN 13, WE 20, CH 16

GAB +17; KMB +25; KMV 34

Talente Doppelschlag, Gezieltes Fokussieren, Heftiger Angriff, Improvisierter Nahkampf, Kernschuss, Konzentrierter Schlag, Mächtiger Konzentrierter Schlag, Präzisionsschuss, Rundumschlag, Selbsterhaltung, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag

Fertigkeiten Akrobatik -1 (Springen +3), Einschüchtern +16, Heilkunde +22, Klettern +16, Motiv erkennen +18, Überlebenskunst +13, Wahrnehmung +18, Wissen (Geschichte) +10, Wissen (Religion) +14, Zauberkunde +11

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Riesisch

Besondere Eigenschaften Übergroße Waffen, Ungezielerempathie +17

Kampfausrüstung *Schädelmaske*^{ARK}; **Sonstige Ausrüstung** *Schwerer Streitflegel* +1, *Amulett der Natürlichen Rüstung* +3

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Prophetin der Auslöschung (ÜF) Mutter Grimmer Monds Meditationen zum Welteneinde haben ihr die einzigartige Gabe verliehen, ihre eigene körperliche und geistige Gesundheit anstelle von Materialkomponenten für ihre Zauber einzusetzen. Ehe sie einen Zauber mit einer teuren Materialkomponente wirkt, kann sie sich als Volle Aktion dem Wahnsinn des Multiversums öffnen, um die erforderliche Materialkomponente ignorieren zu können. Pro 500 GM Wert an ignorierten Materialkomponenten besteht eine kumulative Chance von 5%, dass sie eine körperliche Einschränkung oder eine Geisteskrankheit entwickelt (wie die Effekte von *Fluch*); diese Effekte sind permanent und können nur mittels

Wunder oder *Wunsch* entfernt werden. Mutter Grimmer Mond leidet bereits unter drei solchen Effekten: Der erste reduziert ihre Stärke um 6, der zweite lässt schmerzhafte Knochensporne wachsen, die vereiteln, dass sie eine Rüstung trägt, während der dritte sie im Kampf verwirrt und jede Runde eine Wahrscheinlichkeit von 25% hervorruft, dass sie untätig bleibt. Diese Leiden reduzieren ihren effektiven Herausforderungsgrad um 2. Alternativ kann sie magische Gegenstände und Wertsachen anstelle ihrer eigenen Gesundheit aufwenden, deren Marktpreis wenigstens dem doppelten Preis der ignorierten Materialkomponenten entspricht. Diese Gegenstände zerfallen zu nichtmagischer Asche, wenn sie den fraglichen Zauber gewirkt hat, und können nur mittels *Wunder* oder *Wunsch* wiederhergestellt werden.

Die Riesin Urnasp wurde am Jahrestag von Arodens Tod bei Vollmond geboren und genoss dank ihres an Vorzeichen reichen Geburtsdatums etwas Frieden vor der Gewalt, die der Gesellschaft der Ascheriesen immanent ist. Sie war weder besonders stark noch schnell und schützte sich, indem sie bizarre, selbsterfundene Rituale ausführte, welche zum Teil selbst die abgehärtetsten Jäger ihres Stammes verunsicherten.

Als sie das Erwachsenenalter erreichte, hatte sie ihre eigenen astrologischen Methoden und Interpretationen des Eingeweidelesens entwickelt. Ihr Stamm war sich uneins, ob man ihr nicht besser den Schädel einschlagen sollte, ehe sie vielleicht finstere Dämonen herbeierief, oder sie sich vor ihren mystischen Künsten verneigen sollten. Die Riesen gingen fast schon aufeinander los, als sie schließlich erklärte, sie würde die verfluchte Stadt im Dörrland betreten und dort ihre Zukunft erkennen.

Jahre vergingen und die Stämme der Ascheriesen führten mit den Girtabilus Krieg. Ein zorniger, das Fleisch von den Knochen fetzender Sandsturm kündigte die Rückkehr von Mutter Grimmer Mond an und die Sandwirbel teilten sich, um einen Vollmond mit Totenschädelgesicht freizugeben. Unter diesem Zeichen überwältigten die Ascheriesen die Girtabilus und erkannten die verkrümmte Prophetin als ihre Erlöserin an. Die Riesin lebt seitdem einen Monat lang bei einem Stamm, ehe sie zum nächsten weiterzieht. Alle Ascheriesen fürchten ihre Macht, denn auch wenn ihre Sinneswahrnehmung nachlässt und ihr Wahnsinn wächst, so fordert ihre furchtbare Magie Gehorsam.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Mutter Grimmer Mond ist die spirituelle Anführerin und inoffizielle Herrscherin der Ascheriesenstämme, welche durch das Dörrland streifen. Sie stellt die beste Chance für die SC dar, sicheres Geleit durch das Dörrland zu erlangen. Dank ihrer eigenen Pilgerfahrt nach Neruzavin kann Mutter Grimmer Mond den SC zudem eine grobe Beschreibung der Stadt und ihrer Hauptorientierungspunkte liefern.

Die Riesin ist zudem eine seltene Quelle für magische Dienstleistungen in der abgelegenen Region und bietet den SC ihre Magie an. Sollten die SC heilende Magie benötigen, z.B. *Fluch brechen*, *Genesung*, *Verzauberung brechen* oder gar *Tote erwecken*, können sie sich in die relative Sicherheit der Wildnis zurückziehen und ihre Hilfe erbiten. Wenn sie beim Wirken eines dieser Zauber einen SC berührt, setzt sie ihn Aschelepra aus. Mutter Grimmer Mond gibt sich mit den normalen Preisen für Zauberkosten zufrieden, erstattet einem SC aber die Hälfte zurück, sollte sie feststellen, dass er sich mit der Krankheit angesteckt hat. Dank ihrer Gabe, Materialkomponenten ignorieren zu können, kann sie zu relativ niedrigen Kosten Attributsentzug und Tod rückgängig machen. Wenn sie auf diese Weise aber zwei weitere nachteilige Zustände erlangen sollte, erklärt sie die SC zu Ausgestoßenen und verbietet ihnen, sich jemals wieder den Stämmen zu nähern oder durch ihr Gebiet zu reisen. Nur wenn die SC auf ihre brutalen Forderungen eingehen (z.B. einen SC zu opfern, ehe sie sich bereiterklärt, *Fluch brechen* zu wirken) können sie jemals wieder ihre magischen Dienste erlangen.



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

UPIANSCHÉ

Früher ging Upiansche ungewöhnlichen Geschehnissen nach und führte sogar eine zum Scheitern verdamnte Expedition ins Dörrland an. Nun aber spukt sie in jener Stadt, der sie einen Namen gegeben hat – es ist dieselbe Stadt, wo die vom Großen Alten Xhamen-Dor ausgehende Infektion den Verstand ihrer Freunde und ihr eigenes Leben gefordert hat.

UPIANSCHÉ

HG 14

EP 38.400

Menschliche Geister-Kampfmaga^{ABR} (Kensai^{ABR II}) 13 (MHB, S. 122)

CN Mittlere Untote (Körperlos, Verbesserte Humanoide)

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +25

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 19, auf dem Falschen Fuß 18 (+4 Ablenkung, +5 Ausweichen, +4 Rüstung)

TP 140 (13W8+78)

REF +4, WIL +11, ZÄH +12

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten**

Gewitzte Verteidigung +5, Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrates Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Verderbende Berührung +9 (Berührungangriff; 14W6) oder *Teralindars Ehre* +12 (14W6+4/19-20)

Besondere Angriffe Arkaner Vorrat (+4, 11 Punkte), Böswilligkeit (SG 20), Kampfmagusarkana (Fortwährender Stolz - s.u., Zauberebrecher^{ABR II}, Zauberstörer^{ABR II}), Unheimliches Stöhnen (SG 20), Verbesserte Kampfausbereitung, Verderbender Blick (SG 20), Zauberschlag

Vorbereitete Kampfmaguszauber (ZS 13; Konzentration +18)

5. – *Todeswolke* (SG 20)

4. – *Dimensionstür*, *Eiswand* (SG 19), *Feuerschild*,

3. – *Blitz* (SG 18), *Energiefaust*^{ABR} (SG 18), *Magie bannen*, *Verlangsamung* (SG 18)

2. – *Gedanken voraussehen*^{ABR VII} (SG 17), *Glitzerstaub* (SG 17), *Katzenhafte Anmut*, *Sengender Strahl* (2x)

1. – *Erfrierung*^{ABR}, *Schild*, *Schwächestrahle* (SG 16), *Spiegelschlag*^{ABR II} (2x), *Zersetzender Hauch*^{ABR}

0. (beliebig oft) – *Arkane Siegel*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Tanzende Lichte*

TAKTIK

Vor dem Kampf Upiansche wirkt *Schild* und *Feuerschild* (Kälteschild).

Im Kampf Upiansche aktiviert ihr Kampfmagusarkana Fortwährender Stolz und geht in den Nahkampf. Sie greift mit ihrem geisterhaften Schwert an und nutzt ihre Zauber gegen Sekundärziele oder um Bedrohungen auszuschalten.

SPIELWERTE

ST – , GE 10, KO – , IN 20, WE 13, CH 18

GAB +9; KMB +9; KMV 28

Talente Abhärtung, Ausfallschritt, Blind kämpfen,

Defensive Kampfweise, Dranbleiben, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Bastardschwert), Waffenspezialisierung (Bastardschwert), Zauberebrecher, Zauberstörer

Fertigkeiten Beruf (Händler) +6, Einschüchtern +15, Fliegen +20, Heimlichkeit +24,

Wahrnehmung +25, Motiv erkennen +10, Wissen (Arkane, Die Ebenen, Gewölbe, Religion) +18, Zauberkunde +21; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Aklo, Azlanti, Drakonisch, Gemeinsprache, Kelisch, Vudrani

Besondere Eigenschaften Iaijutsu, Iaijutsu-Fokus +5, Kritische Perfektion +5, Perfekter Schlag, Überlegene Reflexe

Ausrüstung *Rüstungsarmschienen der Geisterhaften Berührung* +4, Zauberbuch (enthält alle vorbereiteten Zauber plus *Böswillige Verwandlung*, *Eissturm*, *Entkräftender Strahl*, *Feuerball*, *Hauch der Elemente*^{EXP}, *Kältekegel*, *Langer Arm*^{ABR VI}, *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Person vergrößern*, *Schockgriff*, *Spinnennetz*, *Steinhaut*, *Tageslicht* und *Verlangsamung*)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fortwährender Stolz (ÜF) Upiansche kann als Schnelle Aktion 1 Punkt ihres Arkanen Vorrats aufwenden, um eine geisterhafte Version ihres Schwertes, *Teralindars Ehre* (ein *Bastardschwert des Verderbens [Aberrationen]* +2; siehe Seite 91) zu manifestieren. Das Schwert besteht für 1 Minute und verursacht den Schaden ihrer Verderbenden Berührung, nutzt aber den Verbesserungsbonus, die besonderen Eigenschaften und den höheren Kritischen Bedrohungsbereich. Sie profitiert ferner von Talenten und besonderen Fähigkeiten, als würde sie ein Bastardschwert führen. Ansonsten verhält sich das Schwert wie eine Natürliche Waffe, die nicht entwaffnet werden kann.

Spirituelle Wiederkehr (ÜF) Dies funktioniert wie die Geisterfähigkeit Wiederkehr; allerdings lässt mit der Zerstörung Upiansches gewalttätige Verzweiflung nach und wird ihre anfängliche Einstellung gegenüber den meisten Kreaturen zu Gleichgültig. Nach 2W4 Tagen kehrt aber ihr Hass auf alles Leben zurück und die SC müssen sie erneut besiegen, um ihre Zusammenarbeit zu erlangen.

Upiansches Familie väterlicherseits gehörte eine Karawane, welche in den letzten Jahrzehnten Ninschaburs dieses Imperium bereiste. Während der jährlichen Rundreise durch die großen ninschaburischen Städte fielen ihr in dreien Seltsamkeiten auf. Sie notierte sich alles, was sie beobachtete und trug ihre Entdeckung im dritten Jahr den Wachen von Teralindar vor. Sie erklärte ihre Theorie, dass aus dem Untergrund heraus jemand die Märkte zu finsternen Zwecken manipulierte, was aber von den Behörden als kindliche Fantasie verlacht wurde. So stahl sie das Schwert ihrer Mutter und stieg in die labyrinthartigen Tunnel unter der Stadt hinab – vier Tage später kam sie zurück, die Leiche einer Düsternaga hinter sich herschleifend.

Zum Lohn für ihre Dienste verzauberten Ninschaburs beste Zauberer das Familienschwert, auf dass es auch andere Bedrohungen des Reiches niederstrecken konnte. Sie lernte derweil weiter und stellte auch langbestehende Annahmen in Frage, insbesondere wenn es um Aberglauben ging, welcher die Erkundung von Wundern innerhalb der Grenzen des eigenen Reiches vereitelte. Da sie die wilden Geschichten über das Dörrland widerlegen wollte, brach sie mit ihren treuesten akademischen Unterstützern zu einer Expedition in die Tiefen dieser lebensfeindlichen Wüste auf. Zunächst stießen sie auf keine Gefahren, sondern lediglich eine verlassene Stadt am Ufer eines kleinen Kratersees. Upiansche taufte die Ruinenstadt „Neruzavin“ (oder „Wiege des Himmels“), während man das Lager aufschlug und mit der Erkundung des Ortes und seiner seltsamen, beunruhigenden Architektur begann. Als furchtbare Träume ihre Leute heimzusuchen begannen, sie selbst aber verschont blieb, ignorierte Upiansche dies zunächst. Allerdings verhielten die anderen sich schon bald mehr als merkwürdig, doch bis sie die Verderbnis zu ihrer Quelle im See zurückverfolgt hatte, war es bereits zu spät. Als sie die Spuren Xhamen-Dors entdeckte, waren bereits alle ihre Begleiter mit seinen Sporen infiziert und griffen sie an. Da sie erkannten, dass Upiansche sich nicht lebend gefangennehmen lassen würde, rissen sie sie in Stücke. Seitdem sucht sie die Ruinenstadt als Geist heim, untersucht ihre Entdeckungen ständig aufs Neue, hinterfragt ihre Schlussfolgerungen und gibt sich die Schuld dafür, den in der Stadt schlummernden Irrsinn nicht früher gespürt zu haben.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Jahrtausende der Einsamkeit und Selbstverachtung haben aus Upiansche einen hasserfüllten Geist gemacht. Wenn die SC ihr erstmals begegnen, ist sie ein furchtbarer Gegner, den sie besiegen müssen. Danach ist sie aber bereit, ihre Lebensgeschichte zu erzählen und zu berichten, was sie über Neruzavin weiß und was ihren Schlussfolgerungen nach im See haust. Zudem kann sie den SC einen relativ sicheren Ort zum Rasten anbieten. Sie kann sich nicht weiter als 150 m von der *Sternstele* von Alar entfernen, deren genauen Zweck sie nicht kennt. Sollten die SC ihr erklären, was sie über die Stelen wissen, was im *Nekronomikon* steht und wie sie eine größere Katastrophe abwenden wollen, so ist sie bereit, ihnen zu helfen und ihre gefallenen Kameraden zu rächen.

Leider ist Upiansche durch ihre Verzweiflung und ihr Versagen an Neruzavin gebunden und stoßen diese Kräfte sie unweigerlich wieder in den Wahnsinn zurück. Nur wenn Neruzavin vom Bösen gereinigt und das Vermächtnis ihrer Familie wiederhergestellt wird, kann sie ihren Verstand dauerhaft zurückerlangen und ins Jenseits überwechseln. Hierzu müssen die SC ihr bei drei Dingen helfen: Zuerst müssen sie ihr Schwert, *Teralindars Ehre*, aus dem Monument der Zerstörung (Bereich **B5**) bergen. Dann müssen sie die Flugkraken in der Unterstadt besiegen und diese wieder versiegeln. Schließlich müssen sie Upiansche schwören, das Böse zu zerstören, welches im See lebt. Der Geist nickt dann im Frieden mit sich und verschmilzt mit *Teralindars Ehre*; dies erweckt die vollständigen Fähigkeiten der Waffe, die bis zum Ende der Kampagne Upiansches Geist Obdach gewährt (siehe Seite 91).



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

WEIRALAI

Weiralai hat Lowls persönlich auf den Pfad der Verderbnis geleitet und führt nun ihre unheilige Pflicht aus, alle zu vernichten, welche die Rolle des Grafen in Hasturs Plänen stören könnten. Die erlittenen Rückschläge haben dazu geführt, dass sie noch mehr von Hasturs furchtbarer Macht akzeptiert hat.

WEIRALAI HG 15

EP 51.200

Bewohnerin von Leng-Klerikerin des Hastur 11 (MHB II, S. 38)

CB Mittelgroße Externare (Böse, Chaotisch, Extraplanar)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +31

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 22 (+1 Ausweichen, +3 GE, +6 Natürlich, +6 Rüstung)

TP 220 (21 TW; 11W8+10W10+116); Schnelle Heilung 5, Schnelle Heilung der Ebenen

REF +13, **WIL** +17, **ZÄH** +19

Immunitäten Gift; **Resistenzen** Elektrizität 30, Kälte 30;

Verteidigungsfähigkeiten Ungewöhnliche Anatomie; **ZR** 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Leitendes Rapier* +1, +22/+17/+12/+7 (1W6+3/15-20), Biss +16 (1W6+1 plus 1W6 GE-Entzug), Klaue +16 (1W4+1) oder Biss +21 (1W6+2 plus 1W6 GE-Entzug), 2 Klauen +21 (1W4+2)

Besondere Angriffe Chaosklinge (5 Runden, 1/Tag), Geschicklichkeitsentzug, Hinterhältiger Angriff +5W6, Negative Energie fokussieren 12/Tag (SG 24, 6W6)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +19) Immer — *Zungen*

3/Tag — *Einfaches Trugbild* (SG 21), *Gedanken wahrnehmen* (SG 21), *Hypnotisches Muster* (SG 21), *Schweben* 1/Tag — *Ebenenwechsel* (SG 26, nur selbst), *Gegenstand aufspüren*

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 11; Konzentration +18)

10/Tag — *Hauch des Chaos*, *Zauberrune* (1W6+5 Energieschaden oder Zauber, 11 Runden)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 11; Konzentration +18)

6. — *Gegenstände beleben*^o, *Heilung*, *Mächtiges Magie bannen*
5. — *Mächtiger Befehl* (SG 22), *Mächtiger Fluch*^{ABR} (SG 22), *Rechtschaffenes bannen*^o, *Wahrer Blick*
4. — *Aura des Unheils*^{ABR} (SG 21), *Bewegungsfreiheit*, *Chaoshammer*^o (SG 21), *Fortschicken* (SG 21), *Göttliche Macht*
3. — *Fluch* (SG 20), *Glyphe der Abwehr*^o, *Magie bannen* (2x), *Mit Toten sprechen* (SG 20), *Schwere Wunden heilen*, *Unsichtbarkeit aufheben*

2. — *Dunkelheit*, *Energien widerstehen*, *Geräuschexplosion* (SG 19), *Person festhalten* (SG 19), *Waffe des Glaubens*, *Waffengesinnung*^o (nur Chaotisch), *Zerbersten* (SG 19)

1. — *Göttliche Gunst* (2x), *Rechtschaffenes entdecken*, *Schild des Glaubens*, *Schutz vor Rechtschaffenem*^o, *Totenwache*, *Verhüllender Nebel*

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 17), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*

D Domänenzauber; **Domänen** Chaos, Runen

TAKTIK

Vor dem Kampf Nachdem Weiralai ihre täglichen Zauber vorbereitet hat, lädt sie ihre einzigartige Rüstung, *Verbotener Name*, mit einer Spreng rune und einer Zauberrune auf, die *Fluch* enthält. Dank ihrer außergewöhnlichen Sinneswahrnehmung ist Weiralai imstande, nahende Gefahr leicht zu bemerken. Sie nutzt diese Vorwarnung, um *Aura des Unheils*, *Bewegungsfreiheit*, *Göttliche Gunst*, *Schild des Glaubens*, *Wahrer Blick* und *Energien widerstehen* gegen jene Energieart, die von den SC am meisten genutzt wird, zu wirken.

Im Kampf Weiralai wirkt *Mächtiges Magie bannen*, um ihre Gegner zu schwächen, ehe sie in den Nahkampf geht. Sie nutzt die besondere Waffeneigenschaft *Leitend* ihres Rapiers, um ihre Domänenfähigkeit *Hauch des Chaos* zu nutzen, ohne ihre Angriffe zu verlangsamen, und sie aktiviert die Runen auf ihrer Rüstung, um ein Ziel außer Gefecht zu setzen.

Moral Weiralai muss die SC zerstören, ist aber bereit, sich aus einem nicht zu gewinnenden Kampf zurückzuziehen, um später anzugreifen, wenn die SC verletzbarer sind. Sollte es keinen sicheren Rückzugsweg geben, kämpft sie bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 16, **KO** 21, **IN** 20, **WE** 24, **CH** 28

GAB +18; **KMB** +20; **KMV** 34

Talente Ausweichen, Beredsamkeit, Beweglichkeit, Kritischer Treffer (Betäubt), Kritischer Trefferfokus, Kritischer Treffer (Wankend), Schriftrolle anfertigen, Tänzeler Angriff, Täuscher, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Rapier), Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +3 (Springen +7), Beruf (Seefahrer) +15, Bluff +37, Diplomatie +26, Einschüchtern +23, Fingerfertigkeit +16, Heimlichkeit +27, Magischen Gegenstand benutzen +22, Mechanismus ausschalten

+22, Motiv erkennen +31, Verkleiden +23 (als mittelgroße Humanoide +27), Wahrnehmung +31, Wissen (Die Ebenen) +15, Wissen (Religion) +15, Zauberkunde +18; **Volksmodifikatoren** Verkleiden als mittelgroßer Humanoider +4

Sprachen Abyssisch, Aklo, Gemeinsprache, Gnoll, Kelisch, Osirisch; Telepathie 30 m (nur Sporenträgerkreaturen), *Zungen*

Besondere Eigenschaften Keine Atmung

Kampfausrüstung *Trank: Fliegen, Trank: Unsichtbarkeit;*

Sonstige Ausrüstung *Verbotener Name* (siehe Seite 98), *Leitendes Rapiert* +1, *Stirnreif der Geistigen Stärke* +2 (WE, CH), Leng-Rubin (8, Wert je 500 GM), kleine Behälter mit Augensalbe (2x, Wert je 250 GM)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Berührung des Flecks (ÜF) Weiralai besitzt als Dienerin Carcosas eine einzigartige Fähigkeit. Sie kann drei Mal am Tag als Standard-Aktion einen Berührungsangriff gegen eine Kreatur ausführen und diese mit einem furchtbaren Leiden infizieren, welche das Fleisch des Opfers verdorren lässt. Das Opfer muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 25 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erleidet es 2 Punkt KO-Entzug. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Ferner ist Weiralai imstande, telepathisch auf maximal 30 m mit Sporenträgerkreaturen zu kommunizieren, als wäre sie selbst eine Sporenträgerkreatur.

Weiralai stammt aus der Alptraumwelt Leng. Dort knechtete sie als Dienerin der Mondbestien und schliff die berühmten Leng-Rubine, ehe ihre Herren ihr schließlich genehmigten, mit einem der schwarzen Schiffe fortzusegeln. Als sie erstmals Katakpesch erreichten, ging Weiralai mit einem Beutel Rubine von Bord und bewunderte still den Reichtum und Wohlstand, die doch in so krassem Gegensatz zu Unzufriedenheit und Streit standen. Ihr Schiff legte schließlich ohne sie ab. Aus den Schatten arrangierte sie Geschäfte und beobachtete, wie die Leben ihrer gierigen Klienten im Chaos versanken.

Wo immer Abartigkeiten gediehen, folgte Weiralai rasch. Dies führte sie unvermeidbar zum berühmtesten Hafen von Okeno, wo sie ihre letzten Rubine nutzte, um in den Sklavenhandel einzusteigen. Egal wie viel Reichtum Weiralai aber auch zusammenraffte, sie konnte nie vergessen, dass sie immer noch eine Sklavin der Mondbestien war – jedenfalls nicht ohne Hasturs göttliche Hilfe.



Der Große Alter hat zwar nie zu seiner Dienerin gesprochen, aber dennoch erlangt sie die Gaben ihres Schutzherrn. So wartete sie bereitwillig auf den Ruf des Königs in Gelb, welcher letztendlich erging, als Graf Haserton Lowls IV. nach Ersatz für die von ihm entlassenen Dienstboten suchte. In Drosselmoor fungierte sie als Lowls stille Muse und wies ihn unterschwellig und subtil an, wenn er auf Hindernisse bei seinen okkulten Forschungen stieß, wobei sie letztendlich immer Hasturs Machtergreifung über Golarion im Auge hatte. Als Lowls schließlich zu seiner Expedition aufbrach, blieb sie zurück, um sicherzustellen, dass niemand ihm folgte.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Weiralai ist der außerweltliche Spürhund, der den SC nachstellt, so wie die von ihnen begangenen, vergessenen Schandtaten ihre Gewissen heimsuchen. Seit die SC sie im zweiten Kapitel besiegt haben, will sie sie nur noch zur Strecke bringen. Daher hat sie sich auch in noch stärkerem Maße an den König in Gelb gebunden. Ihr Glaube hat sie sogar körperlich verändert: Ihre Hörner sind gewachsen und ihr Mund wurde so groß, dass beides nicht mehr unter den Schichten gelber Seide verborgen werden kann, die sie normalerweise trägt.

Sobald die SC Neruzavin erreichen und dort herumschnüffeln, glaubt sie, Hasturs Gunst nur behalten zu können, indem sie sie tötet. Sollten die SC sie im Rahmen ihrer ersten Begegnung getötet haben, so ist sie in Leng wieder erschienen, konnte von dort aber nur knapp auf die Materielle Ebene entkommen – und das nächste Mal dürfte sie nicht solch ein Glück haben.

Weiralai nutzt *Gegenstand aufspüren* auf einen Gegenstand im Besitz der SC, um deren Weg durch Neruzavin nachzuverfolgen. Sie ist stets über einhundert Meter hinter ihnen und wartet geduldig ab, ob sie vielleicht ungewollt Xhamen-Dors Erwachen beschleunigen.

Sobald Weiralai erkennt, dass die SC Graf Lowls nach Carcosa folgen wollen, bereitet sie sich auf das letzte Gefecht vor und schlägt ohne Gnade zu.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

ARIADNAH, DIE DORNSTEINHEXE

Diese alte Frau bewegt sich mit alarmierendem Selbstbewusstsein und voller Präzision. Ihre unheimlichen, milchigweißen Augen lassen keinen Zweifel daran, dass ihre außergewöhnliche Kraft unnatürlichen Ursprungs ist.

ARIADNAH HG 18

EP 102.400

Menschliche Leichnam^{MHB}-Hexe^{EXP} 16 mittleren Alters
CB Mittelgroße Untote (Mensch, Verbesserter Humanoide)

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +30

Aura Furcht (18 m, SG 24)

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 19, auf dem Falschen Fuß 24 (+5 Ablenkung, +4 GE, +5 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 186 (16W6+128)

REF +15, **WIL** +17, **ZÄH** +15

Immunitäten wie Untote, Elektrizität, Gestaltwandel, Kälte; **SR** 15/Magisch und Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Kampfstab* +2, +10/+5 (1W6+2) oder Berührung +8 (1W8+8 Negative Energie plus Lähmende Berührung)

Besondere Angriffe Hexereien (Agonie^{EXP}, Alpträume^{EXP}, Hexenblick^{EXP}, Hexenflug^{EXP}, Kichern^{EXP}, Schlummer^{EXP}, Traumflüsterer^{ABR}, Unglück^{EXP}, Vergeltung^{EXP}), Lähmende Berührung (SG 26)

Zauberähnliche Hexenfähigkeiten (ZS 16; Konzentration +25)

Beliebig oft — *Federfall* (nur selbst), *Fliegen* (nur selbst)
9/Tag — Traumflüsterer^{ABR}

1/Tag — *Schweben* (nur selbst)

Vorbereitete Hexenzauber (ZS 16; Konzentration +25)

8. — *Irrgarten*, *Mächtige Besessenheit*^{ABR VII} (SG 27), *Verdorren* (SG 27)

7. — *abprallender Fleisch zu Stein* (2, SG 25), *Massen-Person festhalten* (SG 26), *Wellen der Entkräftung*

6. — *abprallender Mächtiger Fluch*^{ABR} (SG 24), *Mächtiges Magie bannen*, *Massen-Eitern*^{EXP} (SG 25), *Traumumhang*^{EXP} (SG 25)

5. — *Böswillige Verwandlung* (SG 24), *Mächtiger Fluch*^{ABR} (SG 24), *Person beherrschen* (SG 24), *Schwachsinn* (2x, SG 24), *Todeswolke* (SG 24)

4. — *Bosheit*^{EXP}, *Entkräftung* (2x), *erhöhter Fluch* (SG 23), *Mächtiges Falsches Leben*^{ABR}, *Wand der Blind oder Taubheit*^{ABR VI} (SG 23)

3. — *Arkaner Blick*, *abprallendes Blind- oder Taubheit verursachen* (2x, SG 21), *Magie bannen* (2x), *Zungen*

2. — *Falsches Leben*, *Glitzerstaub* (SG 21), *Schwarm ausspeien*^{EXP}, *Spinnennetz* (2x, SG 21), *Unsichtbares sehen*

1. — *Langer Arm*^{ABR VI}, *Magierrüstung*, *Ohrenbetäubender Schrei*^{ABR} (2x, SG 20), *Person bezaubern* (SG 20), *Schlechtes Omen*^{EXP} (2x)

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 19), *Erschöpfende Berührung* (SG 19), *Magie entdecken*, *Magie lesen*

Schutzherr Ahnen

TAKTIK

Vor dem Kampf Ariadnah wirkt *Arkaner Blick*, *Mächtiges Falsches Leben*, *Magierrüstung* und *Traumumhang* vor einem Kampf. Sie wirkt ferner von einer Schriftrolle *Wahrer Blick*. Bis auf die temporären Trefferpunkte durch *Mächtiges Falsches Leben* sind diese Zaubereffekte alle in ihren Spielwerten enthalten; diese temporären Trefferpunkte musst du auswürfeln.

Im Kampf Ariadnah wirkt zuerst auf ersichtliche göttliche Zauberkundige *Irrgarten*, dann nutzt sie *Mächtige Besessenheit* auf den ihr nächsten Gegner, der möglichst wenig Rüstung trägt. Wird sie unter 50% ihrer Gesamttrefferpunkte reduziert, nutzt sie einen ihrer Zauberplätze des 7. oder 8. Grades, um spontan *Heilung* zu wirken.

Moral Ariadnah kämpft bis zum Tod, da sie davon ausgeht, dass die SC derart mit Hastur beschäftigt sind, dass sie kaum ihr Seelengefäß suchen werden.

Grundspielwerte Ohne die Effekte der oben aufgeführten Zauber besitzt Ariadnah die folgenden Spielwerte:

RK 24, Berührung 19, auf dem Falschen Fuß 20 (+5 Ablenkung, +4 GE, +5 Natürlich).

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 18, **KO** —, **IN** 28, **WE** 16, **CH** 23

GAB +8; **KMB** +8; **KMV** 27

Talente Abhärtung, Abprallender Zauber^{EXP}, Blitzschnelle Reflexe, Fähigkeitsfokus (Lähmende Berührung), Im Kampf zaubern, Lieblingszauber^{EXP} (*Leid*), Verbesserte Initiative, Verbesserter Vertrauter, Zaubergrad erhöhen

Fertigkeiten Bluffen +22, Einschüchtern +21, Heimlichkeit +31, Magischen Gegenstand benutzen +21, Motiv erkennen +26, Schwimmen +4, Wahrnehmung +30, Wissen (Arkane), Die Ebenen, Geschichte, Natur, Religion) +24, Zauberkunde +28; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Aklo, Drakonisch, Gemeinsprache, Halbblingisch, Hallit, Infernalisches, Kelisch, Riesisch, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Außergewöhnliche Ressourcen, Hexenvertrauter (Rattling namens Yonah)

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Wahrer Blick; Sonstige Ausrüstung* Kampfstab +2, Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +6, Resistenzumhang +4, Stirnreif der Geistigen Stärke +6 (IN, CH), Ring der Bewegungsfreiheit, Schutzring +5

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Außergewöhnliche Ressourcen (AF) Ariadnah verfügt über den Reichtum eines SC statt eines NSC; dies erhöht ihren HG um 1.

YONAH

HG —

Rattling (*MHB IV*, S. 206)

CB Sehr kleine Magische Bestie

INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Magie entdecken; Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ausweichen, +2 GE, +2 Größe, +9 Natürlich)

TP 93 (16W10+3)

REF +7, **WIL** +10, **ZÄH** +6

Immunitäten Gift, Krankheit; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen; **ZR** 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 3 m, Klettern 6 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Biss +8 (1W3-2 plus Blutung)

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

Besondere Angriffe Blutung (1), Hinterhältiger Angriff +1W6

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +7)

Immer — *Magie entdecken, Magie lesen, Mit Tieren sprechen* (nur Nagetiere), *Spinnenklettern, Zungen*

3/Tag — *Dimensionstür, Furcht auslösen* (SG 12), *Unsichtbarkeit* (nur selbst)

1/Tag — *Schwarm herbeizaubern* (nur Rattenschwarm)

1/Woche — *Heiliges Gespräch* (6 Fragen)

SPIELWERTE

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

GAB +8; **KMB** +8; **KMV** 17 (21 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit

Fertigkeiten Bluffen +17, Einschüchtern +13, Heimlichkeit +32, Klettern +10, Magischen Gegenstand benutzen +13, Motiv erkennen +12, Schwimmen +10, Wahrnehmung +22, Wissen (Die Ebenen) +14, Zauberkunde +18

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Hallit; *Mit Tieren sprechen* (nur Nagetiere), *Zungen*

Besondere Eigenschaften Schriftrolle benutzen, Verbessertes Entrinnen

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Feuerball* (2x), *Schriftrolle: Leid* (2x), *Schriftrolle: Monster herbeizaubern VIII* (3x), *Schriftrolle: Unsichtbares sehen* (2x)

Ariadnah wirkt überraschend gesund für eine fast Siebzigjährige. Auch wenn sie schon vor langer Zeit ihre Sterblichkeit geopfert hat, um ein Leichnam zu werden, unterhält sie das Aussehen einer sterblichen, wenn auch alten Frau. Nur ihre toten, milchigen Augen verraten ihr untotes Wesen. Sie kleidet sich in edle schwarze und dunkelgelbe Roben und trägt nicht zusammenpassende Schmuckstücke, welche sie in den fremdartigen Ruinen Carcosas erbeutet hat.

Bei ihr ist ein grauer Rattlingspeichellecker namens Yonah, den sie mehr wie einen Sklaven denn einen treuen Diener behandelt.

Ariadnah konnte im Laufe der Jahrhunderte viel Macht ansammeln. Dank der Hilfe ihres bössartigen Schutzherrn konnte sie auch die Geheimnisse der Leichnamwerdung entschlüsseln – allerdings hat sie nie ihr Versagen in Drosselmoor vergessen. Da sie mit ihrer eigenen Magie nicht heimkehren kann, will sie nun Carcosas Verbindung zu Drosselmoor nutzen, um nach Golarion zurückzukehren und zu vollenden, was sie vor so langer Zeit begonnen hat.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Ariadnah will Carcosa verzweifelt verlassen und ist zu allem bereit, um die SC davon abzuhalten, die Aktivierung der Sternstelen zu stören. Sollte sie besiegt werden, entsteht sie unter der Carcosaversion der Dornstein-Insel in einer Höhle neu, in welcher es von Dholen^{MHBIV} nur so wimmelt. Dort hat sie ihr Seelengefäß und einen Steinvertrauten^{ARK} versteckt, welcher viele der ihr bekannten Zauber enthält.



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

DIE BLEICHE MASKE

Dieser schlanke Mann blickt voll Selbstvertrauen und Verachtung drein – was gar nicht so leicht fällt, wenn man sein Gesicht verbirgt. Hinter einer weißen, ausdruckslosen Maske blicken blaue Augen hervor.

BLEICHE MASKE HG 17

EP 102.400

Einzigartige männliche Aberration

CB Mittelgroße Aberration (Böse, Chaotisch)

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +31

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 24 (+1 Ausweichen, +5 GE, +14 Natürlich)

TP 275 (22W8+176)

REF +14, WIL +19, ZÄH +16

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit, Kritische Treffer; **Resistenzen** Kälte 20, Säure 20;

Verteidigungsfähigkeiten Phantom der Wahrheit, Wiederkehr; **SR** 10/Rechtschaffenes; **ZR** 28

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Kampfstab* +3, +24/+19/+14/+9 (1W6+10) oder *Realitätsräuber* +21 (Berührungsangriff; 1W6 CH-Entzug)

Besondere Angriffe Entsetzliche Offenbarung (SG 28),

Hinterhältiger Angriff +6W6, Realitätsräuber (SG 28),

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 17; Konzentration +24)

Immer — *Gedanken wahrnehmen* (SG 19), *Luftweg, Zungen*

Beliebig oft — *Entropieschild, Fürchterlicher Lachanfall*

(SG 19), *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50

Pfd. an Gegenständen), *Magie entdecken, Verwirrung*

(SG 21)

3/Tag — *Ablenkung* (SG 23), *Dimensionstür, Mächtiges*

Magie bannen, Monster bezaubern (SG 21), *Person*

festhalten (SG 19), *Standort vortauschen, Unauffind-*

barkeit

1/Tag — *Gelbes Zeichen* (SG 26, siehe Hastur-Artikel),

Tödliches Phantom (SG 21)

SPIELWERTE

ST 20, GE 21, KO 24, IN 23, WE 22, CH 25

GAB +16; KMB +21; KMV 37

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe,

Defensive Kampfweise, Große Zähigkeit, Im Kampf

zaubern, Kampfreflexe, Mächtige Finte, Verbesserte

Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Finte, Verbesserte

Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +19, Bluffen +32, Diplomatie +32,

Einschüchtern +32, Magischen Gegenstand benutzen

+18, Motiv erkennen +31, Wahrnehmung +31, Wissen

(Adel) +31, Wissen (Arkane) +28, Wissen (Die Ebenen,

Religion) +17, Zauberkunde +31

Sprachen Abyssisch, Aklo, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Finsterländisch; Telepathie 30 m

Ausrüstung *Kampfstab* +3

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Entsetzliche Offenbarung (ÜF) Als Schnelle Aktion kann

die Bleiche Maske einer Kreatur innerhalb von 18 m

Entfernung eine furchtbare Wahrheit enthüllen. Das

Ziel muss einen Willenswurf gegen SG 28 ablegen;

misslingt dieser Rettungswurf, erhält es für 1 Runde

den Zustand Verwirrt und brabbelt unzusammen-

hängend, während sein Verstand diese entsetzliche

Offenbarung verdaut. Gelingt der Rettungswurf, ist die

Kreatur gegen diese Fähigkeit für 24 Stunden immun.

Dies ist ein geistesbeeinflussender, sprachenabhän-

giger Effekt; der SG des Rettungswurfes basiert auf

Charisma.

Herold des Königs in Gelb (ZF) Die Bleiche Maske kann

ihre zauberähnliche Fähigkeit *Gelbes Zeichen* nutzen,

um das Gelbe Zeichen auf den eigenen Leib zu zeich-

nen. Sie kann dieses Symbol in den Falten ihrer Robe

verbergen und als Bewegungsaktion wieder enthüllen.

Kreaturen unter dem Effekt eines Zaubers der Bleichen

Maske der Kategorie Bezauberung oder Zwang erlei-

den einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen den

Effekt des *Gelben Zeichens*.

Phantom der Wahrheit (ÜF) Die Täuschungen der Blei-

chen Maske überwinden Wahrheit und Realität. Sie ist

gegen gesinnungsbasierende Zauber ebenso immun

wie gegen alle Zauber und Effekte, welche sie zwin-

gen würden, die Wahrheit zu sagen. Ferner erhält sie

Bluffen, Diplomatie und Motiv erkennen als Klassenfer-

tigkeiten.

Realitätsräuber (AF) Die Berührung der Bleichen Maske

raubt ihren Opfern die Essenz der Realität. Vom Berüh-

rungsangriff der Bleichen Maske betroffene Kreaturen

erleiden 1W6 Punkte Charisma-Entzug und werden

weniger real; sie erscheinen schwach durchsichtig und

schattenhaft. Ihre Angriffe und Zauber verursachen nur

halben Schaden. Der Effekt währt 2W4 Runden. Ein Wil-

lenswurf gegen SG 28 vereitelt den Charisma-Entzug

und reduziert die Wirkungsdauer auf 1 Runde.

Eine Kreatur, deren Charismawert durch diesen

Effekt auf 0 reduziert wird, stirbt und wird vollständig

und dauerhaft unreal. Sie funktioniert fortan wie ein

Dauerhaftes Trugbild (ZS 15) und kann nur dann ins

Leben zurückgeholt werden, wenn zuerst *Begrenzter Wunsch*, *Wunder* oder *Wunsch* auf sie gewirkt wird. Die illusionäre Kreatur kann sich bewegen und sprechen, besitzt aber keine Erinnerungen an ihr früheres Leben und kann sich nicht weiter als 9 m von ihrem Todesort entfernen.

Wiederkehr (ÜF) Sollte die Bleiche Maske in Carcosa getötet werden, entsteht sie binnen 1W4 Tagen in der Parasitären Stadt neu.

Die Bleiche Maske ist eine hochgewachsene, schlanke humanoide Gestalt, von etwas mehr als 1,80 m Größe. Sie trägt stets eine voluminöse Robe, die es ihr gestattet, ein großes Symbol auf ihrem Körper zu enthüllen oder dieses in den Falten der Kleidung zu verbergen, um es später zu zeigen. Ihr Gesicht ist eine geschlechtslose weiße Maske ohne Gesichtszüge, welche Schlitz für einen Mund und eine Nase, sowie Öffnungen für ihre blauen Augen aufweist. Die Maske ist aber eine Illusion – sie ist ihr Gesicht, eine harte weiße Schale über weicherem Gewebe.

Die Geschichte und die Gelehrten kennen die Bleiche Maske unter anderen Namen. Sie ist zugleich eine wahre Entität und ein Charakter im Theaterstück *Der König in Gelb*. Zunächst wird sie nur als der Fremde und dann als das Phantom der Wahrheit identifiziert. Ihre Herkunft ist unbekannt, man glaubt aber, sie stamme aus Carcosa. Ob dies stimmt, kann man nur raten, da manche Quellen behaupten, sie käme aus Alar. Als der Fremde erscheint die Bleiche Maske in Yhtill zu einer Zeit großer politischer Unruhen. Sie ersuchte um eine Audienz bei der Königin und identifizierte sich als Schöpfung der Feinde des Unaussprechlichen, wobei sie behauptete, ihre Maske würde sie für den König in Gelb unsichtbar machen. Der Fremde trug mutig als Beweis, dass Hasturs Kräfte ihm nichts anhaben könnten, das Gelbe Zeichen auf seiner Robe, allerdings war Cassilda zu furchterfüllt, als dass sie es angesehen hätte. Er führte die Königin in Versuchung, Camilla als ihre Nachfolgerin zu ernennen, ohne sich vor Hasturs Einmischung fürchten zu müssen. Auf die Frage, ob das versprochene Wunder wahr wäre, erwiderte der Fremde kryptisch: „Es ist der Schatten der Wahrheit.“

In Wahrheit wollte der Fremde den Königshof von Yhtill an einem Ort versammeln. Während des Maskenballs hatten alle Gelegenheit, auf das Gelbe Zeichen zu starren, wobei sie sich gegenüber seiner Macht immun glaubten. Als aber die Stunde schlug und alle Teilnehmer ihre Masken ablegten, bat Königin Cassilda den Fremden, doch auch seine Maske abzulegen – und die Bleiche Maske offenbarte sich: Das Gelbe Zeichen hatte keinen nachteiligen Effekt auf sie, weil sie bereits ein treuer Diener und Gesandter des Großen Alten, Hastur, war.

In diesem Moment aktivierte Hastur das Gelbe Zeichen und trieb alle Zeugen in den Wahnsinn und unter seine Kontrolle (mit Ausnahme Cassildas, welche fortblickte). Das Gelbe Zeichen wurde durch die Stadt getragen und die Flut mentaler Energie erlaubte Carcosa, sich an Yhtill zu nähren. Jahrtausende später verfügt die Parasitäre Stadt über mehrere Möglichkeiten, sich an den Gesellschaften anderer Welten zu nähren, darunter Xhamen-Dor und die *Sternstelen* – doch angeblich besucht die Bleiche Maske immer noch Städte voller Dekadenz und Nihilismus, um zu entscheiden, ob sie Teil des immer wachsenden Carcosa werden sollen.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Die Bleiche Maske personifiziert den Willen Hasturs und präsentiert eine menschliche Front für den ungeheuren kosmischen Schrecken, dem die SC sich gegenübersehen. Der Große Alte ist zu furchtbar und mächtig, um die SC direkt zu konfrontieren, ohne dass die Frage aufkommt, warum er sie nicht einfach zermalmt. Die Bleiche Maske spricht in seinem Namen und vermittelt den Eindruck, dass der König in Gelb wahrlich von den SC weiß.

Die Bleiche Maske könnte zudem als wiederkehrender Bösewicht fungieren, sollte die Kampagne über das Ende des 6. Kapitels hinaus fortgeführt werden. Sie kann als vertrautes, höhnisches Gesicht dienen, welches die SC verfolgt und behindert, während sie versuchen, die Herrschaft des Königs in Gelb ein und für alle Mal zu beenden.



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

CASSILDA

Diese feminine Gestalt wäre zugleich königlich und atemberaubend schön, wäre sie nicht auf unmenschliche Weise in eine lebensgroße Porzellanpuppe verwandelt worden.

CASSILDA HG 22

EP 614.400

Einzigartige Humanoide

CN Mittlere Humanoide

INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +41

VERTEIDIGUNG

RK 38, Berührung 26, auf dem Falschen Fuß 31 (+9 Ablenkung, +1 Ausweichen, +6 GE, +12 Natürlich)

TP 418 (31W8+279); Schnelle Heilung 5

REF +25, **WIL** +19, **ZÄH** +20

Immunitäten Gift, Lähmung, Schall; **Resistenzen** Elektrizität 10, Säure 10; **SR** 10/Adamant und Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Unsterblich, Willenskraft; **ZR** 33

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich)

Nahkampf 2 Hiebe +29 (1W6+6 plus 2W6 Kälte/19-20)

Besondere Angriffe Realität aufreißen, Schwarzes Sternenfunkeln

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 31; Konzentration +40) Immer — *Zungen*

Beliebig oft — *Gedanken wahrnehmen* (SG 20), *Mächtiges Magie bannen*, *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen)

3/Tag — *Ablenkung*, *Buße*, *Mächtige Ausspähung* (SG 25), *schnelles Mächtiges Magie bannen*, *Traum*

1/Tag — *Rat der Träumer*^{ABR VII} (SG 25)

Bekannte Mentalistenzauber (ZS 20; Konzentration +29)

5. (8) — *Aetherische Splitter*^{ABR VII} (SG 23), *Ektoplasma-wand*^{ABR VII} (SG 23), *Retrokognition*^{ABR VII}, *Verstand zer-malmen*^{ABR VII} (SG 23)

4. (8) — *Gedankengespür*^{ABR VII}, *Gedankenschild*^{ABR VII}, *Hast*, *Sonde*^{ABR VII} (SG 22), *Verständigung*,

3. (8) — *Ektoplasmathe Schlinge*^{ABR VII} (SG 21), *Geist austreiben*^{ABR VII} (SG 21), *Mentale Sprengfalle*^{ABR VII} (SG 21), *Synaptischer Impuls*^{ABR VII} (SG 21), *Telekinetisches Kampfmanöver*^{ABR VII} (SG 21)

2. (8) — *Abneigung*^{ABR VII} (SG 20), *Gedanken voraussehen*^{ABR VII}, *Gegenstand apportieren*^{ABR VII} (SG 20), *Plazeboeffekt*^{ABR VII}, *Schnelle Erinnerung*^{ABR VII}

1. (8) — *Déjà vu*^{ABR VII}, *Gedankenstoß*^{ABR VII} (SG 19), *Gedanken-verbinding*^{ABR VII}, *Oberflächliche Gedanken lesen*^{ABR VII}, *Teleempathische Projektion*^{ABR VII} (SG 19)

0. (beliebig oft) — *Geisterhaftes Geräusch*, *Licht*, *Magie*

entdecken, *Magierhand*, *Psychometrischen Gegenstand entdecken*^{ABR VII}, *Resistenz*, *Tanzende Lichter*, *Telekinetisches Geschoss*^{ABR VII}, *Zaubertrick*

TAKTIK

Im Kampf Cassilda kann nicht direkt gegen Hastur vorgehen, aber dennoch die SC bei ihrer Queste unterstützen und ihre Fähigkeiten helfend einsetzen, wo es ihr möglich ist.

Moral Cassilda weiß, dass sie im Fall ihrer Zerstörung in Carsosa wieder entsteht, solange Hastur existiert.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 23, **KO** 27, **IN** 20, **WE** 25, **CH** 28

GAB +23; **KMB** +29; **KMV** 55

Talente Abhärtung, Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Durchschlagende Zauber, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Intuitiver Zauber^{ABR VII}, Kampfreflexe, Logischer Zauber^{ABR VII}, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Mächtiges Magie bannen*), Verbesserte Initiative, Verbessertes Kritischer Treffer (Hieb), Wachsamkeit

Fertigkeiten Auftreten (Gesang, Schauspielkunst) +19, Bluffen +24, Diplomatie +24, Einschüchtern +16, Fliegen +19, Heimlichkeit +26, Magischen Gegenstand benutzen +29, Motiv erkennen +31, Wahrnehmung +41, Wissen (Adel, Arkanes, Lokales) +15, Wissen (Die Ebenen, Gewölbe) +10, Zauberkunde +25

Sprachen Aklo, Mi-go, Nekril, Yithisch; Telepathie (30 m)

Ausrüstung *Kaiserliches Diadem* (siehe Seite 122)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Realität aufreißen (ÜF) Cassilda kann drei Mal am Tag einen Punkt innerhalb von 18 m Entfernung wählen. Dort öffnet sich ein Schwarzes Loch mit einer Lichtkrona wie ein Loch in der Realität. Die Felder innerhalb einer 12 m-Explosion rund um diesen Punkt werden für jene Kreaturen schwer zu betreten, die sich von dem Punkt fortbewegen wollen – jedes Feld zählt dann als drei Felder an Bewegungsrate. Jede Runde, welche eine Kreatur innerhalb des Explosionsbereiches verbringt, spürt sie den Zug des Schwarzen Loches; ihr steht ein Reflexwurf gegen SG 33 zu, gelingt dieser Rettungswurf, kann sie dem Zug für 1 Runde widerstehen, andernfalls wird sie automatisch in das Loch gezogen und erleidet 10W6 Punkte Negativen Energieschaden (ZÄH, SG 33, halbiert). Diesen Schaden erleidet auch jede Kreatur, die ihren Zug im Loch beginnt; eine

solche Kreatur belegt kein Feld mehr, sondern befindet sich in einem extradimensionalen Raum. Mit einem Reflexwurf gegen SG 33 kann sie das Loch verlassen.

Cassilda selbst ist gegen diese Fähigkeit immun, muss sich aber auf den Effekt konzentrieren, andernfalls endet er mit Beginn ihres nächsten Zuges. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Schwarzes Sternenfunkeln (ÜF) Als Standard-Aktion, welche keine Gelegenheitsangriffe provoziert, kann Cassilda ein Schwarzes Loch mit einer Lichtkorona als Berührungsangriff im Fernkampf schleudern. Sollte sie ihr Ziel treffen, stehen ihr drei Optionen offen: Sie kann 10W6 Punkte Energie- und Negativen Energieschaden verursachen; sie kann das Ziel stoßen (wie *Telekinese*, 15 Gegenstände, Angriffswurf +39) oder sie kann auf das Ziel *Schwerkraft umkehren* wirken (SG 33, keine Wirkung). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Unsterblich (ÜF) Cassilda ist gegen alle Alterungseffekte immun. Ferner ist sie selbst für Hastur schwer zu zerstören. Nach ihrem Tod wird sie binnen 1W6 Tagen auf schmerzhafteste Weise in ihrem Palast im Herzen Carcosas wiedergeboren. Sie kann nur dann permanent zerstört werden, wenn ihr *Kaiserliches Diadem* vernichtet wird.

Willenskraft (ÜF) Cassilda addiert ihren Charisma-Modifikator als Ablenkungsbonus auf ihre Rüstungsklasse.

Zauber (ZF) Cassilda kennt eine begrenzte Anzahl an Zaubern, welche sie mit einer effektiven Mentalistenstufe von 20 wirkt. Die SG der Rettungswürfe gegen ihre Zauber basieren auf Charisma.

Die schöne und tragische Königin von Carcosa erscheint als Menschenfrau, welche in eine lebensgroße Porzellanpuppe verwandelt wurde. Ihre Haut ist aus prächtigem, glänzendem Alabaster, allerdings überzieht ein feines Netz aus Rissen Gesicht und Körper. Schwarze und goldene Symbole und Runen verlaufen in eingezätzten Reihen ihre Arme entlang. Hier und dort sind auf ihren Wangen und Handrücken Porzellanstückchen weggebrochen und enthüllen, dass sie hohl ist.

Cassildas Gesicht ist beunruhigend ausdruckslos. Wenn ihre Augen offen sind oder sie den Mund öffnet, erkennt man dahinter nur ein gelbes Licht. Sie trägt ein exquisites Ballkleid in Weiß, Gold und Purpur. Ihr langes blondes Haar treibt um ihr Gesicht herum, als befände sie sich unter Wasser.

Einst war Cassilda die Königin von Yhtill, einer Stadt in einem angespannten politischen Tauziehen mit der Nachbarnation Alar. Die Situation verlangte eigentlich, dass Cassilda für den Fall eines mörderischen Attentats einen Nachfolger ernannte, allerdings widersetzte sich ihre Tochter Camilla allen Bestrebungen, sie zur Thronerbin zu machen. Sie fürchtete nämlich eine Prophezeiung, derzufolge das Gelbe Zeichen von einem Abköm-

ling Cassildas gefunden werden würde. – Und einmal gefunden, würde das Gelbe Zeichen den König in Gelb herbeirufen, den mysteriösen Herrscher der entsetzlichen und widerwärtigen Stadt Carcosa.

Ein Fremder bot Cassilda einen Weg an, wie sie Camilla sicher zu ihrer Nachfolgerin ernennen und dabei nicht vom König in Gelb bemerkt werden könnte. Leider war dies nur eine Täuschung, um den Adel von Yhtill zu einem Maskenball zu locken, mit dem die Ernennung gefeiert wurde. Die Zusammengekommenen wurden ausgetrickt, das Gelbe Zeichen anzusehen. Im Anschluss gab sich der Fremde als Hasturs Diener, die Bleiche Maske, zu erkennen.

Der Wahnsinn schwappte wie eine Welle durch die Stadt und löste eine mystische Kettenreaktion aus, die dazu führte, dass Carcosa Yhtill verschlang.

Die mächtige Mentalistin Cassilda öffnete ihren Geist für die gequälten Seelen ihrer Untertanen und absorbierte sie; auf diese Weise erhielt sie ihre Essenzen, auf dass ihre uralte, schöne Stadt – und ihr Volk – eines Tages wiederhergestellt werden könnten...

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Cassilda ist die stärkste Rebellin in Carcosa gegen den König in Gelb. Dies ist kein leichtes Unterfangen und ihre Kräfte sind nicht unbegrenzt. Je mehr Cassilda sich direkt gegen

Hastur stellt, umso mehr gerät nicht nur sie, sondern auch jene, denen sie hilft, in den Fokus seiner Aufmerksamkeit.

Königin Cassilda kann den SC ihre Entdeckungen in Carcosa erklären und als Verbündete in Notfällen dienen, sollte es bei einem Unterfangen Probleme geben. Sollte es den SC gelingen, Hastur aufzuhalten, könnte Cassilda eine bedeutende Rolle in jenen Abenteuern spielen, die auf den Abschluss der vorliegenden Kampagne vielleicht folgen.

Cassildas *Kaiserliches Diadem* ist der Schlüssel zur Freisetzung der verlorenen Seelen von Yhtill. Dies setzt aber nicht nur den Tod der Königin voraus – einen Preis, den sie zu zahlen bereit ist –, sondern auch den endgültigen Tod des Unaussprechlichen selbst.



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

ERICH ZANN

Dieser gebeugte, schäbig gekleidete alte Mann hat sicher schon bessere Tage gesehen. Seine Wangen sind eingefallen und seine einfache Kleidung ist zerlumpt. Er presst defensiv eine hochwertige Violine gegen seine Brust, dennoch ist da ein fröhliches - beinahe wahnsinniges - Funkeln in seinen klaren blauen Augen.

ERICH ZANN **HG 15**

EP 51.200

Ehrwürdiger Menschlicher Barde (Stummer Musiker^{ARDG}) 16
CN Mittlergroßer Humanoider (Mensch)

INI -1; **Sinne** Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 13 (+4 Ablenkung, -1 GE)

TP 75 (16W8)

REF +11, **WIL** +12, **ZÄH** +5; +4 gegen Bardenauftritt, schall- und sprachabhängige Effekte

Verteidigungsfähigkeiten Abgestumpft

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +1, +10/+5/+0 (1W4-2/19-20)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 39 Runden/Tag (Schnelle Aktion; Ablenkung, Bannlied, *Einflüsterung* [SG 23], Erfrischender Auftritt, Faszinieren [SG 23], Harmonien des Irrsinns, Klage lied, Lied der Größe, Lied des Mutes +3, Symphonie der Stille, Ununterbrochener Auftritt)

Bekannte Bardenzauber (ZS 16; Konzentration +23)

6. (1/Tag) — *Tödlicher Ausklang*^{EXP} (SG 21), *Unwiderstehlicher Tanz* (SG 21)
5. (4/Tag) — *Ablenkung*, *Betäubender Ausklang*^{EXP} (SG 20), *Mächtiger Heldenmut*, *Monster herbeizaubern V*
4. (5/Tag) — *Heldenhafter Ausklang*^{EXP} (SG 19), *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Meisterhafter Auftritt*^{ABR}, *Monster festhalten* (SG 19), *Monster herbeizaubern IV*
3. (6/Tag) — *Flimmern*, *Hast*, *Magie bannen*, *Schwere Wunden heilen*, *Tiefe Verzweiflung* (SG 18)
2. (6/Tag) — *Allegro*^{ABR}, *Geräuschexplosion* (SG 17), *Glitzerstaub* (SG 17), *Kakophonie*^{EXP} (SG 17), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Spiegelbilder*
1. (7/Tag) — *Erzwungene Stille*^{ABR} (SG 16), *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 16), *Rechtzeitige Inspiration*^{EXP} (SG 16), *Rettender Ausklang*^{EXP} (SG 16), *Scherbenakkord*^{ABR} (SG 16), *Verswinden*^{EXP} (SG 16)
0. (beliebig oft) — *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 15), *Instrument herbeizaubern*, *Magie entdecken*, *Schlaflied* (SG 15), *Tanzende Lichter*

TAKTIK

Im Kampf Erich Zann nutzt seine Zauber und Fähigkeiten, um die SC zu stärken und sie vor den Schrecken von Carcosa zu schützen.

Moral Erich ist verängstigt, wenn jemand ihn im Kampf angreift; seine Handlungen basieren weitestgehend darauf, wie seine Gefährten sich schlagen.

SPIELWERTE

ST 4, **GE** 9, **KO** 7, **IN** 13, **WE** 15, **CH** 21

GAB +12; **KMB** +9; **KMV** 22

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitenfokus (Auftreten [Saiteninstrumente]), Große Zähigkeit, Materialkomponentenlos zaubern^B, Nachwirkende Darbietung^{EXP}, Verbessertes Klage lied^{ABR VI}

Fertigkeiten Auftreten (Saiteninstrumente) +30, Heimlichkeit +18, Magischen Gegenstand benutzen +20, Motiv erkennen +21, Wahrnehmung +21, Wissen (Die Ebenen) +22, Wissen (Gewölbe) +22, Wissen (Lokales) +28, Zauberkunde +20

Sprachen Aklo, Deutsch, Englisch, Französisch; kann nicht sprechen

Besondere Eigenschaften Gelehrter 2/Tag, Meisterstücke (Blick ins Herz^{ABR}, Fugue de Rue d'Auseil, Der Handel mit der Hölle^{ABR}), Mystische Zäsur, Stumm

Ausrüstung Dolch +1, *Schutzring* +4, *Tunika der Sorgsamen Magie*^{ARK}, 48 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Abgestumpft (AF) Zann erhält einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Furcht, Verwirrung, Wahnsinns effekte und die übernatürlichen Fähigkeiten von Aber rationen.

Bardenauftritte Als Stummer Musiker erhält Erich Zann die folgenden Bardenauftritte:

Harmonien des Irrsinns (ÜF) Zann kann einen derart unharmonischen Auftritt erzeugen, dass er alle Gedanken innerhalb von 9 m Radius mit Chaos und Entropie erfüllt. Er kann wählen, welche Kreaturen im Wirkungsbereich betroffen sein sollen und welche nicht. Alle Zielkreaturen müssen einen Willenswurf gegen SG 23 ablegen und mislingt dieser Willenswurf, so erleidet eine betroffene Kreatur den Zustand Verwirrt, solange sie den Auftritt hören kann. Gelingt der Rettungswurf, wird die Kreatur für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun. Dieser Auftritt basiert auf hörbaren Komponenten.

Symphonie der Stille (ÜF) Zanns Musik unterdrückt alle anderen Geräusche in einem 9 m Radius. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich erhalten einen Bonus von +5 auf alle Rettungswürfe gegen Schallangriffe und

sprachbasierende Effekte. Dieser Auftritt basiert auf hörbaren Komponenten.

Ununterbrochener Auftritt (ÜF) Zann kann einen Bardenauftritt mittels Freier Aktion selbst dann aufrechterhalten, wenn er den Zustand Benommen, Betäubt, Bewusstlos, Gelähmt, Kauernd, Panisch, Übelkeit, Versteinert, Verwirrt oder Wankend innehat oder in *Stille* steht. Selbst wenn er getötet wird, kann er einen Auftritt mittels Freier Aktion weiterhin aufrechterhalten, solange er über Runden an Bardenauftritt verfügt. Nur die vollständige Vernichtung seines Körpers (z.B. mittels *Auflösung* oder *Zerstörung* oder indem er auf -70 TP-Wert reduziert wird) lässt den Auftritt enden.

Mystische Zäsur (ÜF) Zann kann beunruhigende Pausen in seine außerweltliche Musik einfügen, indem er 1 zusätzliche Runde Bardenauftritt pro Runde aufwendet. Diese übernatürliche Fähigkeit lässt die Grenzen zwischen Licht und Musik verschwimmen und befördert hörbare Auftritte und Bardenzauber der Kategorie Schall durch die meisten Barrieren außer Blei. Dies ermöglicht es der Musik und diesen Zaubern, auf Kreaturen jenseits planarer Grenzen (die Äther- und die Schattenebene eingeschlossen), eines Vakuums und Bereichen magischer Stille einzuwirken.

Stumm (AF) Erich Zann kann nicht sprechen. Um sprachabhängige Effekte (inklusive Auftreten [Redekunst]) nutzen zu können, muss er auf Telepathie, nichtverbale Sprachen oder Schrift zurückgreifen. Er kann Auftreten (Gesang) nicht nutzen und keine Sprachen sprechen, aber mit Musikinstrumenten noch immer hörbare Bardenauftritte erzeugen. Zann kann verbale Komponenten und Gestik für seine Zauber mittels seiner Violine liefern.

Der alte Erich Zann stammt vom fernen Planeten Erde, wo er in Deutschland geboren wurde. Er ist stumm und reagiert nur selten auf Fragen hinsichtlich seines Zustandes und ob der Grund körperlicher Natur ist oder er vielleicht aus einem großen Schock früh in seinem Leben resultierte. Irgendwann in seiner mysteriösen Vergangenheit erlangte Erich Zugriff auf eine Form urwüchsiger Magie, blieb ansonsten aber weitestgehend ein normaler Mann. Ehe es ihn nach Carcosa verschlug, lebte er in einer seltenen Straße in der Stadt Paris, wo er seinen Lebensunterhalt damit verdiente, dass er in einem lokalen Orchester spielte.

Als in Paris *Der König in Gelb* (erfolglos) aufgeführt wurde, versuchte Erich, sich mit seinem neuen Meisterstück, der Fugue de Rue d'Auseil vor dem ausbrechenden Chaos zu schützen. Die Magie des Meisterstücks vermischte sich mit dem Ritual des Theaterstücks und erzeugte einen unerwarteten magischen Zwischenfall, welcher Erichs ganzen Straßenzug nach Carcosa brachte und zugleich aus der zeitlichen Kontinuität der Erde löschte.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Erich Zann steht mit einem Bein in einer fremdartigen und okkulten Welt, die nur wenige sich vorstellen können. Im 6. Kapitel gilt es, ihn zu retten, um ihn als Führer und Ratgeber zu gewinnen. Kämpferisch kann er der Gruppe wenig bieten, während seine Magie machtvoll und zum Teil einzigartig ist. Ferner kennt er sich umfassend mit den Kreaturen und Gottheiten des Mythos aus.

Sobald Erich wieder das Oberhaupt des Nexus von Paris ist, macht er sich daran, die dortigen Lenggule zu läutern und dazu zu bringen, mit den unglücklichen, dort festsitzenden Menschen in Frieden zu leben. Er kann jenen, die zur Erkundung der Parasitären Stadt zurückbleiben, eine relativ sichere Zuflucht bieten.

BARDENMEISTERSTÜCK

Dieses neue Bardenmeisterstück wurde von Erich Zann geschaffen:

FUGUE DE RUE D'AUSEIL (SAITENINSTRUMENTE)

Deine Musik errichtet eine Bastion, welche Schrecken und Scheusale fernhält.

Voraussetzungen: Auftreten (Saiteninstrumente) 15 Fertigkeitstränge.

Kosten: Talent oder bekannter Bardenzauber des 6. Grades.

Effekt: Dieses Musikstück verbindet zwei unharmonische Melodien; die eine repräsentiert die Menschheit, die andere den wahnbringenden

Schrecken von Orten zwischen den Sternen. Wenn du diesen Auftritt aktivierst, erzeugst du ein halbkugelförmiges Feld, welches Aberrationen, Externare und Untote draußen hält. Wenn du diesen Auftritt beginnst, dann lege einen Fertigkeitwurf für Auftreten (Saiteninstrumente) ab und multipliziere das Ergebnis mit 0,3; das Ergebnis gibt den Maximalradius der Halbkugel in Metern an.

Dieser Effekt kann nur defensiv genutzt werden. Solltest du die halbkugelförmige Barriere gegen Kreaturen bewegen, welche von dem Effekt auf Abstand gehalten werden, so bricht die Barriere sofort zusammen.

Aufwand: 1 Runde Bardenauftritt pro Minute.

Aktion: 1 Volle Aktion.



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

FORTFÜHRUNG DER KAMPAGNE

Entlang der Küste brechen sich die Wolkenwellen,
Die Zwillingssonnen versinken unter dem See,
Die Schatten werden länger
In Carcosa.

Absonderlich ist die Nacht, in der schwarze Sterne aufgehen,
Und fremdartige Monde kreisen durch die Himmel,
Doch fremdartiger ist noch immer
Das verlorene Carcosa.

Lieder, welche die Hyaden dort singen sollen,
Wo die Fetzen des Königs flattern,
Müssen ungehört sterben im
Düsteren Carcosa.

—Robert W. Chambers, *Der König in Gelb*; 1. Akt, 2. Szene

Der Abenteuerpfad ist vorbei. Das muss nicht bedeuten, dass auch die Kampagne zu Ende ist und die Spielercharaktere in den (wohlverdienten) Ruhestand gehen. Sie haben vielleicht Drosselmoor und andere Teile der Welt vor dem Verhängnis bewahrt und ihre Erinnerungen zurückerlangt bei ihrer Reise von gedächtnislosen Anstaltsinsassen zu weltenerreisenden Helden, doch den Intrigen der Mythoskreaturen tut dies keinen Abbruch. Auch wenn Carcosa Drosselmoor nicht verschlingen konnte, wächst die Parasitäre Stadt unermüdlich weiter, da zahllose andere Welten bereits von ihrer Berührung infiziert sind und zahllose weitere ihrem finsternen Einfluss früher oder später zum Opfer fallen werden. Irgendwann wird Carcosa den entscheidenden Kraftimpuls senden, der es ihm gestattet, sich aus den tintenschwarzen Tiefen des Sees von Hali als Äußerer Gott zu erheben.

Wenn Sterbliche sich gegen das Wirken des Mythos stellen, müssen sie auch die Verzweigung bekämpfen, die aus dem Wissen entsteht, dass sie wahrscheinlich kaum – oder gar nichts – ausrichten könnten, wenn die Sterne denn einst günstig stehen und die Realität so verändert wird, dass alles unter den Einfluss der Großen Alten oder Äußerer Götter fällt, was ihnen lieb und teuer ist. Statt an der fernen Zukunft zu verzweifeln, sollten sie sich besser auf die unmittelbare Gegenwart konzentrieren. – Was kann jetzt, in diesem Moment, getan werden, um die Pläne uralter Kulte und den schleichenden Einfluss der von ihnen verehrten Götter zu stören oder zu verlangsamen? Welche lebenden Gegner können aufgehalten und besiegt werden? Selbst wenn vielleicht nichts die Rückkehr der Großen Alten und der Äußerer Götter verhindern kann, können die Sterblichen dennoch dieses Ereignis mittels kleiner Widerstandsakte verzögern. – Und für Sterbliche, deren Lebensspanne im Vergleich zum Lebenszyklus der Realität nicht einmal einem Atemzug gleichkommt, kann selbst eine Verzögerung um ein paar hundert oder tausend Jahre als Sieg gewertet werden.

Die Kräfte, Informationen und Ressourcen, welche die SC im Verlauf des Abenteuerpfades erlangen konnten, statten sie gut für die wagemutige Mission aus, sich anderen Schrecken des Mythos entgegenzustellen. Letztendlich verzögern sie aber das Unvermeidliche nur. Dennoch könnten ihre Taten anderen Helden als Ansporn dienen und diesen die nötige Zeit erkaufen, um das Ende ebenfalls ein paar weitere Jahre hinauszuzögern. Und so lange Helden diesen Kreislauf fortsetzen... nun, wenn man schon nicht siegen kann, ist auch das Hinauszögern des Endes doch ein Erfolg für sich, oder?

MEHR MYTHOS

Auf Deutsch sind bei Ulisses bis zum gegenwärtigen Zeitpunkt so einige Pathfinder-Abenteuer erschienen, die direkt oder indirekt auf Themen des Mythos aufbauen. Die meisten sind für niedrigstufige Charaktere ausgelegt, könnten aber als Vorläufer von *Was Ewig Liegt* dienen – vielleicht haben die Charaktere diese Abenteuer erlebt, ehe sie verklagt und an Graf Lowls verkauft wurden, und erlangen ihre Erinnerungen daran erst zum Ende des Abenteuerpfades wieder. Du könntest den SC mitteilen, dass sie sich z.B. erinnern, den Ort Aashügel gerettet zu haben – oder du kannst mit ihnen Versionen ihrer Charaktere auf der passenden Stufe bauen und das entsprechende Abenteuer spielen! – Alternativ kannst du dir natürlich auch die Arbeit machen und die niedrigstufigen Abenteuer für hochstufige Helden modifizieren.

EINE WENIGER FINSTERE ZUKUNFT

Die Unvermeidbarkeit des Endes aller Dinge und die Wiederkehr und Machtergreifung der Älteren Götter ist ein wiederkehrendes Thema in lovecraftschen Erzählungen, wie auch im vorliegenden Abenteuerpfad. Natürlich mag diese trostlose Zukunft nicht allen Spielgruppen liegen und zu allen Kampagnen passen. Manche Spieler und Spielleiter wünschen sich möglicherweise eine höhere Erfolgchance. In diesem Fall kannst du den Höhepunkt einer lovecraftinspirierten Pathfinder-Kampagne so anpassen, dass die SC tatsächlich die Zukunft positiv verändern. Möglicherweise haben die SC es geschafft, Carcosas Momentum so aus der Bahn zu werfen, dass die Stadt der ihr eigenen Entropie erliegt und bei ihrer äonenwährenden Aufgabe scheitert. Erfolg bei anderen Unternehmungen könnte sogar zur Vernichtung Großer Alter oder selbst Äußerer Götter führen, wenn du deinen Spielern ein Gefühl von Befriedigung für das Retten des Universums geben willst.

Wenn du allerdings lovecraftsche Themen in deine Kampagne integrierst, ist die Siegoption wohl bereits gestrichen. In den Augen mancher Spieler könnte die Vorstellung, dass der Mythos aufgehalten werden kann, einer ganzen Kampagne die Bedeutung rauben. Ehe du also von so beachtlichen Veränderungen wie den oben erwähnten Gebrauch machst, solltest du überlegen, ob dies auch die Zustimmung deiner Spieler findet. – Falls deine Spieler kein Problem damit haben, dass ihre Charaktere letztendlich das Ende aller Dinge nicht verhindern können, dann solltest du wohl mit einer neuen Kampagne beginnen.

Im Folgenden findest du einige der auf Deutsch vorliegenden Abenteuermodule und Abenteuerpfadteile mit Mythosbezug, ein Sternchen (*) bedeutet, dass im Abenteuer der Mythos stark vertreten ist, ansonsten wird er eher gestreift: *Drachengeißel*, *Das Grauen unter dem Hügel**, *Schmelztiegel des Chaos**, *Im Inneren des Albraumes** (Zerbrochener Stern #5), *Tal der Gehirnsammler* (Eisengötter #4), *Wächters Totenwache** (Kadaverkrone #4), *Die Zinnen von Xin-Schalast** (Erwachen der Runenherrscher #6)

DER MYTHOS AUF GOLARION

Im vorliegenden Abenteuerpfad bekommen es die SC mit in den Wahnsinn treibenden Schrecken zu tun, welche mit den Kulturen des Hastur und des Xhamen-Dor in Verbindung stehen. Dies sind aber nur zwei aus der unübersichtlichen Schar der Götter und Halbgötter des Mythos. Die zwanzig Großen Alten und Äußerer Götter, welche im Mythos-Artikel im Anhang des 1. Bandes aufgeführt sind, stellen bestenfalls die Spitze des Eisberges dar, auch wenn sie jene mit dem größten Einfluss auf Golarion sind.

Dieser Abschnitt stellt ein paar kurze Abenteuerabhängige für weitere Abenteuer deiner SC dar, wobei jeder Aufhänger mit jeweils einer bestimmten Wesenheit des Mythos verbunden ist. Natürlich kannst du diese Inspirationen auch für neue Abenteuer neuer Charaktere auf anderen Stufen nutzen, da die Diener der Großen Alten und der Äußerer Götter die ganze Spannweite an Herausforderungsgraden abdecken!

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

Abthoth: Der Quell der Unreinheit kann über gewisse abgelegene Tunnel in den Finsterlanden erreicht werden. Eine solche Höhle gibt es z.B. in den Mitternachtsbergen von Orv, wo sich ein besonders mächtiger Abkömmling des Älteren Gottes zusammen mit seinen gugschen Kultanhängern niedergelassen hat: das **Erste Hundertmaul** (Kolossales Plapperndes Hundertmaul-Kleriker Abthoths 17). Bei den Gug-Ältesten handelt es sich fast durch die Bank weg um Mystiker; dieser Kult würde der Oberfläche wahrscheinlich nie bekannt werden, wäre das Erste Hundertmaul nicht von Neugierde getrieben, ein Portal zwischen seinem Reich und einer Großstadt an der Oberfläche mittels eines Rituals zu öffnen. Du bestimmst, welche Stadt von ihm heimgesucht wird; das Portal manifestiert sich als gewaltiges Senkloch von 90 m Durchmesser, welches zahlreiche Gebäude verschluckt und eine Horde von Monstern der Finsterlande auf die Umgebung loslässt. Wer das Senkloch betritt, stößt auf einen gewundenen Tunnel, der überraschend schnell in die Höhlen der Mitternachtsberge führt, wo das Erste Hundertmaul über seinen wahnsinnigen Hof herrscht. Solange es existiert, bestehen auch der Tunnel und das Senkloch weiter.

Azathoth: Verschiedene Sekten der alten Schory verehrten Azathoth und Reste seiner Tempel können im-

mer noch in den Ruinen ihrer fliegenden Städte gefunden werden. Eines Nachts erlebt ein SC einen sehr lebensechten und überzeugenden Traum, der ihm enthüllt, dass ein lange von ihm gesuchtes Artefakt sich in einer solchen Ruinenstadt der Schory befindet. – Du solltest dich für einen Gegenstand entscheiden, der für den fraglichen SC besonders ansprechend oder verlockend ist. Die Reise zu den Ruinen und ihre Erkundung sollte bereits gefährlich sein. Und dann wäre da noch der uralte und vollkommen wahnsinnige Schorygeist, welcher die Kammer heimsucht, in der der Gegenstand lagert. Der Geist ist ein Ahne des fraglichen SC und konnte über diese Verbindung zu ihm Kontakt aufnehmen. Als hochstufiger Mentalist will er nun den Körper des SC übernehmen und ein neues Leben beginnen. Ob das im Traum versprochene Artefakt real ist oder nur ein nichtexistenter Köder, obliegt dir zu entscheiden.

Bokrug: Die SC sind Bokrug möglicherweise im Rahmen einer ihrer Traumreisen im dritten Kapitel begegnet. Möglicherweise hat er auch seine Fähigkeit Rachsüchtige Träume^{MHB IV} gegen einen oder alle SC genutzt. Nur wenn die SC in die Traumlande zurückkehren und sich bei Bokrug auf schwierige oder entscheidliche Weise entschuldigen, können sie seine Rachsüchtigen besänftigen.

Cthulhu: Auch wenn der mächtige Cthulhu am Grund des Pazifiks auf der fernen Erde schlummert, reichen seine Träume durch das ganze Universum, um empfindliche, künstlerisch begabte Geister zu verderben und in den Wahnsinn zu treiben. Zu seinen Opfern gehört die begabte Dichterin Ava Mandelara, welche rasch von ihren seltsamen Träumen wie besessen ist.

Die hochstufige Bardin gibt ihre Professur an einer Universität oder Schule (mit welcher einer der SC in Verbindung steht) auf, um einen Kult aus anderen aufzubauen, die ebenfalls vom „Träumer in der Tiefe“ berührt wurden. Ein gemeinsamer Bekannter wendet sich aus Sorge um ihre Sicherheit und beunruhigt aufgrund ihrer furchterweckenden Gedichte, die sie in ihrem Büro zurückgelassen hat, an den SC. Er bittet ihn, Ava zu suchen und vor den finsternen Einflüssen zu retten, welche sie offenbar in den Wahnsinn treiben. Die Ermittlungen sollten die SC zu einem abgelegenen Dorf an der Küste führen, in welchem mittlerweile Ava herrscht. Diese unterliegt einer fortgeschrittenen Verderbnis^{ABR IX}, die sie in ein Tiefes Wesen verwandelt. Zudem konnte sie mehrere Tiefe Wesen-Älteste^{MHB V} aus den Meerestiefen hervorlocken, damit sie ihr helfen, ein Portal zwischen Golarion und der Leichenstadt R'lyeh auf der Erde zu öffnen.

Mhar: Das auch als der Welten-donner bekannte Geschöpf wurde noch nicht geboren, doch wie im Fall vieler Wesenheiten des Mythos ist auch für Mhar die Zeit formbar und nachgiebig. Sein Kult glaubt, die Zeit der Geburt seines Gottes sei nahe, da die

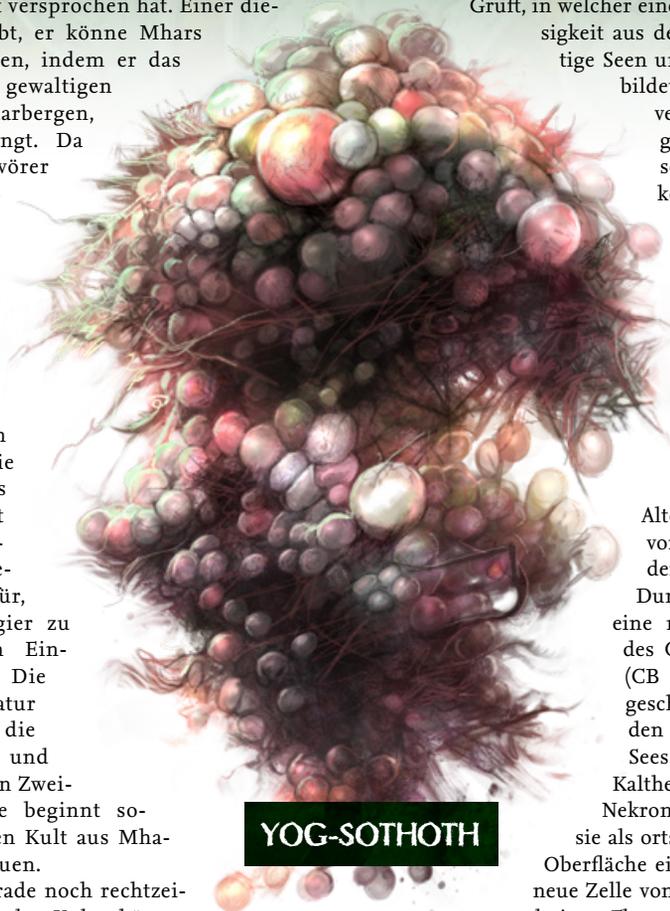


ORGRESCH

ser Große Alte in embryonischer Gestalt seinen empfänglichsten Anhängern über die Kluft der Zeit hinweg große Macht versprochen hat. Einer dieser Gläubigen glaubt, er könne Mhars Geburt beschleunigen, indem er das Mharmassiv, einen gewaltigen Vulkan in den Kodarbergen, zum Ausbruch bringt. Da er nur ein Beschwörer im mittleren Stufenbereich ist, liegt derartige aber jenseits seiner Fähigkeiten. Um an mächtigere Magie zu gelangen, wendet er sich an einen mächtigen Ifrit, um dessen *Wunschmagie* zu nutzen. Mhars Einfluss verdreht den schlecht formulierten Wunsch jedoch und sorgt dafür, dass Ifrit und Magier zu einer entsetzlichen Einheit verschmelzen. Die wahnsinnige Kreatur ist mächtiger als die Summe ihrer Teile und nennt sich selbst den Zweifach-Geborenen; sie beginnt sogleich, einen eigenen Kult aus Mharaanhängern aufzubauen.

Die SC sollten gerade noch rechtzeitig von den Plänen der Kultanhänger hören, ihre Vulkane erweckende Magie innerhalb einer den SC wichtigen Stadt zu erproben, damit die SC eine Chance haben, die Verheerung einer ganzen Region zu vereiteln.

Nhimbaloth: Bestimmte abgelegene Flussabschnitte werden vom Sinnlosen Tod Nhimbaloth heimgesucht, wie einsame Entdecker zuweilen ungewollt erfahren müssen. Ein solcher Reisender ist Aigen Belvanar, ein Exzentriker mit mächtigen Freunden bei einer Gruppierung oder Machtgruppe, welcher auch einer der SC angehört. Wenn Aigen von einem Ausflug in die varisische Moddermarsch südlich von Wartle während der Regenzeit nicht zurückkehrt, machen seine Bekannten sich Sorgen. Erkenntnismagie zum Aufspüren seines Aufenthaltsortes und Klären seines Schicksals erbringen keine Ergebnisse, also bittet man den SC und seine Verbündeten um Hilfe. Können die SC Aigens wahrscheinliche Route nachverfolgen und in der Moddermarsch Hinweise zu seinem Verblieb finden? - Die SC erreichen einen Sumpfabschnitt, welcher unter Nhimbaloths Einfluss steht, wo die Gesetze der Natur nachgeben und seltsam mächtige Irrlicht-Mystiker außerweltliche Magie nutzen, um anderen die geistige Gesundheit zu rauben und sich an der Verzweiflung jener zu nähren, welche sich im Sumpf verirren. Geister und schlimmeres suchen dieses verfluchte Moor heim, doch die größte Gefahr könnte von dem furchtbaren Ding ausgehen, zu dem Aigen geworden ist.



YOG-SOTHOTH

Orgesch: Tief unter dem zentralen Avistan liegt das legendäre Land des Schwarzen Blutes, eine Orvische Gruft, in welcher eine fremdartige schwarze Flüssigkeit aus dem Boden quillt und gewaltige Seen und langsam fließende Flüsse bildet. Dieses „Schwarze Blut“ verfügt über machtvolle Eigenschaften, die nekromantische Zauber und Kräfte stärken, daher wird dieses Reich oft von jenen besucht, welche ihre Macht über den Untod festigen wollen. Leider ist das Land des Schwarzen Blutes aber auch die Domäne der Chardas^{MHB II}; diese seltsamen Monster verehrten einst den nun fast vergessenen Großen Alten Orgesch. Eine Gruppe von Anhängern des Wispernden Pfades erweckte in ihrer Dummheit aber vor kurzem eine mächtige Charda-Klerikerin des Orgesch namens **Silthundus** (CB Charda-Klerikerin des Orgesch 15). Diese war lange Zeit in den dunklen Tiefen des größten Sees aus Schwarzem Blut, dem Kaltherium. Nun aber hat sie die Nekromanten versklavt und nutzt sie als ortskundige Führer, um auf die Oberfläche einzufallen. Dort will sie eine neue Zelle von Orgeschgläubigen gründen und einen Fluss oder See der Oberfläche mit Schwarzem Blut infizieren – alles in der Hoffnung, so ihren vergessenen Gott in diese Realität zurücklotsen zu können.

Yog-Sothoth: Von allen Äußerer Göttern ist Yog-Sothoth vielleicht der rätselhafteste. Yog-Sothoth ist jenseits aller Moral und interessiert sich nicht für Fragen des Guten oder des Bösen. Manche verehren ihn als das Tor und den Schlüssel, als göttliche Personifikation des Konzepts von Raum und Zeit. Entsprechend sind mächtige Zauberkundige seit langem versucht, sich an Yog-Sothoth zu wenden, um von fernen Orten oder Zeiten erfahren oder auch, wie man dorthin reisen kann. Mit Yog-Sothoth zu interagieren, heißt aber, mehr als nur die eigene geistige Gesundheit und das eigene Leben zu riskieren. Als ein tollkühner Ermittler namens **Olun Schandus** (CN Menschlicher Ermittler^{ABR VI 11}) in einer verlassenen Bibliothek in Aashügel auf eine Abschrift der *Pnakotischen Manuskripte* stieß, erfuhr er von einem uralten Turm, welcher dem Kult des Yog-Sothoth einst heilig gewesen war. Dieser Turm besaß angeblich die Macht, Portale zu anderen Welten zu öffnen, sofern in der längsten Nacht des Jahres bestimmte Rituale ausgeführt wurden. Olun konnte sogar den Standort des Turms bestimmen: Es steht auf einer Insel im Kerzensee in den Raublanden in den Flusskönigreichen (siehe auch *Königsmacher #1: Geraubtes Land*). Mit einer kleinen Abenteurergruppe brach Olun dorthin auf.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

Doch als sie den Kerzenseeturm erreichten und die uralten Worte sprachen, erwies sich das Ritual als fehlerhaft: Das von ihnen geöffnete Portal zertrte sie auf eine Welt, welche vor langer Zeit schon von Dholen^{MHB}^{IV} verschlungen worden war – und im Gegenzug graben sich nun diese gewaltigen, wurmartigen Monstrositäten durch die Raublande. Wird das Portal nicht geschlossen, werden sie Golarion zerstören, wie sie ihre letzte Nestwelt vernichtet haben. Dass zum Schließen des Portals aber Yog-Sothoth persönlich angerufen und nachsichtig gestimmt werden muss, könnte selbst die mächtigsten Abenteurer überfordern!

DIE RACHE DES VERRÜCKTEN POETEN

Sollten die SC das *Nekronomikon* erlangen, dann aber nicht zerstören, sondern behalten, verbreitet sich die Kunde davon unweigerlich, außer sie ergreifen extreme Maßnahmen, um die Existenz des seltenen Werkes geheim zu halten. Mächtige Zauberkundige, geheimnistuerische Verschwörungen oder finstere Kulte könnten ihre Leute auf die SC hetzen, um ihnen den berühmtesten Text abzunehmen, allerdings ist niemand derart davon besessen, das Buch in seinen Besitz zu bringen, wie das wahnsinnige Fragment des ursprünglichen Autors.

Die SC sind Abdul Alhazred erstmals während des Höhepunktes des dritten Kapitels begegnet. Egal wie diese Begegnung ausgegangen ist, der Verrückte Poet erinnert sich an diese Zusammenkunft. Wenn die SC die Nekrilübersetzung seines Werkes am Ende des vierten Kapitels an sich bringen, ist Alhazreds Duplikat imstande, das Buch über die Träume der SC zu spüren. Er ist zwar an die Traumlande gebunden und kann außerhalb dieses Reiches nicht existieren, ist aber dennoch ein mächtiges Wesen und in der Lage, die SC auch über die Barriere des Schlafes hinweg anzugreifen. Wie lange er benötigt, um Ressourcen zu sammeln, die er gegen die SC schickt, und worum es sich dabei handelt, bestimmst du. Die SC sollten aber schließlich erkennen, dass die Angriffe durch Kultanhänger und Monster zunehmen und dass die Angreifer nicht nur hinter dem *Nekronomikon* her sind, sondern zudem auch aus den Traumlanden kommen. Um die Angriffe zu beenden, müssen die SC sich Ahazred am Ufer seiner Oase stellen, nur dass dort nun eine Festung voller Wachen und Gefahren auf die SC wartet...

Sollte Alhazred das *Nekronomikon* erlangen, fungiert das Buch als sein Anker und ermöglicht ihm die Traumlande zu verlassen, auf dass dieser mächtige Irre andere Existenzebenen bereisen kann. In diesem Fall kehrt der Wahnsinnige früher oder später in die Leben der SC zurück, schließlich haben diese das Buch von ihm ferngehalten (egal ob gewollt oder unbeabsichtigt), was nach Rache verlangt!

Sollten die SC das *Nekronomikon* vernichten, strebt Alhazred nicht länger nach Erlangen des Buches, sondern nach Rache. Er schickt den SC Träume von Macht und Reichtum in der Hoffnung, sie so in seine Festung zu locken, wo er sie gefangen nehmen und ihnen Fragmente des Werkes aus dem Gedächtnis entreißen will. Die Spielwerte des Verrückten Poeten findest du in der NSC-Galerie des 1. Bandes. Du kannst ihn auch noch mächtiger machen und ihm vielleicht ein paar Legendengrade verleihen.

UND WENN... DIE SC SCHEITERN?

Viele meinen, dass die Helden in Lovecrafts Geschichten immer scheitern. Dies stimmt aber nicht, dennoch ist es oft genug der Fall, um die Möglichkeit wahrscheinlich scheitern zu lassen. Es besteht durchaus die Chance, dass es den Helden nicht gelingt, Carcosa davon abzuhalten, Drosselmoor zu absorbieren. Vielleicht kommen die Helden sogar zu der Ansicht, dass Hasturs Handeln in Ordnung ist, und wechseln die Seiten – sie werden erneut zu Dienern des Königs in Gelb, dieses Mal aber ohne Mittelsmänner wie Graf Lowls. Derartiges bringt zwar Chaos und Verderben über Teile Golarions (insbesondere Drosselmoor), bedeutet aber nicht den Weltuntergang und kann die Bühne für völlig neue Abenteuer bereiten.

Ariadnahs Rückkehr: Sollte Ariadnah überleben, während die SC scheitern, verbleibt sie nicht in Carcosa und könnte den Übergang Drosselmoors nutzen, um nach Golarion zurückzukehren. In diesem Fall bleibt sie nicht in der Region, sondern sammelt ihre Ausrüstung und ihr Seelengefäß ein und sucht sich einen neuen Ort zum Heimsuchen. Sollten die SC ebenfalls nach Golarion zurückgelangen, könnten sie vor der Aufgabe stehen, die Hexe aufzuspüren. Wenn sie sie endlich eingeholt haben, sollte Ariadnah genug Zeit gehabt haben, um an ein paar weitere Stufen und mehr Macht gelangt zu sein.

Das Untergegangene Drosselmoor: Sobald Carcosa Drosselmoor absorbiert hat, verschwinden die Bewohner des Ortes und werden mit Leib und Seele auf jene ferne Welt unter dem Licht der schwarzen Doppelsonne transportiert. Die Gebäude bleiben derweil zurück, sehen nun aber aus, als wären sie schon lange verlassen. Zum Teil sind sie auch verfallen und eingestürzt. Versuche, die Stadt wieder zu besiedeln, enden in einer Katastrophe, da Drosselmoor nun ein verfluchter und heimgesuchter Ort ist. Sollten die SC Carcosa überlebt haben, könnten sie als Buße für ihr Versagen vielleicht Drosselmoor von diesem Fluch befreien wollen – derartiges sollte aber auch für mächtige Charaktere eine wahre Prüfung sein. Hasturs Kult ist an der Region nicht länger interessiert – Carcosa hat ja bekommen, was es wollte. Dasselbe kann man aber nicht von anderen Gruppen sagen; insbesondere Kult Schub-Nigguraths strömt zur Avalonbucht. Dank der Geschehnisse kann die Schwarze Ziege der Wälder mit den Tausend Jungen sich vollständig manifestieren und einer ihrer Avatare, der legendäre Beobachter in der Bucht, von manchen auch der Wächter in der Bucht genannt, lässt sich im Hafen von Drosselmoor nieder. Mächtige Kultanhänger Schub-Nigguraths übernehmen die Ruinen, sodass Drosselmoor bald von Anhängern der Schwarzen Ziege und ihren monströsen Abkömmlingen bewohnt wird.

Um Drosselmoor zurückzuerobern, müssen die SC nicht nur diesen Kult besiegen, sondern sich letztendlich auch dem Beobachter in der Bucht selbst stellen – einer gefährlichen Manifestation Schub-Nigguraths, welche selbst einer Gruppe von Charakteren der 20. Stufe ernsthafte Probleme bereiten dürfte. Der Beobachter in der Bucht hat das Aussehen einer furchtbaren Verbindung aus Neunauge und fünfarmigem Tintenfisch und misst nahezu 18 m vom Maul bis zu den Tentakelspitzen.

DER BEOBACHTER IN DER BUCHT

HG 24

EP 1.228.800

CB Gigantische Aberration (Aquatisch)

INI +20; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen, Rundumsicht, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +65

Aura Unaussprechliche Ausstrahlung (90 m, SG 33)

VERTEIDIGUNG

RK 42, Berührung 26, auf dem Falschen Fuß 32 (+10 GE, -4 Größe, +16 Natürlich, +10 Verständnis)

TP 518 (28W8+392); Schnelle Heilung 20

REF +21, **WIL** +25, **ZÄH** +23

Immunitäten Alterung, Attributsentzug, Attributsschaden, Geistesbeeinflussende Effekte, Kälte, Krankheit, Lähmung, Lebenskraftentzug, Todeseffekte und Versteinigung; **Resistenzen** Schall 30, Säure 30; **SR** 10/Episch und Rechtschaffen; **Verteidigungsfähigkeiten** Formlos, Wahnsinn; **ZR** 35

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Schwimmen 24 m, *Luftweg*

Nahkampf Biss +29 (4W8+12 plus Ergreifen), 5 Tentakel +29 (2W6+18/19-20 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m (12 m mit Tentakeln)

Besondere Angriffe Schnelles Verschlingen, Umwandlung, Verschlingen (1W8 CH-Entzug, RK 18, 51 TP), Würgen (2W6+18)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +29)

Immer — *Luftweg*, *Unauffindbarkeit*
Beliebig oft — *Albtraum* (SG 24), *Mächtiges Magie bannen*, *Pflanzen kontrollieren* (SG 27), *Scheingelände* (SG 23), *Wetterkontrolle*

3/Tag — *Aufforderung* (SG 27), schnelle *Dornenwand*,

schneller *Schwachsinn* (SG 24),

1/Tag — *Strudel*^{EXP} (SG 26), *Tsunami*^{EXP}

SPIELWERTE

ST 34, **GE** 30, **KO** 39, **IN** 21, **WE** 26, **CH** 29

GAB +21; **KMB** +37 (Zu-Fall-bringen +41, Ansturm +39);

KMV 67 (69 gegen Ansturm; kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer (Wankend), Kritischer-Trefferfokus, Mächtiger Konzentrierter Schlag, Schneller Zauberähnliche Fähigkeit (*Dornenwand*, *Schwachsinn*), Verbesserter Ansturm, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Tentakel), Wuchtiger Schlag^{MHB}

DER BEOBACHTER IN DER BUCHT

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium



Fertigkeiten Entfesselungskunst +41, Heimlichkeit +29, Magisches Gegenstand benutzen +37, Schwimmen +51, Wahrnehmung +65, Wissen (Arkane, Natur, Religion) +33, Zauberkunde +36; **Volkmodifikatoren** Wahrnehmung +20

Sprachen Aklo, Aqual, Sylvanisch; Telepathie 60 m

Besondere Eigenschaften Amphibie, Außerweltliches Verständnis, Kräftige Tentakel, Stets beobachtend, Verdichten

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Außerweltliches Verständnis (AF) Der Beobachter erhält einen Verständnisbonus von +10 auf Initiativwürfe, seine RK und KMV.

Kräftige Tentakel (AF) Die Tentakel des Beobachters sind ein Primärangriff, er addiert seinen 1 1/2 fachen Stärkebonus aus Schadenswürfel mit seinen Tentakeln.

Stets beobachtend (AF) Der Beobachter in der Bucht besitzt eine außergewöhnliche Sehschärfe, die ihm einen Bonus von +20 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und zu jeder Zeit die Effekte von *Wahrer Blick* verleiht. Dieser Effekt kann nicht gebannt oder unterdrückt werden.

Der Beobachter kann problemlos ins Wasser und aus dem Wasser sehen; seine Sicht wird durch Wasser niemals eingeschränkt. Er kann unter Wasser soweit sehen wie an Land, egal ob das Wasser klar, verdreckt oder aus anderen Gründen undurchsichtig ist. Wasser bietet niemals Deckung gegen den Beobachter in der Bucht. Als Freie Aktion kann der Beobachter seine Wahrnehmung verschieben und durch die Augen eines Mutanten blicken, den er mittels seiner Fähigkeit Umwandlung erschaffen hat, sofern dieser sich innerhalb von 15 km Entfernung befindet. Der Beobachter in der Bucht kann die Position aller von ihm erschaffenen Mutanten innerhalb eines Radius von 15 km bestimmen, als würde er *Zustand* einsetzen.

Umwandlung (ÜF) Wird das Charisma einer verschlungenen Kreatur durch den Beobachter auf 0 reduziert, verwandelt sie sich sofort in eine grässliche, verzerrte Hohngestalt ihres früheren Äußeren. Die verschlungene Kreatur erhält die Schablone für Mutantenkreaturen^{MHB V}, ihre Gesinnung verschiebt sich zu Chaotisch Böse. Mit Erlangen dieser Schablone wird sämtlicher Charismaentzug geheilt, den die Kreatur durch die Fähigkeit Verschlingen des Beobachters erlitten hat. Der Beobachter kann einen umgewandelten Mutanten als Augenblickliche Aktion hochwürgen. Ein auf diese Weise erzeugter Mutant hat einen freien Willen, betrachtet den Beobachter aber als seine Mutter und gehorcht seinen Anweisungen ohne nachzufragen. Diese Mutanten sind gegen die Unaussprechliche Ausstrahlung des Beobachters immun.

Unaussprechliche Ausstrahlung (ÜF) Der Beobachter in der Bucht strahlt eine Aura aus, welche intensive mentale Qual bei allen Kreaturen innerhalb von 90 m Entfernung hervorruft, die den Beobachter sehen und hören können. Eine betroffene Kreatur muss einen Willenswurf gegen SG 33 ablegen, misslingt dieser Rettungswurf, erhält sie für 1 Runde aufgrund der Qualen den Zustand Wankend. Gelingt der Rettungswurf in 2 aufeinanderfolgenden Runden, wird die Kreatur für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit des Beobachters immun. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Verschlingen (ÜF) Eine vom Beobachter verschlungene Kreatur erleidet Charismaentzug. Pro Runde, in welcher der Wächter auf diese Weise Charismaentzug verur-

sacht, erlangt er 5 TP pro entzogenem Charismapunkt. Eine Kreatur, deren Charisma durch Entzug auf 0 reduziert wird, wird umgewandelt (siehe oben).

Wahnsinn (AF) Jene Kreatur, die mit den Gedanken des Beobachters in der Bucht direkt interagieren will (z.B. mittels *Gedanken wahrnehmen* oder Telepathie) muss einen Willenswurf gegen SG 33 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, wird sie dauerhaft wahnsinnig (wie *Wahnsinn*, bzw. den Regeln für Wahnsinn im *Spiel-leiterhandbuch* folgend). Nutzt der Beobachter seine Telepathie, um mit Kreaturen zu kommunizieren, wird diese Fähigkeit nur aktiviert, wenn er sich als Standard-Aktion auf einen Gegner konzentriert. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

HASTUR WIRD ZU EINEM ÄUSSEREN GOTT

Der Abenteuerpfad geht zwar nicht davon aus, dass Hastur unmittelbar davor stehe, zu einem Äußeren Gott zu werden, und nur noch die Energien von Drosselmoor benötigt, du kannst aber im Fall eines Scheiterns der SC bestimmen, dass Drosselmoor der letzte Baustein ist, den die Parasitäre Stadt noch benötigte, um dieses langfristige Ziel zu erreichen.

Mit Drosselmoors Assimilation durch Carcosa verfügt Hastur endlich über all die mystische Macht, um zu einem Gott aufzusteigen. In diesem Fall lässt er die Lumpen des Königs in Gelb zurück, wenn er gewaltig und widerwärtig dem schwarzen Wasser des Sees von Hali entsteigt, während Carcosa in sich selbst zusammenstürzt und von Hasturs neuer Realität aufgesogen wird. Die Verwandlung ist verheerend und nicht umkehrbar. Carcosa und all seine Bewohner (Xhamen-Dor eingeschlossen, sofern sich der Verborgene Fleck zu dieser Zeit in der Stadt oder ihrer Kanalisation aufhält) werden bei der Erschaffung des neuesten Äußeren Gottes verzehrt. In Carcosa verbliebene, verzweifelte SC könnten mittels Ebenenreise, Teleportation oder ähnlicher Effekte entkommen, sofern sie schnell handeln. Falls du gnädig gestimmt bist, könnte es auch möglich sein, aus Carcosa fliegend zu fliehen, ehe sie Stadt absorbiert wird.

Hasturs endgültige Gestalt als Äußerer Gott bleibt deiner Vorstellungskraft überlassen – ganz so wie seine wahre Gestalt niemals gänzlich oder auf dieselbe Weise in jenen Geschichten beschrieben wird, die von ihm handeln, sollte es an dir sein zu bestimmen, wie er letztendlich in deiner Kampagne aussieht.

Allerdings könnte Hastur sich auch gegen einen Körper entscheiden und zu einem Wesen des Chaos werden. Ebenso könnte er seine Gestalt als der robentragende Humanoide beibehalten, der als der König in Gelb bekannt ist. Unabhängig von seiner Gestalt ist er weiterhin imstande, seinen Avatar zu Interaktionen mit Bewohnern der Materiellen Ebene ganz nach Belieben auszuschieken. In diesem Fall besitzt der König in Gelb dieselben Spielwerte wie sie für Hastur im *Monsterhandbuch IV* angegeben sind; wird der Avatar zerstört, kann Hastur einen neuen manifestieren – ob er dies sofort tut oder nicht, ist ganz von seinen Launen abhängig.

Der Aufstieg zum Äußeren Gott verändert Hastur kaum, sieht man davon ab, dass er unermesslich mehr Macht erlangt. Er bleibt eine Gottheit des Chaos, der Dekadenz und des Nihilismus und seine bevorzugte Waffe ist auch weiterhin das Rapier. Unter dekadenten Adeligen, welche ihre Verantwortung gegenüber der Zivilisation als ganzes aus den Augen verloren haben, wächst seine Anhängerschaft. Das Gelbe Zeichen dient ihm weiterhin als Symbol

und erscheint häufiger auf Welten der ganzen Materiellen Ebene. Als Äußerer Gott verleiht Hastur Zugang zu den Domänen des Adels, des Bösen, des Chaos, der Leere und der Runen und den Unterdomänen des Dunklen Firmaments^{WBIS}, der Entropie^{WBIS}, der Führung, der Schutzzeichen, der Sprachen und der Sterne^{WBIS}.

REISE ZUR ERDE

Die wohl seltsamste Fortführung der Kampagne dürfte nicht das Interesse jeder Gruppe wecken. Falls dir und deinen Spielern aber die ersten Kapitel besonders gefallen haben, in denen die gegnerischen Kräfte scheinbar zu mächtig waren, als dass die Charaktere sich ihnen stellen konnten, empfehlen wir sehr, Chaosiums Call of Cthulhu-RPG zu versuchen (auf Deutsch bei Pegasus Spiele erschienen unter dem Titel *H.P. Lovecraft's Cthulhu*).

Das Spiel gibt es seit Jahrzehnten und zumindest auf Englisch einen Haufen Abenteuer mit Hastur- und Carcosaabzug.

Du könntest deine Spieler zwar neue Charaktere für eine Runde Call of Cthulhu oder eine Kampagne ohne Bezug zu Golarion oder den vorliegenden Abenteuerpfaden bauen lassen, es gibt aber auch eine einzigartige Möglichkeit, beide Welten miteinander zu verbinden...

FREMDE IN EINEM FREMDEN LAND

Während der Pulp-Ära, zu der auch Lovecraft seine Geschichten geschrieben hat, gehörte es zu den häufig genutzten literarischen Stilmitteln, einen Menschen körperlich oder vielleicht auch nur geistig in ein Fantasyreich zu versetzen. Der Betroffene mühte sich dann oft, sich in der neuen Welt zurechtzufinden; in den meisten Fällen wurde er zu einer wichtigen Person oder gar zu einem Helden. Ein klassisches Beispiel für einen solchen Handlungsfaden sind Edgar Rice Burroughs' John Carter-Erzählungen, wobei dieser sicherlich nicht als einziger auf diesen Erzählansatz zurückgegriffen hat. Auch Lovecraft hat ihn bei mehreren Erzählungen genutzt, sei es in Form der Reise in die fantastischen Traumlande zu gelangen und umfangreichen Questen (z.B. in der *Traumsuche nach dem Unbekannten Kadath*) oder in Form des Austauschs eines menschlichen Bewusstseins mit dem eines außerirdischen Wesen, sodass der Mensch ein fremdartiges Reich fern von daheim ertragen und erkunden muss (z.B. *Durch die Tore des Silberschlüssels* oder *Der Schatten aus der Zeit*). Diese Geschichten haben verschiedene Handlungselemente des vorliegenden Abenteuerpfades stark beeinflusst und inspiriert, so die das 3. Kapitel von der *Traumsuche nach dem Unbekannten* inspiriert und stellen die Taten des Yithers Kaklatath im Grunde eine Umkehrung des *Schatten aus der Zeit* dar.

Du kannst auf einen ähnlichen Ansatz zurückgreifen, um deinen Spielern in gewisser Weise zu ermöglichen, ihre Pathfinder-Charaktere weiterzuspielen, wenn auch in neuen Inkarnationen auf der Erde. Wenn du die Regeln des Call of Cthulhu-Rollenspiels verwendest, kannst du die folgenden Richtlinien dabei nutzen:

GEISTESSENZEN

Solltest du beschließen, die Kampagne fortzusetzen, indem du in eine Reihe Call of Cthulhu-Abenteuer auf der Erde übergehst, solltest du als erstes deine Spieler fragen, ob sie an einer solchen ungewöhnlichen Veränderung Interesse haben. Wenn ja, so werden die SC

während des Höhepunktes der Ereignisse in Carcosa von einem magischen Wirbel ergriffen. Statt nach Golarion zurückzukehren, werden ihre Bewusstseine ins All hinaus gewirbelt und fahren schließlich in die Körper von Erdbewohnern. Im Rahmen der katastrophalen Ereignisse, welche Drosselmoor Carcosas Klauen entrissen haben, konnten die SC einen kurzen Blick auf Grundlagen der Realität hinter Carcosa und Hastur werfen. Sie überleben diese verheerende Abfolge von Geschehnissen, indem sie in körperlose Wesen verwandelt werden, sogenannte „Geistessenzen“. Um nach Golarion zurückzukehren und wieder eigene Körper zu manifestieren, müssen sie ihr Selbstbewusstsein wieder aufbauen, indem sie Selbstvertrauen und geistige Widerstandskraft gewinnen. Dies erfordert, dass sie den Taumel des Erfolges im Geist anderer miterleben und sich zugleich den mystischen Plänen des Mythos entgegenstellen.

Kurz gesagt, die SC müssen normale Menschen im Kampf gegen den Mythos anleiten, um den Weg zurück nach Golarion zu finden. Als Geistessenz haust ein SC im Unterbewusstsein eines Menschen auf der Erde als stiller Beobachter. Er erlebt, was der Mensch erlebt und kann mit der Zeit sein Wissen mit ihm teilen. In gewisser Weise führt der Spielercharakter nun die Taten eines Ermittlers in einer Call of Cthulhu-Kampagne, wie der Spieler den SC führt. So wie die irdischen Ermittler gegen den Mythos arbeiten und Erfahrung erlangen, tun dies auch die Geistessenzen, welche ihnen von innen immer wieder Anstöße geben. Dies bringt den SC Geistpunkte ein – und sobald sie genug Geistpunkte angesammelt haben, können sie heimkehren!

Sollten du und deine Spieler gar nicht daran interessiert sein, mit diesen Charakteren eine Pathfinderkampagne weiterzuspielen, und lieber eine offene Call of Cthulhu-Kampagne verfolgen wollen, so kannst du auf den Geistpunkte-Mechanismus auch gänzlich verzichten.

TERMINOLOGIE

Um Verwirrung zu vermeiden, gilt folgendes: Wenn in diesem weiteren Abschnitt von „Charakter“ gesprochen wird, bezieht sich das auf den Pathfindercharakter, dessen Geistessenz nun in einem Menschen auf Erden haust. Wird dagegen von einem „Ermittler“ gesprochen, bezieht sich dies auf den Call of Cthulhu-Charakter, welcher eine Geistessenz beherbergt.

GEISTESSENZ-IDEALE

Wenn ein Pathfindercharakter sich in eine Geistessenz verwandelt, muss der Spieler eines von vier Idealen wählen. Auch wenn diese vier Ideale bestimmte Arten von Charakterkonzepten nahelegen, kann ein Spieler jede Art von Geistessenz wählen. Diese Wahl kann später nicht mehr rückgängig gemacht werden. Eine Geistessenz verleiht dem Ermittler während der Charaktererschaffung einen einzelnen Vorteil.

Begabung: Eine Begabte Geistessenz ist fähig, dem Ermittler besseren Zugang zu seinem Wissen zu ermöglichen. Ein Ermittler mit einer Begabten Geistessenz erhält 25 zusätzliche Punkte während der Charaktererschaffung für seine berufsbedingten Fertigkeiten.

Kämpferisch: Eine Kämpferische Geistessenz übt starken Einfluss auf die körperlichen Eigenschaften des Ermittlers aus, insbesondere Gesundheit und Zähigkeit. Ein Ermittler mit einer Kämpferischen Geistessenz erhält 3 Bonus-Trefferpunkte.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

Überzeugung: Eine Überzeugte Geistessenz könne stark religiös sein, auf ihre Ansichten vertrauen oder über natürliche Willensstärke verfügen. Ein Ermittler mit einer Überzeugten Geistessenz beginnt das Spiel mit zusätzlichen 15 Punkten Geistige Gesundheit.

Zauberei: Die Zauberende Geistessenz versteht bestens das Wesen der Magie und kann den Ermittler unterstützen, diese rätselhaften, mystischen Energien zu manipulieren. Ein Ermittler mit einer Zaubierenden Geistessenz erhält 3 zusätzliche Magiepunkte.



GANGSTER-ERMITTLER

EINE GEISTESSEN-KAMPAGNE LEITEN

Schritt 1: Bestimme den Geistpunkte-Zielwert

Als erstes entscheidest du, welche Art Kampagne du leiten möchtest, da die Länge der Call of Cthulhu-Kampagne die Gesamtanzahl an Geistpunkten bestimmt, welche die Gruppe ansammeln muss, um nach Golarion und in ihre Körper zurückkehren muss.

Wie viele Geistpunkte erforderlich sind, bestimmst du. Da jedes vollendete Abenteuer der Gruppe eine Anzahl an Geistpunkten entsprechend der Spielerzahl verschafft, kannst du dies als Maßstab nutzen zur Bestimmung, wie viele letztendlich benötigt werden.

Mit Geistpunkten können die Spieler ihre Fortschritte verfolgen, daher müssen sie wissen, wie viele sie zum Erreichen des Zieles – der Rückkehr nach Golarion – benötigen. Diese Methode funktioniert am besten, wenn deine Kampagne eine Reihe kurzer Abenteuer ist, welche nicht zwangsläufig thematisch miteinander verbunden sein müssen. Solltest du aber eine bestimmte Anzahl an Call of Cthulhu-Abenteuern leiten wollen, so kannst du auch auf die Geistpunkte gänzlich verzichten und davon ausgehen, dass die Charaktere heimkehren, sowie ihre Ermittler diese Abenteuer vollendet haben.

Schritt 2: Charaktererschaffung

Sobald jeder Spieler sich für das Geistessenz-Ideal seines Charakters entschieden hat und du weißt, welche CoC-Abenteuer du leiten möchtest, erstellen deine Spieler ihre Ermittler. Nutze die von dir bevorzugte Charaktererschaffungsmethode beim Call of Cthulhu-RPG; ein Spieler, der einen Ermittler mit einer Geistessenz erschafft, erhält aber 5 freie Punkte in der Fertigkeit Cthulhu-Mythos, um die mystischen Geheimnisse und das Wissen zu repräsentieren, welches der Ermittler unweigerlich durch die Geistessenz erlangt. Die Gruppe beginnt diese Kampagne mit einer Gesamtanzahl an Geistpunkten entsprechend der Anzahl der Spieler.

Schritt 3: Spielt das Abenteuer

Jetzt kommt der spaßige Teil – das CoC-Abenteuer! Dieser Teil der Kampagne verläuft als normales Abenteuer nach den Regeln des Call of Cthulhu-RPGs, sieht man davon ab, dass die Geistessenz hier und dort dem Ermittler einen Vorteil verschafft.

Schritt 4: Bringe neue Ermittler hinzu, wie sie benötigt werden

Im Rahmen eines typischen CoC-Abenteuers gibt es Tod und Wahnsinn. Das Ziel einer CoC-Kampagne ist es nicht, den Ermittler zu verbessern und an Macht gewinnen zu lassen, sondern ein Geheimnis zu entwirren, eine Katastrophe zu verhindern und gemeinsam eine Gruselgeschichte zu erleben. Tod oder Wahnsinn eines Ermittlers sind oft das unvermeidbare Ergebnis – und manche Szenarien setzen es praktisch voraus.

In solch einem Fall erstellt der Spieler des toten oder wahnsinnigen Ermittlers einen Ersatzermittler und setzt das Spiel fort. Traditionell besitzt dieser Ersatz Verbindungen zum vorherigen Ermittler – er könnte ein enger Freund, ein Verwandter oder auch nur ein Zeuge des Endes seines Vorgängers sein.

Hauptsache, er hat einen Grund, zur bestehenden Gruppe hinzuzustoßen.

Nimmt man noch die Geistesessenz hinzu, wird die Ankunft eines neuen Ermittlers etwas interessanter, da ihr Einfluss möglicherweise den neuen Ermittler dazu bringt, sich der bestehenden Gruppe anzuschließen! Ein Traum wie Tod oder permanenter Wahnsinn hat aber auch seinen Preis. Geistesessenzen sollten alles tun, um ein solches Schicksal zu vermeiden, da für sie der Weg in den Untod führen könnte, wenn sie ihre Ermittler zu oft auf diese Weise verlieren.

Tote Ermittler: Stirbt ein Ermittler, wechselt seine Geistesessenz in den Körper eines neuen Ermittlers (den der Spieler erstellt). Der Gesamtvorrat der Gruppe an Geistspunkten wird um 1 reduziert. Die Geistige Gesundheit des neuen Ermittlers ist nicht betroffen.

Wahnsinnige Ermittler: Permanenter Wahnsinn (kein vorübergehender Wahnsinn oder andere kurze Anfälle von Wahnsinn) als Resultat einer auf 0 gefallen Geistigen Gesundheit ist für eine Geistesessenz verheerend. Entsprechend der CoC-Regeln geht ein wahnsinniger Ermittler in die Kontrolle des SL über und der Spieler erstellt sich einen neuen Ersatzermittler. Die Geistesessenz hat allerdings Schaden erlitten, dies wirkt sich aus, indem der Gesamtvorrat der Gruppe an Geistspunkten um 2 reduziert wird, ferner wird die Geistige Gesundheit des neuen Ermittlers um 1W10 gesenkt – wo der Mythos ins Spiel kommt, ist der Tod meist die bessere Alternative...

Verlust aller Geistspunkte: Verfügt die Gruppe über keine Geistspunkte mehr, so endet die Kampagne, egal wie viele Geistesessenzen immer noch lebende und geistig gesunde Körper bewohnen. Die verbleibenden Geistesessenzen verlieren die Fähigkeit, ihre Ermittler zu stärken, und können niemals wieder nach Golarion zurückkehren. Mit der Zeit werden sie von ihren Wirten vergessen und verblasen. Dies ist das Risiko, vor dem jene stehen, welche sich gegen den Mythos stellen!

Schritt 5: Belohnung

Belohne am Ende einer CoC-Spielrunde die ganze Gruppe mit 1 Geistspunkt. Am Ende eines Abenteuers (oder am Ende eines wichtigen Abschnitts bei einer laufenden Kampagne) erhält die Gruppe eine Anzahl an Geistspunkten entsprechend der Gesamtzahl der Spieler.

Schritt 6: Wiederholung

Spieler weitere CoC-Abenteuer, bis deine Gruppe ihr Geistspunkte-Ziel erreicht hat. Die Charaktere manifestieren sich sofort auf Golarion in ihren Originalkörpern mit intakter Ausrüstung. Ob auf Golarion Zeit verstrichen ist und die SC sich auf der Welt manifestieren, welche sie verlassen haben, liegt an dir zu entscheiden.



FLAPPER-ERMITTLER

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die alte Stadt

Bestiarium

DAS NEKRONOMIKON

Die tiefsten Höhlen... soll man mit bloßem Auge nicht ergründen; ihre Wunder sind zu seltsam und zu furchterregend. Verflucht ist der Boden, wo tote Gedanken neu aufleben und auf merkwürdige Weise an Körper gelangen. Wahrhaft böse ist der Geist, der von keinem Kopf gehalten werden kann. Wie bemerkte Ibn Schacabao so treffend; glücklich ist das Grab in dem nie ein Magier zur Ruhe gebettet wurde, glücklich sind all die Städte in der Nacht, deren Magier nur noch Staub und Asche sind. Es ist eine alte Geschichte, wonach eine vom Teufel gekaufte Seele nicht rasch ihren fleischlichen Hort verläßt, sondern fett wird und *jenem einen Wurm, der nagt* Anweisungen erteilt. Dies geschieht so lange, bis aus der Korruption entsetzliches Leben entsteht und die plumpen Plünderer der Erde sich listig ausbreiten und monströs aufquellen, um es zu plagen. Heimlich wurden gewaltige Löcher dort gegraben, wo die Poren der Erde ausreichend hätten sein sollen und Dinge, die eigentlich hätten kriechen sollen, lernten zu laufen.

H.P. Lovecraft,
Auszug aus dem Nekronomikon in „Das Fest“

Viele blasphemische Texte und monströse Wälzer wurden im Laufe von Golarions Geschichte von Wahnsinnigen, Kultanhängern und Scheusalen verfasst. Zahlreiche Antworten auf die Mysterien des Dunklen Firmaments sind angeblich zwischen den Seiten des *Mysterii Tenebrae Somniarum* verborgen. Der *Smaragdene Kodex des Theoraordens* soll esoterische Zauber und Rituale enthüllen, die mit dem mysteriösen Pfauengeist des alten Thassilon assoziiert sind. Die religiösen Texte vieler bösen Kulte enthalten Blasphemien, die sogar die standhaftesten Seelen erschüttern können. Doch der vielleicht infamste von all den bösen Texten auf Golarion ist das berühmte *Buch der Verdammten*; ein Werk, das aus mehreren Bänden besteht, in dem die bösen Äußeren Ebenen aufgelistet sind sowie die Externare, die dort leben und diese beherrschen.

Doch Golarion kratzt gerade einmal am Rand des sprichwörtlichen Marktes in Sachen berühmte Texte. In den Jahren vor dem Kreuzzug des Lichtes, fand ein Exemplar eines der gefährlichsten Zauberbücher seinen Weg in die Region der Inneren See. Es stammte von einer Welt weit entfernt von Golarion, auch wenn diese Welt Golarion gar nicht so unähnlich war. Denn wie Golarion hatte die Erde lange unter dem Einfluss der Mythen, der fremdartigen Götter, die ihn gefestigt hatten, und den geistesgestörten Kultanhängern, die sie verehrten, gestanden.

Es geschah auf der Erde, in etwa als man auf Golarion das Jahr 3525 AK schrieb, als ein talentierter, jedoch völlig irr-sinniger Poet namens Abdul Alhazred sein blasphemisches Meisterwerk, *Kitab Al-Azif* vollendete, nachdem er ein Jahrzehnt allein in der Wüste verbracht hatte. Das Buch erlangte rasch einen finsternen Ruf, der noch größer wurde, nachdem Alhazred vor mehreren entsetzten Zeugen von einer ungesehenen Bestie zerrissen und verschlungen wurde. Jahrhunderte später wurde das Buch von dem Gelehrten Theodorus Philetas ins Griechische übersetzt. Im den nachfolgenden Jahren kamen noch viele weitere Übersetzungen in andere Sprachen hinzu. Eine Kopie der ersten Übersetzung ins Griechische fand über die Traumlande ihren Weg nach Golarion. Ein Nekromant namens Geir, der bestrebt war seinem Herrn Tar-Baphon zu beeindrucken, stellte sich der Aufgabe, den Text von dieser fremden Sprache ins Nekril, die Sprache des Wispernden Tyrannen, zu übersetzen. Eine solche Aufgabe war natürlich doppelt lästerlich, denn sie brachte nicht nur Alhazreds wahnsinnige Offenbarungen in eine weitere neue Welt, sondern es handelte sich hierbei auch um einen Akt des Ungehorsams. Da Geir die Worte in Nekril niederschrieb, widersetzte er sich dem Verbot des Wispernden Pfades, dass dessen Geheimnisse nur geflüstert weitergegeben werden dürfen. Geir wurde bei dem Gedanken, dass er erwischt werden würde, vollkommen paranoid. Er war sich zwar sicher, dass seine Gabe, das Buch, den Wispernden Tyrannen ausreichend beeindrucken würde, um ihm seine Taten zu vergeben. Doch sicherheitshalber sorgte Geir ausgesprochen aufwendig dafür, dass die Nekril-Übersetzung des Wälzers auf magische Weise extrem schwer, wenn nicht sogar unmöglich zu lokalisieren oder zu transportieren sei. Geirs Schicksal wendete sich zum Schlechteren, als der Kreuzzug des Lichtes die Bühne betrat und er schon in einer der ersten Schlachten dieses Konfliktes von dem neu übersetzten Buch getrennt wurde. Zu diesem Zeitpunkt war Geir bereits ein Leichnam und seine Erneuerung durch sein See-lengefaß stellte sicher, dass seine Niederlage keinen dauerhaften Schaden für ihn bedeutete. Allerdings suchte ihn der Verlust des *Nekronomikons* an die Kreuzfahrer über Jahrhunderte heim (war es doch als Absicherung gegen genau diese Eventualität gedacht, da das Wissen des Wispernden Pfades

nicht schriftlich festgehalten werden darf). Da ihn seine eigenen Schutzvorkehrungen gegen Erkenntnismagie davon abhielten, den Ort zu bestimmen, an dem die Kreuzfahrer dieses gefährliche Buch versteckt hielten, war Geir gezwungen, das Buch aufzugeben. Doch er hoffte, dass die Wahrheit über dessen Abstammung nie bekannt werden würde.

In dieser Angelegenheit war das Glück mit dem Leichnam. Die Kreuzfahrer brachten die Nekril-Übersetzung des *Nekronomikons* nach Zimar in Taldor. Allerdings war diese Nation auf den Kreuzzug des Lichtes fokussiert und nicht sonderlich daran interessiert, Nachforschungen über dieses gefährliche Werk zu betreiben, nachdem ein erster Versuch geradezu desaströs endete. Das Buch wurde anschließend in einer Gruft eingeschlossen. Dort blieb es jahrelang, vergessen über all dem Chaos des Kreuzzugs des Lichtes, bis es infolge des Angriffs Qadiras auf Zimar im Jahre 4079 AK wiederentdeckt wurde. Als die Gelehrte, die mit der Untersuchung des Wälzers betraut worden war, Selbstmord beging, indem sie von Katheers Zenit der Dämmerblume sprang, wurde es erneut in einer geheimen Gruft untergebracht. Dort dümpelte es die letzten Jahrhunderte vor sich hin, geduldig und mächtig, in Erwartung eines neuen neugierigen und närrischen Augenpaares, das seinen Blick auf die Geheimnisse werfen würde, nach denen seine Seiten schmachteten, sie zu enthüllen.

Die nachfolgend aufgeführte Zeitleiste führt wichtige Ereignisse in Bezug zu Geirs Übersetzung des *Nekronomikons* auf. Wichtige Ereignisse, die sich auf die vielen Kopien des *Nekronomikons* auf der weit entfernten Erde beziehen, sind in Kursivschrift wiedergegeben.

- c. 3525 AK** *Abdul Alhazred schreibt Kitab Al-Azif, die Originalversion des berühmten Textes, den man später gemeinhin unter der Bezeichnung das Nekronomikon kennt.*
- 3533** *Abdul Alhazred wird auf den Straßen von Damaskus auf der Erde von einer unsichtbaren Kreatur getötet.*
- 3745** *Ein Gelehrter namens Theodorus Philetas entdeckt eine Kopie des Kitab Al-Azif in der Kaiserlichen Bibliothek von Konstantinopel. Er übersetzt das Werk vom Arabischen ins Griechische und benennt es anschließend um in Nekronomikon. Später zwingt man ihn dem Werk abzuschwören und seine Übersetzung des Wälzers öffentlich auf den Stufen einer Kirche zu verbrennen. Doch ehe er dies tut, verbirgt er eine Kopie seiner Arbeit in einer Bibliothek in Ulthar in den Traumlanden.*
- 3746** Der Nekromant Geir, ein Agent des Wispernden Tyrannen, entdeckt das *Nekronomikon* während er die Bibliotheken der Traumlande nach Hinweisen zu einem Ritual, das ihn in einen Leichnam transformieren würde, durchsucht. Er kehrt nach Grulhall in Ustalav zurück, es gelingt ihm das *Nekronomikon* mitzunehmen. Anschließend beginnt er damit das Buch ins Nekril zu übersetzen.
- 3747** Geir beendet seine Anfangsarbeit an dem Buch, der Nekril-Übersetzung des *Nekronomikons*. Um sein Werk vor potentiellen Dieben zu schützen, umgibt er das Buch mit mächtiger Bannmagie, die es verhindert, das Buch mithilfe von Erkenntnismagie zu finden oder mit Teleportationseffekten zu transportieren.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

- 3751** Geirs Arbeit an der Übersetzung des *Nekronomikons* hilft ihm dabei, seine Transformation in einen Leichnam zu vollenden. Er setzt seine Arbeit an der Übersetzung fort, um später seinen Herrn Tar-Baphon mit dem übersetzten Werk beeindrucken (und besänftigen) zu können.
- 3754** Der Kreuzzug des Lichtes beginnt. Geir schließt endlich seine Übersetzung des *Nekronomikons* ab. Anschließend zerstört er die gestohlene griechische Version um sicherzustellen, dass Tar-Baphon die einzige Kopie des Buches auf Golarion erhalten wird. Er schickt sich an das Buch persönlich zu dem Wispernden Tyrannen zu bringen, doch er gerät in den Hinterhalt einer Gruppe Paladine in einem der ersten Gefechte des Kreuzzuges des Lichtes. Geir wird während dieses Kampfes getötet. Er selbst erwacht wenige Tage später in Grulhall zwar wieder bei seinem Seelengefäß, doch seine Besitztümer, darunter auch das *Nekronomikon*, sind verloren. Die Kreuzfahrer erkennen in dem *Nekronomikon* ein gefährliches Buch, doch seine wahre Bedeutung bleibt ihnen verschlossen, denn es ist es nur eines von vielen Zauberbüchern, die in dem Kampf erbeutet wurden. Die Kreuzfahrer entschließen sich dazu, ihre erbeuteten Wälzer nach Zimar in Taldor zu entsenden, wo sie studiert und sicher aufbewahrt werden sollen.
- 3755** Nachdem es mehrere Monate in den Mühlen der Bürokratie steckte, gelangt das *Nekronomikon* schließlich in den Besitz eines anerkannten taldanischen Gelehrten namens Natharen Olatidar. Er erkennt in dem *Nekronomikon* ein mächtiges Zauberbuch und vermutet, dass sich auf seinen Seiten Geheimnisse verbergen könnten, die den Kreuzzug des Lichtes zu Gute kommen könnten. Er beginnt in seinem Heim mit dem Studium des Buches. Nach und nach wird er immer paranoider, dass verborgene Agenten des Wispernden Tyrannen Zimar infiltriert haben könnten und das Buch zurückholen wollen.
- 3756** Natharen macht einen fatalen Fehler: Er versucht eine der Wesenheiten zu kontaktieren, die in dem *Nekronomikon* aufgeführt sind. Das Schleichende Chaos soll ihm bei seiner Untersuchung des Wälzers behilflich sein. Zu Zimars Unheil ist sein Versuch von Erfolg gekrönt, und die Enthüllungen, die Natharen von Nyarlatotep erhält, treiben ihn in den Wahnsinn. Er gelangt zu der Überzeugung, dass diejenigen, die er für Agenten des Flüsternden Pfades hält, in Wahrheit Untergebene eines noch viel größeren Bösen sind. Natharen schlachtet beinahe ein Dutzend unschuldiger Priester und Gelehrter ab, ehe er selbst zur Strecke gebracht wird. Untersuchungen zu den Aktivitäten des wahnsinnigen Magiers enthüllen die Gefahren, die von dem *Nekronomikon* ausgehen. Daher wird das Buch in einer geheimen Gruft in Zimar verstaut. Dort soll es bleiben, bis der Kreuzzug des Lichtes vorbei ist, sodass man dem gefährlichen Werk die entsprechende Aufmerksamkeit schenken kann.

3828 Der Kreuzzug des Lichtes kommt nach beinahe einem Dreivierteljahrhundert zu einem Ende. In dieser Zeit wurde das *Nekronomikon* jedoch in seiner sicheren Kammer vergessen. Also blieb es dort in Zimar noch für viele Jahrhunderte.

4079 Qadira marschiert in Taldor ein und brennt Zimar nieder. Unter den Eindringlingen befindet sich eine qadirische Gelehrte namens Asea Imbandi. Die Zerstörung so vieler seltenen Werke in der Flammenhöhle bestürzen sie zutiefst. Sie persönlich sorgt für die Bewahrung mehrerer hundert Bücher, die aus Zimars Gräften geborgen werden können. Darunter befindet sich auch die Nekril-Übersetzung des *Nekronomikons*. Asea kehrt mit den geretteten Texten nach Katheer zurück. Sie beginnt damit sie zu katalogisieren, doch kurz nachdem sie mit dem Studium des *Nekronomikons* begonnen hat, begeht sie Selbstmord. Sie stürzt sich von dem Zenit der Dämmerblume. Unzusammenhängende Notizen, die man unter ihren Habseligkeiten findet, warnen andere Gelehrte. Daher wird das *Nekronomikon* mit speziellen Schutzzaubern versehen in die besondere Sammlung des Mysteriums übernommen. Dort verbleibt es für viele Jahre.

Das gegenwärtige Jahr Graf Lowls und seine Verbündeten stellen die Kopie des *Nekronomikons* aus dem Mysterium sicher. Sofort setzt sich Graf Lowls nach Neruzavin ab, das Mysterium und diverse Verbündete ließ er in seiner panischen Eile zurück.

DIE NEKRIL-ÜBERSETZUNG DES NEKRONOMIKONS

Ebenso wie viele andere Ausgaben dieses Werkes ist die Nekril-Übersetzung des *Nekronomikons* in Leder eingebunden, welches gegerbt wurde aus den Gesichtern diverser Männer und Frauen. Deren Agonie bleibt für immer in den Grimassen erhalten, die nun den abscheulichen Einband dieses Buches zieren. Der Text umfasst mehrere hundert Seiten, die Blätter bestehen aus einem bemerkenswert dünnen Pergament, das jedoch dehnbar und widerstandsfähig ist. Und sich seltsam kalt und fettig anfühlt.

In der Folge wird in diesem Artikel nur noch auf Geirs Nekril-Übersetzung des *Nekronomikons* Bezug genommen, selbiges wird hier im Weiteren nur noch als das *Nekronomikon* bezeichnet. Im Großen und Ganzen sind die Inhalte dieser speziellen Übersetzung mit denen anderer vergleichbar, aber es gibt einige bedeutende Unterschiede zu der griechischen Ausgabe oder auch zu Alhazreds Originalwerk *Kitab Al-Azif*.

DER SCHUTZ DES NEKRONOMIKONS

Das *Nekronomikon* ist mehr als eine bloße Übersetzung eines berühmten-berühmten Buches. In der Tat handelt es sich hierbei um einen magischen Gegenstand, der mit einem Artefakt gleichzusetzen ist. Andere Kopien des Buches (keine davon existiert auf Golarion) sind bei weitem nicht so wehrhaft in ihrer Verteidigung. Auch ist die Übersetzung einzigartig, da Geir seine Seele und seinen Willen in die Erschaffung des Buches miteinfließen ließ. Er opferte viel

von sich, als er die Worte in dem Buch niederschrieb. Seine Hingabe verhalf ihm aber zu einem großen Gewinn, der Akt der Übersetzung dieses Buches unterstützte seine eigene Transformation in einen Leichnam.

Sicher vor Erkenntnismagie: Jeder Versuch Erkenntnismagie einzusetzen (beispielsweise *Aufspüren* oder *Gegenstand aufspüren*), um den exakten Aufenthaltsort des *Nekronomikons* in Erfahrung zu bringen, geht mit gewaltigen Gefahren einher. Selbiges gilt für den Einsatz von *Ausspähung*, um die Person auszuspionieren, die das widerwärtige Buch mit sich trägt. Ein solcher Versuch scheitert nicht nur automatisch, dem Zauberkundigen muss zudem noch ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 30 gelingen, um zu verhindern, dass die magischen Mächte, die über dieses Buch wachen, ihn bemerken. Bei einem Misserfolg wird der Geist des Zauberkundigen von entsetzlichen Visionen heimgesucht, die ihn in den Wahnsinn treiben könnten. Dem Zauberkundigen muss ein Willenswurf gegen SG 20 gelingen. Scheitert dieser Wurf erhält der Zauberkundige 1W8 Punkte WE-Entzug, bei einem Erfolg sind es nur 1W4 Punkte WE-Entzug.

Sicher vor Teleportation: Dieser Wälzer kann nicht mit Teleportationseffekten transportiert werden. Sollte es sich im Besitz von jemandem befinden, der sich davon teleportiert, bleibt das Buch zurück und der Narr, der sich davon teleportieren wollte, muss einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 30 ablegen. Scheitert er, schickt ihn sein Teleportationsversuch irgendwo anders hin, an einen Ort, der nicht nur besonders gefährlich ist, sondern auch mit den Elementen des Mythos assoziiert ist. Sollte ein solcher Ort in der möglichen Reichweite nicht zugänglich sein, landet er an einem Ort, wo untote oder nekromantische Energie sehr stark ist. Das Buch kann durch *Portale*, Tore oder andere freistehende Teleportationseffekte transportiert werden.

Zerstörungsmethode: Diese Kopie des *Nekronomikons* ist unverbrüchlich an die Existenz zweier mächtiger Wesen gebunden: an seinen Übersetzer, Geir, und an das Traumlande-Duplikat seines ursprünglichen Autors, Alhazred. Ehe das *Nekronomikon* zerstört werden kann, müssen zuerst diese beiden Wesenheiten gefunden und zur Strecke gebracht werden. Geir haust nun als ein mächtiger erwachter Halbleichnam in der Bibliothek von Grulhall im Lande Ustalav. Alhazred kann man in den Wüsten der Traumlande (siehe *Was ewig liegt, Band 1*) finden. Wenn eine dieser beiden Kreaturen getötet wird (solche Taten sind monumentale Aufgaben für sich), ist die Verankerung des *Nekronomikons* in der Realität geschwächt und bloßer Schaden kann es zerstören. Er besitzt jedoch trotzdem Härte 30 und 50 Trefferpunkte. Diese ganze Aufgabe wird natürlich noch durch die außerweltliche Muse des Buches, Nyarlathotep, das Kriechende Chaos, erschwert. Er bemerkt sicher, wenn Geir oder Alhazreds Trauminkarnation zerstört wurde. Wenn einer der beiden erst einmal geschlagen wurde, könnte der Äußere Gott womöglich eingreifen (oder auch nicht), um die Zerstörung des Buches zu verhindern. Er könnte Agenten oder Anhänger seines Kultes, aussenden,



DAS VERMÄCHTNIS DES NEKRONOMIKONS

Das *Nekronomikon* ist vermutlich die bekannteste Schöpfung von H.P. Lovecraft – bekannter sogar als Cthulhu selbst –, so weit, dass das *Nekronomikon* in dem hervorragenden Werk *The Cthulhu Mythos Encyclopedia* von in Daniel Harms der einzige Eintrag ist, der einen eigenen Anhang separat von allen anderen Einträgen besitzt. H.P. Lovecraft ermutigte seine Schriftstellerkollegen dazu, das *Nekronomikon* ebenso wie seine anderen Schöpfungen in ihren eigenen Geschichten mitaufzunehmen. Die Existenz von Yog-Sothoth und Cthulhu mag leicht heruntergespielt werden, ebenso wie es einfach ist zu bestätigen, dass es in Massachusetts keine Orte wie Arkham oder Innsmouth gibt (egal wie oft diese Namen im Verlauf der letzten Dekaden in Geschichten aufgetaucht sind). Die Existenz eines angeblich verbotenen Buches des Bösen hat hingegen weitaus mehr Durchsatzvermögen. Der Gedanke an ein solch blasphemisches Buch, das ganze Religionen oder Nationen es verbieten würden, ist nicht unnatürlich. Schließlich ist so etwas schon häufiger im Verlauf der Geschichte passiert. Heutzutage ist es möglich, angeblich „echte“ Kopien des *Nekronomikons* in Buchläden zu kaufen. Natürlich handelt es sich um Fälschungen, doch der Mythos, dass dieses Buch in Wirklichkeit existiert, besteht nach wie vor.

In Wahrheit hat Lovecraft das *Nekronomikon* tatsächlich erfunden (der Name kam ihm im Traum). Als erstes erwähnte er es in seiner Kurzgeschichte *Der Hund*. Lovecraft fuhr jedoch damit fort, das magische Buch in seinen Geschichten erneut zu zitieren oder zu nennen, wobei die Geschichte *Das Grauen von Dunwich* hierbei besonders hervorzuheben ist. Die Tatsache, dass das *Nekronomikon* heutzutage in Filmen, Büchern und natürlich auch in Spielen auftaucht, macht es zu einem von Lovecrafts mächtigsten Vermächtnissen.

oder aber sich direkt als einer seiner Avatare manifestieren, um das Buch zu retten. Anschließend würde er es in eine andere Welt bringen.

DER INHALT DES NEKRONOMIKONS

Das *Nekronomikon* ist sagenhafte 888 Seiten lang. Die einzelnen Seiten sind erstaunlich dünn, doch gleichsam fest und undurchlässig, sodass die Tinte nicht durch die Seiten hindurchschimmert. Das komplette Buch ist in Nekril verfasst, es enthält aber auch viele Diagramme und Illustrationen, von denen viele Kreaturen des Mythos überaus detailliert darstellen. Das Buch ist selbst für einen Leser, der Nekril beherrscht, extrem schwer zu lesen und zu verstehen. Ein solcher Leser müsste das Buch 8 Stunden lang studieren und einen Wurf auf Sprachenkunde gegen SG 30 ablegen, um die 10 verschiedenen Teile bestimmen zu können, aus denen das Buch besteht.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das *Nekronomikon*

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

Wenn dieser Schritt erst einmal geschafft ist, kann der Leser sich mit jedem Teil individuell befassen. Für jeden benötigt er weitere 8 Stunden Studium und einen weiteren erfolgreichen Wurf auf Sprachenkunde gegen SG 30. Bei jedem Versuch, egal ob erfolgreich oder nicht, muss der Anwender zudem einen Willenswurf gegen SG 35 ablegen. Scheitert dieser Wurf, erhält er 1W6 Punkte WE- und CH-Entzug. Ist der Wurf erfolgreich, erhält der Anwender lediglich 1W4 Punkte WE- und CH-Schaden. Dieser Attributsschaden ist zum einen darin begründet, dass man den Inhalt des Buches begreift. Zum anderen ist er ein Resultat des fremdartigen Gefühls, dass das Buch selbst dem Leser sein Wissen vermittelt, und zwar viel schneller, als es ein sterblicher Geist überhaupt in der Lage zu lernen wäre – als wolle das *Nekronomikon* selbst, dass seine Geheimnisse enthüllt werden.

Hat ein Leser einen Teil des *Nekronomikons* erfolgreich studiert, kann er von dem Inhalt (nachfolgend detailliert aufgeführt) Gebrauch machen, ohne dass er weitere Würfe auf Sprachenkunde ablegen muss oder aber Attributsentzug oder Attributsschaden riskieren muss.

Seite 1 – 65: Dieser umfangreiche Teil enthält Geirs erste Grübeleien über die Natur und den Ursprung des *Nekronomikons*. Zudem gibt es Informationen über den Wispernden Pfad und Tar-Baphon sowie Notizen über seine persönliche Queste ein Leichnam zu werden. Dieser Teil bietet nur wenige Informationen, die den Mythos direkt betreffen. Doch wenn man diesen Teil erst einmal gemeistert hat, verleiht der hier vorliegende Diskurs über die Reste der Organisation des *Nekronomikons* dem Leser einen Bonus von +4 auf Sprachenwürfe, um die übrigen Teile zu bewältigen (er gewährt jedoch keinen Bonus auf Rettungswürfe, um Attributsentzug zu vermeiden). Wer nicht selbst ein Leichnam werden will, hat keinen Nutzen von diesem Abschnitt des Buches. Die auf diesen Seiten zu findenden Informationen verleihen einen Situationsbonus von +4 auf Wissenswürfe in Bezug auf den Wispernden Pfad oder den Untod, falls man diesen Teil konsultiert (dies erfordert 10 Minuten des Lesens).

Seite 66 – 131: Auf diesen Seiten befindet sich die ursprüngliche Einführung des Buches. Detailliert werden Alhazreds Wanderungen durch die Wüsten der Erde beschrieben. Studiert man diesen Abschnitt erfolgreich, vermittelt dies dem Leser ein ähnliches Verständnis. Er erhält sodann einen dauerhaften Bonus von +4 auf Überlebenswürfe in Wüstenumgebungen und einen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen umweltbedingte Effekte oder gegen Effekte, die Erschöpfung oder Entkräftung verursachen.

Seite 132 – 257: Dieser Teil des Buches präsentiert Informationen über das Kontaktieren und Interagieren mit den diversen Kreaturen des Mythos. Hat man diesen Abschnitt einmal gemeistert, kann der Leser ihn ein Mal pro Tag nutzen, um einen der nachfolgenden Zauber als Zauberähnliche Fähigkeit zu wirken: *Wesenheit kontaktieren I*, *Wesenheit kontaktieren II*, *Wesenheit kontaktieren III* oder *Wesenheit kontaktieren IV*. Der Leser muss jedoch, anders als bei den meisten anderen Zauberähnlichen Fähigkeiten, die benötigten Materialkomponenten für den Zauber bereitstellen. Alle vier Zauber findet man in den *Ausbauregeln IX: Horror*.

Seite 258 – 493: Der größte und anspruchsvollste Teil des *Nekronomikons* konzentriert sich in erster Linie auf den Mythos. Die auf diesen Seiten enthüllten Geheimnisse sind besonders gefährlich für den Geist der Sterblichen. Jeder Attributsschaden oder Attributsentzug, der beim Versuch diesen Teil zu verinnerlichen, entsteht, wird verdoppelt. Doch wenn man diesen Abschnitt erst

einmal gemeistert hat, erhält der Leser einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen den Entzugseffekt, der beim Studium der weiteren Abschnitte des *Nekronomikons* anfällt. Diese Information verleiht zudem einen Situationsbonus von +4 auf Wissenswürfe in Bezug auf den Mythos, falls diese Seiten zu einem späteren Zeitpunkt konsultiert werden (dies erfordert 20 Minuten des Lesens).

Seiten 494 – 591: Auf die Seiten über den Mythos folgt der dicht niedergeschriebene Teil über Magie. Dieser Abschnitt funktioniert wie ein Zauberbuch und enthält eine große Vielzahl an Zaubern. Geir kannte viele davon, jedoch nicht alle. Die Zauber dieses Abschnittes sind am Ende dieses Artikels aufgelistet. Allerdings beschreibt dieser Abschnitt des *Nekronomikons* zudem noch ein Vorbereitungsritual (nähere Informationen über Vorbereitungsrituale findest du in den *Ausbauregeln: Magie*, S. 121).

Seiten 592 – 641: Dieses besonders detaillierte und mit vielen Illustrationen versehene Stück des Buches konzentriert sich auf die Natur der Ähnlichkeiten zwischen der Menschheit und den Tiefen Wesen. Hat man diesen Abschnitt einmal verinnerlicht, steht dem Leser die Möglichkeit offen, die Verderbnis „Tiefes Wesen“^{ABR IX} zu erlangen. Diese Verderbnis wird dabei immer als nützliche und nicht als schädliche Korruption gewonnen. Dieser Abschnitt hilft aber auch dabei, eine bereits existierende Verderbnis „Tiefes Wesen“ wieder zu entfernen. Dies ist allerdings nur möglich, wenn diese Verderbnis durch eine andere Methode als das *Nekronomikon* zustande gekommen ist. Werden diese Informationen genutzt, um eine Verderbnis zu beenden, muss das Ziel entweder willig oder hilflos sein. Der Charakter, der diesen Abschnitt des Buches gemeistert hat, muss dann 24 Stunden aufwenden, um ein einfaches Ritual durchzuführen. Dieses Ritual beinhaltet auch einen kleinen Eingriff und die Zuführung seltener alchemistischer Reagenzien im Wert von 1.000 GM in den Körper des Zieles, um die Verderbnis „Tiefes Wesen“ zu entfernen. Das Ritual verursacht bei dem Empfänger 2 negative Stufen, aber es entfernt alle Anzeichen der Verderbnis „Tiefes Wesen“ von Körper, Geist und Seele des Empfängers.

Seite 642 – 721: Dieser Abschnitt des Buches wechselt von einer eher körperlichen Betrachtung der menschlichen Verfassung zu einer eher geistigen. Der Schwerpunkt liegt hier besonders auf Methoden, den Geist von einem Körper zu einem anderen zu übertragen. Hat man diesen Abschnitt einmal gemeistert, kann der Leser *Geisttausch* oder *Mächtiger Geisttausch* ein Mal pro Tag wirken. Allerdings muss der Zauberkundige nach wie vor die für *Mächtiger Geisttausch* nötigen Diamanten im Wert von 10.000 GM als Materialkomponente bereitstellen. Beide Zauber sind in den *Ausbauregeln VII: Okkultes* aufgeführt.

Seite 722 – 799: Auf diesen Seiten findet man Formeln, mit denen man viele der Großen Alten und Äußerer Götter kontaktieren kann. Hat man diesen Abschnitt des *Nekronomikons* verinnerlicht, kann der Leser ihn benutzen, um ein Mal pro Tag *Kontakt zu anderen Ebenen* zu wirken. Allerdings kontaktiert er mit dem Zauber dann keine andere Ebene, sondern einen der Großen Alten oder einen der Äußerer Götter. Die Frage, die gestellt wird, muss in den Zuständigkeitsbereich gehören, der zu den Belangen des Gottes passen. Eine Frage, die Konstruktion zum Thema hat, würde man also Atlach-Nacha stellen, Yog-Sothoth hingegen könnten man eine Frage zu der Natur der Zeit oder des Weltraums stellen. Bestimmte Fragen können natürlich mehrere Zuständigkeitsbereiche betreffen. In *Was ewig liegt, Band 1* befindet sich eine vollständige Liste aller Großen Alten und Äußerer Götter, über die in dieser Version des *Nekronomikons* Informati-

onen zu finden sind. Um einen Großen Alten kontaktieren zu können, nutze den Tabelleneintrag „Äußere Ebene, Halbgott“, um über die Effekte des Zaubers entscheiden zu können. Wer einen Äußeren Gott kontaktieren will, der muss den Tabelleneintrag „Äußere Ebene, Mächtiger Gott“ zu Rate ziehen (einen Äußeren Gott zu kontaktieren fügt einem sterblichen Geist noch mehr Schaden zu als der Kontakt zu den meisten anderen Gottheiten).

Seiten 800 – 863: Dieser Abschnitt enthält Informationen über die Traumlande und über Methoden, in dieses Reich zu reisen, und wieder zurückzukehren. Hat ein Leser diesen Teil des Buches verinnerlicht, ist es ihm möglich, die Traumlande nach Belieben zu bereisen, wenn er schläft (siehe *Was ewig liegt, Band 1*).

Seiten 864 – 888: Der letzte Teil des Nekronomikons gibt darüber Auskunft, dass dieses Buch, trotz seiner Länge, bei weitem nicht alle Geheimnisse des Universums enthüllt. Anstelle eines Versuches, ein Verzeichnis all dieser Geheimnisse auf den verbliebenden Seiten zu erstellen, stehen hier Informationen für den Leser, wie er Zeit und Raum manipulieren kann. Hat der Leser diesen Teil gemeistert, kann er ein Mal pro Tag *Mächtiges Teleportieren* wirken. Zudem bietet dieses Wissen Unterstützung bei der Untersuchung und Entschlüsselung freistehender Portale. Sollte das Nekronomikon während des Studiums eines Portals konsultiert werden, erhält der Leser einen Situationsbonus von +10 auf den Wurf auf Zauberkunde, um die Funktionsweise oder das Ziel des Portals zu herauszufinden. Dies erlaubt es dem Nutzer auch, das Portal nach Carcosa, das am Ende des Abenteuers in diesem Band gefunden wird, zu untersuchen und zu meistern.

DAS NEKRONOMIKON ALS ZAUBERBUCH

Hat ein Leser den fünften Teil des Nekronomikons einmal gemeistert, kann er das Buch als Zauberbuch mit den nachfolgend aufgeführten Werten nutzen.

DAS NEKRONOMIKON (STUFE 20 UNIVERSALIST)

Dieser dicke Wälzer ist in eine Art Ledereinband gebunden, der so aussieht, als ob man ihn wirklich aus den Gesichtern schreiender Menschen hergestellt hätte. Das Buch ist von einer ausgeprägten Aura der düsteren Vorahnung umgeben.

Wert unschätzbar (Artefakt)

ZAUBER

9. – *Astrale Projektion, Kreis der Teleportation, Mächtiger Geisttausch*^{ABR VII}, *Unheimliches Schicksal, Zeitstopp*
8. – *Aufspüren, Dimensionsschloss, Mächtigere Untote erschaffen, Magische Bande, Symbol des Wahnsinns*
7. – *Ätherischer Ausflug, Gegenstand teleportieren, Mächtiges Teleportieren, Rat der Träumer*^{ABR VII}, *Untote kontrollieren, Verbannung, Wahnsinn, Wesenheit kontaktieren IV*^{ABR IX}
6. – *Geisttausch*^{ABR VII}, *Massen-Einflüsterung, Nächtliche Schrecken*^{ABR IX}, *Phobie erzeugen*^{ABR IX}, *Sagenkunde, Symbol der Furcht, Telepathie*^{ABR VII}, *Untote erschaffen, Wahrer Blick*

5. – *Albtraum, Fortschicken, Kontakt zu anderen Ebenen, Portal aufspüren*^{ABR IX}, *Teleportieren, Traum, Unmögliche Geometrie*^{ABR IX}, *Verständigung, Verzauberung brechen, Wesenheit kontaktieren III*^{ABR IX}
 4. – *Ausspähung, Dimensionsanker, Dimensionstür, Furcht, Melodie des Irren Sultans*^{ABR IX}, *Schwarze Tentakel, Tödliches Phantom, Tote beleben, Verwirrung*
 3. – *Einflüsterung, Hellhören/Hellsehen, Illusionsschrift, Traumschrecken*^{ABR VII}, *Vampirgriff, Verborgene Seite, Wesenheit kontaktieren II*^{ABR IX}
 2. – *Erschrecken, Gedanken wahrnehmen, Hypnotisches Muster, Unsichtbares sehen, Untote befehligen, Wesenheit kontaktieren I*^{ABR IX}
 1. – *Austilgen, Furcht auslösen, Elementen trotzen, Hypnose, Identifizieren, Verhüllender Nebel*
- *Diese Version des Zaubers kann von Hexenmeistern, Magiern und Mentalisten angewandt werden.

VORBEREITUNGSRIITUAL

Ich habe in die dunkelsten Abgründe des Universums geschaut (ÜF)

Wenn du mit der Vorbereitung deiner Zauberkunde aus diesem Buch fertig bist, ist dein Geist voll von außerweltlichen Geheimnissen, die selbst du nicht vollkommen verstehst. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte, es sei denn, diese werden von Kreaturen, Gegenständen, Anhängern oder anderen Effekten erzeugt, die direkt mit dem Mythos in Zusammenhang stehen.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium





XHAMEN-DOR DER VERBORGENE FLECK

Und siehe da! Ich erblickte ein Licht in den Tiefen des Sees unter mir, welches im Einklang mit meinem Herzen pulsierte, und ich wusste, dass dies dasselbe Leuchten im Firmament war, welches ich in meinen Träumen gesehen hatte. Ich fühlte die Impulse in meiner Seele, ihren Widerhall in meinen Erinnerungen und sah das Licht, welches diese Welt vor Äonen erreicht hatte und die wertlosesten Wesen auslöschte, als die Sterne selbst zum ersten Mal Anstoß an den erbärmlichen und unwürdigen Kreaturen nahmen, die in ihrem Angesicht lebten. Und ich wusste, dass jenes, was in mir pulsierte, schon wucherte und dass nicht mein Herz in meiner Brust schlug, denn ich war schon seit so langer Zeit ein totes Ding; es war der Pulsschlag von Gottes Saat.

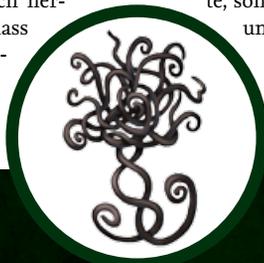
lä!lä Xhamen-Dor!
- Il-Asziph Mavmameniris,
ninschaburischer Apostel der Sternensaat

Der lebendige Krebs namens Xhamen-Dor hat im endlosen Verlauf der Zeit schon auf zahllosen Welten existiert. In den meisten Fällen läutete seine Reifung ihren Untergang ein. Ihre Bewohner wurden von innen heraus zerfressen und verschoben ihre Planeten in das parasitäre Zentrum der außerirdischen Stadt Carcosa. Xhamen-Dor entstand in den Abwasserkanälen dieser unmöglich alten Stadt und es versucht stets, in dieses Gewirr aus Gewölben und Staubecken zurückzukehren, wobei es die Beute seiner letzten Verwüstung hinter sich herschleift. Es scheint unwahrscheinlich zu sein, dass eine solch bösertige Wesenheit lediglich aus einem Zufall heraus erwachsen konnte, gerade angesichts von Carcosas Natur. In Wirklichkeit ist der Ursprung von Xhamen-Dor auf keinen Fall in der natürlichen Welt zu finden.

Es ist größtenteils unwichtig (und für den Verstand Sterblicher unmöglich herauszufinden), ob Carcosa vor Hastur existierte oder umgekehrt. Doch man weiß, dass Xhamen-Dor nach Hasturs erster Reise durch die tiefsten Kanäle Carcosas entstand. Das, was die Durchquerung des Großen Alten lostrat, rann in die Spalten und Nischen der Stadt, wo es langsam schwärzte, aber nicht zur Ruhe kam. Nachdem Carcosa ihre erste Stadt verschlungen hatte (die verlorene Metropole Alar), wurden Splitter vom Verstand und den Seelen der Opfer von den böserartigen, vergessenen Brocken und Krusten absorbiert. Diese verschmolzen mit dem Abschaum von Carcosas Hinterlassenschaften und erwachten als der intelligente Pilz, den man als Xhamen-Dor kennt.

Im Fall von Xhamen-Dor ist die Frage nach dem Warum einfacher zu beantworten als die Frage nach dem Wie. Die parasitäre Stadt Carcosa strebt ewige Expansion durch die Absorption von anderen Städten auf anderen Welten und deren Gesellschaften an. Die Anzahl ihrer möglichen Ziele ist allerdings begrenzt. Carcosa besitzt nicht die Möglichkeiten, „Nährstoffe“ für das eigene Wachstum von Planeten zu erhalten, auf denen die Gesellschaft noch nicht fortgeschritten genug ist, damit eine dekadente Aristokratie existieren kann. Xhamen-Dor stellt die Lösung für dieses Problem dar. Der verborgene Fleck benötigt lediglich Geister, welche die Fähigkeit zum Träumen haben. Wenn er auf solche Geister stößt, kann er seine Fühler auf jeder Welt ausbreiten, auf der sie sich befinden, und alle Lebewesen in seine untoten Diener verwandeln: in Sporenträger. Hat Xhamen-Dor einmal eine Welt befallen und sind keine Kreaturen außer Sporenträgern übrig, verwendet es die letzten Atemzüge des verfallenden Planeten, um nach Carcosa zurückzukehren. Dort scheidet die Wesenheit alles, was sie in sich aufgenommen hat, in die gierigen Kanäle der Stadt aus. Auf diese Weise verschlungene Welten vergrößern Carcosa nur zu Bruchteilen von jener Masse, welche die Stadt beim Absorbieren lebendiger Städte gewinnt. Doch ein winziges Stück ist immer noch ein Schritt hin zu Hasturs unabwendbarem Aufstieg zum Äußerer Gott.

Spielwerte für Xhamen-Dor befinden sich auf Seite 232.



Dort, in den tiefsten Gewölben von Carcosa, trieben die Sporen der Sternensaat zum ersten Mal aus. Dort, in den lichtlosen Quellen von Carcosa, nahmen die ersten ihrer Kinder ihre Sporen auf. Und dort, in den finsternen Abgründen von Carcosa, begann das Ende ungezählter Welten.

- Necronomicon

VERKÖRPERUNG UND REICH

Xhamen-Dor besitzt zwar einen Körper und muss daher einen physischen Aufenthaltsort haben, aber man würde seine Natur grundsätzlich falsch verstehen, wenn man die uralten Abwasserkanäle, die verborgene Höhle oder den versteckten See, in denen man den Verborgenen Fleck finden kann, als sein Reich bezeichnete. Der heimtückische Große Alte lebt nicht wirklich in der verworrenen Masse aus Haaren, Knochen und Schimmel, die man für seine Gestalt halten könnte, sondern existiert tiefer in den quälenden Träumen und schmerzvollen Erinnerungen jener Wesen, die seinen Namen vernommen haben oder seine Natur kennen. Wenn dieses zerstörerische Wissen einen lebendigen Wirt befällt, breitet es sich in ihm aus, wobei es sich sowohl in seinem Fleisch als auch in seinem Verstand einnistet. Mit der Zeit verwandeln sich diese „Sporenträger“ vollständig in untote Diener des Großen Alten. Diese Sklaven versuchen dann vornehmlich, mit dem Wissen über den Verborgenen Fleck frisches Fleisch zu infizieren, damit mehr von ihrer Art heranwachsen können.

Das Aussehen von Xhamen-Dors körperlicher Form unterscheidet sich von Inkarnation zu Inkarnation, denn das Wesen wird immer wieder geboren, stirbt und entsteht neu. Alle seine Gestalten besitzen allerdings Gemeinsamkeiten. Die Fäulnis des Großen Alten kann an großflächigem Pilzbefall erkannt werden, welcher Ansammlungen von Fruchtkörpern sowie ineinander verstrickte, faserige, dreckigem und sandigem Haar ähnelnde Ranken miteinander kombiniert. Diese abscheuliche Materie tritt für gewöhnlich aus dem Kadaver einer großen Kreatur aus oder wächst auf Knochen, welche auf Schlachtfeldern zurückgelassen wurden. In letzterem Fall gliedern die Stränge des Pilzes die Knochen in die gesamte Masse ein.

Auf Golarion bildet sich Xhamen-Dors Körper aus den Überresten von einem einstmaligen riesigen Drachen zu einer verstörenden, schlangenartigen Gestalt, wobei der Verfall und die abnormalen, übernatürlichen Veränderungen der Gebeine keine Rückschlüsse auf die Art des Drachens mehr zulassen. Auf anderen Welten und in anderen Inkarnationen hat Xhamen-Dor Gestalten angenommen (oder wird sie noch annehmen), die gigantischen Cephalopoden, skorpionartigen Schrecken, einem lebendigen und kriechenden Netz aus Spinnenfäden oder einer kegelförmigen Pilzmasse ähnelt, die sich in einem gewaltigen, hungrigen Maul aus Knochen und Tentakeln verjüngt. Als ein Wesen der Kanäle von Carcosa sucht Xhamen-Dors Körper stets feuchte Gebiete auf, wobei es abgelegene Seen, unterirdische Höhlen und vergessene Wasserspeicher als Unterschlupf bevorzugt.

Xhamen-Dor ist von neutral böser Gesinnung und seine Einflussbereiche sind Parasiten, Verwandlung und Verwesung. Die bevorzugte Waffe seines Kults ist der Speer. Es gewährt Zugang zu den Domänen Böses, Pflanzen, Tod und Tricks sowie zu den Unterdomänen Mord, Täuschung, Untod und Verwesung. Die Priesterschaft des Großen Alten besteht zum Großteil aus Druiden, Hexen, Hexenmeistern und Klerikern.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Necronomicon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

ANHÄNGER UND DOGMA

Anhänger von Xhamen-Dor fallen für gewöhnlich in eine von zwei Kategorien: Nomaden und Sporenträger. Die Nomaden sind die wahrscheinlich gefährlichere der beiden Fraktionen, denn sie wählen die Welten aus, welche die Sternensaat pflücken soll. Nomaden sind fast immer außerweltliche Wesenheiten, die nur wenig oder nichts mit der Menschheit zu tun haben. Mi-Go und Flugkraken sind besonders häufig. Sporenträger gehören fast ausschließlich zu den einheimischen Kreaturen einer Welt und wurden von Xhamen-Dor zu untoten Sklaven gemacht.

Anhänger von Xhamen-Dor haben über das Ausschuchen und Vorbereiten von Planeten für die Verwandlung hinaus nur wenig andere Interessen als das verdeckte Verbreiten von Hinweisen und Einflüsterungen über den verborgenen Fleck. Jene Kultisten, die immer noch Mitglieder einer Gesellschaft sind, führen meist sehr unterschiedliche Leben, damit mögliche Feinde die wahre Bedrohung nicht erkennen können, die von ihnen ausgeht.

Ein recht ungewöhnlicher und ketzerischer Zweig des Kults von Xhamen-Dor soll nicht unerwähnt bleiben: die Bewahrer. Diese Anhänger des Großen Alten wollen ihn beim Erreichen seiner Ziele nicht unterstützen, sondern beten ihn aus Furcht an und versuchen, seinen ewigen Schlaf nicht zu stören. Solange die Sternensaat schlummert, kann sie eine Welt nicht zerstören, und solange sie eine Welt nicht zerstört, kann sie nicht weiterziehen, um andere zu bedrohen. Bewahrer haben eines verstanden: Je mehr sie über Xhamen-Dor wissen, desto größer ist das Risiko für sie, zu Sporenträgern zu werden. Daher nehmen sie regelmäßig an Ritualen teil, bei denen sie Drogen nehmen, aneinander Operationen vornehmen und Magie praktizieren. Damit kontrollieren und verändern sie ihre Erinnerungen, um nicht mehr Informationen als unbedingt nötig über Xhamen-Dor zu verbreiten, damit niemand etwas von ihm oder seinem Kult erfährt. Wenn eines ihrer Mitglieder zu viel Wissen ansammelt, wird es für gewöhnlich geopfert. Unter den Bewahrern existieren keine Kleriker und nur wenige von ihnen sind göttliche Zauberkundige anderer Art. Sie sind sogar stolz darauf, den Namen ihrer verhassten Gottheit nicht zu kennen, und geben im beschreibende Namen wie „Der Eindringling“, „Der Feind“ oder „Weltzerstörer“.

TEMPEL UND SCHREINE

Anhänger von Xhamen-Dor betrachten den Ort, an dem sich der derzeitige Körper ihres Gottes aufhält als ihren größten – und in der Tat einzigen – Tempel. Das Konzept von Schreinen oder anderen permanenten Gebäuden zur Verehrung ihrer Gottheit stellt für einen Kult, dessen einzige Mission die Vernichtung von Welten und Assimilation neuer Mitglieder mittels Träumen ist, eine aberwitzige Idee dar. Sollten die Sporenträger nicht in der Nähe des Großen Alten leben, wohnen sie in den gleichen Burgen und Häusern, Hütten und Villen wie bevor sie zu Marionetten Xhamen-Dors wurden.

DIE AUFGABEN EINES PRIESTERS

Hat Xhamen-Dor Carcosa einmal gefüttert (oder bei solch seltenen Gelegenheiten, bei denen der Große Alte besiegt oder vertrieben worden sein sollte), schießt es einen winzigen Fleck – oder Blot – des Kerns seiner Essenz in die Tiefen des Weltalls, um einen neuen Planeten zu finden. Der Fleck kann auf sich gestellt ziellos durch die Leere fliegen, bis er in den Sog einer Gravitationsquelle gerät. Hier wird jedoch Xhamen-Dors Kult häufig aktiv. Wenn der Sternensaat dienende Nomaden eine Welt finden, die für den Verborgenen Fleck geeignet erscheint, errichten sie als *Sternstelen* bezeichnete Menhire und erfüllen diese mit Magie, welche Xhamen-Dor spüren kann. Oft sind diese fremdweltlichen Kundschafter dazu gezwungen, mehrere Gruppen von *Sternstelen* aufzustellen, wenn ihnen die örtliche Bevölkerung oder widrige Umweltbedingungen in die Quere kommen. Dies war auch auf Golarion der Fall. Doch letztendlich ziehen die *Sternstelen* den Gott zum Planeten. Wenn er ihn erreicht, erschallt ein Donnernrollen und er schlägt einen riesigen Krater in die Kruste der Welt. Danach bleiben nur wenige Wächter zurück, die über Xhamen-Dor wachen, solange es wächst und gedeiht. Die Mehrheit seiner Anhänger steigt wieder in den Weltraum auf und sucht eifrig nach einem neuen Planeten, den sie markieren können.

Es ist nur eine Frage der Zeit, bis Xhamen-Dors Anwesenheit nach seiner Landung auf einer Welt von deren Bewohnern bemerkt wird. Geschieht dies, zieht der Große Alte eine zweite Gruppe von Anhängern heran: die Sporenträger. Erfährt ein intelligentes Wesen von Xhamen-Dor, dann träumt es von ihm. Träumt es von ihm, lädt es ihn in seine Träume ein und wird von ihm befallen. Zum Glück verbergen und verhindern die geistige Gesundheit und die Struktur des Verstands von Sterblichen die schnelle Ausbreitung von Xhamen-Dors Einfluss. Die meisten von ihnen sind gerne bereit und fähig, seine Präsenz zu vergessen oder zu ignorieren, ohne dass sie keinen Gedanken darauf verschwenden müssen. Doch auch wenn diese Widerstandsfähigkeit den Zeitpunkt in die Ferne rücken lässt, an dem Xhamen-Dors Sporenträger zum ersten Mal auf einer Welt auftreten, hält sie den Befall nie vollständig auf. Sind die Sporenträger erst einmal aktiv, verbreiten sie die körperliche Ausbreitung des Einflusses des Verborgenen Flecks, um so ihre Fäulnis zu säen und das Ende dieser Welt voranzutreiben. Sie wissen, dass Xhamen-Dor sie verschlingen wird, wenn die Zeit dafür endlich gekommen ist. Wenn es sie dann in den Eingeweiden von Carcosa wieder ausscheidet, so werden sie Unsterblichkeit gewinnen. Die Anhänger des Großen Alten heißen das Ende willkommen, denn durch den Untergang ihrer Welt wird ihr Gott umso mächtiger.

FEIERTAGE

Xhamen-Dors Kult ist in der Hinsicht ungewöhnlich, als dass er keine wichtigen traditionellen Feiertage kennt. Für die Nomaden existiert nur die Aufgabe, die Welt, auf der sie sich gerade befinden, zu markieren oder nach der nächsten zu suchen. Für die Sporenträger ist der einzige wichtige Tag der, an dem Xhamen-Dor seine Vergöttlichung erreicht, einen Planeten „erntet“ und nach Carcosa zurückkehrt. Natürlich bleibt nach diesem Ereignis niemand mehr auf dieser Welt zurück, um es zu feiern.

ANGEPASSTE BESCHWÖRUNGSLISTE

Als Lohn für ihren Dienst dürfen Priester von Xhamen-Dor Zauber zum Herbeizaubern von Monstern verwenden, um die folgenden Kreaturen zusätzlich zu den gewohnten Kreaturen aus der Zauberbeschreibung zu beschwören.

Monster herbeizaubern IV

Phycomide (*Monsterhandbuch II*, S. 188)

Monster herbeizaubern V

Basidiron (*Monsterhandbuch*, S. 26)

Monster herbeizaubern VI

Mi-Go (*Monsterhandbuch IV*, S. 186)

APHORISMEN

Xhamen-Dors Gläubige zelebrieren den Verfall einer Welt, während sie sie in etwas verwandeln, was ihrem pilzartigen Gott ähnelt. Sie versuchen nicht, andere Wesen von der Verehrung des Großen Alten, zum Beitritt zu seinem Kult oder zum Missionieren für ihn zu überzeugen. Sie brauchen nur seinen Namen zu verbreiten und der Rest erledigt sich von selbst.

Kenne den Verborgenen Fleck, denn er kennt dich: Erfährt ein intelligentes, träumendes Wesen einmal den Namen Xhamen-Dor, kann es theoretisch durch seine Träume von ihm befallen werden. Der Umstand, dass viele Sterbliche eine natürliche Neugier über unerklärte Mysterien einer Welt besitzen, macht verführerische Hinweise wie der kontextlose Name des Großen Alten umso gefährlicher.

Deine Träume sind Gottes und Gottes allein: Für Sporenträger sind die Träume der übrigen Wesen einer Welt Äcker, Jagdgründe und Marktplätze. Jeder Träumende stellt einen potenziellen Rekruten für den Kult dar und dessen Fähigkeit zum Träumen mästet ihn schon für das Festessen, bevor er als Opfer ausgesucht wurde.

HEILIGER TEXT

Die Anhänger Xhamen-Dors erachten keinen einzelnen Text als wichtig, denn für sie sind alle Schriften potenziell heilig. Sie wissen auch, dass niedergeschriebene Informationen vernichtet werden oder – noch schlimmer – das Wissen über ihren Gott zu schnell verbreiten können, womit das Risiko wachsen würde, die Feinde des Kults zu alarmieren. Für eine Religion, die sich der Auslöschung des Lebens widmet, sind alle Lebewesen mögliche Feinde. Daher ziehen Xhamen-Dors Anhänger es vor, heimlich und subtil vorzugehen, und keine einzelnen blasphemischen Texte zu kreieren, welche das infektiöse Wissen ihres Gottes verbreiten. Sie hinterlassen anstatt dessen dieses Wissen in Form von Metaphern oder einer Spur aus Hinweisen in vielen, nicht miteinander in Verbindung stehenden Dokumenten. Auf diese Weise sind wahrhaft neugierige (und vielleicht offenere und verletzlichere) Wesen in der Lage, das Rätsel von sich aus zu lösen, während die Chance minimal bleibt, dass Feinde darauf stoßen. Diese Taktik führt zu immer längeren „Reifeperioden“ des Glaubens, doch die Sporenträger fürchten sich nicht vor dem Verlauf der Zeit, denn sie besitzen Geduld. Sie wissen, dass Wesen, denen das Gespenst der Hinfälligkeit im hohen Alter im Nacken sitzt, nicht geduldig sind. Die Sporenträger sind geübt darin, diesen Umstand und die natürliche Neugier des sterblichen Verstands auszunutzen.

Was Ewig Liegt,
Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN RELIGIONEN

Xhamen-Dors Interesse an Befall und Verfall könnte auf Allianzen mit Gottheiten wie Ghlauder oder Cyth-V'Sug hindeuten, aber sein Kult meidet alle potenziellen Koalitionen mit anderen Religionen, denn für sie sind diese schlicht Nahrung. Desna stellt sich schon seit langer Zeit Xhamen-Dor entgegen und könnte sogar versucht haben, die Kreatur, aus der sich letztendlich Ghlauder entwickelte, zu zerstören, weil sie diese mit dem Großen Alten verwechselte. Sie weiß jedoch, dass die Verbreitung von Wissen über den Verborgenen Fleck diesem mehr Macht verleiht. Daher sind nur sehr wenige ihrer Anhänger gegen Xhamen-Dor aktiv. Lediglich Hasturs Kult betrachtet den von Xhamen-Dor als Verbündeten. Wenn beide Religionen auf derselben Welt aktiv sind, dann versuchen Hasturs Gläubige oft, die Ausbreitung von Xhamen-Dor zu verlangsamen oder aufzuhalten, denn wenn eine Welt von Carcosa direkt verschlungen werden kann, ist sie mehr wert, als wenn die Sternensaat sie verzehrt. In solchen

Fällen

(wie zum

Beispiel auf

Golarion) muss

der Kult von Hastur

einen schmalen Grat be-

treten: Er muss sowohl Xha-

men-Dor und seinen Kult ex-

trahieren, um beide nach Car-

cosa zurückzuschicken, damit

sie an anderer Stelle eingesetzt

werden können, als auch Infor-

mationen über die Sternensaat

unterdrücken, damit sie sich

nicht weiter ausbreiten kann und

einen Weltuntergang auslöst, ehe

die Kirche bereit für eine ergebige

Ernte ist.

NEUE ZAUBERSPRÜCHE

Kleriker von Xhamen-Dor können *Dornenwand* als Zauber des 6. Grads und *Wahnsinn* als Zauber des 7. Grads vorbereiten. Die folgenden Zaubersprüche werden ebenfalls gerne von Xhamen-Dors Anhängern verwendet. Während der erste sich weit über die Priesterschaft des Großen Alten ausgebreitet hat und von Abenteurern und Forschern benutzt wird, bleibt der zweite obskur, denn Feinde des Verborgenen Flecks versuchen unermüdlich, die Verbreitung des heimtückischen *Verborgene Fäulnis* zu verhindern.

SCHUTZ VOR SPOREN

Schule Bannzauber; **Grad** Alchemist 2, Druiden

2, Hexe 2, Kleriker 2, Schamane 2, Wald-

läufer 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Nein

Du kräftigst mit einer Berührung den Körper einer Kreatur gegen die schädlichen Effekte von Sporenbefall und ähnlichen Leiden. Eine Kreatur unter dem Effekt dieses Zaubers ist immun gegen die Effekte von Braunem Schimmelpilz, Gelbem Schimmelpilz, Grünschleim, Rotschimmel sowie allen ähnlichen Gefahren, welche einen HG von 6 oder niedriger besitzen. Außerdem ist die Kreatur immun gegen Gifte, Krankheiten und die Befall-Angriffe aller Pilzkreaturen mit einem HG von 6 oder niedriger, einschließlich Effekten wie Basidiron-Sporen, der Fäulnis des Violetten Pilzes und ähnlichem. Das Ziel ist immun gegenüber allen pilzbasierten Toxinen, wie dem des Gestreiften Fliegenpilzes. Gegen ähnliche Gefahren mit einem HG von 7 oder höher erhält das Ziel einen Bonus auf alle Rettungswürfe gegen den Effekt, der der Hälfte deiner Zauberstufe entspricht. *Schutz vor Sporen* bietet keinen Schutz gegen Pilzbefall von Sporenträgern, durch den Zauber *Verborgene Fäulnis* oder von Xhamen-Dor.

VERBORGENE FÄULNIS

Schule Nekromantie [Böse]; **Grad** Barde 6,

Druiden 6, Hexe 6, Hexenmeister/Magier 6,

Kleriker 6, Mentalist 6, Mesmerist 6

Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion

Komponenten V

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du lässt die Essenz des Verborgenen Flecks deinen Körper durchdringen, indem du den Namen „Xhamen-Dor“ aussprichst. Du erhältst für die Wirkungsdauer des Zaubers einen unheiligen Bonus von +3 auf Willenswürfe. Wenn du *Verborgene Fäulnis* das erste Mal vorbereitest oder das erste Mal mittels eines zauberauslösenden oder zauberwirkenden Gegenstands anwendest, kann Xhamen-Dor dich danach zum Ziel seiner Fähigkeit *Infizierte Träume* (siehe Seite 232) machen. Solange du unter dem Effekt von *Verborgene Fäulnis* stehst, tragen deine geistesbeeinflussenden Zaubere den übernatürlichen Fleck des Großen Alten in sich und können jene Wesen infizieren, die ihren Effekten erliegen. Wenn eine Kreatur der Wirkung eines deiner geistesbeeinflussenden Zaubere unterliegt (indem ihr Rettungswurf dagegen fehlschlägt oder automatisch, wenn der Zauber keinen Rettungswurf zulässt), dann muss ihr zusätzlich ein Zähigkeitswurf gegen *Verborgene Fäulnis* gelingen. Bei einem Misserfolg wird sie augenblicklich von einer



schwächeren Version von Xhamen-Dors Fähigkeit Infizierte Träume befallen. Dieser Befall setzt das Ziel nicht direkt Xhamen-Dors Infizierten Träumen aus, kann es aber in einen Sporenträger verwandeln. Jedes Mal, wenn du eine Kreatur auf diese Weise mit *Verborgene Fäulnis* beeinflusst, verringert sich die verbleibende Wirkungsdauer dieses Zaubers um 1 Runde. Werden mehrere Kreaturen innerhalb 1 Runde davon betroffen, kannst du dir die Reihenfolge aussuchen, in der sie gegen die Effekte von *Verborgene Fäulnis* Rettungswürfe ablegen müssen. Du musst weiterhin die verbliebene Wirkungsdauer des Zaubers um 1 Runde für jedes betroffene Ziel verringern.

Schwächerer Sporenbefall - Rettungswurf ZÄH SG = SG des Zaubers; *Inkubationszeit* Augenblicklich; *Frequenz* 1/Tag; *Effekt* 1W4 Konstitutionsentzug; *Heilung* Keine. Dieser Befall kann nur durch Magie geheilt werden. Eine Kreatur stirbt, wenn ihr Konstitutionswert durch den Befall auf 0 reduziert wird, und kehrt nach 1W4 Runde als Sporenträgerkreatur (siehe Seite 252) zurück. Dies ist ein Befall-Effekt.

GEHORSAMSRITUAL

Ein Anhänger von Xhamen-Dor muss das folgende Ritual durchführen, um alle Vorteile aus dem Talent Göttlicher Gehorsam ziehen und alle Segen der Prestigeklassen Erhabener, Hüter und Verkünder (*Götter von Golarion*) erhalten zu können.

GEHORSAMSRITUAL (XHAMEN-DOR)

Du musst einen giftigen Pilz, mit Parasiten durchsetztes, verwesendes Fleisch oder Fleisch, das aus einem schlafenden, träumenden Exemplar deiner Spezies geschnitten wurde, herunterschlucken. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die Attributsschaden oder -entzug verursachen.

SEGGEN DES ERHABENEN

1: Verrottendes Fleisch (ZF) *Leiche kompostieren*^{ABR} 3/Tag, *Krätze*^{EXP} 2/Tag oder *Untotengestalt*^{ABR} 1/Tag

2: Verrottender Schlag (ÜF) Wenn du bei einer Kreatur mit einer Waffe oder einem Zauber einen Kritischen Treffer bestätigst, kannst du mit einer Schnellen Aktion auf den zusätzlichen Schaden des Kritischen Treffers verzichten und die Kreatur stattdessen mit einem verrottenden Gift vergiften. Die Kreatur kann diesem Effekt mit einem Zähigkeitswurf widerstehen (SG = 10 + ½ deiner Charakterstufe + dein KO-Modifikator). Bei einem Fehlschlag nimmt sie augenblicklich 1W4 Punkte ST- und 1W4 Punkte KO-Schaden, weil ihr Fleisch verdorrt und verfault. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf nimmt die Kreatur keinen Attributsschaden, kränkelt aber 1W4 Runden lang. Besitzt deine Waffe einen Kritischen-Treffer-Modifikator von x3, erhält das Opfer einen Malus von -2 auf seinen Rettungswurf gegen diese Fähigkeit. Besitzt deine Waffe einen Kritischen-Treffer-Modifikator von x4 oder höher, erhält das Opfer einen Malus von -4 auf seinen Rettungswurf gegen diese Fähigkeit. Dies ist ein Gifteffekt.

3: Aus dem Leben scheiden (ZF) Du kannst ein Mal am Tag *Untotengestalt IV*^{ABR} als zauberähnliche Fähigkeit wirken. Bist du bereits untot, erhältst du außerdem die Effekte eines *Leid*-Zaubers, wenn du diese Fähigkeit anwendest, und alle lebendigen Kreaturen auf einem angrenzenden Feld werden das Ziel des Effekts von *Schwere Wunden verursachen*, so als ob du den Zauber auf sie gewirkt hättest.

SEGGEN DES HÜTERS

1: Verzernte Natur (ZF) *Verstricken* 3/Tag, *Gestalt verändern* 2/Tag oder *Schmerzhafte Verunstaltung*^{ABR} 1/Tag

2: Verwandlungsmeisterschaft (ÜF) Die SGs für Rettungswürfe gegen deine Gestaltwechseleffekte erhöhen sich um 2 und alle deine Gestaltwechselzauber werden wie vom metamagischen Talent Zauber ausdehnen verändert. Befindest du dich in einer anderen Gestalt als deiner eigenen, erfreust du dich sehr daran und erhältst einen unheiligen Bonus von +2 auf deine Rettungswürfe. Du erhältst außerdem die Unterart Gestaltwandler und deine Angriffe sind für Kreaturen dieser Unterart besonders schmerzhaft, da deine Herrschaft über Verwandlungen die veränderlichen Elemente in den Körpern von Gestaltwandlern verzerrt, um zusätzlichen Schaden zu verursachen. Du fügst deinen CH-Modifikator als Bonus zu allen Schadenswürfen mit Waffen zu, mit denen du Kreaturen der Unterart Gestaltwandler oder solchen verletzt, die unter dem Effekt eines Gestaltwechselzaubers stehen. Erhöhe den SG eines jeden Zaubers, der Schaden verursacht, um 2, wenn du damit einen Gestaltwandler oder ein gestaltgewechseltes Ziel triffst.

3: Zum Leben erwecken (ZF) Du kannst ein Mal am Tag *Beliebiges verwandeln* als zauberähnliche Fähigkeit wirken, aber nur wenn du ein unbelebtes, nicht-magisches Objekt in eine lebendige Kreatur verwandelst. Die Kreatur erhält körperliche Attributswerte (ST, GE und KO) von jeweils 20 sowie mentale Attributswerte (IN, WE und CH) von 10. Die Gesinnung der Kreatur ist neutral böse. Sie steht nicht unter deiner Kontrolle, betrachtet dich allerdings als Verbündeten. Ist die von dir erschaffene Kreatur eine Pflanze, verdoppelt sich die Wirkungsdauer des Effekts von *Beliebiges verwandeln*.

SEGGEN DES VERKÜNDERS

1: Anrufung des Verfalls (ZF) *Schwächestahl* 3/Tag, *Schutz vor Sporen* (siehe oben) 2/Tag oder *Pilzbefall*^{ABR} 1/Tag

2: Verbreite die Sporen (ZF) Wenn du einen geistesbeeinflussenden Zauber wirkst, kannst du bis zu drei Mal am Tag mit einer Schnellen Aktion den Zauber so behandeln, als stündest du unter den Effekten von *Verborgene Fäulnis* (siehe oben).

3: Trauergall extrahieren (ÜF) Du kannst zwei Mal am Tag ein Ziel unter starken Schmerzen leiden lassen. Das Ziel muss sich innerhalb von 9 m Entfernung und in Sichtlinie zu dir befinden. Du verursachst ihm mit einer Standard-Aktion 1W6 Punkte KO-Schaden, worauf es 1W4 Runden lang unter Übelkeit leidet. Dieser Schaden umgeht alle Arten von Schadensreduzierung, kann aber nur lebendige Kreaturen betreffen. Gelingt dem Ziel ein Zähigkeitswurf (SG = 10 + ½ deiner Charakterstufe + dein KO-Modifikator), entgeht es dem KO-Schaden und ist 1 Runde lang Wankend. Unabhängig von Erfolg oder Misserfolg des Rettungswurfs wirkt das Ziel einen monströsen Parasiten aus, entweder durch eine Körperöffnung oder eine Wunde. Gelang dem Ziel der Rettungswurf, handelt es sich bei dem Parasiten um einen Trauergall (*Monsterhandbuch V*). Schlug der Rettungswurf des Ziels fehl, wirkt es verbesserte Trauergalle aus. Deren Anzahl entspricht 1 + der Höhe des vom Ziel erlittenen KO-Schadens. Die Trauergalle stehen nicht unter deiner Kontrolle, betrachten dich aber als Verbündeten.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

DIE LEBENSWEISE DER YITHER

Ich stand am Rand eines hohen Balkons. Vor mir erstreckte sich eine großartige Stadt. Sie war riesig, sogar im Vergleich mit Absalom, und fremdartig, mit Bauwerken, die für die Bedürfnisse von Wesen errichtet worden waren, deren Gestalt mir unbekannt war. Jenseits der seltsam anmutenden Strukturen sah ich einen Wald aus massiven, schwarzen Türmen mit fensterlosen Wänden, welche mich mit einer tiefen, namenlosen Furcht erfüllten.

Ich wandte mich meinen Begleitern zu, um sie nach den Türmen zu fragen, doch die Laute, die ich von mir gab, erschreckten mich und ich verstummte. Ich hatte weder Taldanisch noch irgendeine andere Sprache gesprochen, die ich mein Leben lang kultiviert habe, sondern in einer bizarren Kombination aus Kratzen, Schnalzen und anderen Geräuschen. Als meine Begleiter mir antworteten, erbrachen ihre seltsamen, unheimlichen Gliedmaßen ähnliche Töne. Erst dann erkannte ich die Wahrheit: Der Körper, in dem ich mich befand, besaß die gleichen Glieder! Dann erwachte ich schreiend.

- Aus dem Traumtagebuch von Professor Ignatius Pembril,
Universität von Lepidstadt

Die Große Rasse von Yith entstand vor langer Zeit an einem weit entfernten Ort. Alle ihre Mitglieder besitzen die Fähigkeit, ihren Geist in die Vergangenheit, die Gegenwart und die Zukunft zu entsenden. Die Yither erforschen ständig das Multiversum, indem sie ihren Verstand mit dem von anderen Lebewesen tauschen und in deren Körper an anderen Orten und sogar in anderen Zeiten schlüpfen. Den Großteil dieser Erforschungen verbringen die Yither damit, die Umwelt, die Kultur und die körperliche Gestalt anderer Völker auf weit entfernten Welten zu studieren, indem sie diese direkt erleben. So vergrößern sie ihren bereits riesigen Wissensschatz.

Das Volk der Yither hat Ereignisse beeinflusst, welche sich über das ganze Universum und die Zeitalter erstrecken, wobei es Vorteile aus den Gelegenheiten zieht, welche seine eigene Zukunft bestimmen. Einige Yither tun dies allein durch ihre mentale Präsenz auf bestimmten Welten, aber die meisten üben direkteren Einfluss auf Geschehnisse aus. Die Yither existieren seit Abertausenden Jahren. Sie haben schon den Untergang ihrer Zivilisation vorhergesehen und ihn verhindert, indem sie die Körper von passenden Kreaturen übernahmen. Ihr Verstand und ihre Motive sind so fremdartig für die kurzlebigen Wesen von Golarion wie die Gedanken von Menschen es für Nagetiere sind.

DIE ENTSTEHUNG DER YITHER

Die Große Rasse von Yith hatte auf ihrer Welt bereits das Stadium einer fortschrittlichen Zivilisation erreicht, als auf Golarion das Zeitalter der Schlangen herrschte. Die Yither wussten, dass ihr Planet dem Untergang geweiht war, aber sie waren in der Lage, durch Technologie und metaphysische Kräfte Kontakt mit Wesen in einer anderen Zeit auf dem Planeten Erde aufzunehmen. In den letzten Tagen von Yith ersetzten seine Bewohner die Geister dieser anderen Spezies mit den eigenen und verdammten sie so, mit Yith unterzugehen. Für die Yither war dies kein böser Akt, denn sie hängen keiner Moralität an, welche mit einer auf Golarion vorhandenen vergleichbar ist. Es geschah schlicht aus der Notwendigkeit, die Existenz und das Wissen der eigenen Spezies zu erhalten.

Die Yither empfanden ihre neuen Körper als sehr ungewöhnlich (siehe Lebensweise ab Seite 214. Nachdem sie sich aber daran gewöhnt hatten, machten sie sich daran, ihre Zivilisation wieder aufzubauen. Das erste Hindernis, auf das sie dabei stießen, waren die Flugkraken. Diese grauerregenden Wesenheiten der Luft hatten die Wesen unterjocht, deren Körper die Yither übernommen hatten, und sie als Arbeiter und Spielzeuge missbraucht, um ihren sadistischen, völkermörderischen Neigungen zu fröhnen. In ihrer Hybris hatten die Flugkraken jedoch den plötzlichen Anstieg der Intelligenz in ihren Sklaven nicht bemerkt.

Die Flugkraken erwiesen sich zwar als schwer zu besiegende Feinde. Dennoch hatten sich die Yither Zeit damit gelassen, ihre neue Heimat und ihre Gegner sorgfältig zu studieren, während sie insgeheim Waffen konstruierten. Die Flugkraken wurden vom Aufstand der Yither völlig überrascht. Die Schlachten waren brutal, aber kurz. Die Yither rotteten so viele Flugkraken aus, wie sie konnten, mussten sich jedoch damit zufriedengeben, die meisten von ihnen in die Tunnel unter ihren titanischen, schwarzen Türmen zu vertreiben. Diese Tunnel verschlossen die Yither mittels Gestein und Magie; Wachen sollten danach sicherstellen, dass ihre Feinde nie unbemerkt an die Oberfläche zurückkehren könnten.

Nachdem die Yither die Flugkraken überwunden hatten, begannen sie mit dem Bau neuer Städte, wobei sie die Angriffe anderer Kreaturen auf dieser Welt abwehrten und ihre Gesellschaft Stück für Stück wieder in Ordnung brachten. Dann kehrten sie zu ihrer altbewährten Praxis zurück, Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft ihres neuen Planeten (und anderer) zu erforschen. Während die Yither neues Wissen über Philosophie, Metaphysik und Wissenschaft sammelten, investierten sie besonders viel Energie in Informationen über ihre Zukunft, um eine weitere Katastrophe wie auf ihrer alten Heimatwelt vermeiden zu können. Bald erkannten sie, dass sie sich ihre alten Feinde erneut erheben würden.

Die Yither sahen eine zweifache Gefahr voraus. Erstens würden geologische Veränderungen Portale öffnen, durch welche die Flugkraken ihrem Gefängnis entweichen könnten. Im Verlauf der Jahrtausende hatte sich die Population der vor Wut schäumenden Wesen vervielfacht. Die Yither verstanden, dass sie keine Chance gegen die ausbrechenden Flugkraken haben würden und suchten daher in der Zukunft nach einer neuen Spezies, deren Körper sie an sich reißen könnten. Entkommen die Flugkraken letztendlich an die Oberfläche, werden sie die Körper der Yither vernichten, doch die Geister darin werden die von einer verwirrten und verängstigten Spezies von käferartigen Kreaturen sein. Die Yither gaben sich mit dem Wissen zufrieden, dass ihr Überleben gesichert war, und sprachen nie wieder von den Flugkraken.

Sie hatten jedoch feststellen müssen, dass einige Flugkraken schon aus ihrer Gefangenschaft entkommen waren. In den letzten Tagen des Aufstands der Yither hatten einige Flugkraken ihre Herrschaft über den Wind benutzt, um Luft in riesigen Blasen zu sammeln, mit denen sie in den Weltraum flogen und andere Welten zu erobern und zu terrorisieren. Einige von ihnen begannen, den Kräften von Carcosa zu dienen und wurden mit der Hilfe unausprechlicher Wesen sogar noch mächtiger.

Ein Teil der Yither stimmte dafür, diese Flüchtlinge aufzuspüren und sie zu vernichten, ehe sie noch mehr vom Multiversum zerstörten. Die Gouverneure der Yither wussten zwar, dass eine solche Mission die Rückkehr der Flugkraken aus ihrem Gefängnis nicht verhindern würde, aber sie glaubten, dass die Bekämpfung ihrer Feinde auf anderen Welten deren Ausrottung beschleunigen und die Entwicklung der käferartigen Kreaturen sicherstellen würde, in deren Körper die Yither irgendwann zu entkommen hofften.

Jene Yither, welche sich dazu entschlossen, den Kampf zu den Flugkraken zu tragen, waren zum größten Teil Veteranen des ersten Aufstands. Mehrere Kriegerfraktionen verwendeten ihre Technologie und Magie, um ihre Feinde zu anderen Planeten zu verfolgen. Eine Gruppe, angeführt von einer Konklave aus Yither-Ältesten, benutzte neu entwickelte und gefährliche Magie zur Ausführung eines gewagten Aktes: Sie bewegten die yithische Stadt Kothrekis auf eine Welt, auf der die Flugkraken eine Wesenheiten namens Xhamen-Dor aufgezogen hatten. Dort führten sie Krieg gegen ihre alten Feinde, nur um zu erkennen, dass sie nicht gewinnen konnten. Daher führten sie die Vernichtung dieser Welt herbei, wodurch sie Xhamen-Dor und seine Flugkraken-Anhänger zerstören wollten. Unglücklicherweise funktionierte dieser verzweifelte Plan nicht (siehe Yither auf Golarion auf Seite 216 für Einzelheiten).

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

LEBENSWEISE

Die Lebensweise der Yither ist einzigartig, da ihre fundamentale Natur nicht mehr auf Körpern basiert. Wenn sie das Multiversum erforschen, entsenden sie ihren Geist, um die Körper anderer Kreaturen zu besetzen. Diese Fähigkeit zum Projizieren ihres Geists unterscheidet die Yither wahrhaftig von anderen Spezies.

Ein Mitglied der Großen Rasse kann seinen Verstand auf der Suche nach intelligentem Leben in jede Zeit und an jeden Ort entsenden, indem es ein spezielles Gerät in Betrieb nimmt, welches seine Gedanken fokussiert. Findet es eine Welt mit solchen Wesen, dringt es weiter vor und hält Ausschau nach Individuen mit Erfahrungen oder Wissen, von denen die Yither profitieren können. Der Yither kontaktiert solche Individuen auf telepathische Weise und tauscht mit ihnen den Körper.

Während das Mitglied der Großen Rasse die neue Welt im Wirtskörper erkundet, kann sich der Geist des Wirts im Körper des Yithers uneingeschränkt in dessen Stadt bewegen, solange er Zeit damit verbringt, sein Wissen weiterzugeben, und er bestimmte Regeln befolgt. Beendet der Yither seinen Ausflug, werden die Erinnerungen des Wirts an seine Zeit mit den Yithern gelöscht und beide Geister kehren wieder in ihre ursprünglichen Körper zurück. Der Prozess der Gedächtnisveränderung ist allerdings nicht perfekt, sodass Wirte oft unter verstörenden Träumen und kurzen, undeutlichen „Erinnerungsblitzen“ leiden. Manchmal sind diese Erinnerungen so lebhaft, dass sie den Wirt in den Wahnsinn treiben, weil er versucht, die Wahrheit über das Gesehene herauszufinden.

Wesen, welche die Yither zu Gesicht bekommen haben – meistens in den Quasi-Erinnerungen von Träumen oder Albträumen – kennen lediglich die physische Gestalt der Großen Rasse, welche sie auf der Welt annahm, die sie der Kontrolle der Flugkraken entrissen hat. Da die Yither die Fähigkeit besitzen, die Geister ihrer gesamten Zivilisation geschlossen in eine neue Spezies zu übertragen, wenn der eigene Planet nicht mehr bewohnbar ist, könnten sie damit fortfahren, bis das Multiversum aufhört zu existieren. Selbst dann mögen die Yither mit ihrem riesigen und weiter anwachsenden Reichtum sowohl an magischem als auch an wissenschaftlichem Wissen einen Weg finden, sogar der Auslöschung der bekannten Realität zu entgehen.

In ihrem derzeitigen, bekanntesten physischen Zustand bestehen die großen Körper der Yither aus einem gummiartigen Material, das dem von Pflanzen ähnelt. Sie wiegen Tausende von Pfunden und sind geformt wie schillernde Kegel, aus deren Spitze vier Tentakel sprießen. Yither sind imstande, diese Tentakel bis zu drei Meter weit auszustrecken und vollständig in ihre Körper einzuziehen, was sie vielseitig verwendbar macht. Außer deren Körpergröße und Farbmuster unterscheiden sich die Wesen kaum voneinander. Manche Yither entwickeln sich jedoch durch ihr hohes Alter und die Ansammlung von großer mentaler Macht zu Yither-Ältesten (*Pathfinder Almanach der Okkulten Monster*, S. 62).

Eine Gliedmaße ragt direkt aus der Spitze eines Yither-Körpers heraus und trägt den Kopf der Kreatur, einen Ellipsoid mit drei unverhältnismäßig großen Augen, die in gleichen Abständen an dessen Äquator sitzen. Eine Masse aus kleineren Tentakeln hängt wie ein obszöner Bart sich windend und zuckend vom Kopf herab. Diese winzigen Stränge dienen unter anderem als Finger, mit denen die Yither sehr komplizierte Handlungen ausführen können. Die drei anderen Tentakel sind an drei Seiten des Körpers angebracht. Eines trägt eine Gruppe von trompetenartigen Auswüchsen, durch welche die Yither sich ernähren (ausschließlich mit einer auf Pflanzenmaterial basierenden synthetischen Paste) und mit denen sie einfache Geräusche erzeugen können. Die anderen beiden Tentakel enden in Klauen oder Scheren, die Yither als Hände verwenden und mit denen sie verschiedene Klick- und Scharngeräusche produzieren, welche zusammen mit einigen anderen Lauten ihre Sprache bilden.



Yither pflanzen sich asexuell fort, indem sie am Fuß ihres Körpers Knospen entstehen lassen, die schließlich abfallen. Diese Brut wird in flachen Bottichen gehegt, bis sie ausgewachsen ist. Allerdings vermehren sich Yither nur selten, denn sie leben lang und sehen keine Notwendigkeit, ihre Anzahl über die der Geister hinaus zu vergrößern, die in ihrer Gesellschaft existieren, denn jeder Abkömmling wächst mit einem Bewusstsein der fremdartigen Körper heran, welche die Große Rasse bewohnt. Diese Pflanzengestalten können 5.000 Jahre alt werden, bevor sie an Altersschwäche sterben. Steht in Yither kurz vor dem Tod, sondert er oder ein Verbündeter Brut ab. Der alte Yither tauscht seinen Geist mit dem der Brut, ehe er stirbt, und fährt mit seinem Leben fort. Der gerade entstandene Verstand ist in dem sterbenden Körper gefangen und meistens noch zu jung, um seine Existenz zu verstehen, bevor sie endet. Auf diese Weise ist ein Yither theoretisch in der Lage, ewig zu bestehen, wenn er nicht durch Krankheit, einen Unfall oder Gewalteinwirkung ums Leben kommt. Da Yither keine Nachkommen erzeugen können, welche ihrer auf dem Geist basierten Zivilisation angehören, empfinden sie den Verlust eines der ihren als eine schreckliche Tragödie. Daher unternehmen sie alles Mögliche, um am Leben zu bleiben.

GESELLSCHAFT

Yither sind grundlegend rationale Wesen. Daher fußt ihre Gesellschaft auf dem Prinzip geteilter Ressourcen, die unter einem Regime strenger Regeln verwaltet werden. Ihre Regierung ist eine Föderation, die mehr einer Liga von Gemeinden als einem homogenen Nationalstaat ähnelt. In dieser Föderation existieren vier größere geographische Regionen, die alle ihren eigenen verwaltenden Rat besitzen. Die vier Räte fungieren als Wahlorgan, welches das Gremium der Gouverneure wählt, das als Regierung für alle Yither fungiert. Beiden Institutionen können ausschließlich Yither-Älteste angehören. Bürger, die mit einer Entscheidung ihres Rats nicht einverstanden sind, können beim Gremium vorstellig werden, welches schließlich die endgültige Entscheidung über die Angelegenheit zum Wohl des ganzen Volkes trifft.

Kriminalität kommt in der Gesellschaft der Yither nur äußerst selten vor und eines Verbrechens Beschuldigte werden mit extremem Respekt behandelt, denn kein Angehöriger der Großen Rasse will die Zahl seiner Mitangehörigen durch solch unzivilisierte Strafen wie Verbannung oder Tod reduziert sehen. Urteil und Strafe werden erst nach gründlicher Abwägung der Motive des Beschuldigten verkündet, wobei Verhandlungen schon einmal Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte in Anspruch nehmen können, da die Taten des Beschuldigten gegen seine unendliche Lebensspanne aufgewogen werden müssen. Yither, die für geringere Verstöße verurteilt werden, verlieren bestimmte gesellschaftliche Privilegien. Schwerere Straftaten haben oftmals zur Folge, dass der Geist des Täters gefoltet wird, ohne dass man ihm die Erlösung durch den Tod gewährt. Nur die schrecklichsten Taten ziehen die fast undenkbbare Strafe der Hinrichtung nach sich.

Die Yither waren durch die Beobachtung zahlloser anderer Kulturen in der Lage, sehr fortschrittliche Technologie zu entwickeln, welche die Produktion von Nahrung und anderen Gütern automatisiert. Die Bauwerke ihrer Städte werden von großartigen Maschinen gepflegt und gewartet, sogar im Angesicht plötzlicher geologischer Turbulenzen. Dadurch sind die Yither frei von den Ba-

nalitäten der körperlichen Arbeit und können sich auf das Studium der Wissenschaften, das Verfolgen künstlerischer Visionen und das Ansammeln von noch mehr Wissen konzentrieren.

Die Yither sind im Allgemeinen ein friedliebendes Volk, doch ihr Kampf gegen die Flugkraken und andere Kreaturen ihrer Welt, wie die sternköpfigen Älteren Wesen, hat die Große Rasse dazu gezwungen, ihren kollektiven Verstand mit der Entwicklung mächtiger, vernichtender Waffen zu beschäftigen. Wenn Yither in eine Situation gezwungen werden, in der sie keinen anderen Ausweg als den Krieg sehen, dann sind die Resultate von verheerender Natur.

Spaltungen innerhalb der Gesellschaft der Yither sind ungewöhnlich, aber auch Teil ihrer Geschichte, und waren manchmal sogar für den Ausbruch von vernichtenden Bürgerkriegen verantwortlich. Die meisten Yither verstehen allerdings, dass sie die Geister ihrer Artverwandten bewahren müssen, damit die Existenz ihrer Spezies nicht in Gefahr gerät. Größere Bedrohungen wie die Flugkraken sind wichtiger als alle ideologischen Differenzen.

Als Wesen der bloßen Gedanken, die seit unvorstellbar langer Zeit existieren, stellen Yither für die meisten anderen Kreaturen, denen sie begegnen, ein Rätsel dar. Die Pfade der Logik, auf denen ein yithischer Verstand wandelt, sind mit Äonen von Erfahrungen und Wissen gepflastert. Nur die fähigsten Geister können sich mit ihnen verständigen und sich dabei nicht verlieren. Yither sind undurchschaubar, sogar wenn sie die Körper einer vertrauten Spezies beherrschen. Ihr Überleben und die Vernichtung der Flugkraken nehmen für sie einen Stellenwert über allen anderen Belangen ein. Dadurch können sie auf Kreaturen kalt und gefühllos wirken, deren Handlungen mehr von Emotionen, Moralvorstellungen und anderen gemeinen Regungen motiviert werden.

Die Wahrheit ist natürlich weitaus komplizierter. Yither sind meistens zur Zusammenarbeit mit anderen Wesen bereit. Sie geben ihnen gelegentlich Zugang zu ihren Bibliotheken, insbesondere dann, wenn sie im Austausch neues Wissen erhalten können. Stimmen die Bedürfnisse der Yither mit denen anderer Wesen überein, können sie die vollständige Macht ihres Intellekts einsetzen und auf die Weisheit von unzähligen Welten zurückgreifen. Damit formulieren sie Pläne und erschaffen Waffen, was sie zu mächtigen Verbündeten macht. Allerdings darf man nie vergessen, dass es sich bei Yithern um Kreaturen handelt, deren rational Denken sie zur Zerstörung der Geister von ganzen Spezies treibt, um zuallererst ihre eigene fortlaufende Existenz sicherzustellen.

Durch ihre Erfahrungen mit einer großen Vielfalt von Kulturen sind Yither mit jeder vorstellbaren Klasse in Kontakt gekommen. Die Liebe der Wesen zum Wissen führt für gewöhnlich dazu, dass sie Stufen als Alchemisten, Arkanisten, Ermittler, Magier, Mentalisten, Okkultisten und sogar Hexen aufsteigen. Kriegerisch veranlagte Yither konzentrieren sich auf die Ausrottung von Flugkraken, wo auch immer sie auf diese stoßen, wobei sie Stufen als Attentäter, Kampfmagier, Kinetiker und Waldläufer nehmen. Yither beten außerdem nur selten zu göttlichen Wesen, da sie keine Notwendigkeit sehen, etwas Anderes zu verehren als die Große Rasse. Daher verzichten sie auf den Aufstieg als Kleriker, Mystiker, Paladin oder als ähnliche Klasse. Einige wenige Exemplare lernen aber die göttlichen Mächte einer bestimmten Welt kennen und versuchen sich als Inquisitoren. Diese Yither verwenden die Macht ihrer erwählten Gottheit, um ihre Feinde zu finden und zu vernichten.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

ZUFLUCHTSORTE

Wenn Yither in einen anderen Körper schlüpfen, gehen sie dorthin, wo sie am meisten über die Zeit und den Ort, in bzw. an denen ihr Wirt lebt, erfahren können. Bibliotheken, Museen und andere Orte des Lernens sind ihre häufigsten Ziele. Ein Gelehrter auf Besuch, der sich eigenartig benimmt oder nach Informationen sucht, die nichts mit seinem üblichen Betätigungsfeld zu tun haben, könnte durchaus den Verstand eines Yithers in sich tragen. Ist ein Yither jedoch einmal auf eine Spur des Wissens gestoßen, die für die Erfüllung der in ferner Zukunft liegenden Ziele seines Volks nützlich sein könnte, wird er den Hinweisen auf der Suche nach besserer Einsicht über den ganzen Planeten folgen.

Wenn Yither sich nicht in ihrer Heimatstadt aufhalten, suchen sie sich abgechiedene Zufluchtsorte, die ihnen Schutz bieten, während sie ihren Verstand auf Reisen schicken. Der Unterschlupf eines einzelnen Yithers ist zu Versorgungs- und Verteidigungszwecken mit der fortschrittlichsten Technologie bestückt, die er konstruieren oder beschaffen kann. Die Zuflucht muss genügend Ressourcen bereitstellen, um den Yither am Leben zu erhalten, sowie als Gefängnis ohne Ausweg dienen, während sein Körper vom Geist einer anderen Kreatur kontrolliert wird. Einige Yither ziehen es vor, ihre Körper entweder durch Magie oder spezielle Fesseln bewegungsunfähig zu machen. Unglücklicherweise sind Wesen, die Jahre in Isolation im Unterschlupf eines Yithers verbringen, für gewöhnlich wahnsinnig geworden, wenn sie in ihre eigenen Körper zurückkehren.

YITHER AUF GOLARION

Es kommt selten vor, auf einem beliebigen Planeten zu beliebiger Zeit auch nur einem yithischen Verstand zu begegnen. Einige Welten ziehen jedoch die besondere Aufmerksamkeit der Großen Rasse auf sich, wenn sie dort wichtige Informationen über das Schicksal der Yither vermuten oder der Planet eine Rolle in deren Kampf gegen die Flugkraken einnimmt. Zu diesen Welten gehört auch Golarion.

Als die Yither entdeckten, dass die Flugkraken von der Erde entkommen waren, benutzten ihre mächtigsten Ältesten neu entwickelte, aber gefährliche Kräfte, um Raum und Zeit zu krümmen. Damit bewegten sie in einem Augenblick eine komplette Stadt der Yither namens Kothrekis auf einen anderen Planeten. Dieser wagemutige Akt zerbrach den Verstand mehrerer Yither und beschädigte einige Bauwerke der Stadt, aber der Großen Rasse gelang es dennoch, auf dieser Welt Krieg gegen die Flugkraken zu führen. Leider erwiesen sich diese als zu stark, worauf die Yither die Zerstörung des Planeten in die Wege leiteten. Sie hatten jedoch vorausgesehen, dass sogar diese verzweifelte Tat ihre Feinde nicht besiegen würde, denn ihre größten Zeitseher hatten Xhamen-Dors überleben und seine letztendliche Landung auf einer weiteren, entfernten Welt prophezeit: auf Golarion. Also transportierten die Yither in den Augenblicken vor der Zerstörung des Planeten Kothrekis ein weiteres Mal, diesmal nach Golarion. Dort hatten sie vorgehabt, ihre Forschungen fortzusetzen und sich erneut auf eine Konfrontation mit den Flugkraken vorzubereiten. Die Reise sollte sich aber als die letzte von Kothrekis erweisen, denn sie ließ nicht nur die riesigen Antriebe der Stadt kollabieren, sondern trieb auch die Ältesten der Yither in den Wahnsinn.

Kothrekis erreichte Golarion tief unter der Wüste im Südwesten von Casmaron, in der Region der Finsterlande namens Orv. Bei ihrer Ankunft blühte das Leben in diesem Gebiet. In den ersten der vielen Jahre in Orv waren die Bewohner von Kothrekis damit beschäftigt, sich von der katastrophalen Landung zu erholen. Die wahnsinnigen Ältesten wurden mit der Zeit entweder getötet oder vertrieben, während die wenigen Verbleibenden sich mit den Vorbereitungen für die Wiederaufnahme ihres Kampfes gegen die Flugkraken beschäftigten. Unglücklicherweise begann das einst so lebendige Gebiet durch die Ankunft von Kothrekis zu verdorren. Reiche Erde verwandelte sich langsam in roten Sand und die Vorräte der Yither schrumpften. Spannungen unter ihnen nahmen zu und arteten in Gewalt aus. Schließlich schloss eine kleine Gruppe aus Anführern einen unsicheren Waffenstillstand, der lange genug dauerte, damit der Großteil der Gruppe ihre Geister in jüngere Körper in einer anderen Zeit und an einem anderen Ort transferieren konnte. 15 bis 20 Yither blieben auf Golarion zurück, um weiterhin die Oberfläche zu beobachten und darauf zu warten, dass der Krieg gegen die Flugkraken wieder aufflammen würde. Währenddessen blies seltsamer Wind roten Sand über die Stadt, die in jedem Jahr mehr davon bedeckt wurde und der ihre uralten Bauten sowie die geistige Gesundheit der übriggebliebenen Bewohner verfallen ließ.

Golarions Rolle hat die Yither dazu veranlasst, ein Netzwerk aus Agenten in der Region der Inneren See aufzubauen. Es konzentriert sich aufgrund der Hoffnung, an Technologie aus der Silberkuppe zu gelangen, insbesondere in Numeria. Eine andere Gruppe studiert die Geschehnisse in Tian Xia, insbesondere in Zi Ha. Mit einiger Wahrscheinlichkeit versuchen die Yither, die Fähigkeit der Samsaraner zur Reinkarnation zu verstehen – und möglicherweise zu replizieren.

Verborgene Yither arbeiten für gewöhnlich allein, unterstützen sich jedoch bei der Geheimhaltung ihrer Anwesenheit und ihrer Ziele gegenseitig. Wenn für einen Yither die Zeit gekommen ist, Golarion zu verlassen, kontaktiert er einen Kollegen, der den Geisttausch überwacht. Dann entfernt und zerstört dieser das Fokussierungsgerät, solange der Wirt noch bewusstlos ist, damit niemand anderes dessen Funktionen erlernen kann.

AUSRÜSTUNG

Die Große Rasse von Yith hat Tausende von Jahren überlebt, weil sie das von ihren Geistreisenden gesammelte Wissen benutzt hat. Dieses Wissen zeichnen sie manchmal in ungewöhnlichen Büchern auf.

PNAKOTISCHE AUFZEICHNUNG

PREIS 2.000 GM

GEWICHT 10 Pfd.

Diese merkwürdigen Bücher wurden aus einer Metalllegierung angefertigt, welche außer den Yithern nur wenigen Wesen bekannt ist. Diese Bücher entstammen angeblich derselben Sammlung wie die *Pnakotischen Manuskripte*, werden im gesamten Multiversum gehandelt und enthalten Notizen von Besuchern in yithischen Städten. Jeder Band wurde in verschiedenen Sprachen verfasst und bietet ein breites Spektrum an Informationen über ein bestimmtes Thema. Diese sind jedoch häufig seltsam spezifisch und lassen einen Kontext vermissen. Eine einzelne Pnakotische Aufzeichnung behandelt ein einziges Thema innerhalb der Grenzen einer Wissensfertigkeit, wie zum Beispiel eine Ab-

handlung über religiöse Praktiken der Tiefen Wesen bei der Verehrung von Cthulhu (Wissen [Religion]), den Metabolismus eines Shoggothen (Wissen [Gewölbekunde]) oder die Methoden für die Konstruktion von Portalen zwischen unterschiedlichen Welten (Wissen [Arkanes]). Ein Leser kann einen einzigen Fertigkeitwurf für Wissen der passenden Kategorie ablegen, indem er bei Nachforschungen über ein entsprechendes Thema eine Pnakotische Aufzeichnung 8 Stunden lang studiert. Er erhält einen Situationsbonus von +10 auf diesen Wurf.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Yither haben gelernt, die Magie und Technologie zum Erfüllen ihrer grundlegenden Bedürfnisse, zum Sammeln von Wissen und zum Kampf gegen ihre Feinde zu benutzen. Mittlerweile sind einige dieser Gegenstände auch auf Golarion aufgetaucht.

AMULETT DES WINDWIDERSTANDS		PREIS
		10.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	ZS 9	GEWICHT —
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie [Luft]		

In dieses runde Steinamulett wurde eine dünne Spirale graviert, die sich zu seiner Mitte hin windet und so den Eindruck eines mächtigen Wirbels heraufbeschwört. Das Amulett umgibt den Träger mit einem reaktionsfähigen Feld, welches die negativen Effekte von natürlichem und magisch kontrolliertem Wind aufhebt. Der Träger behandelt alle diese Effekte, als stünde er unter dem Effekt von *Bewegungsfreiheit*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM
-----------------------------	-----------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Windkontrolle*

ELEKTRIZITÄTSKÄFIG		PREIS
		2.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 13	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Starke Hervorrufungsmagie [Elektrizität]		

Ein Anwender kann diese jeweils vier winzigen, mit kleinsten Vorwölbungen aus Kupfer versehenen Kugeln aus einem mattgrauen Material als Berührungsangriff im Fernkampf auf ein einziges Ziel werfen. Die Grundreichweite beträgt 9 m. Bei einem Treffer springen die Kugeln vom Ziel weg und bilden um es herum einen unbeweglichen Käfig aus halb-soliden Blitzen. Jede Kreatur, welche die Begrenzung des Käfigs durchdringen will, erleidet automatisch 10W6 Punkte Elektrizitätsschaden. Vier gleichzeitig geworfene Kugeln können ein mittelgroßes Ziel einfangen, acht ein großes, zwölf ein riesiges und 16 ein gigantisches. Der *Elektrizitätskäfig* bleibt für 1 Minute pro Kugelsatz bestehen, worauf er sich auflöst und die Kugeln dabei zerstört. Der angegebene Preis gilt für einen Satz aus vier Kugeln.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.000 GM
-----------------------------	-----------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Blitz*, *Energiekäfig*

MNEMONISCHES REPOSITORYUM

PREIS
3.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 3	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Schwache Erkenntnismagie [Geistesbeeinflussung]		

Diese Vorrichtung sieht aus wie ein klarer, faustgroßer Kristall mit einem Gitter, das aus beinahe unsichtbaren Strängen silberweißen Metalls besteht.

Ein Anwender kann seine Erinnerungen im Kristall speichern, indem er ihn in beiden Händen hält und sich konzentriert. Die Informationen werden im Kristall verwahrt, sodass sie später klar und deutlich abgerufen werden können. Der Kristall speichert eine fast unbegrenzte Menge an Informationen. Der Anwender muss sich jedoch 1 Minute lang konzentrieren, um eine Menge an Daten zu speichern, für deren Weitergabe er mit anderen Methoden 10 Minuten brauchen würde.

Die Informationen in einem *Mnemonicischen Repositoryum* können auf ähnliche Weise abgerufen werden; für 10 Minuten an Daten benötigt man 1 Minute an Konzentration. Der Anwender muss dazu das mentale Passwort kennen, das von der Kreatur festgelegt wurde, welche die Informationen gespeichert hat. Ein *Mnemonicisches Repositoryum* kann dazu verwendet werden, die Effekte von Zaubern wie *Erinnerung unterdrücken*^{ABR VII} oder *Erinnerung verändern* zu entfernen, solange der Anwender seine wahren Erinnerungen gespeichert hat, bevor er dem Effekt dieser Zauber ausgesetzt war. Das Repositoryum kann weder durch den Zauber *Verstand auslöschen*^{ABR VII} auferlegten negativen Stufen entfernen noch bereits gewirkte Zauber wiederherstellen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.500 GM
-----------------------------	-----------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, Gedankenverbindung^{ABR VII}

WEITERFÜHRENDE LEKTÜRE

Die Details dieses Artikels wurden vornehmlich von H. P. Lovecrafts Novelle *Der Schatten aus der Zeit* inspiriert. Weitere Informationen entstammen Chaosiums Rollenspielsystem Call of Cthulhu (auf Deutsch „Cthulhu“ von Pegasus Spiele). Mehr Wissen über die fremdartigen Yither findest du in diesen beiden exzellenten Quellen.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

OKENO DIE GELBE STADT

Wie die erquickliche Sonne ist die Stadt, meine Heimat, in strahlendes Gelb gehüllt. Der Strom der Sklavenjänergaleeren fließt unablässig in den Hafen hinein und auch wieder hinaus. Ihre gebauschten Segel transportieren ihre fleischliche Ware bei Tag und bei Nacht, sodass die Auktionsgruben und -häuser jederzeit mit neuen Beständen aufgefüllt sind, die verkauft und bezahlt werden können. In ruhigen windstillen Nächten kann man das Wimmern und Schluchzen der Sklaven über die Bucht hinüberwehen hören. Trotz ihrer Schreie nennen wir, die wir hier leben, dies die Stadt der Freude und des Gelächters. Manche behaupten, dass das Gelächter von meinen Gnollschwestern herrührt, wenn wir unsere Stärke in einer Stadt der Menschen zur Schau stellen. Andere sagen, es ist das Lachen der Sklavenjäger, die immer fetter werden, aufgrund ihrer Profite auf den Fleischmärkten. Anders als an vielen anderen Orten der Welt heißt man uns hier in Okeno willkommen. Hier sind wir viele, hier gedeihen wir. Doch wir müssen trotzdem immer auf der Hut sein; Sklavenjäger haben viele Feinde und gnollische Sklavenjäger sogar noch mehr.

- Ruuthan die Gescheckte, gnollische Sklaventreiberin

Okeno erhebt sich über den südlichen Küsten der Insel Felsgrat. Nebelschwaden hängen der Gelben Stadt und gelegentlich senkt er sich so tief hinab, dass er die gewundenen Straßen verbirgt. Man nennt Okeno die Gelbe Stadt, weil die Segel der Sklavensjäger, die hier vor Anker gehen, gelb sind. Die Sklaverei ist der Grund, warum Okeno existiert, sie ist Okenos Handels- und Lebensblut. Es fließt nach wie vor, trotz der Schikanen der andoranischen Adlerritter und der Freibeuter, die gegen die Sklaverei sind, und nichts lieber tun würden, als ihr eine Lanze durch das Herz der Stadt zu bohren.

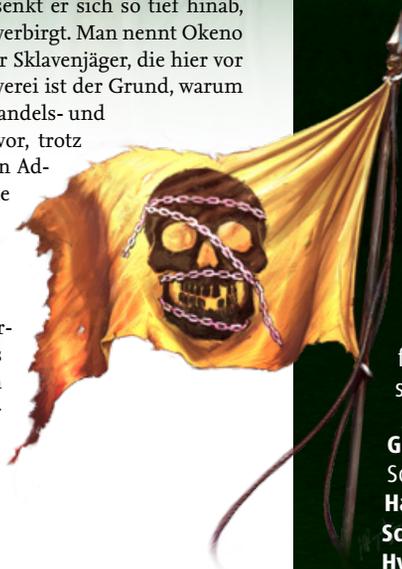
Okeno wird gern mit den verstreuten Teilen eines Puzzles verglichen, ihre labyrinthartigen Gassen und planlos konstruierten Distrikte scheinen völlig gedankenlos um einander herum gebaut worden zu sein.

GESCHICHTE

Die atemberaubenden Wasserfälle, die sich aus dem Felsgratgebirge ergießen, waren der Grund, warum Piraten die Gegend westlich des Gelben Hafens als Ankerplatz zuerst nutzten. Dort gibt es überall an der Küste viele Buchten und natürliche Häfen, die ebenso als hervorragende Deckung für die Aktivitäten der Besucher fungierten. Allerdings kam es erst im Jahre 3496 AK dazu, dass dieses gesetzlose Gesindel eine Herrscherin erhielt. Kapitänin Ilmatis Okeno ernannte sich selbst zur Fürstin des Hafens und bot all jenen ihren Schutz an, die hierherkamen. Schon bald trug die Siedlung ihren Namen. Okeno war eine Art Genie, eine charismatische Führerin, die den Hafen für ein Jahrzehnt beherrschte. Doch ihr Versuch, die Piraten unter ihrem Banner zu vereinen, schlug fehl und hatte ihren Tod zur Folge.

In den nächsten Jahrhunderten gedieh Okeno trotz einer fehlenden zentralen Führung immer weiter. Im Jahr 3721 AK bekam Okeno den ersten nennenswerten Widerstand gegen seinen Handel zu spüren. Eine Armada aus im Privatbesitz befindlichen taldanischen Schiffen aus der Region, die man heute als Andoran kennt, griff die Sklaventreiber zwischen Okeno und den Häfen in Chelias und Taldor an. (Dies war ein frühes Anzeichen der feindlichen Einstellung gegenüber der Sklaverei, die ein Jahrtausend später Andoran kennzeichnen sollte, als es zu einer unabhängigen Nation wurde.) Um sich gegen die andoranischen Angriffe verteidigen zu können, übernahm der Piraten und Sklaventreiber Neguli Peitschenhand die Kontrolle über die Stadt. Gnadenlos versenkte er jedes Schiff, das den Hafen anlief, ohne ihm den Treueeid geschworen zu haben. Der monatelange Konflikt wurde später unter dem Namen das Jahr der Zerrissenen Segel bekannt. Indem er die Piratengilde von Okeno gründete, konnte Neguli auch nach diesem Zeitraum die Oberhand über Okeno behalten, wenn es auch nicht mehr so streng zuzuging wie zuvor.

Ein Jahrzehnt später brachten die Paktherren, die erst gerade in Katapesch angekommen waren, Ordnung in den Piratenhafen, indem sie ihn in die größere Nation Katapesch eingliederten. Sie erlaubten den Sklaventreibern von Okeno mit ihrem Handel fortzufahren, so lange ein Gouverneur aus Katapesch die Stadt verwaltete und dafür sorgte, dass Steuern in die Taschen der Paktherren fließen.



OKENO, DIE GELBE STADT

NB Großstadt

Gesellschaft +0; **Gesetz** +5; **Korruption** +7; **Verbrechen** +1; **Wirtschaft** +8; **Wissen** +3
Eigenschaften Berüchtigt, Sklavenmarkt, Strategische Lage, Tolerant (Gnolle), Wohlhabend

Gefahr +25

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Fürst

Einwohner 13.700 (5.200 Menschen, 1.400 Gnolle, 440 Halblinge, 380 Rattenvolk, 220 Halb-Orks, 150 Elfen, 80 Halb-Elfen, 830 Sonstige plus 5.000 Sklaven verschiedener Abstammung)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Gouverneur Morio Midasi (NB Mensch Schurke 9)

Hafenmeisterin Permelia „Pflockfuß“ Schwieler (N Mensch Draufgängerin^{ABR VI} 7)

Hyänenfürstin Njano (NB Gnollin Adlige 1/Bardin 12)

Richter Hanbal (RN Mensch Kleriker des Abadar 14)

Auktionsmeister Sarfaraz al-Qur (RB Mensch Aristokrat 2/Waldläufer 6)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 14.827 GM; **Kaufkraft** 112.500 GM; **Zauberei** 7. Grad

Gegenstände, Schwache 4W4; **Durchschnittliche** 3W4; **Mächtige** 2W4

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Sklavenmarkt Okeno gehört zu den wenigen Häfen in der Region der Inneren See, wo der Sklavenhandel nicht nur erlaubt ist, sondern auch das Kerngeschäft der einheimischen Wirtschaft darstellt. Fleischhändler aller Arten sind hier willkommen und bringen sowohl ihre klingenden Münzen als auch eine strenge Einhaltung der Handelsgesetze mit sich. (Gesetz +2, Wirtschaft +2)

Tolerant (Gnolle) Die Stadt Okeno ist berüchtigt für ihre große Gnollpopulation. Das Hyänenvolk ist renitent und rabiat, jedoch sorgt ihre Tüchtigkeit im Sklavenhandel für einen stetigen Zufluss zu den Fleischmärkten der Gelben Stadt. (Gefahr +5, Korruption +2, Wirtschaft +2)

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

Über die Jahrhunderte hinweg hat Okeno diesen Status beibehalten, indem es seine Beute sorgfältig auswählte und seine Freunde ebenso sorgfältig schätzte. Gegenwärtig ist der pragmatische und skrupellose Morio Midasi der Gouverneur von Okeno. Von seinen Vorgängern hat er viel gelernt. Er setzt lieber sein Gehirn ein anstelle seines Rapiers, um die wenigen Gesetze durchzusetzen, die Okeno hat. Midasi besitzt in der ganzen Stadt Verbündete. Seine Augen und Ohren sind gleich um die Ecke, lehnen sich Geschichten erzählend an die Theke oder lauern hinter den Rücken völlig Fremder. Midasi hält sich eine der exotischsten Kreaturen, die jemals auf einem von Okenos Fleischmärkten verkauft wurde, als Leibwächter: Ein bezauberter Gug (*Monsterhandbuch II*, S. 135), von dem man glaubt, er habe 23.000 GM für ihn bezahlt.

OKENO



GEOGRAPHIE VON OKENO

Okeno liegt unterhalb des imposanten Felsgratgebirges, die Stadt selbst besitzt keine Mauern oder Befestigungsanlagen. Seine Verteidigung beruht auf anderen wirkungsvollen Stärken: Intrigen, Bestechung und Spionage.

Der natürliche Hafen, den die Ausläufer des Gebirges bilden, bietet sogar während der schlimmsten Monsune einen ruhigen Ankerplatz. Die Bucht durchmisst etwa 640 m und ist sogar für die mächtigsten Kriegsschiffe tief genug. Ein großer Bereich aus aschgrauen Felsen erhebt sich aus dem Wasser. Er scheint aus einem einzigen Stück Felsgestein geschnitten zu sein. Es ist Steinstadt, das florierende Herz der Stadt, wo alltäglich Märkte abgehalten werden und der Großteil des einfachen Volkes, Künstler und Kaufleute, leben und handeln.

Außerhalb und darüber liegt der vornehme Stadtteil Bugspriet, wo die adligen Herren und Herrinnen leben. Die berühmte Große Straße, die zu den Bergen führt, wird von Wächtern gut behütet. Sie schützen das Geheimnis um die Lage der nahen Peschfelder und die Bergpfade, die zu den geheimen Festungen der Sklaventreiber führen. Dieses Viertel ist besser erhalten und hat breitere Straßen als der Rest von Okeno. Besucher sind im Schwarzen Zirkus und in den unteren Straßen dieses Viertels herzlich willkommen, doch jeder, der tiefer in diesen Distrikt eindringt, wird einer eingehenden Prüfung unterzogen.

Der Rest von Okeno besteht aus einer rutschigen Masse aus Gassen und Straßen, einem verwirrenden Labyrinth aus schattigen Sackgassen und Ecken, wo Halsabschneider jene mit einem vollen Geldbeutel freudig erwarten. Im Endeffekt führen aber alle Straßen zu den großen Fleischmärkten, auf denen in endlosen Auktionen Sklaven verkauft und bezahlt werden. Der größte von ihnen, der Alte Fleischmarkt, liegt inmitten der Windungen der Stadt, über den schon abertausende Leben käuflich abgewickelt wurden.

Es gibt auch etliche kleinere Fleischmärkte in dem heruntergekommenen Viertel, das sich den Namen mit diesen Örtlichkeiten teil. Die traurige Wahrheit ist nämlich die: Um in den Sklavenhandel einzusteigen, braucht man lediglich eine Grube mit einem Aussichtspunkt und einen Vorrat an Sklaven. Leider ist solch ein Geschäft unbeständig und die die Besitzer und ihre Märkte kommen und gehen schon beinahe täglich. Der Kichernde Fleischmarkt beherbergt den Großteil von Okenos einheimischen Gnollen. Viele der Sklavenjäger haben hier Stadthäuser mit versteckten Hinterhöfen. Diese besitzen zuweilen eine enorme Größe, wie man sie hinter den kunstvoll geschnitzten Türen zunächst nicht vermutet hätte.

Der Hafendistrikt ist der älteste Teil der Stadt. Er besteht aus zwei unterschiedlichen Bereichen: dem Gelben Hafen (dem ursprünglichen Sklavendock) und der Neuen Dockanlage. Diese beiden Häfen liegt der Hafendistrikt an der felsigen Küstenlinie. Hier kann man überall Amüsierbetriebe für Besucher finden. Dieser Landstrich, der teilweise gerade mal 50 m breit ist, nimmt das flache Land am Küstenrand ein. Dort, wo dieser Landstrich am engsten ist, liegt das Schiffswerft-Viertel. Dieser erhebt sich über die Docks auf einer Reihe von Holzstegen. Die Unterhaltungen, die man hier angeboten bekommt, sind brutal, teuer und gefährlich. Schurken mögen die Schiffswerft für ein ertragreiches Pflaster halten, doch sie halten sich von den grinsenden Gnollen fern, die einen Teil der einheimischen Wache bilden. Diese Gnolle sind gescheiter als ihre Artgenossen, zumeist handelt es sich bei ihnen um Weibchen, die immer auf der Suche nach Unterhaltung sind.

Der Teil der Stadt, der den Namen Schiffsfriedhof trägt, besteht zum größten Teil aus Teilen von Wracks, gestohlenen Schiffsteilen und anderem Strandgut und Plunder. Die extremsten Teile davon ähneln einem Schiff auf dem Land,

DIE STINKSTRASSEN

Die Stinkstraßen tragen ihren Namen aufgrund des durchdringenden Gestankes, der von den hier eingepferchten Sklaven ausgeht. Es handelt sich dabei um einen Spitznamen, der den Tunneln gegeben wurde, die den Hafen der Häute mit den diversen Warenhäusern der Sklavenjäger (oft auch Fleischgruben, Schweißströge und Schwarze Löcher genannte) verbinden. Diese Tunnel, die unter all dem Dreck alle einmal weiß waren, wurden aus demselben hier vorherrschenden Stein gekratzt, aus dem auch Steinstadt besteht. Diese Tunnel sind kaum höher als ein gebeugt gehender Mensch. Die Wände sind mit einer Patina aus menschlichen Abfall beschmiert. Manche bezeichnen ihn als Makel, der zu einer eigenständigen monströsen Form gefunden hat.

Glücklicherweise erwacht diese verdrehte Kreatur, genannt der **Wüterich** (Kadaverorgie, siehe *Der Fluch des Scharlachroten Thrones*, S. 278) nur äußerst selten, normalerweise nur nach einer besonders schweren Ungerechtigkeit oder einem Akt außergewöhnlicher Brutalität. Erhebt sich diese Wiedergänger-Aberration, sucht sie nach dem Schuldigen, wie auch nach seiner Familie, seinen Freunden und Gefährten. Er entführt diese sodann, um sie anschließend zu absorbieren. Ist dies erledigt, beginnt die eigentliche Rache. Die Opfer, die nun zerstückelt und körperlos in den Körper der Kadaverorgie hineingeschmolzen sind, sind nun dazu gezwungen, das Fleisch derjenigen zu fressen, die sie lieben oder respektieren. Wieder und wieder werden sie in diesem endlosen Kreislauf des Elends und der Bestrafung auseinandergerissen und wieder zusammengefügt.

andere Teile sehen eher wie eine an der Küste gelegene Gemeinde aus. Hier herrschen rauere Sitten in Sachen Handel, Industrie und Alchemie. Der Brennpunkt geht von einem gefährlichen, direkt hinter dem Hafendistrikt gelegenen Platz aus, dem Schiffsbruch.

BEDEUTENDE ORTE

Einige der wichtigsten Orte von Okeno sind nachfolgend aufgezählt.

1. Der Gelbe Hafen: Eine gewaltige Wand aus den gelben Segeln der Sklaventreiberschiffe begrüßt ankommende Besucher. Der Gelbe Hafen, manchmal auch Hafen der Häute genannt, besteht aus uralten Steinen und ist zugleich der älteste Teil der Stadt. Die Docks sind über zwei Ebenen gebaut. Über die untere Ebene wird der Transport der Sklavenjäger und ihrer Sklavenware über die zahllosen Stinkstraßen (siehe Kasten) abgewickelt. Die oberen Piere (die in der Regel aus Holz bestehen) sind für das Verladen anderer Handelsüter gedacht, zudem steigen hier die Mannschaften und Passagiere ein und aus. Okeno besitzt ein blühendes Fremdenverkehrsgewerbe. Die zahlreichen Händler, Aristokraten und Fremden, die hierher kommen um Sklaven zu kaufen, geben diesem Teil der Stadt im Vergleich zu den übrigen Teilen einen kosmopolitischen Anstrich.

Eine Gruppe streitsüchtiger Gnolle bewacht die Sklaven unter der Aufsicht von **Nexor Halbhand** (NB Gnoll Raufbold^{ABR VI} 6/Schurke 3), die gewaltige rechte Hand des Auktionsmeisters Fleischfürst Sarfaraz al-Qur, der alle Handelsvorgänge der Stadt in Sachen Sklaverei beaufsichtigt.

Im Gelben Hafen wimmelt es von Leiharbeitern, die alle ihre Stärke und ihr großes Wissen lautstark anpreisen.

Was Ewig Liegt,
Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

Theoretisch handelt es sich bei diesen Arbeitern um freie Leute, doch die meisten müssen wie Sklaven auf Geheiß ihrer geizigen Herren schuften. Diese Arbeitgeber beziehen zwar den Großteil ihrer Sklaven über die Fleischmärkte, doch viele versuchen sich hier und da einen Sklaven durch diverse niederträchtige Methoden anzueignen. Zu den Betrugsarten zählen auch Scheinflüchte.

Unter den bekannten Sklaventreibern, die man regelmäßig am den Docks antreffen kann, sind Kapitän Xiren Bhey, der Kapitän der *Unterströmung* und Brelitt Vinneau, ein chelischer Sklavenjäger, der die *Seegargyl* befehligt. Mehr Informationen zu diesen Gestalten und anderen berühmten Kapitänen der Sklavenhändler von Okeno stehen im *Handbuch: Piraten der Inneren See*.

2. Die Neue Dockanlage: Hat ein Schiff seine Ladung erst einmal gelöscht, wird es zur Neuen Dockanlage geschleppt, um dort anzulegen. An diesem Ort erhebt sich ein Netzwerk aus Holz aus der See, eine verwirrende Masse aus Pieren und Stegen, Kränen und Seilen, die sich scheinbar um die sie umgebenden Schiffe kümmern. Dieses Geflecht ist alles andere als neu, es besteht aus gewaltigen und uralten Schiffsplanken, die das Grundgerüst dafür bilden. Sturmgepeitscht und angegriffen von den häufigen Nebeln, die sich von dem Felsgratgebirge auf sie herabsenken, wirkt dieses Gebilde in der Tat wie ein Knochengerüst. Die gesamte Dockanlage wird ständig hier und da repariert, doch der stetige Strom ankommender Schiffe macht eine richtige Instandsetzung unmöglich. Die Neue Dockanlage ist daher ein Resultat von Jahrhunderten der Bastelei und Improvisation. Folgerichtig ist sie ein wirklich gefährlicher Ort in einer gefährlichen Stadt. Glaubt man eine einheimischen Legende, dann wird ein Besucher hier eher durch einen losen Nagel bei Ankunft anstelle durch ein Messer im Rücken getötet. Daher rührt auch das hiesige Sprichwort: „Ein rostiger Nagel ist in der Gelben Stadt die tödlichste Waffe.“

Gouverneur Morio Midasis engste Vertraute, Kapitänin Permelia „Pflockfuß“ Schwiele, eine einbeinige ehemalige Piratin, die es nun zur Hafenmeisterin gebracht hat, sammelt hier die Steuern von den einlaufenden Schiffen ein. Permelia hat einen der härtesten Jobs in der ganzen Stadt und zudem ein Nest aus Werratten-Helfern, die versteckte Güter aufspüren und hervorkramen, die an der Steuer vorbeigeschmuggelt werden sollten. Diese Werratten sind hier auch unter dem Namen „die Maulwürfe“ bekannt. Ihr Leutnant **Akall ni Hatrass** (NB Halbling natürliche Werratte Schurkin 5) ist für ihren Spürsinn in Sachen geschmuggelte Güter und Geheimnisse geradezu legendär. Das am schlechtesten gehütete Geheimnis in Okeno ist die Tatsache, dass Pflockfuß Schwiele besonders empfänglich für Bestechungen ist. Selbst ihr Arbeitgeber Midasi (und höchstwahrscheinlich seine Vorgesetzten, die Paktherren) wissen dies. Aber Midasi ist sich ebenso bewusst, dass diese Hafenmeisterin weder schlechter noch besser ist, als alle ihre Vorgänger, also lässt er sie in dem Glauben, dass sie ihn zum Narren hält. Natürlich hat er vor, ihr alles, was sie besitzt, wieder abzunehmen, wenn der richtige Zeitpunkt gekommen ist.

3. Das Rattenschwanzhaus: Diese von hunderten auffälligen Zeichen umgebene, baufällige Spielhölle besteht aus alten Schiffsteilen. Sie thront über den ruhigen Gewässern der Bucht. Der Besitzer **Rithiri Halmas** (NB Halbling natür-

liche Werratte AlchemistEXP 6) hat das breiteste Lächeln in ganz Okeno. Zudem soll er Gerüchten zufolge die reichste

Person in der gesamten Stadt sein. Außerdem soll er es auf Morio Midasis Posten als Gouverneur der Stadt abgesehen haben. Halmas ist gefährlich charmant und hat ein ausgesprochen gutes Gedächtnis für Details. Besucher mögen nur wenige Minuten in seiner Gesellschaft verbringen und dann monatelang fort sein, doch bei ihrer Rückkehr erinnert sich Halmas an sie und die Konversation, die sie führten. Halmas ist ein besonderer Freund der Gnollsklaventreier und ein glühender Bewunderer der Hyänenfürstin (siehe S. 41), obwohl er sie trotzdem eines Tages zu vergiften wünscht. Geschickt nutzt er die angeborene Brutalität der Gnolle für besondere Spiele aus. Er meidet die brachialen Unterhaltungen des Schwarzen Zirkus (siehe S. 43), stattdessen beschränkt er seine Garstigkeit auf sadistische Wetten, die Tiere beinhalten.



PERMELIA COCKLE

4. Die Flotte: Wenn Seeleute viel Glück haben, dann erhalten sie von ihren Kapitänen die Erlaubnis von Bord zu gehen, wenn sie in Okeno vor Anker liegen. Die meisten Kapitäne gestatten ihren Leuten dies nämlich nicht. Diejenigen, die von Bord gehen, finden in der Flotte, einem der ekelregendsten, flohverseuchten Orte auf ganz Golarion, eine Mütze voll Schlaf. Dieses Labyrinth aus alten Schiffen schwimmt teilweise im Hafen. Bei der Flotte handelt es sich um eine verwirrende Mischung aus Absteige, Taverne, Badehaus und Slum, die sich in einer endlos abgewrackten Struktur vereinen. Trotzdem besitzt die Flotte einen luxuriösen Bereich, den man das Heck nennt. Dieser weitaus ruhigere und kultiviertere Bereich schreckt die meisten Besucher wegen seiner hohen Preise ab (10x so hoch wie die auf S. 159 im *Grundregelwerk* abgebildeten Preise für Unterkunft und Verpflegung), sehr zur Beruhigung der Wenigen, die sich diese Preise leisten können. Die Flotte wird von Admiralin **Dzibane Menkent** (RN Undine^{MHB} Bardin 5) geleitet, die eine Armee von Dienern, Sklaven und Wächtern mit ihrem heißen Temperament und ihrer immer präsenten Peitsche an ihrer Seite kontrolliert. Menkent kann eine Freude, ein Schrecken oder ein Rätsel sein: Interaktionen mit ihr gestalten sich gefährlich unberechenbar.

5. Schrein des Thaffaar: Dieser Tempel des Gozreh in Steinstadt trägt seinen Namen zu Ehren des Architekten, der die große Kuppel entwarf, die diesen Tempel krönt. Dieser Schrein erhält mehr Besucher als jede andere religiöse Institution der Stadt, sieht man einmal von der Bank von Abadar ab. Die bejahrten Priester, Geschwister aus Tian, **Niharo** (N Mensch Kleriker des Gozreh 8) und **Owayu** (N Mensch Druidin 8) werden von den meisten Einheimischen sehr geschätzt. Sie sind zwar mit kratzbürstigem und streitsüchtigen Naturell ausgestattet, aber sie segnen auch viele Schiffe, die den Gelben Hafen verlassen.

6. Die Halle der Sklaventreiber: Ein hoher Turm windet sich seinen Weg in die Höhe von diesem gedrungenen Gebäude aus Marmor. Das kunstvoll geschmückte Innere ist auf eine zentrale Öffnung ausgerichtet, wo ein überraschend großer Kronleuchter aus Gold hängt. Man sagt, er sei 40.000 GM wert. Das Gewölbe ist nach dem großen Tempel in der Hauptstadt die größte Bank des Abadar in Katapesch. Es ist der meistbewunderte und der meistbesuchte Ort in Okeno. Der ursprüngliche Kronleuchter wurde von einem Meisterdieb namens Pherkad vor beinahe 300 Jahren gestohlen,

aber die Fälschung ist so perfekt, dass der Diebstahl bisher noch niemandem aufgefallen ist. (ein erfolgreicher Wurf auf Schätzen gegen SG 40 ist nötig, um die Fälschung als solche zu erkennen und selbst dafür muss man den Kronleuchter besonders gründlich untersuchen). Der derzeitige Priester und örtliche Richter, Hanbal, kümmert sich um alle Vergehen, vom Diebstahl bis hin zum Mord. Hanbal, ein harscher und humorloser Mann, nimmt seine Pflichten ausgesprochen ernst. Vielleicht ist er sogar die einzige Person in ganz Okeno, die man nicht bestechen kann.

7. Die Gerbergruben von Okeno: Die Gerber von Okeno unterhalten diesen offenen, 90 m großen Hof. Hier befinden sich die Gerbertröge und -gruben der einheimischen Händler. Direkt hinter und rund um dieses Viertel lehnen sich große Haufen aus Tierfäkalien gegen die Rückwände des Gebäudes. Ihr Gestank wabert oft über die ganze Stadt.

8. Die Schiffswerft: Mehrere Meter unterhalb des auf hölzernen Gehsteigen befindlichen Unterhaltungsviertels, der Schiffsfriedhof genannt, liegt die Schiffswerft. Hier leben die Handwerker, die Schiffe reparieren und verbessern. **Falak Tubaa** (N Mensch Expertin 9) gilt weithin als erfolgreichste und talentierteste Schiffserbauerin in Okeno. Leider halten Gnollsklaventreiber ihre einzige Tochter Zahwah als Geisel, sodass Falak von den Gnollen gelegentlich gezwungen wird, Schiffe zu sabotieren. Auf diese Weise können die Gnolle sie später übernehmen und ausrauben.

9. Der Schiffbruch: Eine wackelige Masse aus Schiffsplanken wurde auf diesem Teil des Schiffsfriedhofes zusammengebunden, sodass ein offener Platz entstand. Eine Reihe aufragender Gebäude, zumeist umfunktionierte Hinterteile großer Schiffe, dominieren diesen schadhafte Ort. In letzter Zeit haben Erschütterungen die Stützen des Schiffbruchs verzogen, sodass dieser größtenteils verlassen wurde. Allerdings sind kriminelle Elemente dazu übergegangen, die verhältnismäßig luxuriösen, wenn auch gefährlichen Residenzen als Operationsbasen zu nutzen. Sie bauen darauf, dass die Instabilität dieses Bereiches das Gesetz aus ihren Angelegenheiten heraushält.

10. Der Alte Fleischmarkt: Ein gewundenes Labyrinth aus Gassen windet sich durch diesen Teil der Fleischmärkte. In diesem Bereich befinden sich freie Wege oberhalb von sandigen Gruben, die zwischen 3 m und 9 m darunterliegen. Diese Pfade werden anhand einer strikten Hierarchie beherrscht, die sich aus dem Respekt (und oft auch aufgrund der ausgeübten Gewalt) gegenüber den ältesten und meistetablierten Händlern gebildet hat. Diese Händler bekommen die besten und sichersten Aussichtspunkte, während geringere Sklaventreiber oder solche, die es bevorzugten anonym vorzugehen, gefährlichere Plätze einnehmen müssen. Der Alte Fleischmarkt ist mit den Docks durch die verschiedenen Stinkstraßen der Stadt verbunden.

Die Auktionen hier finden nicht anhand eines festen Terminplanes statt, auch wenn einige Feiertage des Abadar als Ausrede für das Abhalten besonders großer Sklavenmärkte genutzt werden. Ein bemerkenswert gewaltiger Sklavenmarkt wird an jedem Abadars Erntedank abgehalten. In dieser Zeit ist die Bevölkerung der Stadt beinahe doppelt so groß wie sonst, da Sklaven und Händler geradezu auf die Fleischmärkte strömen.



SARFARAZ AL-QUR

Der Auktionsmeister Fleischfürst Sarfaraz al-Qur, ein winziger Mann mit einer unglaublich tiefen, durchdringenden Stimme hält diese Auktionen ab. Man weiß, dass er Bestechungen annimmt, um bestimmte Bieter besser zu hören als andere. Er unterdrückt seine 20 Mitarbeiter und ist berüchtigt für seine Vorliebe für attraktive Frauen. Doch auch als erfahrener Schürzenjäger ist er in der Anwesenheit hochrangiger Gnollfrauen überaus vorsichtig, da es Gerüchte über deren unersättlichen Sexualtrieb gibt.

Die Fleischmärkte handeln nicht nur mit humanoider Ware. Die Monster, die hier über den Fleischmarkt verkauft werden, finden später oft ihren Weg in private Menagerien oder werden von reichen Ausländern als Wächter eingesetzt, die einzigartige Beschützer haben wollen.

11. Der Kichernde

Fleischmarkt: Die Gnolle haben einen eigenen Fleischmarkt, wo sie miteinander handeln können.

Obwohl auch Nicht-Gnolle hierherkommen, erregen sie immer wieder Aufsehen, insbesondere, wenn sie nicht von

Gnollen begleitet werden. Überall sieht man nervöse Wächter. Doch wer mutig genug ist, an einer solchen Auktion teilzunehmen, der findet manchmal richtige Schnäppchen unter den Sklaven. Schließlich sind Gnolle eher an Fleisch und Unterhaltung interessiert als an Hirn und Künstlern.

12. Der Schwarze Zirkus: Der berüchtigte und gewaltige Schwarze Zirkus ist die Hauptattraktion in Okeno. Jede Woche, sowie während wichtigen Festivitäten oder an Feiertagen gibt es hier eine Vorstellung. Für größere Veranstaltungen kommen die Leute von überall dort her, wo man ein blutiges Spektakel zu schätzen weiß. Und genau das ist es, was die Zeremonienmeisterin **Ictaria** (RB Tiefpling Nekromantin 14) zu bieten weiß. Die Vorstellung bietet eine kleine Armee aus Sklaven, Künstlern, Tieren und Opfern. Ictaria wird oft auf den Fleischmärkten in der Stadt gesehen, wo sie Material für neue Attraktionen einkauft.

13. Palast der Wasserfälle: Dieser Palast gehört wie viele andere auch einer berüchtigtsten Gnollsklaventreiberin, der Hyänenfürstin Njano (siehe S. 41). Der Palast wird mit Frischwasser gespeist, das hoch aus dem Felsgratgebirge kommt. Das Wasser wird hier sehr beeindruckend benutzt, schließlich wurde ein ganzer Flügel des Palastes über einem See erbaut. Die paranoiden Njano ändert ihren Wohnsitz von Zeit zu Zeit, gelegentlich wohnt sie sogar recht bescheiden, solange der Ort ihr auch ihr tägliches Bad in Milch bieten kann.

14. Palast der Honigsüßen Steine: Dieser Palast ist das Heim von Gouverneur Morio Midasi. Der goldene Palast wurde ursprünglich im Jahr 3499 von Kapitänin Ilmatis Okeno erbaut, allerdings hat bisher jeder Fürst den Bau erweitert. Der schwer bewachte, mit scheußlichen Fallen ausgestattete und wundervoll geschmückte Palast besteht aus einer Reihe von Türmen, die rund um einen wohlriechenden Garten ausgerichtet sind. Der derzeitige Gouverneur prahlt gerne mit seinen exotischen Sklaven. Zudem befinden sich unter seinen Gefangenen auch eine Reihe monströser Kreaturen, so auch sein Leibwächter-Gug. Midasi empfängt viele Besucher, doch immer nur in kleinen, leicht abzuwehrenden Gruppen. Gerüchten zufolge soll er die Paktherren aus unbekanntenen Gründen verärgert haben. Daher wollen sie ihn bald absetzen. Weitere Informationen über diese Affäre sind ebenso geheim wie die mysteriösen maskierten Paktherren selbst.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

Während meiner letzten Reisen begegnete mir ein Stamm von Atterkopen welche einen großen aufrechtstehenden Stein anbeteten. Dieser ragte aus der Mitte eines tiefen, tiefen Lochs hervor. Zwischen dem Boden und dem Stein hatten diese Kreaturen wacklige Brücken gewebt, welche nicht so wirkten als könnten sie auch nur eines der riesigen Geschöpfe tragen. In tiefster Nacht schlich ich mich über eine der festeren Brücken an um mir ihren Götzenstein genauer ansehen zu können. Ich entdeckte das Fossil einer großen Spinne, größer als ein Elefant, in dessen Innerem. So seltsam dies auch war, so war doch das aus den Überresten hervorklingende Flüstern noch viel seltsamer. Ich höre dieses Flüstern noch heute und es nagt an meiner geistigen Gesundheit wie eine Ratte, die versucht sich aus einer Falle heraus zu nagen. Die Stimme kam von weit, weit unten, tief in den Eingeweiden der Finsterlande, so viel scheint mir sicher. Alles andere scheint ungewiss, selbst die seltsamen Worte, die diese Stimme in meinen Träumen spricht.“

-Professor Gardiran Jovelay,
Sinkomaktischeule der Wissenschaften

BESTIARIUM

Das Erdbeben, welches Absalom im Jahre 4698 erschütterte, veränderte nicht nur das Äußere der Stadt, es veränderte das Bewusstsein von vielen, die die Stadt im Zentrum der Welt ihre Heimat nennen. Manch einer behauptet, dass der Wahnsinn sie überkam, als sie Beldrinssturz in die See fallen sahen. Andere behaupten, das Versinken des Pfuhs wäre die Ursache für den Wahnsinn der Leute. Ich glaube, dass etwas weit Tödlicheres dahintersteckt. Etwas weit Finstereres, etwas, was nicht dieser Welt entspringt. Ich habe ähnliche Vorkommnisse in anderen Teilen der Welt untersucht, an den Schauplätzen von Tsunamis, Erdbeben, Feuersbrünsten, Überschwemmungen oder Seuchen. Kurz nach jedem dieser schrecklichen Ereignisse ergriff ein fürchterlicher Wahn die Bewohner der Umgebung, und die Verrückten sprachen jedes Mal das selbe Wort: Ghatanothoa!“

-Professor Illyus Redmar,
Weisheit im Wahnsinn

ZUSATZBEGEGNUNGEN IN DEN HÄFEN DER INNEREN SEE

Die SC haben eindeutige Ziele im Sinn, für jede der drei großen Hafenstädte der Region der Inneren See, welche sie besuchen. Doch selbst, wenn sie sich ohne Umwege zu ihrem Ziel begeben, so können sie dennoch in jeder Gegend weiteren Einwohnern und Gefahren begegnen. Im Laufe des Abenteuers besteht eine Wahrscheinlichkeit von 40% für Zufallsbegegnungen pro Stunde, welche die SC mit der Erkundung einer der drei Städte verbringen. Wenn sie beim Betreten und Verlassen einer Ortschaft besonders vorsichtig vorgehen, so verringert sich diese Wahrscheinlichkeit auf 20%. Doch selbst der vorsichtigste Abenteurer kann in solchen Gegenden nicht jeder Gefahr aus dem Weg gehen. Der SL sollte bei der Verwendung der Tabelle für Zufallsbegegnungen vorsichtig sein und noch einmal würfeln, wenn das Ergebnis für die jeweilige Situation oder den Aufenthaltsort der SC unpassend erscheint. In Cassomir werden die SC beispielsweise kaum einer Bande von Gnoll-Schlägern begegnen, während eine solche Gefahr in den Straßen von Okeno zum Alltag gehört. Da das Abenteuer sich über viele Charakterstufen erstreckt, könnten bestimmte Begegnungen außerdem zu einfach oder zu schwierig für die SC sein, je nachdem, wo im Abenteuer sie sich befinden. Sollte das Würfelergebnis auf der Tabelle für Zufallsbegegnungen ein Ergebnis mit einem unpassenden HG ergeben, würfle erneut oder wähle einfach eine andere Begegnung aus.

Im Folgenden werden die Einträge in der Tabelle für Zufallsbegegnungen in den Häfen der Inneren See genauer beschrieben.

Auftragsmörder (HG14): Zusätzlich zu seinen direkten Angriffen auf die SC, hat der Hasturkult einen geschickten Auftragsmörder angeheuert, um sie ermorden zu lassen, bevor sie Graf Lowls einholen. Der Auftragsmörder (benutze die Spielwerte für einen Unauffälligen Bogenschützen, *NSC-Kompendium*, S. 174) ist ein Einzelgänger und weiß, dass die SC ihm zahlenmäßig überlegen sind. Daher stellt er sich ihnen nicht zum offenen Kampf, sondern schießt stattdessen von einem günstig gelegenen Dach oder in einer dunklen Gasse auf die SC. Er gibt sich damit zufrieden ein einzelnes Ziel zu treffen ehe er flieht, kehrt jedoch in der nächsten Nacht oder im nächsten Hafen für weitere Morde zurück.

Gnoll-Schläger (HG 10): In Okeno sind Gnolle eine alltägliche Erscheinung, in anderen Teilen der Region der Inneren See sind sie jedoch weit weniger häufig. Ihre Anwesenheit ist weder in Cassomir noch in Katheer verboten, solange sie sich an die geltenden Gesetze halten und keinen Ärger verursachen. Diese Beschränkungen genügen jedoch nicht immer, um Ärger mit Gnollen zu vermeiden. In jeder der drei Städte gibt es kleine Banden, die im Schatten der Gesetze Diebesgilden oder Söldnergruppen betreiben. Hierin unterscheiden sich die Gnolle nicht von Straßenkriminellen anderer Rassen. Eine dieser Banden treibt die SC in die Enge und verlangt Schätze im Wert von 10.000 GM, um sie lebendig weiterziehen zu lassen. Diese Schlägergruppe besteht aus vier Gnoll-Sergeants (*Monsterkompendium*, S. 96) und zwei Gnoll-Leutnants (*Monsterkompendium*, S.96).

Hasturkult (HG 12): Die Nachforschungen der Abenteurer sind nicht unbemerkt geblieben. Der Hasturkult versucht die SC aufzuhalten, ehe sie ihnen zu nahekommen. Während die SC sich auf ihrem Weg durch die Stadt befinden, greift sie eine kleine Gruppe von Kultanhängern an. Diese Gruppe wird von einem Kultanführer angeführt (*Spielleiterhandbuch*, S. 275 – ersetze die Domäne der Heilung durch die Domäne

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN DEN HAFENSTÄDTEN DER INNEREN SEE

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1-7	1W6 Trauergalle	9	MHB V
8-13	Mariden	9	MHB, S. 107
14-18	Gnoll-Schläger	10	Siehe unten
19-25	1 Nosferatu	10	MHB IV, S. 266
26-31	1 Mechanischer Vivisektionist	10	Siehe S. 246
32-37	1W4+1 Schattensammler	11	MHB V
38-44	2W4 Seedrakas	11	MHB II, S. 88
45-50	1W6 Hunde von Tindalos	11	MHB II, S. 142
51-57	Hasturkult	12	Siehe unten
58-64	2 Rakshasas	12	MHB, S. 214
65-71	1W3 Ruchs	12	MHB IV, S. 212
72-78	1 Verhüllter Sendbote	12	Siehe S. 254
79-84	Randalierende Piraten	13	Siehe unten
85-90	1 Teufelsgebundener Hexenmeister	13	MHB IV, S. 252
91-96	Auftragsmörder	14	Siehe unten
97-100	1 Zofenteufel	14	MHB II, S. 249

der Runen). Dieser befehligt vier Kult-Beschwörer (*Spielleiterhandbuch*, S.275). Sollten die SC eine solche Gruppe früh im Abenteuer besiegen, so kann ihnen später immer noch eine ähnliche, möglicherweise stärkere, Gruppe begegnen.

Randalierende Piraten (HG 13): Eine Aneinanderreihung unglücklicher Zufälle und Missverständnisse – an denen die SC vermutlich nicht einmal selbst schuld sind – führt dazu, dass die SC einer betrunkenen Piratenmannschaft gegenüberstehen, die wütend grölend auf sie zukommt. Diese Begegnung findet am besten direkt am Hafen einer der Städte statt, kann jedoch auch an einer anderen Stelle vorkommen, an der die Piraten eine Möglichkeit erblicken, die SC im Landesinneren in die Enge zu treiben. Die Piratenmannschaft besteht aus einem Piratenkapitän (*Spielleiterhandbuch*, S. 287) und sechs Plünderern (*Spielleiterhandbuch*, S. 286). Wenn es den SC gelingt, die aufgebrachten Piraten durch Diplomatie, Bestechung oder andere Mittel zu beruhigen und einen Kampf zu vermeiden, so mag ihnen das in diesem Hafen einen neuen Verbündeten beschern, da die Piraten sich durch den Einfallsreichtum der SC beeindruckt zeigen.

ZUSATZBEGEGNUNGEN IM DÖRRLAND

Amrivast (HG 11): Die SC sind nicht die einzigen Besucher im Dörrland, welche die Welt von Bösem befreien wollen. Der Lammasu Amrivast (RG Verbesserter Lammasu-Paladin; *Monsterkompendium*, S. 248; MHB III, S.150, S.308) befindet sich ebenfalls auf einer solchen Reise. Das arrogante magische Wesen hat nichts von Neruzavin an sich gehört, sondern ist auf der Suche nach einem uralten Bösen ins Dörrland gereist. Amrivast kann als Begleiter für die SC fungieren, wenn sie ihn von ihren edlen Zielen und ihrer Entschlossenheit, das Böse zu bekämpfen, überzeugen können.

Was Ewig Liegt,
Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium



Gnoll Visionsqueste (HG 15): Die Gnoll-Bouda Grazella (*Monsterkompendium*, S.99) führt eine kleine Gruppe ihrer Anhänger auf der Suche nach Informationen über einen ihrer Träume über Neruzavin ins Dörrland. Sie wird von einem Gnoll-Verheerer (*Monsterkompendium*, S.97) und sechs Gnoll-Leutnants (*Monsterkompendium*, S.96) begleitet.

Saguaroi (HG 12): Ein nomadischer Stamm des Kaktusvolkes, bestehend aus 12 erwachsenen Saguaroi (MHB IV, S.213) und vier nicht kämpfenden Kindern, sucht sich seinen Weg durch das Dörrland. Sie reisen Tags und rasten in der Nacht, und so ist es am wahrscheinlichsten, dass sie und die Abenteurer aufeinander treffen wenn eine der Gruppen rastet. Der Stamm wird Kontakt zu den rastenden SC eher vermeiden, wenn er sie rechtzeitig bemerkt, da sie die Einsamkeit dem Kontakt mit anderen Rassen vorziehen. Obwohl die Saguaroi es vorziehen, isoliert von anderen zu leben, so sind sie doch willens, etwaige Missverständnisse auf diplomatischem Wege beizulegen. Werden sie jedoch bedroht, so kämpfen sie rücksichtslos, um ihre Lebensweise zu verteidigen.

Sporenträger (HG 15): Zusätzlich zu den Sporenträgerkreaturen, welchen die SC im Laufe des Abenteuers begegnen, gibt es noch viel mehr infizierte Personen in Neruzavin und dessen Umgebung. Die zufällig angetroffene Gruppe Sporenträger besteht aus zwei Sporenträger-Propheten und drei Sporenträger-Schleichern (beide Seite 71). Sie könnten entweder in Neruzavin selbst, oder an einem anderen Ort des Dörrlandes angetroffen werden, auf ihrem Weg in die Verlorene Stadt. Du kannst diese Begegnung zu unterschiedlichen Zeitpunkten nutzen und mittels der Schablone auf Seite 252 deine eigenen Sporenträgerkreaturen entwerfen. Sollte deine Gruppe früher im Abenteuer bereits den Saguaroi oder der Gnollen auf Visionsqueste begegnet sein, so könntest du Sporenträger Varianten dieser Kreaturen ihren Weg kreuzen lassen, Zeugnisse des unglückseligen, durch Xhamen-Dors Diener verursachten Schicksals.

In den *Monsterhandbüchern* oder im *NSC Kompendium* kannst du einfach weitere Kreaturen für Begegnungen mit passendem HG auswählen.

ZUSATZBEGEGNUNG IN CARCOSA

Reydeloptrix: Vor langer Zeit bemerkte der Alptraumdrache^{MHBV} Reydeloptrix, dass eine überraschend hohe Zahl seiner Opfer unter sehr ähnlichen Alpträumen litt. Sie alle träumten von einer leeren Stadt unter dunklen Sternen, einer gesichtslosen Gestalt in gelber Kleidung und dem Symbol des gelben Zeichens. Reydeloptrix' Neugier war erweckt und er folgte seiner Beute aus der Dimension der Träume in die wache Welt. Doch wurden sie bald, samt ihren dekadenten, unordentlichen Städte, nach Carcosa entführt.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IM DÖRRLAND

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1-4	1W6 Wüstendrakas	11	MHB III, S. 79
5-11	1 Verbesserte Riesenhafte Lebende Trugbilder	11	MHB V
12-16	Amrivast	11	Siehe S. 225
17-23	1 Schira	12	MHBIII, S. 60
24-28	1W6 Ödlanddrakas	12	MHB III, S. 78
29-33	1Gaschadokuro	13	MHB IV, S. 93
34-39	1W3 Älterer Blitzelementar	13	MHB II, S. 94
40-45	1W4+1 Lengghule	13	MHB V
46-51	Saguaroi	14	Siehe S. 226
52-57	1W4 Sepse	14	MHB IV, S. 237
58-64	1 Sepid	14	MHB II, S. 61
65-71	Sporenträger	15	Siehe S. 226
72-78	1 Phönix	15	MHB, S. 209
79-84	Gnoll Visionsqueste	15	Siehe S. 226
85-90	1W3 Flugkraken	16	MHB IV, S. 80
91-96	1 Qolok	16	MHB V
97-100	1 Dhole	17	MHB IV, S. 38



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

Der Drache ist mittlerweile uralte (und besitzt die Schablone für verbesserte einfache Kreaturen) und lauert in den Träumen von Neuankömmlingen in Carcosa. Er genießt die Gelegenheit, die SC anzugreifen, wenn sie dort eintreffen, entweder im Traum oder sogar körperlich.

BENACHBARTE NEXUS

In Carcosa finden sich zahllose Nexus, weit mehr als nur die wenigen, welche die SC während der Abenteuer dieses Bandes besuchen werden. Eine einfache Methode, um dieses Abenteuer zu erweitern, besteht darin, die SC in einen benachbarten Nexus zu führen, oder dessen Bewohner den Weg der SC kreuzen zu lassen. Im Folgenden werden zwei Nexus beschrieben, welche den SC bei ihrer Erkundung Carcosas begegnen könnten.

Technologisch weit fortgeschrittene Großstadt: Die Gebäude in diesem Nexus sind scheinbar unmöglich hoch und bestehen aus einer Mischung von Metall, Glas und Plastikstrukturen. Doch fließt schon lange kein Strom mehr durch die Leitungen, welche einst zahllose Bildschirme, Terminals, automatische Türen und Personentransportsysteme versorgten. In dieser Stadt spuken keine Untoten herum, doch finden sich die Erzeugnisse längst vergessener Technologien und seltsame Außerirdische von anderen Welten. Den SC können hier die verschiedensten Roboter^{MHB V} begegnen, sowie Grauschliche^{MHB V} und Wesen von Grauen^{MHB V} bis zu Anunnaki^{MHB V}. Zusätzlich kann man hier auch auf Angehörige von Völkern aus anderen Nexus treffen – wie etwa Menschen oder Lenggihule –, welche jedoch technologisch weit fortgeschrittene Waffen und Rüstungen besitzen (weitere Informationen zu diesem Thema findest du im *Almanach der Technologie*).

Trockengelegte Unterwasserstadt: Minarette in Form konischer Muschelschalen und Wände und Wege scheinbar aus exotisch gefärbten Korallen bestimmen das Erscheinungsbild dieser nun auf dem Trockenen liegenden Unterwasserstadt in den Weiten von Carcosa. Die wasseratmenden Einwohner dieser Stadt sind schon lange tot und die Geister der Verstorbenen spuken in den Straßen. In der salzigen, modrigen Luft treiben die geisterhaften Formen von Angehörigen des Meer-

volkes (MHB, S. 181), Lokathas (MHB II, S. 163) und Cecaeilias (MHB II, S.39). Dies sind die einzigen Überbleibsel der ehemaligen Stadtbevölkerung. Monsterhafte Meereskreaturen sorgen für eine Vielfalt herausfordernder Begegnungen auf dem Weg der SC durch diesen Nexus: Juju-Zombie-Meeresriesen (MHB II, S.291, MHB IV, S. 209), Verbesserte Korallengolems (MHB IV, S.101) und eine Ruinenkrabbe (MHB V).

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN CARCOSA

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1-4	Älteres Tiefes Wesen	14	MHB V
5-11	2W6 Lenggihule	15	MHB V
12-16	1W6+1 Verbesserte Gespenster	15	MHB IV, S. 98, 295
17-23	1 Galgenleiche	16	MHB IV, S. 91
24-28	1 Kriegsdienstler	16	MHB IV, S. 165
29-33	Reydeloptrix	16	Siehe S. 226
34-39	1 Fledermausplagenschwarm	17	MHB V
40-45	1W3 Larve der Äußeren Götter	17	Siehe S. 244
46-51	1 Drachenalb	17	MHB V
52-57	1 Gottesblut	17	MHB IV, S. 106
58-64	1W6 Pfählwürmer	18	Siehe S. 248
65-71	1 Taniniver	18	MHB IV, S. 246
72-78	1 Zygomind	18	MHB V
79-84	1 Nachtkriecher	18	MHB II, S. 176
85-90	1Tzitzimil	19	MHB III, S. 270
91-96	1 Shoggothe	19	MHB, S. 238
97-100	1 Cthulhus Sternengezücht	20	MHB IV, S. 28

DIV, DRUJ NASU

Ein kränklicher Geruch nach wildem Moschus, verrottendem Fleisch und saurem Schweiß umgibt diese fliegenartige Kreatur. Ihre Flügel erfüllen die Luft mit einem scheußlichen Brummen, selbst wenn die Kreatur sich nicht bewegt.

DIV, DRUJ NASU

HG 8



EP 4.800

NB Mittelgroßer Externar (Böse, Div, Extraplanar)

INI +10; **Sinne** Im Dunkeln sehen, Dunkelsicht 18 m,

Gutes Entdecken, Magie Entdecken; Wahrnehmung+21

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 18 (+6 GE, +8 Natürlich)

TP 105 (10W10+50)

REF +13, WIL +11, ZÄH +8

Immunitäten Feuer, Gift; **Resistenzen** Säure 10, Elektrizität 10; **SR** 10/Kaltes Eisen und Gutes; **ZR** 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (Perfekt)

Nahkampf Biss +16 (1W6+4 plus Krankheit), 2 Klauen +16 (1W4+4 plus Ablenkung)

Besondere Angriffe Ablenkung (SG 20), Brummen, Krankheit

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +16)

Immer — Gutes entdecken, Magie entdecken

Beliebig oft — Nahrung und Wasser verderben^{EXP},

Schwarm herbeizaubern, Unsichtbares sehen, Unsichtbarkeit (nur selbst)

3/Tag — Entkräftung, Fluch (SG 20), Untote befehligen (SG 18)

1/Tag — Herbeizaubern (Grad 6, 1 Pairaka [MHB III, S.59] oder 1W6 Infernalische Riesenfliegen [MHB II, S.107, S.290] 50%), Insektenschwarm, Tote beleben

SPIELWERTE

ST 18, GE 23, KO 20, IN 12, WE 19, CH 23

GAB +10; KMB +14; KMV 30

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Schweben, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +19, Bluffen +19, Fliegen +22, Heimlichkeit +19, Motiv erkennen +14, Wahrnehmung +21, Wissen (Arkanes) +9, Wissen (Die Ebenen) +9, Wissen (Gewölbekunde) +9, Wissen (Religion) +9

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Infernalisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Immunität gegen Feuer verleihen, Schwärme durchqueren

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Abaddon)

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brummen (ÜF) Ein Druj Nasu kann als Standard-Aktion seine Flügel so schlagen, dass ihr Geräusch dem Summen tausender Fliegen ähnelt. Dieser Schalleffekt erstreckt sich auf einen Radius von 9 m, aus größerer Entfernung kann der Lärm immer noch gehört werden, verursacht jedoch keine weiteren Effekte. Kreaturen im Wirkungsbereich erhalten einen Malus von -4 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, welche das Gehör betreffen. Außerdem besteht jede Runde eine Wahrscheinlichkeit von 25%, dass sie für 1 Runde den Zustand Übelkeit erhalten. Jede Kreatur, die dem Effekt dieser Fähigkeit erliegt, kann der Übelkeit mit einem gelungenen Zähigkeitswurf gegen SG 20 widerstehen. Zusätzlich muss jede Kreatur, welche im

Wirkungsbereich einen Zauber wirken will, einen Konzentrationswurf ablegen, misslingt dieser, so geht der Zauber verloren (SG= 15+ Zaubergrad des gewirkten Zaubers). Nach Aktivierung der Fähigkeit kann der Druj Nasu diese jede Runde mit einer freien Aktion aufrecht erhalten und mit einer Bewegungsaktion beenden.

Immunität gegen Feuer verleihen (ÜF) Jeder Untote, welcher von einem Druj Nasu oder einem von ihm herbeigezauberten Schwarm belebt wird, erhält dessen Immunität gegen Feuer.

Krankheit (ÜF) Biss oder Klauen-Verletzung; *Rettungswurf* Zähigkeit SG 20; *Inkubationszeit*

1 Stunde; *Frequenz* 1 Tag; *Effekt* 1W3 Konstitutionsschaden plus Kränkelnd und Erschüttert; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.

Schwärme durchqueren (ÜF) Ein Druj Nasu ist immun gegen von Schwärmen verursachten Schaden oder Ablenkungseffekte.

Druj Nasu sind Divs, welche sich ganz der Verderbnis von Verstorbenen widmen. Sie suchen Scheiterhaufen, Mausoleen und Begräbnisstätten heim, um Leichen zu stehlen. Sie versinnbildlichen die Unreinheit des Körpers und die Verderbnis, welche den Übergang einer Kreatur in das Leben nach dem Tode verhindern können. Einige Gelehrte behaupten, dass diese Kreaturen in grauer Vorzeit dafür verantwortlich waren, dass zahlreiche Kulturen ihre Begräbnistraditionen änderten. Wurde ein Druj Nasu nahe eines für sein Begräbnis bereiten Körpers gesehen, so wurde dieser Körper für unrein erklärt. Ein unreiner Körper konnte nicht bestattet werden, und selbst die heiligen Flammen eines Scheiterhaufens würden die Verderbnis nur in alle Winde verteilen. Einige Völker trugen den betreffenden Leichnam an einen Abhang oder auf einen Berg hinauf, um von Vögeln und anderen Tieren das Fleisch von den Knochen fressen zu lassen. Anschließend konnte der Verstorbene mit den notwendigen Riten bestattet werden, um in das Leben nach dem Tode überzutreten. Im Gegensatz zu anderen Leichendieben nehmen Druj Nasu die Körper der Verstorbenen nicht an sich, um das verrottende Fleisch zu fressen. Vielmehr wollen sie den Zurückgebliebenen Familienangehörigen und Freunden des Verstorbenen zusätzliches Leid zufügen und ihre Trauer verstärken. Nachdem sie eine Leiche gestohlen haben, beobachten die Druj Nasu aus der Ferne die zunehmende Traurigkeit der Angehörigen. Anschließend beleben sie die gestohlenen Überreste, und da sie von Natur aus keine Möglichkeit besitzen diese Geschöpfe zu lenken, benutzen sie hierfür ihre zauberähnliche Fähigkeit *Untote befehligen*. Sie senden die wandelnden Untoten auf diese Weise aus, um ihren ehemaligen Freunden und Familien aufzulauern. Auf diese Art und Weise stören Druj Nasu zivilisierte Gemeinschaften und brechen eines der bedeutendsten kulturellen Tabus. Da Druj Nasu, wie alle Divs, eine steile Plage für die Errungenschaften der Menschheit sind, werden sie häufig zum Ziel von Religionen mit guter Gesinnung. Besonders Anhängern von Pharasma sind sie aufgrund ihrer Leichenschändungen und der Belebung von Untoten verhasst. Im Allgemeinen ignorieren Druj Nasus die Pharasmiten jedoch, und fahren ungestört mit ihrer Verhöhnung der Überlebenden fort. Aufgrund eines unbekanntes, uralten Konfliktes in Kelisch hegen Druj Nasu einen intensiven Hass für Sarenrae und ihre Anhänger.

Dies geht so weit, dass sie sie im Kampf als wichtigste Ziele auswählen und die Leichen von Sarenraes Anhängern und Priestern stehlen. Aufgrund der Immunität der Druj Nasu gegen Feuer ist für Gefolgsleute von Sarenrae der Kampf gegen sie besonders frustrierend. Ein Druj Nasu ist etwa 1,55 m groß und wiegt gerade einmal 100 Pfund.

LEBENSWEISE

Alle Divs besitzen irgendeine esoterische Schwäche, und Druj Nasu zeigen eine seltsame negative Reaktion auf ganz gewöhnliche Hunde. Die Divs fliehen fliegend vor ihnen oder versuchen sie zu töten, ohne Rücksicht auf andere Kreaturen oder Gefahren. Seltsamerweise erstreckt sich diese Reaktion nicht auf übernatürliche hundeähnliche Kreaturen, wie beispielsweise einen Höllenhund oder Cerberus (*Monsterhandbuch*, S. 151). Jedoch haben sie vor Jagdarchonten besondere Angst. Bestatter und Priester, welchen diese Eigenarten bekannt sind, halten oft Hunde, um die Divs fernzuhalten. Druj Nasu sind zwar nicht gegen Sonnenlicht empfindlich, doch ziehen sie es vor ihre finsternen Geschäfte nachts zu betreiben, wenn weniger Gefahr besteht, dass sie entdeckt werden. Im Kampf benutzen Druj Nasu ihre Fähigkeit Brummen um Feinde zu schwächen oder außer Gefecht zu setzen. Dann zaubern sie Schwärme beißender Insekten herbei, welche über sie herfallen. Oft machen sie sich Unsichtbarkeit oder die ablenkende Natur der Schwärme zunutze und begeben sich dann unter Ausnutzung ihrer Fähigkeit Schwärme durchqueren in Nahkampfreichweite. Sind die Feinde stärker oder in der Überzahl, benutzen Druj Nasu ihren Angriff im Vorbeifliegen und ihre Unsichtbarkeit um außer Reichweite zu bleiben.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Die Heimat der Druj Nasu liegt in Abaddon, doch wie die meisten Divs besuchen sie wann immer möglich die Materielle Ebene, um die Errungenschaften und Schöpfungen der Menschheit zu zerstören. Am häufigsten trifft man diese Divs in Katapesch, Kelisch oder Thuvia an, doch kann man ihnen überall auf der Welt begegnen. Sie bevorzugen ein Wüstenklima, doch verbringen sie nicht viel Zeit in der Weite der Wüsten, sondern suchen stattdessen bevölkerte Orte auf, wo sie reichlich Leichen finden, die sie verderben können. Sie halten sich meist in den Außenbereichen größerer Siedlungen auf, für gewöhnlich in der Nähe von Begräbnisstätten. Wo immer ein Druj Nasu residiert, werden Untote zu einem bedeutenden Problem. Diese unkontrollierten Untoten durchstreifen die Landschaft und werden zur Gefahr für die Bewohner. Außerdem suchen die grausamen Druj Nasu nahe Ortschaften auf, um Nahrungsmittelvorräte und Wasserquellen mithilfe ihrer zauberähnlichen Fähigkeit *Nahrung und Wasser verderben* zu verseuchen. Selbst bei großen Nahrungs- und Wasservorräten kehren sie so lange immer wieder, bis die Bevölkerung am Rande des Hungertodes steht. Druj Nasu benutzen ihre Fähigkeit auch, um Heiliges Wasser in Tempeln und Schreinen zu verunreinigen. Sie machen sich ein Vergnügen daraus, Insektenschwärme über Felder und in Siedlungen zu schicken, um die Anwohner zu terrorisieren.

Für gewöhnlich sind Druj Nasu Einzelgänger, doch arbeiten sie gelegentlich in kleinen Gruppen zusammen, um ein Ziel zu erreichen, bevor sie sich wieder trennen und jeder seiner Wege zieht. Sie hegen keinen besonderen Widerwillen gegen die Zusammenarbeit mit anderen Divs, doch kommen sie mit Pairakas am besten zurecht. Mit jenen teilen sie das Bedürfnis Krankheiten und persönliches Leid zu verbreiten.

Auf der Materiellen Ebene bewohnen Ghule (*MHB*, S. 125) oft dieselben Orte wie Druj Nasu. Die beiden Kreaturen kämpfen um dieselben Ressourcen, doch gewinnen die Druj Nasu meist den Kampf. Sie ertragen Sonnenlicht besser als die Ghule und erhalten so einen bedeutenden Vorteil für ihre Suche nach Leichen.



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

GROSSERALTER, ATLACH-NACHA

Diese rot-schwarzen Arachniden haben etwa die Größe eines erwachsenen Elefanten, mit spindeldürren Beinen und einem aufgeblähten Körper. Durch ihr menschenähnliches, hasserfülltes Gesicht wirken sie nur umso furchterregender.

ATLACH-NACHA

HG 28



EP 4.915.200

NB Riesige Aberration (Böse, Großer Alter)

INI +23; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, *Wahrer Blick*, Wahrnehmung +46

Aura Unaussprechliche Ausstrahlung (90 m, SG 35)

VERTEIDIGUNG

RK 46, Berührung 32, auf dem Falschen Fuß 32 (+1 Ausweichen, +13 GE, -2 Größe, +14 Natürlich, +10 Verständnis)

TP 688 (32W8+544); Schnelle Heilung 25

REF +23, **WIL** +29, **ZÄH** +27

Immunitäten Alterung, Attributsentzug, Attributsschaden, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Kälte, Krankheit, Lähmung, Lebenskraftentzug, Todeseffekte, Versteinigung; **Resistenzen** Feuer 30, Schall 30; **SR** 15/Episch und Rechtschaffen; **Verteidigungsfähigkeiten** *Bewegungsfreiheit*, Unsterblichkeit, Wahnsinn (SG 35); **ZR** 39

ANGRIFF

Bewegungsrate 24 m, Klettern 24 m

Nahkampf Berührung (4W10+25/19-20 plus Gift), Biss +39, 4 Klauen +39 (3W6+25/19-20)

Fernkampf Netz +35 Berührung (speziell/x3)

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

Besondere Angriffe Durchdringender Biss, Gift, Kritischer Treffer (Vergiftet), Legendenkraft (10/Tag, Kraftschub +1W12), Mächtige Hiebe, Netze (SG 43, 32 TP), Träume der Sinnlosigkeit, Verzehren

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 28th; Konzentration +37)

Immer — *Bewegungsfreiheit*, *Federfall*, *Wahrer Blick*
Beliebig oft — *Albtraum* (SG 24), *Astrale Projektion*, *Dimensionstür*, *Mächtiges Magie bannen*, *Schweben*, *Telekinese* (SG 24), *Traum*, *Verständigung*, *Wahnsinn* (SG 27)

3/Tag — *Aufforderung* (SG 27), *Kriechender Tod*, schneller *Schwachsinn* (SG 24)

1/Tag — *Einkerkerung* (SG 28), *Monster Beherrschen* (SG 28), *Symbol des Wahnsinns* (SG 27)

SPIELWERTE

ST 44, **GE** 36, **KO** 44, **IN** 29, **WE** 33, **CH** 28

GAB +24; **KMB** +43 (+47 Ansturm); **KMV** 77 (79 gegen Ansturm)

Talente Ansturm, Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Wankend), Mächtiger Konzentrierter Schlag, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (Schwachsinn), Tänzender Angriff, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Verbesserter Konzentrierter Schlag, Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Akrobatik +48 (+88 beim Springen), Einschüchtern +44, Heimlichkeit +40, Klettern +60, Magischen Gegenstand benutzen +41, Motiv erkennen +43, Überlebenskunst +46, Wahrnehmung+46, Wissen (Arkane, Geschichte, Gewölbe, Religion) +41, Zauberkunde +44 **Volksmodifikatoren** +40 Akrobatik beim Springen

Sprachen Aklo, Finsterländisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Außerweltlicher Sprung, Schnelle Konstruktion

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Untergrund

Organisation Einzelgänger (Einzigartig)

Schätze Dreifach

Quelle Clark Ashton Smith, *Die Sieben Banngelübde*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Durchdringender Biss (AF) Atlach-Nachas Biss durchdringt alle Arten von Rüstung. Bissangriffe werden behandelt, als wären sie Berührungsangriffe.

Eigenschaften eines Großen Alten Regeln für die Eigenschaften eines Großen Alten wie z.B. Außerweltliches Verständnis, Unaussprechliche Ausstrahlung, Unsterblichkeit, Wahnsinn und seine Legendenfähigkeiten findest du im *Monsterhandbuch IV* auf Seite 306).

Gift (AF) Biss— Verletzung; *Rettungswurf* Zähigkeit SG 43 *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* Permanente Lähmung plus 1W6 Stärkeentzug; *Heilung* 3 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG der Rettungswürfe basiert auf Konstitution.

Kritischer Treffer (Vergiftet) (ÜF) Wenn Atlach-Nacha einen kritischen Treffer mit seinem Biss bestätigt, injiziert er seinem Feind 3 Dosen Gift (dies erhöht den SG des Rettungswurfes um 4). Ein Feind, welcher normalerweise immun gegen das Gift wäre, kann auf diese Weise von dem Gift betroffen werden. In diesem Fall wirkt das Gift jedoch als wäre dem Feind nur 1 Dosis Gift injiziert worden.

Mächtige Hiebe (AF) Atlach-Nacha rechnet stets das Anderthalbfache seines Stärkemodifikators auf seine körperlichen Angriffe an.

Netze (AF) Atlach-Nacha kann als Schnelle Aktion seine Netze für einen Fernkampfangriff nutzen. Diese Netze haben eine Grundreichweite von 60 m und können in bis zu 10 Schritten dieser Grundreichweite verschossen werden.

Schnelle Konstruktion (AF) Atlach-Nacha kann als Schnelle Aktion Brücken oder Wände aus seinen Netzen formen. Eine Netzbrücke ist 4,50 m breit und maximal 60 m lang. Eine Wand aus Netzen funktioniert wie eine Steinwand (ZS 20). Atlach-Nacha kann seine Klettergeschwindigkeit nutzen, um sich auf diesen Netzen zu bewegen, für andere Kreaturen gelten sie jedoch als klebrige Spinnennetze, wenn sie sie berühren (siehe Regeln für Spinnennetze, *MHB*, S.303). Atlach-Nachas Netzkonstruktionen verpuffen nach einem Tag zu Dampf, dies zwingt den Großen Alten, sie in fruchtloser Anstrengung stets neu zu weben.

Träume der Sinnlosigkeit (ÜF) Atlach-Nacha kann jeder Kreatur seine schädlichen Träume aufzwingen, welche zu irgendeinem Zeitpunkt ihres Lebens durch Spinnengift bewusstlos geworden ist, mit dem Netz des Großen Alten in Kontakt gekommen ist oder auf die Atlach-Nacha Verzehren angewandt hat. Wenn Atlach-Nacha auf ein solches Ziel *Alptraum* anwendet, so muss diesem außerdem ein Willenswurf gegen SG 35 gelingen um nicht von einem Gefühl von Sinnlosigkeit übermannt zu werden. Wenn das Opfer einen Fertigkeitwurf ablegen möchte, oder zu Beginn jeder Kampfunde, hat es eine Wahrscheinlichkeit von 50%, ganz normal zu handeln. Anderenfalls kann es keine Aktion durchführen. Dieser Effekt hält 24 Stunden lang an, kann jedoch durch ein erfolgreichen *Verzauberung brechen* vorzeitig beendet werden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Unaussprechliche Ausstrahlung (ÜF) Wer von Atlach-Nachas Unaussprechlicher Ausstrahlung erfasst wird,

muss einen Willenswurf gegen SG 35 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, so ist das Opfer überzeugt davon, dass es von Spinnenschwärmen und klebrigen, verhedderten Netzen bedeckt ist. Dies verleiht dem Opfer den Zustand Übelkeit, solange der Große Alte in der Nähe ist, plus weitere 1W6 Runden lang. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Unsterblichkeit (AF) Wenn Atlach-Nacha getötet wird, platzt sein Körper auf und eine scheußliche Masse schwärmender Spinnen quillt daraus hervor. Behandle diesen Spinnenschwarm wie einen Heuschreckenplagenschwarm (MHB V), außer dass er eine Grundbewegungsrate von 18 m, eine Bewegungsrate von 18 m für Klettern und keine Fluggeschwindigkeit besitzt. Wenn diese Spinnen sich nach erlittenem Schaden verstreuen und ihnen gestattet wird, wieder zueinander zu finden (oder nach 24 Stunden), fallen die Spinnen in einer Fressorgie übereinander her und die letzte überlebende Spinne wächst zu einem wiedergeborenen Atlach-Nacha heran. Wenn der Schwarm vollständig zerstört wird – beispielsweise durch das Verschlingen eines Normalen Artefaktes oder heiligen Reliktes -, so wird Atlach-Nacha stattdessen 1W100 Monate später aus einem seiner zahllosen, in tiefen unterirdischen Höhlen versteckten, Eiern wiedergeboren. Für gewöhnlich geschieht dies dann jedoch nicht in der Welt, in welcher er zuletzt besiegt wurde.

Überirdischer Sprung (AF) Atlach-Nacha erhält einen Volksbonus von +20 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik um zu springen, dies addiert sich zu Boni für Springen, welche aus hoher Geschwindigkeit resultieren. Alle Sprünge werden behandelt als würde er mit vollem Anlauf springen.

Verzehren (AF) Atlach-Nacha kann als Standard-Aktion Verzehren auf ein hilfloses oder bereitwilliges lebendiges Ziel anwenden, indem er es beißt. Dies verursacht keinen Schaden an Trefferpunkten, sondern verursacht 2W6 Punkte Stärkeentzug und 2W6 Punkte Geschicklichkeitsentzug. Wenn Stärke und Geschicklichkeit des Ziels auf 0 sinken, so betrifft der Attributsentzug, der normalerweise diese Attribute betreffen würde, stattdessen den Konstitutionswert. Wenn Atlach-Nacha also Verzehren auf eine Kreatur mit Stärke und Geschicklichkeit 0 anwendet, verursacht der Große Alte stattdessen 4W6 Konstitutionsentzug. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf gegen SG 43 verringert den Attributsentzug auf das mögliche Minimum. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Dieser seltsame, spinnenartige Große Alte ist manchen auch als der Weber in der Leere bekannt. Er ist auf viele Arten ein duales Wesen. Sein Geschlecht ist fließend, männlich

und weiblich und doch keines von beidem. Er müht sich stetig etwas zu erschaffen, und doch sind seine Kreationen dazu verdammt schon bald zu zerfallen. Er existiert sowohl in der Welt der Wachenden, als auch in der Welt der Träume. Er verkörpert ein fremdartiges, spinnenhaftes Äußeres und ein merklich menschliches Gesicht. Für Atlach-Nacha existiert Dualität nur als Widerspruch zu sich selbst.

Atlach-Nacha ist eine elefantengroße, rot-schwarze Spinne mit einem monströsen humanoiden Gesicht, doch erscheint er manchmal in Form einer Frau mit vielen langen Armen und dem Unterkörper einer Spinne.

ATLACH-NACHAS KULT

Seine Anhänger verehren den Spinnengott Atlach-Nacha auf seltsam dualistische Weise, sowohl als Gott des Erschaffens, als auch als Gott der Sinnlosigkeit. Für die Getreuen des Webers in der Leere ist der Akt des Erbauens eine heilige Handlung, welche bewusst etwas ermöglicht zu zerfallen. Für seine wahnsinnigen Anhänger spielt es keine Rolle, ob dies mehr Gelegenheit für Erschaffung oder Zerfall ist. Sie schwanken täglich zwischen dem Bedürfnis etwas zu Erbauen und sich Entropie und Chaos hinzugeben. Die Tempel von Atlach-Nacha sind oft Höhlen oder alte, zerfallene und von Spinnen verseuchte Gebäude. Der Große Alte verleiht Zugang zu den Domänen des Handwerks, des Bösen, des Wahnsinns und der Leere, sowie zu den Unterdomänen der Konstrukte, der Isolation^{GvG}, der Alpträume und der Mühe. Seine bevorzugte Waffe ist das Netz.



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

GROSSER ALTER, XHAMEN-DOR

Ein scheußlicher Knoten aus haarigen, pilzigen Fasern windet sich mit Übelkeit erregender Zielstrebigkeit in und umeinander. Knochen liegen in der sich windende Masse verstrickt, rings um einen zentralen Drachenschädel angeordnet.

XHAMEN-DOR

HG 26



EP 2.457.600

NB Gigantische Pflanze (Aquatisch, Böse, Großer Alter)

INI +24; Sinne Blindsight 18 m, Dämmerlicht; Wahrnehmung +40

Aura Unaussprechliche Ausstrahlung (90 m, SG 31)

VERTEIDIGUNG

RK 44, Berührung 26, auf dem Falschen Fuß 34 (+10 GE, -4 Größe, +18 Natürlich, +10 Verständnis)

TP 602 (28W8+476); Schnelle Heilung 20

REF +21, WIL +20, ZÄH +33

Immunitäten Alterung, Attributsschaden, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Kälte, Krankheit, Lähmung, Lebenskraftentzug, Todeseffekte, Versteinerung, wie Pflanzen; **Resistenzen** Feuer 30, Säure 30; **SR** 15/Episch und Hiebsschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Formlos, Rundumsicht, Unsterblichkeit, Wahnsinn (SG 31); **ZR** 37

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m, Schwimmen 18 m; *Luftweg*

Nahkampf 4 Tentakel +35 (3W6+18/19-20 plus Ergreifen), Biss +35 (4W8+18/19-20 plus Furchtbarer Verfall)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Besondere Angriffe Infizierte Träume, Legendenkraft (10/Tag, Kraftschub +1W12), Verstrickender Schleier, Würgen (3W6+13)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 26; Konzentration +33) Immer — *Luftweg*, *Mächtige Magische Fänge*

Beliebig oft — *Legendäre Dimensionstür*^{ABR V}, *Legendäre Dornenwand*^{ABR V}, *Legendärer Albtraum*^{ABR V} (SG 22), *Legendärer Traum*^{ABR V}, *Legendäres Tote beleben*^{ABR V}, *Mächtige Magie bannen*, *Untote kontrollieren* (SG 24)

3/Tag — *Aufforderung* (SG 25), *Mächtigere Untote erschaffen*, *Pflanzen kontrollieren* (DC 25), *schneller Schwachsinn* (SG 22), *schnelles Gliedmaße verdorren lassen*^{ABR IX} (SG 23), *Untote erschaffen*

1/Tag — *Mikrokosmos*^{ABR VII} (SG 26), *Symbol des Wahnsinns* (SG 25), *Verdammte Erde*^{ABR}

SPIELWERTE

ST 36, GE 30, KO 45, IN 19, WE 28, CH 25

GAB +21; KMB +38; KMW 68

Talente Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampflexe, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Wankend), Mächtiger Konzentrierter Schlag, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Gliedmaße verdorren lassen*, *Schwachsinn*), Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Kritischer Treffer (Tentakel)

Fertigkeiten Klettern +21, Schwimmen +52, Wahrnehmung +40, Wissen (Arkanes) +18, Wissen (Geographie) +18, Wissen (Natur) +32, Wissen (Religion) +32, Zauberkunde +32

Sprachen Aklo; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Amphibisch, Ansteckende Legende, Keine Atmung, Kräftige Tentakel, Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger (Einzigartig)

Schätze Dreifach

Quelle James Jacobs, "Cults of the Dark Tapestry"

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eigenschaften eines Großen Alten Regeln für die Eigenschaften eines Großen Alten wie z.B. Außerweltliches Verständnis, Unsterblichkeit, Wahnsinn und seine Legendenfähigkeiten findest du im *Monsterhandbuch IV* auf Seite 306.

Furchtbarer Verfall (ÜF) Eine Kreatur, welche durch Xhamen-Dors Biss verletzt wird, wird Opfer einer sich schnell ausbreitenden Infektion, welche Fleisch und Knochen schnell in einen stinkenden, brandigen Schleim verwandelt. Die gebissene Kreatur muss erfolgreich einen Zähigkeitswurf gegen SG 41 ablegen, um nicht 2W6 Punkte Stärkeentzug und 2W6 Punkte Konstitutionsentzug zu erleiden. Ist der Rettungswurf erfolgreich, reduzieren sich Stärkeentzug und Konstitutionsentzug auf jeweils 2 Punkte. Eine Kreatur, deren Stärkeattribut hierdurch auf 0 sinkt, fällt sofort in ein Koma und wird zum Opfer infizierter Träume (siehe unten). Sinkt die Konstitution einer Kreatur auf 0, so wird sie sofort durch Xhamen-Dors Körper absorbiert, inklusive all ihrer Erinnerungen, ihres Geistes und ihrer Seele. Solch eine Kreatur kann nicht ins Leben zurückgeholt werden, außer durch *Wunsch* oder *Wunder*. Und selbst dann erleidet eine derart wiederbelebte Kreatur infizierte Träume (Siehe S. 232). Dies ist ein Krankheitseffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Infektiöses Wissen (ÜF) Jede Kreatur, welche Xhamen-Dors Namen erfährt und die parasitäre Natur des Großen Alten begreift, riskiert, zum Ziel seiner infizierten Träume zu werden. Normalerweise geschieht dies, wenn eine Kreatur den Informationen in einem Buch begegnet oder sie beigebracht bekommt. Außerdem betrifft dies jede Kreatur, welche einen erfolgreichen Wissenswurf ablegt, um mehr über den Großen Alten zu erfahren. Jedes Jahr besteht eine pauschale Möglichkeit von 1%, dass eine solche Kreatur zum Ziel der infizierten Träume des Großen Alten wird. Wenn 5 Jahre vergehen, ohne dass dies eintritt, so ‚vergisst‘ das Opfer Xhamen-Dor bis es erneut auf die Informationen stößt. Ein *Wunder* oder *Wunsch* kann ebenfalls bewirken, dass die Informationen auf diese Weise ‚vergessen‘ werden.

Infizierte Träume (ÜF) Jede wissende Kreatur welche der 1%igen Wahrscheinlichkeit der Ansteckenden Legende von Xhamen-Dor erlegen ist, oder deren Stärkeattribut durch Furchtbaren Verfall auf 0 reduziert wurde, kann zum Ziel der Zauberähnlichen Fähigkeit *Alptraum* des Großen Alten werden. Hierbei spielt die Entfernung der Kreatur zu Xhamen-Dor keine Rolle. Um Infizierte Träume anzuwenden, muss Xhamen-Dor sein Ziel erfolgreich mit seiner Zauberähnlichen Fähigkeit *Alptraum* betreffen. Wenn der Rettungswurf des Opfers gegen den Alptraum fehlschlägt, so wird es wie folgt befallen:

Sporenbefall—*Rettungswurf* ZÄH SG 41; *Inkubationszeit* sofort;

Frequenz 1/Tag; *Effekt* 1W4 KO Entzug; *Heilung* keine

Dieser Befall kann nur durch Magie geheilt werden.

Eine Kreatur, deren Konstitution durch diesen Befall auf 0 sinkt, stirbt und erhebt sich nach 1W4 Runden als Sporenträger (siehe S. 252). Dies ist ein Befall Effekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Kräftige Tentakel (ÜF) Xhamen-Dors Tentakel werden als primäre natürliche Angriffe behandelt.

Unaussprechliche Ausstrahlung (ÜF) Kreaturen müssen gegen Xhamen-Dors Unaussprechliche Ausstrahlung einen Willenswurf gegen SG 31 ablegen. Misslingt dieser, kommt es zu folgenden Effekten: die Kreatur erhält für 1W4 Runden den Zustand Übelkeit, danach erhält sie für weitere 2W4 Runden den Zustand Kränkelnd. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Unsterblichkeit(AF) Wenn Xhamen-Dor erschlagen wird, zerfällt sein Körper zu einem stinkenden Haufen aus Pilzen, Haar und Knochen. Der Kern seiner Existenz wird zu einem winzigen Fleck körperloser Pilzmaterie komprimiert, welcher sofort aus der Masse ausgestoßen und in die Weiten des Weltraums geschleudert wird. Alle Kreaturen, welche sich innerhalb von 36 m um Xhamen-Dor befinden, müssen einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 31 ablegen, um nicht 2W6 Punkte Charismaentzug zu erleiden, während Teile ihrer Seele und geistigen Gesundheit mit fortgerissen werden. Xhamen-Dors Überreste erheben sich nach 24 Stunden als einzigartige untote Kreatur, bekannt als Sporenträger, wieder, doch handelt es sich hierbei lediglich um ein schwaches Echo des Großen Alten. Xhamen-Dor wird wiedergeboren, wenn eines von zwei Ereignissen eintritt: die in den Weltraum geschleuderten Überreste erreichen einen Planeten oder einer seiner überlebenden Sporenträger erreicht Carcosa und erhebt sich dort als neuer Großer Alter. Im ersten Fall können Jahrhunderte vergehen, ehe der Große Alte wiedergeboren wird, im zweiten Fall jedoch kann es sich um Monate oder noch weniger handeln. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Verstrickender Schleier (ÜF) Xhamen-Dor wird von einem Sturm aus Pilzfasern umgeben, welcher einen Bereich entsprechend seiner Reichweite ausfüllt. Diese Fasern sind nahezu mikroskopisch fein, doch sind sie sehr kräftig und in der Lage einen bewaffneten Fernkampfangriff abzuwehren. Dies gewährt Xhamen-Dor eine Wahrscheinlichkeit von 50 % einen solchen Angriff zu vermeiden. Zusätzlich muss jede Kreatur, welche ihre Runde in Xhamen-Dors Reichweite beendet, einen erfolgreichen Reflexwurf gegen SG 37 ablegen, um nicht den Zustand Verstrickt zu erhalten. Eine verstrickte Kreatur kann als Bewegungsaktion versuchen, sich zu befreien. Der SG des Stärke- oder Entfesselungskunstwurfes entspricht dem Reflexwurf, welcher nötig wäre, um ein Verstricken von vornherein zu vermeiden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.

Vor zahllosen Jahrtausenden entstand in den verseuchten, stinkenden Tiefen der Abwasserkanäle von Carcosa die scheußliche Pilzkreatur namens Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck. Seit alters her reist er von Welt zu Welt, verseucht die Realität und kehrt immer und immer wieder zum Ort seiner Entstehung zurück und erweitert die Ausdehnung der Stadt. Die Einzelheiten zu diesem zerstörerischen Parasitismus findest du ab Seite 232.

Xhamen-Dor ist eine riesige Masse aus Pilzfasern und haarähnlichen Tentakeln, welche in der Lage ist, jede grundlegende Form anzunehmen. Seine bevorzugten Erscheinungsformen sind jedoch eine schlangenartige Gestalt, ein verheddertes Spinnennetz oder ein bebender Teppich der Fäulnis.

XHAMEN-DORS KULT

Xhamen-Dors Kult verbreitet sich auf ungewöhnliche Art und Weise, er verbreitet sich nur langsam, bis er eine bestimmte Größe erreicht. Von diesem Zeitpunkt an übernehmen die Sporenträger-Diener rasch ganze Bevölkerungen. In den meisten Welten, in denen Xhamen-Dor angebetet wird, ist sein Kult klein und isoliert. Die Orte, an denen Xhamen-Dor angebetet wird, befinden sich in Abwasserkanälen, auf Friedhöfen und in anderen verachteten Plätzen zivilisierter Reiche. In verlassenen Städten und Ruinen können sie sich auf mehrere Gebäude ausdehnen. Xhamen-Dor gewährt Zugang zu den Domänen des Bösen, der Pflanzen, des Todes und der Tricks, sowie zu den Unterdomanen der Verwesung, der Täuschung, des Mordes und des Untodes. Seine bevorzugte Waffe ist der Speer.



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

GROSSER ALTER, GHATANOTHOA

Er ist ein irrsinniger, wirrer Haufen aus Augen und Mündern, Armen und Beinen, Tentakeln und Schlimmerem, der sich zu einem Berg des Wahnsinns aufrührt.

GHATANOTHOA

HG 29



EP 6.553.600

NB Kolossale Aberration (böse, chaotisch, Großer Alter)

INI +25; Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 18 m, Wahrer Blick; Wahrnehmung +49

Aura Unaussprechliche Ausstrahlung (90 m, SG 39)

VERTEIDIGUNG

RK 47, Berührung 24, auf dem Falschen Fuß 35 (+1 Ausweichen, +11 GE, -8 Größe, +23 Natürlich, +10 Verständnis)

TP 717 (35W8+560); Schnelle Heilung 25

REF +24, WIL +30, ZÄH+29

Immunitäten Alterung, Attributsentzug, Attributsschaden, Elektrizität, Geistesbeeinflussende Effekte, Kälte, Krankheit, Lähmung, Lebenskraftentzug, Negative Energie, Todeseffekte, Versteinerung; **Resistenzen** Feuer 30; **SR** 15/Episch und Rechtschaffen; **Verteidigungsfähigkeiten** Bewegungsfreiheit, Formlos, Rundumsicht, Unsterblichkeit, Wahnsinn (SG 37); **ZR** 40

ANGRIFF

Bewegungsrate 27 m, Schwimmen 27 m; *Luftweg*

Nahkampf 3 Bisse +40 (4W6+21/19-20 plus Ergreifen), 6 Tentakel +38 (2W8+10/19-20 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 9 m; **Reichweite** 9 m (18 m mit Tentakeln)

Besondere Angriffe Anspringen, Apokalyptische Träume, Legendenkraft (10/Tag, Kraftschub +1W12), Mumienkreatur erschaffen, Schnelles Verschlingen, Überwältigende Zerstörung, Verschlingen (10W6+31 Wuchtschaden plus 10W6 negative Energie Schaden, RK 21, 71 TP), Würgen (2W8+31)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 29; Konzentration +39)

Immer — *Bewegungsfreiheit*, *Luftweg*, *Wahrer Blick*

Beliebig oft — *Legendäre Schwarze Tentakel*^{ABR v}, *Legendäre Verständigung*^{ABR v}, *Legendäre Wetterkontrolle*^{ABR v}, *Legendärer Albtraum*^{ABR v} (SG 25), *Legendärer Traum*^{ABR v}, *Mächtiges Magie bannen*, *Projiziertes Ebenbild* (SG 27), *Untote erschaffen* (nur Mumien), *Wahnsinn* (SG27)

3/Tag — *Aufforderung* (SG 28), *Erdbeben*, schneller *Schwachsinn* (SG 25), *Strudel*^{EXP} (SG 27), *Unheimliches Schicksal* (SG 29)

1/Tag — *Einkerkerung* (SG 29), *Legendärer Tsunami*^{ABR v} (SG 29), *Sturm der Vergeltung* (SG 29), *Symbol des Wahnsinns* (SG 28)

SPIELWERTE

ST 52, GE 33, KO 43, IN 29, WE 32, CH 30

GAB +26; **KMB** +55 (+57 Ansturm, +57 Gegenstand zerschmettern); **KMV** 87

(89 gegen Ansturm, 89 gegen Gegenstand zerschmettern, kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Fähigkeitsfokus (Unaussprechliche Ausstrahlung), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Wankend), Mehrfachangriff, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Schwachsinn*), Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Kritischer Treffer (Tentakel), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Waffenfokus (Biss), Waffenfokus (Tentakel), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Einschüchtern +48, Klettern +59, Magischen Gegenstand benutzen +45, Motiv erkennen +46,

Schwimmen +67, Wahrnehmung +49, Wissen (Arkane) +47, Wissen (Die Ebenen, Geographie, Gewölbe, Natur, Religion) +44, Zauberkunde +47

Sprachen Aklo, Aqual, Finsterländisch; Telepathie 90 m

Besondere Eigenschaften Außerweltliches Verständnis, Eigenschaften eines Großen Alten, Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger (Einzigartig)

Schätze Dreifach

Quelle H. P. Lovecraft und Hazel Heald, "Out of the Aeons"

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Apokalyptische Träume (ÜF) Ghatanothoa besitzt die

Fähigkeit bei einer Kreatur Apokalyptische Träume auszulösen, wenn diese seiner Unaussprechlichen Ausstrahlung ausgesetzt wurde (selbst wenn der Rettungswurf um deren Auswirkungen zu widerstehen gelungen ist), wenn die Kreatur durch eine Naturkatastrophe oder einen magischen Effekt (wie beispielsweise *Erdbeben*, *Sturm der Vergeltung* oder *Tsunami*^{EXP}) verletzt wurde oder jemals ein Gebet an Ghatanothoa gesprochen hat. Wenn Ghatanothoa auf ein solches Ziel *Alptraum* anwendet, träumt das Opfer einen äußerst lebendigen Traum, in welchem die Welt in einer dramatischen Apokalypse endet. Dies könnte beispielsweise durch einen Meteoreinschlag, verheerende Fluten, einen Vulkanausbruch oder eine andere Katastrophe nach Wahl des GM geschehen. Sobald das Opfer erwacht, glaubt es, dass die geträumte Apokalypse nur noch Tage, wenn nicht gar Stunden entfernt ist. Zusätzlich zu den normalen Auswirkungen des *Alptraums* muss dem Opfer ein Rettungswurf gegen SG 37 gelingen, um nicht für 24 Stunden von Hoffnungslosigkeit übermannt und ins Wanken gebracht zu werden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Eigenschaften eines Großen Alten Regeln für die Eigenschaften eines Großen Alten wie z.B. Außerweltliches Verständnis, Unsterblichkeit, Wahnsinn und seine Legendenfähigkeiten findest du im *Monsterhandbuch IV* auf Seite 306.

Mumienkreatur erschaffen (ÜF) Wird eine Kreatur durch Ghatanothoa verschlungen getötet, so verwandelt sie sich sofort in eine Mumifizierte Kreatur (*MHB IV*, S. 188). Diese befindet sich vollständig unter Ghatanothoa's Kontrolle. Als freie Aktion kann Ghatanothoa eine beliebige Anzahl Mumifizierte Kreaturen auswürgen, sie landen auf angrenzenden Feldern. Als schnelle Aktion kann Ghatanothoa einen Berührungangriff gegen eine durch seine Unaussprechliche Ausstrahlung vollständig mumifizierte Kreatur durchführen, um diese unter seine Kontrolle zu bringen (kein Rettungswurf).

Unaussprechliche Ausstrahlung (ÜF) Kreaturen müssen gegen Ghatanothoa's Unaussprechliche Ausstrahlung einen Willenswurf gegen SG 39 ablegen. Ghatanothoa's Unaussprechliche Ausstrahlung ist so beeindruckend, dass sogar perfekte Abbilder deren Wirkung übernehmen. Hierbei kann es sich um seine Projizierten Ebenbilder, ausgezeichnete Statuen oder sogar Bilder handeln. Dies benötigt Ressourcen im Wert von 100.000 GM, einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Handwerk (Gemälde oder Skulpturen) gegen SG 50, sowie den Wunsch von jemandem, der Ghatanothoa's Unaussprechlicher Ausstrahlung ausgesetzt war. Der SL kann sich weiteres einfallen lassen. Um dem Effekt eines solchen perfekten Abbildes zu widerstehen muss nur ein Ret-

tungswurf gegen SG 20 (SG = 10 + Ghatanothoas Charisma Modifikator) abgelegt werden. Misslingt dieser Rettungswurf erleidet das Opfer sofort 1W10 Punkte Geschicklichkeitsentzug pro Runde, während sein Körper rasend schnell mumifiziert wird. Wendet die Kreatur den Blick von Ghatanothoa ab, so verringert sich dieser Entzug auf 1 Punkt pro Runde. Sobald die Geschicklichkeit der Kreatur auf 0 sinkt, verwandelt sie sich in eine perfekte und vollkommen unbewegliche Mumie, doch stirbt das Opfer nicht. Eine auf diese Art und Weise mumifizierte Kreatur muss nicht essen, trinken oder atmen, außerdem altert sie nicht mehr. Sie ist genau genommen unsterblich und kann die Welt um sich herum wahrnehmen, sowie rein geistige Aktionen - wie etwa die Anwendung mentaler Magie - durchführen. Kein magischer Effekt kann diesen Zustand beenden, selbst wenn der Geschicklichkeitsentzug geheilt wird, solange nicht der Fluch beendet wird. Dies ist ein Fluch Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Unsterblichkeit (AF) Wird Ghatanothoa getötet verliert seine Form sowie alle Projizierten Ebenbilder ihre Unaussprechliche Ausstrahlung (siehe S. 230). Ghatanothoas Körper verschrumpelt und schrumpft zu einem riesigen, harten, ledrigen Objekt mit RK 24, Härte 30 und 200 TP zusammen. Diese Überreste sind immun gegenüber Kälteschaden, nehmen halben Schaden durch Elektrizität und Feuer und 150% Schaden durch Säure. In jeder folgenden Runde geschieht ein Erdbeben (wie durch den gleichnamigen Zauber mit ZS 29), dessen Zentrum der Ort von Ghatanothoas Tod ist. Seine Überreste nehmen hierdurch keinen Schaden. Werden die Überreste nicht innerhalb von einer Minute nach seinem Tod zerstört, so lösen sie eine Explosion negativer Energie mit einem Explosionsradius von 180 m aus. Diese verursacht bei allen Kreaturen in diesem Bereich 20W6 negativen Energieschaden. Ein erfolgreicher Reflexwurf gegen SG 43 halbiert den Schaden. Stirbt eine Kreatur durch diesen Schaden, so verwandelt sie sich in eine Mumifizierte Kreatur (MHB IV, S.188). Werden die Überreste rechtzeitig zerstört, so zerfallen sie ohne Explosion zu Staub. Die Erdbeben enden nach der Explosion oder Zerstörung der Überreste. Sobald dies geschieht, wird Ghatanothoa aus einem der tief in seinem Inselversteck verborgenen Geschwüre neu geboren. Wurden seine Überreste vor der Explosion vernichtet, so ruht er schlafend bis äußere Einflüsse ihn erneut erwecken, beispielsweise ein kompliziertes Ritual seiner Anhänger, eine bestimmte Sternkonstellation oder eine Naturkatastrophe in der Region. Sind seine Überreste explodiert, so erwacht Ghatanothoa sofort und seine Unaussprechliche Ausstrahlung wirkt wie oben beschrieben. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Überwältigende Zerstörung (AF) Als Standard-Aktion kann Ghatanothoa ein Gebäude angreifen. Er verursacht in dieser Runde 10W6+31 Schaden und ignoriert die etwaige Härte des Gebäudes.

Ghatanothoa ist eine scheußliche Monstrosität. Glücklicherweise ist er auf einer Insel in einer fernen Welt gefangen. Doch selbst ein Abbild des Großen Alten besitzt potentiell die Macht Verderben zu sähen und Leben zu zerstören. Ghatanothoas Erscheinung ist von einmaliger Abscheulichkeit, eine wirre Masse aus Armen, Beinen, Augen, Mündern und anderen Körperteilen. Die Form kann sich nach Belieben verändern, doch bleibt sie stets klar erkennbar und widerlich.

GHATANOTHOAS KULT

Nur wenige Menschen beten Ghatanothoa an, doch gibt es einige Mi-Go (MHB IV, S. 186) Sekten, welche diesen Großen Alten schon lange verehren. Seine Tempel sind für gewöhnlich Steinbauten auf einsamen Inseln. Ghatanothoa verleiht Zugang zu den Domänen des Bösen, des Wahnsinns, des Wassers und der Zerstörung, sowie zu den Unterdomänen der Alpträume, der Katastrophen, des Irrsinns und der Meere. Seine bevorzugte Waffe ist der Morgenstern.



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

HAUTKONSTRUKT

Ein schwacher, chemischer Geruch umgibt die Haut dieser Kreatur und deutet darauf hin, dass es sich bei ihr nicht um eine ganz normale Person handelt. Winzige, kaum wahrnehmbare Fehler lassen vermuten, dass die Haut der Kreatur sich irgendwie über einen unsichtbaren Rahmen spannt.

HAUTKONSTRUKT

HG 10



EP 9.600

N Mittelgroßes Konstrukt

INI +9; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung+15

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +5 GE, +10 Natürlich)

TP 117 (15W10+35)

REF +10, **WIL** +5, **ZÄH** +5

Immunitäten wie Konstrukte; **SR** 10/Magisch

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +22 (1W8+7/19-20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6, Kampfbrauch, Kreatur erschüttern

ANGRIFF

ST 25, **GE** 21, **KO** -, **IN** 16, **WE** 11, **CH** 14

GAB +15; **KMB** +22; **KMV** 38

Talente Abhärtung, Ausweichen, Defensive Kampfweise, Kampfflexe, Täuscher, Verbesserte Finte, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb)

Fertigkeiten Bluffen +21, Einschüchtern +17, Heimlichkeit +20, Motiv erkennen +15, Verkleiden +4, Wahrnehmung +15

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Kelisch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kampfbrauch (ÜF) Nachdem ein Hautkonstrukt im Kampf Schaden erlitten hat, kann er als freie Aktion in Kampfbrauch geraten. Während er sich im Kampfbrauch befindet, erhält der Hohle einen Bonus von +2 auf seine Stärke und 30 temporäre Trefferpunkte, erleidet jedoch einen Malus von -2 auf seine RK. Der Kampfbrauch hält an, bis der Kampf endet, oder bis eine Minute verstrichen ist, je nachdem, was zuerst eintritt. Freiwillig kann der Hohle den Kampfbrauch jederzeit beenden.

Kreatur erschüttern (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Hautkonstrukt allen Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung 1 Minute lang den Zustand Erschüttert verleihen. Ein erfolgreicher Willenswurf gegen SG 19 reduziert die Dauer auf 1 Runde. Dieser Effekt lässt eine erschütterte Kreatur nicht Verängstigt und eine Verängstigte Kreatur nicht Panisch werden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Hohle werden so erschaffen, dass sie lebenden Humanoiden ähneln. Meistens erfordert es einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 30, um überhaupt zu bemerken, dass die Person eigentlich ein Konstrukt ist. Wird dem Hohlen jedoch irgendeine Wunde zugefügt, so wird die Wahrheit sogleich enthüllt, da die verletzte Hauthülle sich löst und den Blick auf ein leeres Inneres freigibt. Hohle sind komplizierte Kreationen, welche eine Vielzahl von Aufgaben

erfüllen können: sie fungieren als Diener, Wächter oder Assistenten. Jeder Hohle wird durch eine äußerliche Ähnlichkeit an einen bestimmten Humanoiden gebunden, welcher bei der Erschaffung einen Teil von sich selbst opfern muss. Im Gegensatz zu vielen anderen Konstrukten besitzt ein Hautkonstrukt einen Funken intelligenten Lebens – die Essenz seines Erschaffers, oder des Opfers seines Erschaffers. Obwohl diese anregende Energie nicht mehr als ein schwaches Abbild der wahren Identität des Originals ist, so werden manche Hohle doch zu mehr als stumpfen Geschöpfen. Sie entwickeln eigene Motivationen und streben nach einem selbstständigen Leben. Diese Hohlen sind besonders gefährlich, da sie am häufigsten dem Wahnsinn (oder gar gewalttätigem Wahnsinn) zum Opfer fallen. Doch sind sie seltene Ausnahmen, die meisten Hohlen sind kaum mehr als Sklaven oder Spielzeuge, gehorsame Verhöhnungen jener, denen sie ähneln.

Wer einem Hohlen begegnet, der hält ihn oft irrtümlich für einen Untoten und nicht für ein Konstrukt, hauptsächlich aufgrund des ungewöhnlichen Baumaterials, aus dem er erschaffen wird. Ein Hautkonstrukt ist genau so groß wie das humanoide Vorbild, dem er nachempfunden wurde. Er wiegt jedoch nur einen Bruchteil des Originals, da er lediglich aus chemisch behandelter Haut besteht.

LEBENSWEISE

Hohle werden für gewöhnlich von Alchemisten aus mit Magie und seltenen Chemikalien getränkten Hautfetzen erschaffen. Hohle besitzen gegenüber vielen anderen Konstrukten den Vorteil, dass sie bei der Erschaffung einen gewissen Intellekt verliehen bekommen. Selbst wenn jemand das Original kennt, nachdem ein Hautkonstrukt erschaffen wurde, wird er oft trotzdem getäuscht. Die Erschaffung eines Hohlen ähnelt der Erschaffung eines Simulakrums, und seine wahre Natur ist äußerst schwer zu erkennen. Die Natur dieser Kreaturen macht sie jedoch gefährlich. Sie sind sehr instabile Wesen und etwa 5% von ihnen hegen einen tiefen Hass und Neid für ihren Erschaffer. Dies kann so weit gehen, dass sie es nicht mehr ertragen ihm zu dienen. Sie streben dann danach, ihn zu töten und manchmal ganz zu ersetzen. Weitere 5% aller Hohlen entwickeln eine Intelligenz und Persönlichkeit, welche die der Kreatur, welche als Vorlage für sie diente, übersteigt. So werden sie zu den Originalen überlegenen Kopien. Diese Hohlen haben oft ein übersteigertes Gefühl ihrer eigenen Bedeutung und ihres Platzes in der Welt. Sie versuchen oft ihren Möchtegern-Herren auszulöschen und andere von ihrer Überlegenheit zu überzeugen. Diese Kreaturen erhalten einen Bonus von +4 auf Intelligenz und Wissen und einen Bonus von +6 auf Charisma. Viele dieser Hohlen wählen Klassenstufen, meist nach dem Vorbild ihrer Erschaffer oder der Person nach deren Vorbild sie hergestellt wurden. Hohle beginnen ihre Entwicklung wie ein unbeschriebenes Pergament. Der antreibende Funke in jedem von ihnen entwickelt sich jedoch unterschiedlich, sodass selbst drei Hohle die zur selben Zeit vom selben Meister erschaffen wurden sich zu drei vollkommen verschiedenen, einzigartigen Konstrukten entwickeln können, je nach Kontext und unterschiedlichen Faktoren, die auf sie einwirken. Einige Gelehrte nehmen an, dass die ersten Hohlen von widerlichen Kreaturen mit Hilfe von Fleischformen erschaffen wurden, doch gibt es hierfür bislang wenige Beweise. Aufzeichnungen aus einer Zeit vor dem Erdenfall erwähnen Hohle, daher wissen wir, dass die Kunst der Erschaffung dieser bizarren Konstrukte mehr als 10.000 Jahre alt ist. In jüngster Zeit kam dieses Handwerk in Avistan erneut ans Licht.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Viele Hohle nehmen bestimmte Eigenschaften ihrer Erschaffer an. Manche arkanen Psychologen und Philosophen haben die Theorie aufgestellt, dass der zum Zeitpunkt der Erschaffung vorherrschende emotionale Zustand oder Gedanke des Erschaffers die ‚Persönlichkeit‘ eines Hohlen bestimmt. So wird ein glücklicher Erschaffer einen glücklichen Hohlen erschaffen und ein psychotischer Erschaffer einen psychotischen Hohlen, und so fort. In dem Hohlen wird dieser Impuls und Einfluss des Erschaffers sich jedoch weiterentwickeln und zu etwas größerem und ganz eigenen heranwachsen. Unglück wird zu überwältigender Trauer und selbst Freude wird gänzlich unerträglich. Nach seiner Erschaffung muss ein Hautkonstrukt einmal pro Jahr einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen. Misslingt dieser, so verfällt der Hohle aufgrund dieser Emotionen in Wahnsinn. Die Ausprägung dieses Wahnsinns kann sehr unterschiedlich ausfallen, ist jedoch stets auf die eine oder andere Weise gefährlich. Hohle entwickeln ihre eigenen Marotten, welche denen ihres Erschaffers zwar ähneln, ihnen jedoch nicht vollkommen gleich sind. Hohle welche in die Gesellschaft entkommen, ziehen oft andere Konstrukte an. Sie werden Vorbilder und Anführer, welche eine Gefolgschaft aus Konstrukten auf selbst erdachte Kreuzzüge führen. Sie wählen unterschiedliche Klassenstufen für verschiedene Klassen und werden zu Tyrannen, Diktatoren oder Heiligen ihrer eigenen verdrehten Welt. Mehrere narzisstische Kulte und Kabbale benutzen Hohle als Werkzeuge für Mord und Rache, sie erschaffen ganze Scharen von Ebenbildern ihres Kultanführers, um dutzende von Feinden gleichzeitig zu strafen und so die Illusion von Allmacht zu erzeugen. Solche Taktiken wurden auch von machthungrigen Alchemisten genutzt, welche ohne Rücksicht auf den Schaden, den sie selbst nehmen, Massen solcher Konstrukte erschaffen. Traurigerweise werden diese selbst-erschaffenen Horden von Assassinen oft verrückt und wenden sich in ihrem Wahn gegen den eigenen Erschaffer. Für gewöhnlich beginnen sie in diesen Fällen damit, ihrem Erschaffer bei lebendigem Leibe die Haut abzuziehen. In Absalom erzählt man sich Geschichten über eine Diebesgilde, welche einst in der Stadt ihr Unheil trieb und Hohle für Erpressungen und als Sündenböcke nutzte. Die Anführer der Gilde fingen jemanden ein, folterten ihn indem sie ihm Teile der Haut abzogen und heilten ihn anschließend um jede Spur fehlenden Gewebes zu eliminieren. Dann erschufen sie einen Hohlen und sandten ihn aus, um offen sichtbar ein Verbrechen zu begehen und das Opfer der Gilde schuldig erscheinen zu lassen. Wollte das Opfer seinen Namen reinwaschen, so war es gezwungen, den Anführern der Diebesgilde einen beeindruckend hohen Preis zu bezahlen.



ANDERE HOHLE

Ein Hautkonstrukt muss nicht zwangsweise in Form eines Humanoiden erschaffen werden, jedoch muss das Vorbild eine Kreatur sein, welche eine Haut hat. In alten azlantischen Ruinen wurde vor kurzem eine Auflistung von Konstrukten entdeckt. Unter anderem wird dort ein Abolethen-Hautkonstrukt beschrieben, welcher den antiken Entdecker, der dieser Kreatur begegnete verwirrte. Ein Hautkonstrukt nach der Vorlage einer Kreatur mit besonders haltbarer Haut könnte einen deutlich höheren natürlichen Rüstungsbonus besitzen, als die hier beschriebenen gewöhnlichen Hohlen.

ERSCHAFFUNG EINES HOHLEN

Die Herstellung eines Hohlen benötigt eine beträchtliche Menge Haut der Person, welche als Vorlage dient. Diese Person bezeichnet man als das Subjekt. Der Erschaffer des Hohlen muss die Haut mithilfe von Messern und einem arkanen Ritual gewinnen. Dieser Vorgang verursacht am Subjekt 1W4 Punkte Konstitutionsschaden. Die Haut wird alchemistisches behandelt, verbessert, und schließlich zu etwas geformt, was den Bandagen einer Mumie ähnelt. Zum Ende des Rituals entnimmt der Erschaffer des Hohlen dem Subjekt ein Stück seines Gehirns. Er benutzt einen eigens zu diesem Zweck hergestellten Haken aus Bronze und Ebenholz, an dem eine winzige bewegliche Klinge befestigt ist. Dieser Haken wird durch die Nase in das Gehirn des Subjektes eingeführt und ein Teil des Gehirns wird entfernt. Dieser Vorgang verursacht am Subjekt weitere 1W2 Punkte Konstitutionsschaden. Zu diesem Zeitpunkt muss der Erschaffer einen Fertigkeitwurf für Heilkunde ablegen, misslingt dieser, verliert das Subjekt permanente 1W3 Punkte Intelligenz.

HAUTKONSTRUKT

ZS 9; 42.000 GM

ERSCHAFFUNG

Vorraussetzungen Konstrukt herstellen, *Schwächeres Simulakrum*^{ABR}; 2 m² Haut, die über einen Monat hinweg gesammelt wird sowie 30 ml Gehirnmasse; der Erschaffer muss Zauberstufe 9 erreicht haben; **Fertigkeiten** Handwerk (Alchemie), SG 24, und Heilkunde, SG 24; **Kosten** 21.000 GM

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

JAGENDER SCHRECKEN

Diese große drakonische Schlange besitzt ein paar ledrige Flügel, welche nicht stark genug erscheinen, um die Kreatur durch die Luft zu tragen.

JAGENDER SCHRECKEN

HG 14



EP 38.400

CB Gigantische Magische Bestie

INI +5; **Sinne** Ausspähung entdecken, Dämmerlicht, Dunkelheit 18 m, Geruchssinn, im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 24 (+5 GE, -4 Größe, +18 Natürlich)

TP 202 (15W10+120); Schnelle Heilung 10

REF +14, **WIL** +11, **ZÄH** +17

Immunitäten Kälte, Säure; **SR** 10/Magisch und Hiebsschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Bewegungsfreiheit, Keine Atmung; **ZR** 25

Schwächen Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht, Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Biss +23 (2W6+12), Schwanzschlag +23 (2W8+12 plus Ergreifen), 2 Flügel +21 (2W6+6)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Besondere Angriffe Erdrücken, Erdrückendes Würgen, Verschlingen (2W6+18 Wuchtschaden plus 6W6 Säureschaden, RK 19, 20 TP), Würgen (2W8+18)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14; Konzentration +19)

Immer — *Ausspähung, Bewegungsfreiheit*

Beliebig oft — *Gasförmige Gestalt, Gegenstand aufspüren, Kreatur aufspüren, Telekinese* (SG 20)

3/Tag — *Aufforderung* (SG 23), *Begrenzter Wunsch* (nur Hexenmeister/ Magierzauber des 6. Grades oder niedriger duplizieren)

1/Tag — *Ätherischer Ausflug, Aufspüren, Ausspähung* (SG 19), *Vision*

1/Jahr — *Interplanetares Teleportieren*^{ABR}

SPIELWERTE

ST 34, **GE** 20, **KO** 27, **IN** 15, **WE** 23, **CH** 20

GAB +15; **KMB** +31 (+33 Ansturm); **KMV** 46 (48 gegen Ansturm)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kampfflexe, Mehrfachangriff, Schnappen, Verbessertes Ansturm, Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Fliegen +20, Überlebenskunst +27, Wahrnehmung +19, Wissen (Geographie) +12, Wissen (Lokales) +12, Zauberkunde +20;

Volksmodifikatoren +8 Überlebenskunst, +8 Zauberkunde

Sprachen Aklo, Drakonisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Jäger, Magie manipulieren, Mächtiger Schwanz, *Notfall*, Ruf beantworten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar oder Meute (3–6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht (AF) Das Funkeln eines fernen Sternes schadet einem Jagenden Schrecken nicht, doch kann er das Licht einer Sonne in relativer Nähe nicht ertragen, einschließlich des Sonnenlichtes auf einem typischen bewohnbaren Planeten wie Golarion. Ist ein Jagender Schrecken natürlichem Sonnenlicht

ausgesetzt, so kann er nicht angreifen und erhält den Zustand Wankend. *Tageslicht* oder ähnliche Zauber lösen diesen Effekt nicht aus. Im Sonnenlicht wirkt auch die Fähigkeit Schnelle Heilung des Jagenden Schrecken nicht, er verliert seine Schadensreduzierung und erleidet pro Runde 2W6 Punkte Feuerschaden. In Bereichen mit natürlichem Sonnenlicht wird die Lichtempfindlichkeit des Jagenden Schreckens zu Blindheit durch Licht.

Erdrücken (AF) Ein fliegender Jagender Schrecken kann als Standard-Aktion auf einem Feind landen um ihn mit seinen ausladenden Windungen zu erdrücken.

Diese Taktik ist nur gegen Kreaturen wirksam, welche drei oder mehr Größenkategorien kleiner sind als der Jagende Schrecken (Mittelgroß für die meisten Jagenden Schrecken). Es können so viele Kreaturen betroffen werden, wie in den Bereich des Jagenden Schreckens passen. Jede Kreatur im betroffenen Bereich muss einen Reflexwurf gegen SG 25 ablegen. Misslingt dieser, so wird die Kreatur im Haltegriff festgehalten und nimmt automatisch 4W6+18 Punkte Wuchtschaden in jeder Runde, in der sie festgehalten wird. Zur Aufrechterhaltung des Haltegriffs muss der Jagende Schrecken wie gewöhnlich einen Kampfmanöverwurf ablegen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Erdrückendes Würgen (AF) Eine Kreatur, welche durch die Fähigkeit Erdrücken des Jagenden Schreckens Schaden nimmt, nachdem sie von seinem Schwanzschlag getroffen wurde, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 29 ablegen. Misslingt dieser, so erhält das Opfer für 1W4 Runden den Zustand Bewusstlos. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Stärke.

Jäger (AF) Jagende Schrecken sind effizient und begabt für die Verfolgung ihrer Beute, Überlebenskunst ist für sie eine Klassenfertigkeit. Zusätzlich erhalten sie einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst. Gelingt einem Jagenden Schrecken der Fertigkeitwurf für Überlebenskunst für die Verfolgung einer Kreatur, so kann er diese zu seiner Beute erklären. Hinterlässt eine Gruppe gemeinsam reisender Kreaturen unterschiedliche Spuren, so kann der Jagende Schrecken wählen, welche der Kreaturen er zu seiner Beute erklären möchte, solange er sicher weiß, dass das Ziel sich bei dieser Gruppe aufhält. Anderenfalls wird die auserwählte Beute zufällig bestimmt. Das nächste Mal, wenn der Jagende Schrecken einen Kampf gegen seine Beute beginnt, erhält er einen Bonus von +10 auf seinen Initiativwurf. Außerdem erhält die Beute einen Malus von -2 auf alle Rettungswürfe gegen die zauberähnlichen Fähigkeiten des Jagenden Schreckens. Ein Jagender Schrecken kann nur eine Kreatur auf einmal zu seiner Beute erklären und die Kreatur ist nicht länger die Beute des Jagenden Schreckens, wenn 24 Stunden vergehen, ohne dass dieser einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst ablegt, um auf der Spur zu bleiben.

Magie manipulieren (ZF) Ein Jagender Schrecken besitzt eine Begabung für die Manipulation der Magie. Hierdurch steht ihm eine größere Auswahl zauberähnlicher Fähigkeiten als normalerweise üblich zur Verfügung. Effektiv bedeutet dies, dass der Jagende Schrecken drei Mal pro Tag Begrenzter Wunsch als zauberähnliche Fähigkeit nutzen kann, jedoch nur, um Hexenmeister- oder Magierzauber des 6. Grades oder niedriger zu duplizieren. Jagende Schrecken benutzen diese Fähigkeit normalerweise, wenn sie Feinden gegenüberste-

hen, die auf Distanz bleiben. Sie bevorzugen mächtige Angriffe wie beispielsweise *Kugelblitz*, *Auflösung* oder *Fleisch zu Stein*. Die letzte tägliche Anwendung heben sich die meisten Jagenden Schrecken für Notfälle auf, um beispielsweise mittels *Teleportieren* aus einem erfolglosen Kampf zu fliehen oder sich mittels Verzauberung brechen oder Mächtige Magie bannen von Beeinträchtigungen zu befreien. Alle Jagenden Schrecken benutzen diese Fähigkeit außerdem, um *Notfall* auf sich aufrecht zu erhalten.

Mächtiger Schwanz (AF) Der Schwanzschlag eines Jagenden Schreckens wird als natürlicher primärer Angriff behandelt.

Notfall Die Details eines *Notfall* Effektes verschiedener Jagender Schrecken können sehr unterschiedlich ausfallen, da den Monstern aufgrund ihrer Fähigkeit Magie manipulieren eine große Anzahl möglicher Zauber zur Verfügung steht. Die meisten beschränken sich jedoch auf die einfache und wirksame Taktik, *Mächtige Unsichtbarkeit* auslösen zu lassen, sobald der Jagende Schrecken Schaden nimmt.

Ruf beantworten (AF) Ein Jagender Schrecken ist zwar weder ein Elementar noch ein Externar, doch kann er mittels *Tor*, *Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen* oder *Mächtiger Bindender Ruf* beschworen werden, solange der Zauberwirker entweder ein Anhänger eines Großen Alten oder Äußeren Gottes ist, oder aber die Worte des Zaubers zum Zwecke der Beschwörung eines Jagenden Schreckens ändert. Außerdem darf der Zauber nicht in direktem Sonnenlicht gewirkt werden. Wird ein Jagender Schrecken auf diese Weise beschworen, so muss der Zauberwirker einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Zauberkunde als Teil des Zaubervorgangs ablegen. Geschieht dies nicht, ist der beschworene Jagende Schrecken frei und kann nach eigenem Willen handeln.

Die schlangenartigen Jagenden Schrecken sind Diener von Nyarlathotep, dem Kriechenden Chaos. Sie sind brillante Spurenleser und Beutesucher, Begabungen, welche dafür sorgen, dass Kultanhänger oder Zauberwirker sie oft rufen, um ihre Feinde zu verfolgen oder aufzuspüren. Wenn sie sich dazu herablassen zu sprechen, so sind ihre Stimmen kräftig und klangvoll. Ein typischer Jagender Schrecken ist 18 m lang, wiegt jedoch nur 2 Tonnen.

LEBENSWEISE

Ein Jagender Schrecken ist eine Kreatur tintenschwarzer Finsternis und verabscheut das Licht. Einige Gelehrte mutmaßen, dass sie dem Dunklen Firmament ähneln. Im Fluge scheinen sie nicht den Naturgesetzen unterworfen zu sein, ihre Flugfähigkeit ist übernatürlicher Art und nicht das Ergebnis körperlicher Anstrengung. Manche Jagenden Schrecken besitzen sogar nur einen einzelnen Flügel, welcher langsam auf und ab schlägt, während der Jagende Schrecken mit großer Geschwindigkeit durch die Lüfte gleitet. Ihre Körper bestehen ebenfalls aus einer übernatürlichen Substanz. Zwar brennen sie wie ein Strohfeuer, wenn sie direktem Sonnenlicht ausgesetzt werden, doch ritzen die meisten Waffen kaum ihre dicke Haut und nur magische Waffen können diese vollends durchdringen.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Jagende Schrecken werden oft gerufen, um für Magier oder Priester Aufgaben zu vollbringen, doch sind sie auch selbst bemerkenswerte Gelehrte der Magie. Nur wenige von ihnen machen sich die Mühe tatsächlich Zauberwirker zu werden, doch ihre Fähigkeit Magie zu manipulieren gewährt ihnen Zugriff auf eine breite Auswahl magischer Effekte. Viele Jagende Schrecken befassen sich mit der Erschaffung magischer Gegenstände, doch haben sie kein Interesse daran, ihre magischen Kreationen der Größe anderer Nutzer anzupassen. Dies macht diese Gegenstände für kleinere Kreaturen sehr viel weniger nützlich. Befasst sich ein Jagender Schrecken verstärkt mit der Erschaffung magischer Gegenstände, so ersetzt die Fähigkeit Wundersamen Gegenstand herstellen für gewöhnlich die Fähigkeit Im Kampf zaubern.

URSPRÜNGE

Wie viele andere Monster, welche wir mit dem Cthulhu Mythos assoziieren -beispielsweise Byakhee, Dunkles Junges von Schub-Niggurath oder Gnop-Keh, so nahmen auch die Jagenden Schrecken ihren Anfang in vagen Fragmenten und vereinzelt Erwähnungen in verschiedenen Werken. Sandy Petersen schuf aus diesen einzelnen Teilen für das Bestiarium des Call of Cthulhu Rollenspiels den Jagenden Schrecken als eigenständiges, ikonisches Monster.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium



KIND VON YOG-SOTHOTH

Vom Hals aufwärts scheint diese Kreatur fast menschlich zu sein, doch unterhalb sieht man schuppige Haut, einen Schwanz, Tierbeine und Tentakel, welche von seinem Bauch herabhängen. Hierdurch wird seine abnormale Natur auf den ersten Blick deutlich.

KIND VON YOG-SOTHOTH

HG 7



EP 3.200

Männliches menschliches Kind von Yog-Sothoth Magier 7
CB Mittlegroße Aberration (Verstärkter Humanoider)

INI +5; **Sinne** Dämmerlicht, Rundumsicht, Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 13 (+1 GE, +3 Natürlich)

TP 76 (7W6+49)

REF +3, **WIL** +7, **ZÄH** +7; +4 gegen geistesbeeinflussende Effekte

Immunitäten Gift, Krankheit; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10; **ZR** 18

Schwächen Verhasst

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +1 +6 (1W4+3/19-20), Schwanz +5 (1W6+1)

Besondere Angriffe Blut saugen (1W2 KO), Gestank (SG 18, 7 Runden/Tag), Hand des Lehrlings (8/Tag)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +12)

3/Tag — *Gedanken wahrnehmen* (SG 17), *Hypnose* (SG 16), *Sprachen verstehen*

1/Tag — *Unsichtbarkeit*

1/Woche — *Wesenheit kontaktieren* I^{ABR IX}, *Wesenheit kontaktieren* II^{ABR IX}

Vorbereitete Magierzauber (ZS; Konzentration +12)

4. — *Dimensionstür*, *Schwarze Tentakel*

3. — *Einflüsterung* (SG 18), *Magie bannen*, *Vampirgriff*

2. — *Monster herbeizaubern II*, *Säurepfeil*, *Schwarm herbeizaubern*, *Spiegelbilder*

1. — *Magierrüstung*, *Person bezaubern* (2, SG 16),

Schmierer (SG 16), *Schwächestrahle* (2, SG 16)

0. (Beliebig oft) — *Arkane Siegel*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen* (SG 15)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 13, **KO** 20, **IN** 20, **WE** 10, **CH** 6

GAB +3; **KMB** +5; **KMV** 20

Talente Abhärtung^B, Defensives Kampftraining, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Täuscher, Verbesserte Initiative, Zauber ausdehnen

Fertigkeiten Bluffen +7, Einschüchtern +5, Verkleiden +7 (+15 als Mensch Verkleidet), Wahrnehmung +7, Wissen (Die Ebenen) +15, Wissen (Natur) +15, Wissen (Religion) +15, Zauberkunde +19; **Volksmerkmale** +8 Verkleiden (als Mensch verkleidet), +4 Wissen (Arkane), +4 Zauberkunde

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Mi-Go, Sprache der Älteren

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Dolch +1), Merkmale Verbergen, Magieverständnis

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger oder Familie (1 Kind von Yog-Sothoth und 1 Brut des Yog-Sothoth^{MHB IV})

Schätze NSC Ausrüstung (Dolch +1, Beutel für Materialkomponenten, Zauberbuch, weitere Schätze)

Die Kinder von Yog-Sothoth sind aus sterblichem Fleisch geboren, welches von der Essenz des Äußeren Gottes durchdrungen wurde. Sie werden oft damit beauftragt, die Welt auf weitere Eindringlinge aus anderen Dimensionen oder auf Agenten des Mythos vorzubereiten. Die traditionelle Methode zur Erzeugung eines Kindes von Yog-Sothoth nutzt ein blasphemisches Ritual und eine sterbliche Kreatur (für gewöhnlich einen Menschen) als Brutkasten. Das Geschlecht der sterblichen Kreatur ist für das Ritual nicht von Belang. Die Geburt des Kindes von Yog-Sothoth endet für den menschlichen Brutkasten stets tödlich. Meist werden als Resultat des Rituals Zwillinge geboren. Einer der Zwillinge kann für einige Zeit kaum von der Rasse des Brutkastens unterschieden werden. Der andere Zwilling ist auffälliger, da sein monströses Äußeres eher dem Äußeren Gott ähnelt, und ist als Brut des Yog-Sothoth (siehe *Monsterhandbuch IV*, S. 25) bekannt.

ERSCHAFFUNG EINES KINDES VON YOG-SOTHOTH

“Kind von Yog-Sothoth” ist eine Vererbte Schablone, welche zu jeder lebenden körperlichen Kreatur hinzugefügt werden kann - diese Kreaturen werden hier im Folgenden Basiskreatur genannt. Für gewöhnlich wählt der Kult von Yog-Sothoth jedoch entweder Menschen oder Tiere, um das Geschenk des Äußeren Gottes auszutragen. Ein Kind von Yog-Sothoth behält alle Spielwerte und besonderen Fähigkeiten der Basiskreatur, mit den unten genannten Ausnahmen.

Herausforderungsgrad: HG der Basiskreatur +1

Gesinnung: Jede chaotische Gesinnung. Die Mehrheit der Kinder von Yog-Sothoth sind chaotisch-böse. Ein Kind von Yog-Sothoth mit guter Gesinnung ist zwar theoretisch denkbar, doch ist es äußerst selten. Es müsste, um zu dieser Gesinnung zu finden, sehr früh von dem Kult, der es erschaffen hat, entfernt werden und unter Obhut eines Mentors oder einer Vater- oder Mutterfigur mit guter Gesinnung aufwachsen.

Art: Die Art der Kreatur ändert sich zu Aberration (verbessert). GAB, Rettungswürfe und Fertigkeitensränge werden nicht neu berechnet.

Sinne: Die Kreatur erhält Rundumsicht und Dämmerungssicht.

Rüstungsklasse: Ein Kind von Yog-Sothoth behält entweder den Bonus der Basiskreatur für natürliche Rüstung oder erhält auf seine natürliche Rüstung einen Bonus von +1 für je 2 Trefferwürfel, je nachdem welcher Wert höher ist.

Trefferwürfel: Ändere die Volkstrefferwürfel der Kreatur zu W8. Die Trefferwürfel, welche sie für etwaige Klassenstufen erhält bleiben unverändert.

Verteidigungsfähigkeiten: Ein Kind von Yog-Sothoth erhält Kälteresistenz 10 und Feuerresistenz 10. Es besitzt eine Zauberresistenz entsprechend seinem HG +11. Außerdem erhält es einen Volksbonus von +4 gegen geistesbeeinflussende Effekte. Ein Kind von Yog-Sothoth ist immun gegen Krankheiten und Gifte.

Angriffe: Die aus dem Bauch des Kindes von Yog-Sothoth wachsenden Tentakel sind lediglich kosmetische Abscheulichkeiten. Das saugnapfähnliche Maul an seiner Schwanzspitze dient jedoch zu einem primären Angriff und kann eingesetzt werden, solange die Kreatur nicht Merkmale verbergen anwendet (siehe unten). Ein Treffer des Schwanzes verursacht Bisschaden entsprechend dem normalen Schaden einer Kreatur der Größe des Kindes (1W6 Schadenspunkte für ein mittelgroßes Kind).

Besondere Angriffe: Ein Kind von Yog-Sothoth erhält die folgenden besonderen Angriffe:

Blut saugen (AF): Ein Kind von Yog-Sothoth kann Feinden, welche hilflos oder von Ergreifen betroffen sind, mit seinem Schwanzmaul das Blut aussaugen. Dies verursacht in jeder Runde, in der es angewandt wird, 1W2 Punkte Konstitutionsschaden.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Ein Kind von Yog-Sothoth erhält die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten (Die Rettungswürfe dieser Fähigkeiten werden aufgrund der Magieverständnis Fähigkeit des Kindes anhand seiner Intelligenz berechnet, seine Zauberstufe entspricht seinen Trefferwürfeln):

3/Tag *Gedanken wahrnehmen* (SG 17), *Hypnose* (SG 16), *Sprachen verstehen*; 1/Tag *Unsichtbarkeit*; 1/Woche *Wesenheit kontaktieren I^{ABR IX}*. Ein Kind von Yog-Sothoth mit mindestens 5 Trefferwürfeln fügt der Liste 1/Woche *Wesenheit kontaktieren II^{ABR IX}* hinzu. Ein Kind von Yog-Sothoth mit mindestens 9 Trefferwürfeln fügt der Liste 1/Woche *Wesenheit kontaktieren III^{ABR IX}* hinzu. Ein Kind von Yog-Sothoth mit mindestens 13 Trefferwürfeln fügt der Liste 1/Woche *Wesenheit kontaktieren IV^{ABR IX}* hinzu. Ein Kind von Yog-Sothoth mit mindestens 17 Trefferwürfeln fügt der Liste 1/Woche *Tor* hinzu.

Gestank (ÜF): Ein Kind von Yog-Sothoth verströmt stets einen unangenehmen Geruch. Das Kind kann diesen Geruch als schnelle Aktion zu einem wahrlich Übelkeit erregenden Gestank verstärken. Alle lebenden Kreaturen innerhalb von 9 m müssen einen Zähigkeitswurf ablegen (SG= 1/2 Trefferwürfel des Kindes + Konstitutionsmodifikator des Kindes). Misslingt dieser Rettungswurf, so erhält die Kreatur 1 Runde lang den Zustand Übelkeit. Das Kind kann diesen Übelkeit erregenden Gestank pro Tag für eine Anzahl an Runden entsprechend seiner Trefferwürfel verströmen. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen. In jeder Runde, in der das Kind den Gestank verströmen will, muss es hierfür eine schnelle Aktion aufwenden. Der Gestank ist ein Gifteffekt.

Besondere Fähigkeiten: Ein Kind von Yog-Sothoth erhält die folgenden besonderen Fähigkeiten:

Magieverständnis: Ein Kind von Yog-Sothoth besitzt ein angeborenes Verständnis für Magie. Dies erlaubt es ihm, für Konzentrationswürfe und den SG von Rettungswürfen seiner zauberähnlichen Volksfähigkeiten (für jene der Basiskreatur wie auch jene der Schablone) seinen Intelligenzmodifikator statt seines Charismamodifikators anzuwenden. Dies erstreckt sich nicht auf seine Zauberfähigkeiten, beispielsweise auf solche aus Hexenmeisterstufen.

Merkmale verbergen: Ein Kind von Yog-Sothoth erhält einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitwürfe für Verkleiden, wenn es sich als typisches Mitglied des Volkes der Basiskreatur verkleiden will, solange es sich die Zeit nimmt, Rüstung oder Kleidung anzulegen, welche seine monströse Natur verbirgt (jedoch wirkt es stets wie ein besonders großer Angehöriger des betreffenden Volkes). In Verkleidung verliert es seine Rundumsicht und kann mit seinem Schwanz keinen Angriff ausführen.

Schwächen: Ein Kind von Yog-Sothoth erhält die folgende Schwäche:

Verhasst: Kinder von Yog-Sothoth werden von Tieren und Seelenbegleitern gehasst. Beide Kreaturenarten erhalten einen Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und Motiv erkennen gegen ein Kind von Yog-Sothoth. Außerdem erhalten sie einen Moralbonus von +2 auf Angriffswürfe und Würfe für Waffenschaden gegen Kinder von Yog-Sothoth.

Attributswerte: ST +2, KO +4, IN +4, CH -2

Talente: Ein Kind von Yog-Sothoth erhält Abhärtung als Bonustalent.

Fertigkeiten: Ein Kind von Yog-Sothoth erhält einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitwürfe für Verkleiden, wenn es Merkmale verbergen anwendet. Alle Wissensfertigkeiten sowie Zauberkunde sind für das Kind von Yog-Sothoth Klassenfertigkeiten. Ein Kind von Yog-Sothoth erhält einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Arkane) und Zauberkunde.



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

KUDIMMU

Diese Kreatur ist aus mit Tumoren überwucherten fehlgebildeten Ranken geformt, welche mit dunklen roten Früchten beladen sind. Das Gesicht ist durch zwei glühende Augen zu erkennen.

KUDIMMU

HG 16



EP 76.800

NB Große Pflanze

INI +10; **Sinne** Dämmerungssicht, Erschütterungssinn 9 m; Wahrnehmung +32

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 25 (+6 GE, +16 Natürlich, -1 Größe)

TP 252 (24W8+144); Schnelle Heilung 15

REF +14, **WIL** +15, **ZÄH** +20

Immunitäten Lebenskraftentzug, Negative Energie, Todeseffekte, wie Pflanzen; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10; **SR** 10/Magisch und Hiebschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Formlos; **ZR** 27

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 4,50 m

Nahkampf 2 Hiebe +28 (2W4+11 plus Ergreifen), 4 Tentakel +27 (1W6+5 plus Blutung und Ziehen)

Fernkampf Beschuss +23 Berührung (8W6 negative Energie plus Flächenschaden)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m (9 m mit Tentakeln)

Besondere Angriffe Beschuss, Blut saugen (1W4 Konstitution), Blutung (1W6), Brut erzeugen, Ziehen (Tentakel, 1,50 m)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 24; Konzentration +27)

3/Tag — *Dornenwand*

1/Tag — *Pflanzen beleben* (SG 20)

SPIELWERTE

ST 32, **GE** 22, **KO** 22, **IN** 13, **WE** 21, **CH** 17

GAB +18; **KMB** +30; **KMV** 46 (48 gegen zu Fall bringen)

Talente Defensives Kampfweise, Dimensionale Beweglichkeit^{ABR II}, Dimensionale Meisterschaft^{ABR II}, Dimensionaler Angriff^{ABR II}, Dimensionaler Derwisch^{ABR II}, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampreflexe, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbessertes zu Fall bringen, Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Heimlichkeit +29, Motiv erkennen +29, Wahrnehmung +32

Sprachen Azlanti, Sylvanisch (kann nicht sprechen); Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Blutfrucht, Feldgebunden

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Land)

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Beschuss (ÜF) Ein Kudimmu kann Blutfrüchte aus seinem Körper wachsen lassen, diese sind mit negativer Energie aufgeladen und können als Waffen mit Flächenschaden geworfen werden. Diese Blutfrüchte verursachen 8W6 Punkte negativen Energieschaden bei einem direkten Treffer und 8 Punkte Schaden an Kreaturen auf benachbarten Feldern. Ein erfolgreicher Willenswurf gegen SG 25 halbiert den Schaden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Blutfrucht (ÜF) Fruchttragende Pflanzen auf dem Feld eines Kudimmu tragen kränkelige, fehlgebildete, blutrote Versionen ihrer normalen Früchte. Eine untote Kreatur kann diese Früchte anstelle seiner normalen Nahrung verzehren, ganz gleich ob sie normaler-

weise Blut, Fleisch oder etwas Anderes begehrt. Dies stillt für einige Zeit den Hunger der untoten Kreatur gewährt jedoch keine weiteren Vorzüge, welche die Kreatur normalerweise aus dem Verzehr seiner Speisen ziehen könnte. Nach Verzehr einer Blutfrucht muss eine untote Kreatur einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen. Misslingt dieser, so verfällt die untote Kreatur der Kontrolle des Kudimmu, als hätte dieser *Untote kontrollieren* gewirkt. Für lebende Kreaturen wirken Blutfrüchte wie Drogen mit den folgenden Spielwerten (siehe *Spielleiterhandbuch*, S. 232 für mehr Informationen über Drogen und Abhängigkeit): *Art* Einnahme; *Abhängigkeit* schwer, *Zähigkeit* SG 25; *Effekte* 1 Stunde; +2 alchemistischer Bonus auf Rettungswürfe gegen Nekromantie Zauber und Effekte, *Etern*^{EXP} wie durch den gleichnamigen Zauber (Zauberstufe 24); *Schaden* 1W4 KO. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Brut erzeugen (ÜF) Wird eine Kreatur durch die Fähigkeit Blut saugen des Kudimmu oder durch Konstitutionsschaden nach Verzehr von Blutfrüchten getötet, so erhebt sie sich nach 1W4 Tagen als vom Kudimmu kontrollierte Vampirbrut. Kudimmu können eine Anzahl versklavter Brut entsprechend ihren eigenen Trefferwürfeln besitzen. Wird nach Erreichen dieser Grenze weitere Blut erschaffen, so wird diese zu einem Untoten mit freiem Willen.

Feldgebunden (AF, ZF, ÜF) Ein Kudimmu kann einen Bereich mit natürlichem Pflanzenwuchs und einer Seitenlänge von maximal 30 m pro Seite zu seinem Feld erklären. Er verbindet seine Wurzeln mit jenen der Pflanzen in diesem Bereich zu einer eng verwobenen Masse. Solange ein Kudimmu in seinem Feld Kontakt mit dem Boden hat, erhält er schnelle Heilung 15, Erschütterungssinn und eine Graben Geschwindigkeit von 4,50 m. Zusätzlich kann der Kudimmu sich an jeden Punkt in seinem Feld teleportieren, als würde er *Dimensionstür* benutzen. Zauber oder Effekte, welche Erde oder Pflanzenwuchs im Feld des Kudimmu beeinflussen wollen, müssen die Zauberresistenz des Kudimmu überwinden um erfolgreich zu sein. Der Kudimmu wird von seinem Feld abhängig, das verworrene Wurzelsystem in dessen Boden wird zu einer Erweiterung seines Körpers. Wird ein Kudimmu für mehr als 24 Stunden von seinem Feld getrennt, so zerfällt er sofort zu einem Klumpen unbelebter Materie. Wird ein Kudimmu getötet oder zerstört, so formt er sich im Boden unter seinem Feld nach 1W10 Tagen neu. Um dies zu verhindern, muss das Feld mit Salz bestreut oder durch Magie zerstört werden. Es genügt nicht, nur die Pflanzen an der Oberfläche zu vernichten, die Wurzeln müssen ebenso vollständig zerstört werden. Ein Kudimmu benötigt das Blut der Lebenden, um sein Feld zu erhalten. Einmal pro Woche muss das Feld das Blut einer mittelgroßen oder größeren Kreatur aufsaugen. Für jede Woche, in der er sein Feld nicht füttert, erleidet der Kudimmu 2 Punkte Konstitutionsschaden. Dieser Schaden kann nicht geheilt werden, bis das Feld gefüttert wird. Einmal pro Monat kann der Kudimmu ein neues Feld wählen, der Prozess dauert 1 Stunde. Ein Kudimmu kann nur ein aktives Feld auf einmal besitzen.

Es ist ein alter Brauch, den Boden einer zerstörten Stadt mit Salz oder Dornen zu bestreuen, als Fluch der erobernden Armee für all jene die es wagen könnten die Stadt neu aufzubauen, und als Mittel, um den Boden für immer unfruchtbar zu machen. Meist ist dies lediglich eine symbolische Geste. Doch hat dieses Ritual äußerst praktische Ursprünge. Tod und Verwüstung sind eine mächtige Saat, und das Blut eines eroberten Volkes kann schreckliche Kreaturen hervorbringen, wenn es sich mit der Erde verbrannter Felder vermischt. Die Kreaturen, welche auf diese Weise entstehen, nennt man Kudimmu. Sie sind ein absonderliches Unkraut, welches den Boden eroberter Städte verdirbt und den Siegern einen schrecklichen Preis abverlangt. Der Körper eines Kudimmu durchzieht sein ganzes Feld und kann mehrere zehntausend Pfund wiegen. Der fruchttragende Hauptteil seines Körpers hat eine vage humanoide Gestalt, ist etwa 3 m groß und wiegt 4.000 Pfund.

LEBENSWEISE

Die meisten Früchte eines Kudimmu sind durch finstere Magie verseucht. Dies verändert zwar weder den Geschmack noch den Nährwert der Früchte, doch sorgt es dafür, dass sie fehlgeformt sind und jede Saat im Inneren abstirbt. Kudimmu können jedoch keimfähige Saat hervorbringen, wenn sie es möchten. Diese Blutfrüchte sind mit den normalen Blutfrüchten identisch, nur sprießt aus ihrer Saat ein neuer Kudimmu, wenn sie in ungeweihten Boden gepflanzt werden. Kudimmus benutzen diese Fähigkeit nur selten, da jeder Artgenosse ein Konkurrent für Nahrung ist. Fühlt ein Kudimmu sich jedoch in Lebensgefahr, oder weiß er, dass er bald angegriffen wird, so kann er einen seiner untoten Diener aussenden, um auf einem fernen Feld eine Saat zu pflanzen und so den Fortbestand seines Erbes zu sichern. Diese monströsen Pflanzen benötigen eine Quelle frischen Blutes für ihre Felder, und so nutzen sie Siedlungen humanoider Kreaturen, um zu überleben. Einige Kudimmus können für kurze Zeit mit dem Blut von Tieren überleben, doch finden sie diese Nahrung äußerst unangenehm. Daher suchen sie fast immer Bauernhöfe oder andere zivilisierte Orte aus, um sich dort anzusiedeln. Manche Kudimmus verzehren ganze Gemeinschaften und leben ein nomadisches Leben, stets auf der Suche nach neuen Jagdgründen. Andere sind vorsichtiger und kultivieren die humanoide Bevölkerung einer Gegend wie ein Bauer seine Pflanzen.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Sobald ein Kudimmu auf einem Feld sesshaft wird, nutzt er seine abhängig machenden Blutfrüchte um naheliegende Ansiedlungen zu erobern. Sollte die Bevölkerung die fehlgebildeten Früchte nicht freiwillig verzehren, so kann es geschehen, dass ein Kudimmu nachts sein Feld verlässt, um andere Felder zu vergiften und eine Hungersnot auszulösen. Sobald ein oder zwei Individuen dem Kudimmu verfallen, sendet er seine neuen vampirischen Diener aus, um die Anführer der Siedlung unter seinen Einfluss zu zwingen.

Der Konkurrenzkampf um Nahrungsquellen hält Kudimmus davon ab, zusammen zu arbeiten. Tatsächlich streiten sie sich oft um Gebiete. Da Kudimmus nur selten ihre Felder verlassen, werden diese Konflikte häufig durch Stellvertreter ausgetragen, meist die vampirischen Diener des Kudimmu. So wie Kudimmus den Menschen auflauern, so lauern Untote den Kudimmus auf. Normalerweise profitiert die Pflanze davon, da Untote, welche von ihren Früchten essen früher oder später von ihr kontrolliert werden und ihren Einfluss stärken.

Besonders willensstarke Untote können den Effekten der Blutfrüchte jedoch widerstehen und sie als Alternative zur Jagd auf Humanoide nutzen.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck



LARVE DER ÄUSSEREN GÖTTER

Diese Kreatur ist eine furchterregende Mischung aus gepanzerten Schuppen, aufgeblähtem Fleisch, niemals blinzeln den Augen und zuckenden Tentakeln.

LARVE DER ÄUSSEREN GÖTTER

HG 15



EP 51.200

CN Große Aberration

INI +12; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 24 (+8 GE, +15 Natürlich, -1 Größe)

TP 207 (18W8+126); Regeneration 10 (rechtschaffene Zauber und Effekte)

REF+14, **WIL** +18, **ZÄH** +14

Immunitäten Feuer, Kälte, Schall; **Resistenzen** Elektrizität 10, Säure 10; **SR** 10/Rechtschaffen; **Verteidigungsfähigkeiten** Formlos; **ZR** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf 8 Tentakel +19 (1W6+2 plus Gift)

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

Besondere Angriffe Gesang des Wahnsinns, Gift, Von Fleisch befreien

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +21) Beliebig oft — *Dimensionsanker*, *Instrument herbeizaubern*, *Teleportieren* (nur selbst)

5/Tag — *Chaoshammer* (SG 20), *Magie bannen*, *Schutzkreis gegen Ordnung*

3/Tag — *Herbeigezaubertes Monster kontrollieren*^{ABR} (SG 20), *Lied der Zwietracht* (SG 21), *Ohrenbetäubender Dreiklang*^{EXP}

1/Tag — *Monster herbeizaubern VIII*, *Wort des Chaos* (SG 23)

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 26, **KO** 23, **IN** 11, **WE** 20, **CH** 23

GAB +13; **KMB** +19; **KMV** 37 (49 gegen zu Fall bringen)

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Fertigungsfokus (Auftreten [Blasinstrumente]), Große Zähigkeit, Kampfflexe, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Auftreten (Blasinstrumente) +33, Fliegen +26, Wahrnehmung +17, Wissen (Die Ebenen) +18, Zauberkunde +21

Sprachen Aklo; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Gesang der Leere, Kein Atem, Sternenflug

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar, oder Chor (4-6)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gesang der Leere (ÜF) Die Lieder einer Larve der Äußeren Götter durchdringen das Gewebe der Realität. Zauber und Effekte, welche auf Schall basieren, wie beispielsweise ihre Fähigkeiten Gesang des Wahnsinns oder Von Fleisch befreien, wirken selbst in der Leere des Weltraums, in Bereichen mit magisch verursachter Stille oder gegen taube Kreaturen.

Gesang des Wahnsinns (ÜF) Eine Larve der Äußeren Götter kann auf ihren Pfeifen ein Lied spielen, welches in allen Zuhörern Wahnsinn hervorrufen kann. Jede Kreatur innerhalb von 9 m zu der Larve spürt das Verlangen zu tanzen (wie unter dem Einfluss von

Unwiderstehlicher Tanz), solange die Larve das Lied fortsetzt. Eine Kreatur kann einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen, um diesem Effekt zu widerstehen. Gelingt dieser, so wird die Kreatur für 24 Stunden immun gegen den Gesang der Larve. Misslingt einer Kreatur der Rettungswurf, so kann sie normal handeln, wenn sie aus dem Einflussbereich des Gesangs entfernt wird. Sie muss jedoch einen neuen Rettungswurf ablegen, sobald sie den Wirkungsbereich erneut betritt. Um den Gesang des Wahnsinns zu beginnen, muss die Larve eine Standard-Aktion aufwenden, um ihn aufrecht zu erhalten ist in folgenden Runden jedoch nur eine Freie Aktion nötig. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Gift (AF) Tentakel — *Verwundung*; *Rettungswurf* ZÄH SG 25; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W4 GE Entzug und 1W4 WE Entzug; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Sternenflug (ÜF) Eine Larve der Äußeren Götter kann in der Leere des Weltraums überleben. Sie fliegt mit schier unglaublicher Geschwindigkeit durchs All. Obwohl Reisezeiten natürlich variieren können, sollte die Larve für eine Strecke innerhalb eines Sonnensystems etwa 3W20 Stunden, für eine darüberhin ausgehende Reise etwa 3W20 Tage (mehr, wenn der SL es für angemessen hält), benötigen. Natürlich nur solange die Larve den Weg zu ihrem Ziel kennt.

Von Fleisch befreien (ÜF) Eine Larve der Äußeren Götter kann ihren Gesang benutzen, um Kreaturen aus ihren statischen Formen zu befreien. Als Standard-Aktion und ohne ihren Auftritt zu unterbrechen kann eine Larve versuchen, jede Kreatur von ihrem Fleisch zu befreien, welche derzeit von ihrem Gesang des Wahnsinns betroffen ist. Jedes Ziel kann einen Zähigkeitswurf gegen SG 25 ablegen. Misslingt dieser, so verwandelt sich die Kreatur in eine Chaosbestie (*MHB II*, S. 45) unter Kontrolle der Larve. *Verzauberung brechen*, *Begrenzer Wunsch*, *Wunsch* oder *Wunder* können den Effekt beenden und die Kreatur in ihre ursprüngliche Form zurück verwandeln. Die Kreatur wird jedoch versuchen, sich gegen solche Bemühungen zu wehren. Dies ist ein auf Schall basierender Verwandlungseffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Im Herzen des Dunklen Firmaments liegt Azathoth, eine formlose Wesenheit so groß wie ein Stern, welche immense chaotische und zerstörerische Kräfte besitzt. Die Mitglieder von Azathoths Hofstaat umkreisen ihn wie Planeten. Gebannt lauschen sie dem gebrabbelten Nonsens des blinden Idiotengottes und huldigen ihrem Herrn mit Gesängen exquisiten Irrsinns, während er seine Befehle ins Nichts hinausruft. Die Geringsten dieses himmlischen Chors sind Larven der Äußeren Götter, welche von Azathoth abgeworfen werden, so wie ein Körper abgestorbene Hautzellen abwirft. Sie beschwören Instrumente wie Flöten und Pfeifen aus dem Äther und besingen ihren Schöpfer, während sie zu Göttern der Leere heranwachsen. Larven der Äußeren Götter verändern stetig ihre Form, doch besitzen sie im Durchschnitt einen Durchmesser von 3 m und wiegen 1.600 Pfund.

LEBENSWEISE

Larven der Äußeren Götter beginnen ihre Existenz als winzige Flecken Materie, abgestoßen von Azathoths sich stetig veränderndem Leib. Diese Fitzelchen Fleisch treiben durchs All, in der Gravitation des Idiotengottes gefangen, und absorbieren kosmische Strahlungen und die Lieder ihrer Artgenossen. Schließlich wachsen sie zu Wesen des Chaos heran: vollständigen Larven der Äußeren Götter. Sobald sie groß genug sind, um sich eigenständig zu bewegen, beginnen sie um das Ursprüngliche Chaos herum zu tanzen und ihre Kreise zu ziehen, von unbegreiflichen Kräften dazu berufen, sich dem Tanz und Gesang anzuschließen. Es ist nicht bekannt wo die Larven der Äußeren Götter ihre Instrumente erhalten oder stehlen. Diese sehen zwar fremdartig aus, doch sind ihr Klang und ihre Funktionsweise die von ganz gewöhnlichen Instrumenten. In den Händen der Larven werden sie jedoch zu Werkzeugen des Chaos: wenn eine Larve ein Instrument spielt, bringt es nicht nur Töne hervor, sondern verdreht das Gewebe des Raums und erzeugt Wellen in der Realität. So können die Larven ihrem Gott selbst in einem absoluten Vakuum huldigen. Diese Herrschaft über Raum und Materie ermöglicht es den Larven auch, Kreaturen aus den Ebenen zu beschwören, Dimensionsreisen zu verhindern und sogar, in einem Atemzug unvorstellbare Strecken zu reisen. Manche Larven nehmen Nahrung zu sich, doch leben die meisten von kosmischer Strahlung, somit können sie Wochen oder sogar Monate durch die Leere des Alls reisen, ohne Hunger oder Durst zu leiden. Im All sind sie kosmischen Winden ausgesetzt, durch welche sie anschwellen, mutieren und sogar noch mächtiger werden. Die ältesten der Larven werden zu kolossalen Wesen mit der Macht von Halbgöttern. Diese Wesen kehren zu Azathoth zurück und bieten ihm immer ausgefeiltere Lieder dar. Gerüchte besagen, dass sie schließlich das nächste Stadium ihrer Existenz erreichen und zu planeten-großen Gottheiten heranwachsen, indem sie zahllose andere Larven absorbieren.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Wenn eine Larve der Äußeren Götter voll ausgereift ist, so fühlt sie sich nicht länger gezwungen im Hofstaat Azathoths zu verweilen. Tatsächlich besitzen sie alle die Fähigkeit und oft auch das Bedürfnis, das Dunkle Firmament und die dahinterliegenden Welten zu erkunden. Larven der äußeren Götter treiben auf unsichtbaren Strömungen zwischen den Sternen daher oder fliegen auf der Spur von Liedern, die nur sie hören können, durch den Weltraum. Dieses Verhalten führt oft zu Begegnungen und Konflikten mit sterblichen Wesen. Larven der Äußeren Götter sind solchen Kreaturen gegenüber nicht feindselig, doch ist ihre pure Anwesenheit oft deren Verderben. Die Larven haben kein Verständnis für das Konzept der Sterblichkeit und können sich auch nicht vorstellen, dass ein Wesen nicht von dem Gefängnis eines statischen, sich nicht verändernden Körpers befreit werden will. Besuchen die Larven eine Welt, so werden sie dort schnell als Monster betrachtet, furchterregende Agenten der Zerstörung, welche überall Angst und Chaos verbreiten. Besonders fas-

ziniert sind Larven von begabten sterblichen Barden und Musikern die ihnen begegnen, insbesondere, wenn sie von Chaos oder dem Dunklen Firmament berührt sind. Zum Leidwesen dieser Musiker verfolgen sie solche Charaktere durch Raum und Zeit. Diese Anhänglichkeit der Larven endet fast immer mit der Zerstörung der Larve oder einem Musiker, der dem Gesang der Larve verfällt. Einige glauben, dass Larven sterbliche Musiker sogar in neue Larven der Äußeren Götter verwandeln können, um sie als neue Stimmen für Azathoths Hofstaat zu gewinnen. Närrische Sterbliche rufen von Zeit zu Zeit die Larven der Äußeren Götter an, beschwören sie in die Welt der Sterblichen, um ihre Hilfe im Kampf gegen Todfeinde oder auf der Suche nach Azathoths verbotenen Geheimnissen zu gewinnen. Die Larven haben keine Einwände gegen solche Dienste, doch ist ihnen der Einfluss ihres Gesangs auf sterbliches Fleisch vollkommen gleichgültig. Es ist genauso wahrscheinlich, dass die Beschwörer selbst Opfer des Gesangs der Larven werden, wie dass ihre Feinde Schaden nehmen. Wer die Geheimnisse des Kosmos ergründen will, zahlt oft den Preis, indem er seine körperliche Form verliert. Selbst wenn ein Beschwörer alle möglichen Maßnahmen ergreift, um sich selbst zu schützen, so wird er dennoch feststellen, dass eine Larve der Äußeren Götter ein äußerst schlechter Diener ist und ihre Aufträge verträumt und ohne Konzentration angeht.



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

MECHANISCHER VIVISEKTIONIST

Die mechanischen Funktionsweisen dieser humanoiden Gestalt sind unglaublich kompliziert, doch zeigen die blutverschmierten Skalpelle in der einen Hand und der Vorrat glänzender Spritzen in ihrer käfigartigen Brust ihre Absichten mehr als deutlich.

MECHANISCHER VIVISEKTIONIST

HG 10



EP 9.600

N Mittelgroßes Konstrukt (Mechanismus)

INI +6; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung -1

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 20 (+2 Ausweichen, + 2 GE, +10 Natürlich)

TP 91 (13W10+20)

REF +8, **WIL** +3, **ZÄH** +4

Immunitäten wie Konstrukte; **SR** 10/Wuchtschaden

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +22 (2W6+9 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Lähmende Injektion

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 15, **KO** -, **IN** -, **WE** 9, **CH** 1

GAB +13; **KMB** +22 (Ringkampf +26); **KMV** 36

Talente Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative

Besondere Eigenschaften Bereitschaft, Effizientes Aufziehen, Schnelle Reaktion, Schwierig zu bauen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bereitschaft (AF) Ein Mechanischer Vivisektionist kann sich selbst als Standard-Aktion in Bereitschaft versetzen. In Bereitschaft kann ein Mechanischer Vivisektionist sich nicht bewegen oder Aktionen durchführen, jedoch bleibt er sich seiner Umgebung bewusst. Zeit in Bereitschaft zählt nicht zu seiner aufgezogenen Zeit. Ein Mechanischer Vivisektionist kann als Schnelle Aktion die Bereitschaft verlassen.

Effizientes Aufziehen (AF) Ein Mechanischer Vivisektionist kann für jeweils 2 Tage pro Trefferwürfel funktionieren, wenn er aufgezogen wird.

Lähmende Injektion (AF) Ein Mechanischer Vivisektionist kann versuchen ein Opfer, welches er im Haltegriff hat, mit Hilfe einer der mit Flüssigkeit gefüllten Spritzen aus seiner Brust zu betäuben. Der Mechanische Vivisektionist kann die Injektion als Standard-Aktion durchführen. Dies fügt keinen Schaden zu, jedoch muss das Opfer einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 16 ablegen um nicht für 1W6 Minuten den Zustand gelähmt zu erhalten. Dies ist ein Gift Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Mechanische Vivisektionisten wurden von unbekanntem Erschaffern für uns unbekanntem Zwecke erschaffen und lauern in den Tiefen unerforschter Gewölbe oder vergessener Königsgräber. Werden sie aufgezogen, so verfolgen sie ein einziges Ziel: das Innenleben humanoider Kreaturen zu erkunden. Dieses Ziel verfolgen sie mit eisalter Neugierde, die irgendwie und irgendwann in ihre klickenden, klackenden Hebel und komplizierten Mechanismen einprogrammiert wurde. Mechanische Vivisektionisten kämpfen nur, um ihre Opfer für spätere Vivisektionen zu lähmen.

LEBENSWEISE

Mechanische Vivisektionisten sind von vage humanoider Gestalt, doch weichen sie von einer solchen in einigen verstörenden Punkten ab. Sie sind für gewöhnlich 1,80 m groß und wiegen 250 Pfund. Sie besitzen vier mehrgliedrige mechanische Beine, die es ihnen ermöglichen sich schnell in jegliche Richtung zu bewegen. Ihre Brustkörbe sind offene metallene Käfige, welche sich öffnen um eine Vielzahl an mit lähmendem Gift gefüllten Spritzen zu enthüllen. Ihre fehlgeformten Arme enden in grausamen chirurgischen Instrumenten, oft blutverkrustet oder mit Resten ihrer letzten Opfer besudelt. Ein Mechanischer Vivisektionist besitzt einen Kopf mit drei Gesichtern, jedes zeigt in eine andere Richtung und gestattet ihm so, in alle Richtungen gleichzeitig zu blicken. Diese geschmiedeten Gesichter sind häufig in Ausdrücken von Horror, Angst und Pein erstarrt, als hätte ihr Erschaffer versucht ein humanoides Gesicht nachzubilden ohne je eines mit einem anderen Ausdruck erlebt zu haben. Alle paar Minuten tauschen die Gesichter mit einem raselnden Geräusch den Platz, doch ist nicht bekannt, warum der Mechanische Vivisektionist dies tut. Die Mechanismen im Inneren eines Mechanischen Vivisektionisten sind viel komplizierter und fortschrittlicher, als ein Gelehrter oder Ingenieur aus der Region der Inneren See für seine Konstrukte herzustellen verstünde. Nur wenige hatten bisher die Gelegenheit, einen zerlegten Mechanischen Vivisektionisten zu studieren. Sie konnten nicht umhin, zu bemerken, dass die Zahnrädchen im Inneren sich außerordentlich präzise ineinanderfügen, die Getriebezüge sehr dicht und stramm zusammenliegen und eine Masse an Hebeln dazu dient Informationen zu speichern, indem sie in zahllosen verschiedenen Positionen einrasten. Möglicherweise speichern sie auf diese Art und Weise auch die Erkenntnisse, welche sie aus ihren Vivisektionen gewinnen, bis ihre mysteriösen Erschaffer diese später abrufen. Trotz dieser Komplexität besitzen Mechanische Vivisektionisten keine wirkliche Intelligenz. Sie führen ihre Experimente durch, ohne jemals Gefühle erkennen zu lassen. Hierdurch wird der schiere Horror einer Begegnung mit diesen Konstrukten nur noch verstärkt. Der Schlüssel zum Aufziehen eines Mechanischen Vivisektionisten ist oft nur sehr schwer als Schlüssel zu erkennen. Er nimmt für gewöhnlich eine arkane Form an und erfordert oft das Lösen einer Art Rätsel zu seiner Aktivierung. Bekannte Beispiele schließen eine in Bronze gegossene Sternkarte ein, welche mit einem Muster auf dem Rücken des Konstruktes auf eine Linie gebracht werden muss (und dabei Sternkonstellationen zeigt, welche den meisten Bewohnern Golarions unbekannt sein dürften). Außerdem wären da noch mehrere unabhängig voneinander rotierende Ringe, welche in einen Sockel des Konstruktes eingeführt und anschließend ausgerichtet werden müssen. Schließlich gibt es eine Reihe komplizierter Linsen und Spiegel, welche präzise ausgerichtet werden müssen, um einen Lichtstrahl auf einen bestimmten Teil des Körpers des Konstruktes zu lenken. Aufgrund seiner einzigen Aufgabe, dem Aufschneiden humanoider Kreaturen, kämpft der Mechanische Vivisektionist mit ungewöhnlichen Methoden. Sobald es ihm gelungen ist ein Opfer mit seinen Skalpelloklauen zu greifen und es durch eine Spritze zu lähmen, lässt er es fallen und wendet sich dem nächsten Ziel zu. Erst wenn alle Opfer gelähmt am Boden liegen oder geflohen sind, beginnt der Vivisektionist mit seinen „Operationen“. Dabei trägt er Sorge, jedes Opfer durch weitere Spritzen aus seinem Brustkorb gelähmt aber lebendig zu halten, solange es möglich ist. Nur selten übersteht ein Opfer diese Tortur für länger als 1 Stunde.

Ein Opfer kann einmal pro Minute einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 ablegen, um zu versuchen, dem Lähmungseffekt zu widerstehen. Wenn ein Opfer dem Vivisektionisten entkommen sollte, so wird es möglicherweise noch lange, nachdem die körperlichen Wunden verheilt sind, unter einem schweren geistigen Trauma leiden.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Abenteurer auf Erkundungszug durch die tiefsten Gewölbe Golarions berichten von Begegnungen mit Mechanischen Vivisektionisten in verlassenem Kammern voller verstümmelter Leichen, Überreste der vergangenen Experimente des Konstruktes. Sie erzählen von ganzen Körpern, welchen die Haut abgezogen wurde, sorgsam an den Wänden arrangierten Organen und bizarren, symmetrischen Skulpturen aus Teilen verschiedener Opfer. Mechanische Vivisektionisten tauchen besonders oft in Gegenden auf, welche eine Verbindung mit Azlant oder Thassilon besitzen. Sie tauchen jedoch ebenfalls in den Ruinen von Schadun in Qadira und Tumen in Osirion, sowie in den Katakomben von El-Fatar auf. Gerüchte besagen, dass die Herren des Paktes von Katapesch eine Sammlung von Mechanischen Vivisektionisten besitzen, mit abgelaufenen Mechanismen und sorgsam versteckten Schlüsseln. Mechanische Vivisektionisten verbleiben normalerweise nicht an einem Ort, sondern durchstreifen Gräber und Gewölbe auf der Suche nach Opfern, solange ihre aufgezogenen Mechanismen es zulassen. Manchmal jedoch machen sie sich andere Kreaturen mit Betäubungs- oder Benommenheitsangriffen, bestimmte örtliche Gegebenheiten oder Fallen zu Nutze, um ihren Opfern aufzulauern und ihre ‚Operationen‘ durchzuführen. Besonders häufig findet man Fallen mit Cytillfüßlern (MHB V), Lenggihulen (MHB V), Pollen der Himmelslilie (Ausrüstungskompendium, S. 111) und Schattenwürmern (MHB II, S. 221) im selben Teil eines Gewölbes wie einen Mechanischen Vivisektionisten.

ERSCHAFFUNG

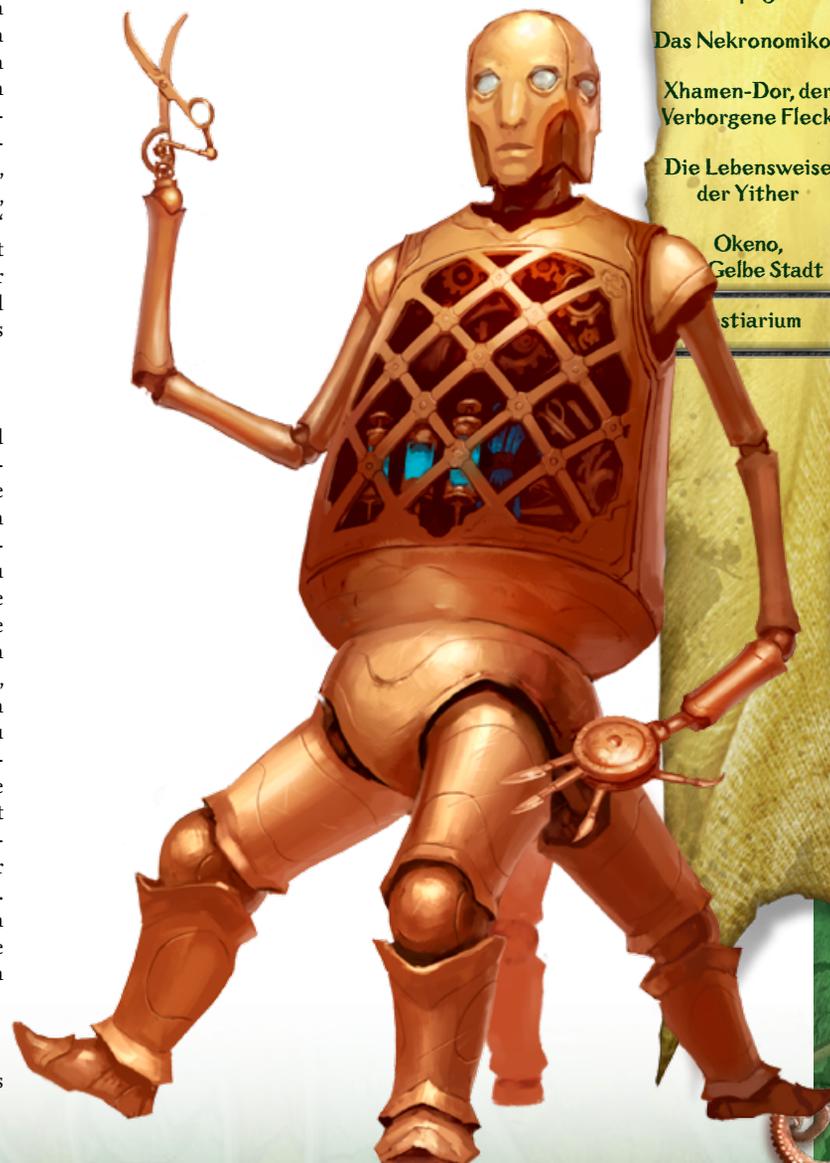
Soweit die Erinnerungen zurückreichen, hat niemand auf Golarion erfolgreich einen Mechanischen Vivisektionisten erschaffen. Vielleicht sind sie sogar wirklich die Erzeugnisse extraplanarer Wesen und sind auf Golarion noch nie gebaut worden. Jedoch gibt es Bemühungen arkaner Akademiker, teilweise zerstörte Vivisektionisten zu zerlegen und zu analysieren, um so Rückschlüsse auf ihre Funktionsweise machen zu können. Gerüchten zufolge gibt es ein Wettrennen zwischen zwergischen Schmieden aus Maheto und arkanen Forschern aus Gurat, darum, wem es gelingen mag, zuerst einen eigenen Mechanischen Vivisektionisten zu bauen. Um ein solches Konstrukt zu erschaffen, benötigt man außerordentlich präzise hergestellte Zahnrädchen und andere Mechanismen, sowie diverse betäubende Flüssigkeiten, mit einem Gesamtwert von 8.500 GM. Jedoch bleiben einige der Funktionsweisen des Mechanischen Vivisektionisten für Handwerker auf der Materiellen Ebene vollkommen unverständlich. Einfaches handwerkliches Verständnis und Fähigkeiten genügen hier nicht, und so ist es notwendig mit Hilfe von *Kontakt zu anderen Ebenen* mit extraplanaren Mächten zu kommunizieren, um das nötige Wissen zu erlangen. Eine Theorie besagt, dass die Wahrscheinlichkeit einer erfolgreichen Erschaffung eines Mechanischen Vivisektionisten steigt, wenn man ihn in der Nähe eines Tores nach Leng baut, oder sogar in Leng selbst.

MECHANISCHER VIVISEKTIONIST

ZS 10; Preis 80.000 GM

ERSCHAFFUNG

Vorraussetzungen Konstrukt herstellen, *Kontakt zu anderen Ebenen*, *Geas/Auftrag*, *Begrenzter Wunsch*, der Erschaffer muss mindestens Zauberstufe 10 erreicht haben, **Fertigkeit** Handwerk (Mechanismen), SG 20; **Kosten** 44.250 GM



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yither

Okeno, Gelbe Stadt

stiarium

PFÄHLWURM

Schillernde Stacheln bedecken den Rücken dieses langbeinigen Wurmes. Zuckende Tentakel sprießen aus seinem Hals hervor und aus seinem runden, zahnbesetzten Maul trieft leuchtender Geifer.

PFÄHLWURM

HG 15



EP 51.200

NB Riesige Aberration

INI +7; **Sinne** Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +29

Aura Unmögliche Form (30 m, SG 27)

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 26 (+3 GE, -2 Größe, +18 Natürlich)

TP 231 (22W8+132)

REF +10, **WIL** +17, **ZÄH** +14; +6 gegen Illusionen

SR 10/Magisch; **Verteidigungsfähigkeiten** Illusionsgespür; **ZR** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, *Luftweg*

Nahkampf 2 Klauen +24 (1W8+9), 6 Tentakel +22 (1W6+4 plus Ergreifen)

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

Besondere Angriffe Aufspießen, Phantomschleim (SG 27, einmal alle 1W4 Runden)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +21) Immer — *Luftweg*

1/day — *Eigenständiges Trugbild* (SG 21), *Scheingelände* (SG 20)

3/Tag — *Schillerndes Muster* (SG 24)

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 16, **KO** 20, **IN** 7, **WE** 19, **CH** 23

GAB +16; **KMB** +27 (+31 Ringkampf); **KMV** 40 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Ausfallschritt, Dranbleiben, Dranbleiben und Draufhauen^{EXP}, Folgen^{EXP}, Große Zähigkeit, Kampfreflexe, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Klauen), Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Überlebenskunst +29, Wahrnehmung +29

Sprachen Aklo (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Land oder Untergrund

Organisation Einzelgänger, Paar oder Wahnvorstellung (3-5)

Schätze gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aufspießen (AF) Wenn ein Pfählwurm seine Runde mit einer Kreatur im Ringkampf beginnt, so kann er als freie Aktion einen Wurf für ein Ringkampfmanöver ablegen, um zu versuchen, das Opfer auf einem der Stacheln auf seinem Rücken aufzuspießen. Gelingt dieses Manöver, nimmt die betroffene Kreatur 6W6+18 Punkte Schaden und befindet sich nun im Haltegriff. Sobald eine Kreatur dergestalt gepfählt wurde, befindet sie sich nicht mehr im Ringkampf und der Pfählwurm kann alle seine Tentakel ohne Malus nutzen. Ein Pfählwurm kann bis zu 6 mittelgroße oder kleinere Kreaturen auf einmal auf seinen Stacheln gepfählt halten. Eine gepfählte Kreatur kann sich befreien, indem sie erfolgreich einen Wurf für ein Kampfmanöver oder Entfesselungskunst ablegt. Wird eine Kreatur vom Stachel des Pfählwurmes entfernt (entweder durch eigene Anstrengungen, durch Verbündete oder durch Magie), so erleidet sie 3W6 Punkte Blutungsschaden und erhält für 1W4 Runden den Zustand Kränkelnd.

Illusionsgespür (AF) Pfählwürmer können Illusionsmagie spüren, dies macht solche Magie weniger effektiv gegen sie. Ein Pfählwurm erhält einen Bonus auf Rettungswürfe gegen Illusionszauber und Effekte entsprechend seinem Charismabonus. Außerdem muss ein Pfählwurm eine Illusion nicht analysieren oder mit ihr interagieren, um sie anzuzweifeln.

Phantomschleim (ZF) Als Standard-Aktion, welche keine Gelegenheitsangriffe ermöglicht, kann ein Pfählwurm aus seinem Maul einen 9 m Kegel schillernder Regenbogenfarben ausspucken, welcher den Verstand der berührten Kreaturen infiziert. Dies wirkt wie *Phantomnetz*^{EXP} (SG 21), nur glaubt eine Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, sie wäre in schillernden Schleimfäden voller winziger Pfählwurmlarven gefangen. Der Pfählwurm kann diese Fähigkeit alle 1W4 Runden einmal einsetzen. Bemerkt eine Kreatur, dass es sich bei dem Schleim um eine Illusion handelt, so erhält sie einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe, um nachfolgenden Anwendungen dieser Fähigkeit zu widerstehen.

Unmögliche Form (ÜF) Jede Kreatur innerhalb von 30 m um den Pfählwurm herum muss einen Willenswurf gegen SG 27 ablegen. Misslingt dieser, so erhält die Kreatur den Zustand fasziniert, solange sie sich im Wirkungsbereich der Fähigkeit aufhält. Eine Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, ist fest davon überzeugt, dass es sich bei dem Pfählwurm um eine Halluzination oder Illusion handelt. Die reine Annäherung des Pfählwurms stellt keine offensichtliche Gefahr dar, welche den Effekt brechen würde. Der Faszinationseffekt endet wie gewöhnlich, sobald der Pfählwurm angreift oder in anderer Weise mit der betroffenen Kreatur oder deren Verbündeten interagiert. Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf, so wird sie 24 Stunden lang immun gegen diese Fähigkeit des Pfählwurms. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Pfählwürmer sind seltsame Kreaturen aus den Grenzbereichen der Realität. Sie verwischen die Unterschiede zwischen dem Realen und dem Irrealen um ihre Beute zu überraschen. Sie sind auch als Halluzinationswürmer bekannt, doch findet der Name Pfählwürmer aufgrund der Art und Weise, wie sie ihre Beute töten, häufigere Anwendung. Gelingt es einem Pfählwurm, ein Opfer mit seinen Tentakeln zu ergreifen, so spießt es dieses auf den schimmernden, schwarzen Stacheln auf seinem Rücken auf, um sein Leiden so lange wie möglich zu verlängern. Pfählwürmer werden mehr als 7,50 m lang und wiegen 16.000 Pfund und mehr. Dennoch bewegen sie sich mit erstaunlicher Anmut auf ihren langen Beinen. Ihre Bewegungen scheinen hierdurch übernatürlicher Natur zu sein, ein Eindruck, welcher durch ihre magischen Fähigkeiten noch verstärkt wird.

LEBENSWEISE

Pfählwürmer ähneln auf den ersten Blick gewöhnlichen Samtwürmern, doch werden sie sehr viel größer und unterscheiden sich durch ihre grausame Intelligenz von ihren gewöhnlicheren Artgenossen. Während Samtwürmer einen klebrigen Schleim versprühen, um ihre Beute zu fangen oder Angreifer abzuwehren, nutzen Pfählwürmer ihren Phantomschleim, der schwache Gemüter gefangen nimmt und erkranken lässt.

Pfählwürmer nutzen diese Fähigkeit, wenn sie überascht oder überwältigt werden, um Angreifer in ihren eigenen Phantasien gefangen zu halten, bis die Pfählwürmer entweder die Oberhand gewinnen oder fliehen können. Das hauptsächliche Jagdwerkzeug eines Pfählwurms ist jedoch sein bizarres Aussehen. Diese Würmer sehen so seltsam aus und sind derart von Illusionsmagie durchdrungen, dass sie den meisten Kreaturen wie reine Illusionen erscheinen. Die Pfählwürmer nutzen diesen Effekt zu ihrem Vorteil, um potentielle Beute von der Flucht oder einem Angriff abzuhalten, bis sie sich selbst in eine ideale Angriffsposition begeben haben. Das Opfer des Wurms bemerkt seinen Fehler erst, wenn die Tentakel des Monsters es ergreifen und zu den grausamen Stacheln auf dessen Rücken hinaufheben. Pfählwürmer speißen ihre Beute auf ihren Stacheln auf, da sie frische Leichen nur schwer verzehren können. Ihre Mäuler sind klein und kaum dazu geeignet, Haut, Fleisch und Knochen zu zerkauen. Daher warten sie bis die gepfählte Beute anfängt zu verrotten und weicher wird. Dies kann einige Zeit in Anspruch nehmen, insbesondere, da viele Kreaturen durch das Pfählen nicht sofort versterben. Der Pfählwurm kann jedoch lange Zeit ohne Nahrung überleben und so fällt es ihm nicht schwer zu warten, bis ein Opfer gereift ist. Selbst wenn schmackhaftere Beute zur Verfügung stünde, ziehen es Pfählwürmer vor, kräftigere Kreaturen zu jagen, da sie den langsamen und qualvollen Tod der gepfählten Wesen genießen. Pfählwürmer pflanzen sich nicht geschlechtlich fort, tatsächlich besitzen sie kein Geschlecht. Erreicht ein Pfählwurm eine ausreichende Größe, so teilt er sich in zwei Hälften und erzeugt so zwei identische Nachkommen. Diese Pfählwurmbrot ist von Heißhunger erfüllt und geht bald getrennter Wege, um sich während ihres Heranwachsens nicht die Nahrung streitig zu machen.

Sobald sie jedoch das Erwachsenenstadium erreicht haben, suchen die Geschwister oft wieder die Nähe ihrer anderen Hälfte, als würden sie sich ohne diese unvollständig fühlen.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Obwohl man Pfählwürmer aufgrund ihrer Seltenheit häufig alleine antrifft, so sind sie doch nicht übertrieben einzelgängerisch. Sie scheinen die Gesellschaft ihrer Artgenossen zu mögen, obwohl nicht bekannt ist ob – oder auf welche Weise – sie miteinander kommunizieren können. Ihre Vorliebe für Gesellschaft mag durch ein Bedürfnis nach gegenseitiger Körperpflege verursacht werden, da man Gruppen von Pfählwürmern oft dabei beobachten kann. Sie pulen sich gegenseitig verrottendes Fleisch und Knochenstückchen aus Lücken in ihren Panzern. Auf diese Weise zeigen Pfählwürmer zudem eine gewisse Hierarchie, denn die ältesten und stärksten Würmer erhalten von ihren Artgenossen die meiste Aufmerksamkeit. Pfählwürmer nisten sich in entlegenen Gegenden ein, häufig in der Nähe starker oder langandauernder Illusionen. Pfählwürmer werden von einem permanenten Scheingelände oder einer großen Illusionswand angezogen wie Moten vom Licht.

Außerdem findet man Pfählwürmer oft in Gegenden, welche eine lange Geschichte des Wahnsinns haben, wie etwas verlassene Irrenhäuser oder von Plagen geistiger Krankheiten vernichtete Dörfer. Manch einer glaubt, dass die Pfählwürmer in Wahrheit die Verursacher solcher Ausbrüche von Irrsinn sind und dass der wiederholte Anblick der unmöglich scheinenden Würmer den Betrachter in den Wahnsinn treibt und seinen Geist zerstört. Pfählwürmer genießen zwar die Gesellschaft ihrer Artgenossen, doch betrachten sie die meisten anderen Kreaturen als Nahrung. Sie verstehen Aklo und lassen sich auf Geschäfte mit bössartigen Feenwesen oder anderen mächtigen Trickstern ein, doch bieten sie ihre Dienste niemals umsonst an. Meistens verlangen sie Bezahlung in Form eines stetigen Zustroms von Opfern. Derros stellen eine Ausnahme zu dieser Einstellung dar. Diese Kreaturen des Wahnsinns ziehen Pfählwürmer an, wenn sie zu lange an einem Ort verweilen oder ihre Anzahl zu groß wird. Pfählwürmer können die Derros zwar in großen Mengen verschlingen, doch machen manche Würmer sich deren Fähigkeit kleinere Kreaturen zu beherrschen zunutze. Sie erheben sich selbst zu falschen Göttern der Derros und benutzen ihre Illusionsmagie, um die Gebete ihrer Anhänger zu beantworten und ihre Befehle zu erteilen. So werden sie immer fetter und fauler, während die Derros lebendige Opfer darbringen, um ihre seltsamen und unmöglichen Götter zufriedenzustellen.



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das Flüstern von Jenseits der Zeit

Kapitel 5: Der Träumer in der Tiefe

Kapitel 6: Der Ruf der Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der Verborgene Fleck

Die Lebensweise der Yithor

Okeno, die Gelbe Stadt

Bestiarium

PROTO-SCHOGGOTHE

Halb geformte Augen, zahnlose Münder, ein weit aufgerissener Schlund und zahllose andere Organe formen sich über die Oberfläche dieses Monsters verteilt, nur um sich kurz danach wieder aufzulösen.

PROTO-SCHOGGOTHE

HG 11



EP 12.800

N Mittelgroßer Schlick

INI +7; **Sinne** Dämmerungssicht, Erschütterungssinn 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 18 (+7 GE, +8 Natürlich)

TP 138 (12W8+84); Schnelle Heilung 5

REF +11, **WIL** +9, **ZÄH** +13

Immunitäten wie Schlicke, Befall, Blindheit, Geistesbeeinflussende Effekte, Kälte, Krankheit, Schall, Taubheit;

Resistenzen Elektrizität 10, Feuer 10, Säure 10; **SR** 5/—; **ZR** 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf 4 Hiebe +17 (1W6+8 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Brut erzeugen, Infiziertes Fleisch, Würgen (1W6+8)

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 24, **KO** 25, **IN** —, **WE** 16, **CH** 1

GAB +9; **KMB** +17; **KMV** 34

Talente Eiserner Wille^B, Große Zähigkeit^B

Fertigkeiten Klettern +16, Schwimmen +16

Besondere Eigenschaften Verdichten, Verschmelzung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger oder Masse (2–8)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (AF) Stirbt eine Kreatur unter dem

Einfluss von Infiziertem Fleisch, sei es durch die Auswirkungen der Fähigkeit selbst, sei es durch andere Ursachen, so wird sie zu einem potentiellen Wirt für einen neuen Proto-Schoggothen. Solange der Körper halbwegs intakt bleibt, erhebt sich nur 2W6 Stunden nach dem Tod der Kreatur ein neuer Proto-Schoggothe aus den Überresten. Dies zerstört den alten Körper und sorgt dafür, dass Sprüche wie *Mit Toten sprechen* oder Tote erwecken nicht mehr auf den Leichnam gewirkt werden können. Eine Kreatur, welche durch Effekte zu Tode kommt, die keine Überreste zurücklassen (wie beispielsweise Auflösung), kann keinen neuen Proto-Schoggothen hervorbringen. Dasselbe gilt, wenn ein infizierter Körper durch Feuer, Säure oder ähnliches komplett zerstört wird. Ein durch einen Proto-Schoggothen infizierter Körper ist nicht ansteckend, er kann durch Kontakt keine weiteren Kreaturen infizieren.

Infiziertes Fleisch (AF) Wenn eine lebendige Kreatur durch die Fähigkeit Würgen des Proto-Schoggothen Schaden nimmt, infiziert das Monster das Fleisch der Kreatur mit fremdartigen Enzymen. Das Opfer kann einen Zähigkeitswurf gegen SG 23 ablegen, um der Infektion zu widerstehen. Misslingt dieser, so erhält das Opfer den Zustand Kränkelnd, während mikroskopisch kleine Teilchen des Proto-Schoggothen es infizieren und sich in ihm ausbreiten. Nach und nach wird das Opfer so von innen heraus in Proto-Schoggothen Brutmaterial verwandelt. Zusätzlich zu dem Status Kränkelnd muss die infizierte Kreatur alle 24 Stunden einen Zähigkeitswurf gegen SG 23 ablegen,

solange sie infiziert ist. Misslingt dieser, so erleidet die Kreatur 1W4 Punkte Konstitutionsentzug, während der Körper sich nach und nach selbst verzehrt. Dies ist ein Befall Effekt. Ein Befall ähnelt einer Krankheit, doch kann er nur durch ganz bestimmte Mittel geheilt werden. Es spielt keine Rolle, wie viele Rettungswürfe erfolgreich abgelegt werden, der Befall betrifft das Ziel weiterhin. *Krankheit kurieren* oder ähnliche Sprüche können lediglich die Ausbreitung des infizierten Bereiches im Fleisch des Opfers eindämmen. Immunität gegen Krankheiten gewährt keinen Schutz. Die Anwendung negativer Energie kann den Befall ebenfalls eindämmen, jedes Mal, wenn die Trefferpunkte der infizierten Kreatur durch einen solchen Effekt in den negativen Bereich wandern, kann diese einen erneuten Zähigkeitswurf gegen SG 23 ablegen. Gelingt dieser, so endet der Befall sofort, während die negative Energie das Material des Proto-Schoggothen aus dem Körper des Opfers vertreibt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Verschmelzung (AF) Zwei Proto-Schoggothen können als volle Aktion, welche Gelegenheitsangriffe ermöglicht, miteinander verschmelzen und versuchen sich zu vereinigen. Hierzu müssen beide Proto-Schoggothen einen Zähigkeitswurf gegen SG 25 ablegen, misslingt einer der Würfe, so erhalten beide Proto-Schoggothen für 1W6 Runden den Zustand Wankend. Diese zwei Proto-Schoggothen werden durch den misslungenen Versuch inkompatibel und können miteinander keine erneute Verschmelzung versuchen. Sie können jedoch beide mit jeweils einem anderen Proto-Schoggothen eine weitere Verschmelzung versuchen. Gelingt beiden Proto-Schoggothen der Zähigkeitswurf, so verschmelzen sie sofort miteinander und eine große Proto-Schoggothen-Verschmelzung entsteht. (Siehe unten)

PROTO-SCHOGGOTEN-VERSCHMELZUNG

HG 14



EP 38.400

CN Großer Schlick

INI +11; **Sinne** Dämmerungssicht, Erschütterungssinn 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 21 (+7 GE, +12 Natürlich, -1 Größe)

TP 200 (16W8+128); Schnelle Heilung 5

REF +12, **WIL** +10, **ZÄH** +15

Immunitäten wie Schlicke, Befall, Blindheit, Kälte, Krankheit, Geistesbeeinflussende Effekte, Schall, Taubheit;

Resistenzen Elektrizität 10, Feuer 10, Säure 10; **SR** 5/—; **ZR** 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 9 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf 4 Hiebe +22 (2W6+11/19–20 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3m; **Reichweite** 3m

Besondere Angriffe Ablenkende Kakophonie, Würgen (2W6+11)

SPIELWERTE

ST 32, **GE** 24, **KO** 27, **IN** 1, **WE** 16, **CH** 10

GAB +12; **KMB** +24 (+26 Gegenstand zerschmettern); **KMV** 41 (43 gegen Gegenstand zerschmettern)

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Rundumschlag, Treffer (Hieb), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer, Verbessertes Gegenstand zerschmettern

Fertigkeiten Klettern +19, Schwimmen +19, Wahrnehmung +19

Besondere Eigenschaften Verdichten, Verschmelzen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger oder Masse (2-6)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ablenkende Kakophonie (ÜF) Obwohl eine Proto-Schoggothen-Verschmelzung nicht intelligent genug ist, um Sprache zu verstehen, so dringt aus ihren halbgeformten Mündern doch ständig eine ablenkende Kakophonie aus Geräuschen und sinnlosen Worten hervor. Eine Proto-Schoggothen-Verschmelzung kann diese Fähigkeit als Freie Aktion aktivieren. Alle anderen Kreaturen innerhalb eines Radius von 9 m müssen einen Willenswurf gegen SG 18 ablegen. Misslingt dieser, erhalten sie für eine Runde den Zustand Wankend. Gelingt der Rettungswurf, so kann die Kreatur innerhalb der nächsten 24 Stunden nicht wieder von der Ablenkenden Kakophonie dieses Proto-Schoggothen betroffen werden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schall Effekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Verschmelzen (AF) Als Volle Aktion können zwei Proto-Schoggothen-Verschmelzungen versuchen miteinander zu verschmelzen (siehe den Eintrag Verschmelzung oben). Jede muss einen Zähigkeitwurf gegen SG 30 ablegen. Gelingt beiden dieser Zähigkeitwurf, so verschmelzen sie zu einem voll ausgewachsenen Schoggothen (Siehe *MHB*, S.238).

Frühe Versuche der Älteren Wesen, Leben zu erschaffen, ergaben seltsame, bebende Anhäufungen von Protoplasma, welches einen verstörenden Hunger auf lebendiges Fleisch an den Tag legte. Die fremdartigen Wissenschaftler unter diesen Wesen erreichten bald eine Stabilisierung dieses Protoplasmas und erschufen so den ersten Proto-Schoggothen. Ein Proto-Schoggothe erscheint als wirre Masse aus Fleisch und Organen, welche etwa 160 Pfund wiegt, und kann allerlei scheußliche und Übelkeit erregende Formen annehmen.

LEBENSWEISE

Der Lebenszyklus eines Proto-Schoggothen ist einzigartig seltsam und verstörend. Gewisse abscheuliche Verfahren können künstlich einen neuen Proto-Schoggothen erschaffen, doch können sie sich auch eigenständig fortpflanzen, indem sie die Körper anderer lebender Kreaturen infizieren.

Um zu wachsen, frisst er jedoch nichts. Stattdessen sucht er andere seiner Art, um sich mit ihnen in einer Art freiwilligem Kannibalismus zu vereinigen. Sie verzehren sich gegenseitig und werden verzehrt, und verschmelzen schließlich zu einer größeren Version ihrer selbst. Somit entwickeln sich Proto-Schoggothen nicht nach den normalen Regeln für das Wachstum von Kreaturen aus dem *Monsterhandbuch*.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Proto-Schoggothen besitzen keine wirkliche Gesellschaft, sie werden nur von zwei überwältigenden Instinkten angetrieben, dem Bedürfnis lebendes Fleisch zu infizieren, und dem Trieb mit anderen Proto-Schoggothen zu verschmelzen. Erleidet eine Kreatur eine solche Infektion, so bleibt ein Proto-Schoggothe instinktiv in der Nähe um sich mit dem „Nachwuchs“ zu verschmelzen, sobald dieser sich aus dem Körper des Opfers erhebt. Ein Proto-Schoggothe bleibt meist nicht in der Nähe eines Artgenossen, mit welchem die Verschmelzung fehlgeschlagen ist, doch steht es einem solchen auch nicht feindselig gegenüber. Sobald sich zwei Proto-Schoggothen zu einer Proto-Schoggothen-Verschmelzung vereinigen, erlangt diese Verschmelzung eine einfache Intelligenz, welche die Suche nach Artgenossen zur Vollendung des Wachstumszyklus vereinfacht. Die Proto-Schoggothen-Verschmelzung kann kein lebendiges Fleisch mehr infizieren und sich auch nicht mit einfachen Proto-Schoggothen verschmelzen. Doch versteht sie, dass die Nähe zu Proto-Schoggothen ihr früher oder später eine andere Proto-Schoggothen-Verschmelzung und somit die Gelegenheit zu weiterem Wachstum bieten wird. Eine Proto-Schoggothen-Verschmelzung agiert oft als Beschützer ihrer geistlosen „Kinder“. Manche von ihnen benutzen sogar einfache Listen um ahnungslose lebende Kreaturen in ein Proto-Schoggothen Nest zu locken – oder zu jagen.

Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium



SPONENTRÄGERKREATUR

Der Unterleib dieser Kreatur ähnelt einem verfaulenden Löwen, der Oberkörper hingegen einer Frau mit Haaren aus strähnigen Pilzfäsern. Ein Netz grotesker Fasern überzieht den gesamten Körper.

SPONENTRÄGER LAMIA

HG 7



EP 3.200

NB Großer Untoter (verbesserter monströser Humanoider)
INI +3; **Sinne** Dämmerungssicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +3 GE, -1 Größe, +9 Natürlich)

TP 67 (9W8+27); Schnelle Heilung 5

REF +9, **WIL** +12, **ZÄH** +8; +4 gegen geistesbeeinflussende Effekte

Resistenzen Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 5/Wuchtschaden oder Hiebschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Untote, Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen Verwandelt

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Klettern 18 m

Nahkampf *Dolch* +1 +15/+10 (1W4+7/19-20), +9 Berührung (1W4 Weisheitsentzug plus Sporenzehre), 2 Klauen +9 (1W4+3 plus Sporenzehre), 2 Hyphen +9 (1W8+3 plus Ergreifen und Sporenzehre)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Hyphen)

Besondere Angriffe Fesselnde Hyphen, Infektiöser Verstand, Sporenzehre (SG 17), Todesexplosion, Weisheitsentzug

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +12) Immer — *Bauchreden* (SG 14), *Selbstverkleidung* 3/Tag — *Einflüsterung* (SG 16), *Mächtiges Trugbild* (SG 16), *Monster bezaubern* (SG 17), *Spiegelbilder* 1/Tag — *Tiefschlaf* (SG 16)

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 16, **KO** —, **IN** 12, **WE** 18, **CH** 16

GAB +9; **KMB** +16; **KMV** 30 (34 gegen zu Fall bringen)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Tänzelder Angriff

Fertigkeiten Akrobatik +3 (+15 beim Springen), Bluffen +11, Diplomatie +6, Einschüchtern +12, Heimlichkeit +15, Klettern +14, Überlebenskunst +13, Verkleiden +8, Wahrnehmung +16, Wissen (Religion) +4; **Volksmodifikatoren** +4 Bluffen, +4 Heimlichkeit

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache; Telepathie 30 m (nur SpONENTRÄGERKREATUREN)

Besondere Eigenschaften Kleinere Waffen

LEBENSWEISE

Umgebung gemäßigte Wüsten

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kult (3-12)

Schätze Doppelt (*Dolch* +1, andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kleinere Waffen (AF) Ein Lamia ist eine große Kreatur, der Oberkörper ist jedoch der eines mittelgroßen Humanoiden. Daher können sie Waffen benutzen, als wären sie um eine Größenkategorie kleiner, als ihre eigentliche Größe.

Weisheitsentzug (ÜF) Ein Lamia verursacht 1W4 Weisheitsentzug, wenn er mit seinem Berührungsangriff im Nahkampf trifft (im Gegensatz zu anderen Angriffen, welche Attributsentzug verursachen, erhält ein Lamia keine Trefferpunkte zurück, wenn er diese Fähigkeit benutzt). Lamias versuchen, diese Fähigkeit früh im Kampf anzuwenden, um Feinde empfindlicher gegen *Monster bezaubern* und *Einflüsterung* zu machen.

Obwohl der Große Alte Xhamen-Dor im Halbschlaf dort vor sich hindämmert, wo sein aufgeblähter Körper vor Jahrtausenden gestrandet ist, so kann ihn doch so gut wie nichts davon abhalten, neue Wirte zu suchen, die er infizieren kann. Am häufigsten wird jemand Opfer dieser Infektion, wenn er in der Dimension der Träume die Alpträume des Großen Alten streift. Der Verborgene Fleck kann diese im Traum infizierten Kreaturen verfolgen, in ihre Gedanken eindringen und sie nach und nach in den Wahnsinn treiben. Seltener geschieht eine Infektion, nachdem eine Kreatur den verseuchten Dienern Xhamen-Dors begegnet, den SpONENTRÄGERN. Xhamen-Dor zehrt von der Stärke der Persönlichkeit seiner Opfer, und nur sehr wenige Wesen erfüllen die rigorosen Kriterien, welche es ermöglichen Träger der Sporenzehre und durch diese Infektion schließlich SpONENTRÄGER zu werden.

Die Infizierten beginnen zu kränkeln und ziehen sich zurück. Wochen später beginnt das in ihrem Inneren sprießende Böse, seine faserigen Fühler durch ihre Körper zu senden. Schließlich fällt das Opfer in ein Koma und diese Fasern verzehren Organe und Teile des Fleisches, bis sie den Körper wie eine willenlose Marionette lenken können. Die meisten Opfer erinnern sich schmerzhaft an ihre Vergangenheit, und sind doch gezwungen, den Befehlen Xhamen-Dors zu gehorchen und neue Opfer zu finden, welche mit seiner Verseuchung infiziert werden können.

ERSCHAFFUNG EINER SPONENTRÄGERKREATUR

„SpONENTRÄGERKREATUR“ ist eine vererbte Schablone, welche auf jede körperliche, lebende Kreatur mit einem Charismawert von 12 oder höher angewandt werden kann. Eine SpONENTRÄGERKREATUR benutzt die Spielwerte der Basiskreatur, außer für die im folgenden beschriebenen Punkte.

HG: HG der Basiskreatur +1

Gesinnung: Immer Neutral Böse

Art: Die Art der Kreatur verändert sich zu Untoter (verbessert). Trefferwürfel, GAB und Rettungswürfe werden nicht neu berechnet.

Sinne: Eine SpONENTRÄGERKREATUR erhält Dunkelsicht 18 m.

Rüstungsklasse: Die pilzartigen Wucherungen auf dem Körper der SpONENTRÄGERKREATUR erhöhen ihren natürlichen Rüstungsbonus um 2.

Trefferwürfel: Verändere alle Volkstrefferwürfel zu W8. Klassentrefferwürfel bleiben unverändert. Als Untote benutzen SpONENTRÄGERKREATUREN ihren Charismamodifikator anstelle ihres Konstitutionsmodifikators, um Bonustrefferwürfel zu berechnen.

Verteidigungsfähigkeiten: Eine SpONENTRÄGERKREATUR erhält Resistenz gegen Fokussieren +4, SR 5/Wuchtschaden oder Hiebschaden, einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte, Kälteresistenz 10 und Elektrizitätsresistenz 10, zusätzlich zu den Verteidigungsfähigkeiten einer untoten Kreatur. Zusätzlich erhält eine SpONENTRÄGERKREATUR Schnelle Heilung 5.

Schwächen: Eine SpONENTRÄGERKREATUR erhält die folgende Schwäche:

Verwandelt: Obwohl es sich bei SpONENTRÄGERKREATUREN um Untote handelt, so pulsiert doch ein fremdartiges, pflanzliches Leben in ihren Körpern. Um zu bestimmen, ob eine SpONENTRÄGERKREATUR von einem Artabhängigen Effekt getroffen werden kann, gilt sie sowohl als Untote, wie auch als Pflanze - wenn es beispielsweise um die bevorzugte Beute eines Waldläufers oder eine Waffe des Verderbens geht. SpONENTRÄGERKREATUREN sind nicht immun gegen Bezauberungseffekte, Zwangseffekte und geistesbeeinflussende Effekte.

einflussende Effekte aus mentalen Quellen wie etwa Mentalzaubern oder Mentalmagiefähigkeiten einer Kreatur. Es besteht jedoch eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass solche Effekte den Verursacher verletzen (siehe die Fähigkeit Infektiöser Verstand).

Bewegungsrate: Eine Sporenträgerkreatur behält alle Bewegungsarten und erhält zusätzlich eine Bewegungsrate für Klettern entsprechend ihrer Grundbewegungsrate.

Nahkampf: Eine Sporenträgerkreatur erhält zwei Hyphenangriffe, welche jeweils den Schaden eines Angriffs mit Tentakeln einer Kreatur mit einer im Vergleich zur Basiskreatur um eine Stufe höheren Größenkategorie verursachen. Diese Hyphen sind sekundäre Angriffe und besitzen zusätzlich die allgemeine Fähigkeit Ergreifen. Angriffe mit diesen Hyphen erhöhen die Reichweite der Kreatur um 1,50 m. Die natürlichen Waffen werden zur Bestimmung der relevanten Schadensreduzierung als magische und böse Waffen behandelt.

Besondere Angriffe: Eine Sporenträgerkreatur erhält einige Besondere Angriffe. Der SG der Rettungswürfe beträgt jeweils $10 + \frac{1}{2}$ der Trefferwürfel der Kreatur + Charismamodifikator der Kreatur, wenn nicht anders beschrieben.

Fesselnde Hyphen (AF): Gelingt einer Sporenträgerkreatur ein Kampfmanöverwurf um einen Feind in den Haltegriff zu nehmen, so kann sie einen zweiten Kampfmanöverwurf ablegen und versuchen, den Gegner als schnelle Aktion mit ihren Hyphen zu fesseln. Solange sie eine Kreatur gefesselt hat, verliert die Sporenträgerkreatur einen ihrer Hyphenangriffe. Insgesamt kann sie nur zwei Kreaturen auf diese Weise gefesselt halten, da ihr nicht mehr Hyphen zur Verfügung stehen. Solange eine Kreatur sich in diesem Haltegriff befindet, wird sie mit jeder Runde der Sporenzehre ausgesetzt, bis sie sich infiziert hat. Für jeden Tag, den das Opfer gefesselt verbringt schreitet die Infektion voran, als wäre ein Monat vergangen. Die Hyphen besitzen Härte 5 und 10 Trefferpunkte. Reißt eine Kreatur sich los oder zerstört sie einen dieser Auswüchse, so wächst der Sporenträgerkreatur innerhalb von 1 Minute eine neue Hyphe und der Angriff steht ihr wieder zur Verfügung.

Infektiöser Verstand (ÜF): Gelingt einer Sporenträgerkreatur ein Rettungswurf gegen einen mentalen Bezauberungseffekt, einen Zwangseffekt oder sonstigen geistesbeeinflussenden Effekt, welcher sie normalerweise betreffen würde, so infizieren ihre Träume stattdessen den Verstand des Zauberschwärzers und setzen diesen der Sporenzehre aus.

Sporenzehre (ÜF): Natürlicher oder Berührungsangriff; *Rettungswurf* ZÄH SG $10 + \frac{1}{2}$ der Trefferwürfel der Sporenträgerkreatur + Charismamodifikator der Sporenträgerkreatur; *Inkubationszeit* 1 Monat; *Frequenz* 1/Monat; *Effekt* 1W2 Charismaschaden (dieser Schaden kann nicht geheilt werden, solange die Kreatur infiziert ist); *Heilung* 3 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Reduziert dieser Effekt das Charisma einer Kreatur auf 0, so wird sie nicht bewusstlos, sondern verfällt stattdessen in einen geistig verwirrten, abgelenkten Fieberzustand. Die Kreatur kann sich noch immer bewegen und Aktionen durchführen, doch kann sie sich nur auf eine einzige Aktion zur gleichen Zeit konzentrieren, und selbst dies nur wenige Momente lang. Sie erhält einen Malus von -4 auf alle Rettungswürfe, auf Intelligenz-, Weisheit-, und Charisma basierende Würfe, sowie auf alle Fertigkeitwürfe. Innerhalb von 24 Stunden,

nachdem das Charisma der Kreatur auf 0 gesunken ist, stirbt sie und erhebt sich als Sporenträgerkreatur.

Todesexplosion (AF): Eine sterbende Sporenträgerkreatur setzt mentale Sporen frei. Alle Kreaturen in angrenzenden Feldern werden der Sporenzehre ausgesetzt (siehe Beschreibung dieser Fähigkeit). Da die Sporen mentaler Natur sind, gewährt jeder Effekt, welcher normalerweise einen vollständigen Schutz vor Gasen und ähnlichen Gefahren in der Luft gewähren würde, lediglich einen Bonus von +5 auf Rettungswürfe, um einer Infektion zu widerstehen.

Attributswerte: ST +4, WE +2, CH +4. Als Untote Kreatur besitzt eine Sporenträgerkreatur keinen Konstitutionswert.

Sprache: Eine Sporenträgerkreatur erhält Telepathie 30 m, doch kann sie dies nur nutzen, um sich mit anderen Sporenträgerkreaturen zu verständigen. Sporenträgerkreaturen profitieren vom Moralbonus anderer Sporenträgerkreaturen, welche sich innerhalb ihrer Telepathie-reichweite befinden.



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium

VERHÜLLTER SENDBOTE

Diese Kreatur ähnelt einem mumifizierten, in dreckige gelbe Lumpen gekleideten Humanoiden. Seine gebückte Haltung und zerfetzte Bekleidung machen es schwierig, seine Größe einzuschätzen.

Seine Arme scheinen unnatürlich lang, sie hängen lose und vielleicht sogar ausgerenkt herab. Eine gelbliche Kapuze aus demselben Stoff wie die restliche Kleidung bedeckt sein Gesicht.

VERHÜLLTER SENDBOTE HG 12



EP 19.200

CB Mittelgroße Aberration

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m, Unsichtbares sehen; Wahrnehmung +21

Aura Unheiliger Gestank (SG 21), Unnatürliche Aura (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 23 (+4 GE, +10 Natürlich, +3 Unheilig)

TP 161 (17W8+85)

REF +11, WIL +13, ZÄH +12

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gifte, Todeseffekte; Resistenzen Kälte 10; SR 10/Rechtschaffen und Hiebsschaden; ZR 23

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +20 (2W6+8/19–20 plus zu Fall bringen) oder Berührung im Nahkampf +20 (Blutstau)

Angriffsfläche 1.50 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Gelbes Zeichen manifestieren, Negative Energie fokussieren 3/Tag (SG 21, nur Untote befehligen), Prophetisches Gemurmel

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15, Konzentration +18):

Immer — Unsichtbares sehen, Zungen

Beliebig oft — Gutes entdecken, Rechtschaffenes Entdecken

3/Tag — Ebenenwechsel, Massen-Person festhalten (SG 20), Stille (SG 15), Teleportieren (selbst plus 50 Pfd. Gegenstände), Verwirrung (SG 17)

1/Tag — Bewegungsfreiheit

1/Tag — Bewegungsfreiheit

SPIELWERTE

ST 26, GE 18, KO 21, IN 16, WE 13, CH 17

GAB +12; KMB +20; KMV 34

Talente Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Kampfflexe, Kritischer Treffer (Blutend), Kritischer-Treffer-Fokus, Untote befehligen^{MHB}, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb)

Fertigkeiten Akrobatik +24, Einschüchtern +31, Entfesselungskunst +24, Heimlichkeit +24, Klettern +28, Wahrnehmung +21, Wissen (Religion) +27; Volksmerkmale

Einschüchtern +8, Wissen (Religion) +4

Sprachen Aklo, Gemeinsprache; Telepathie 30 m, Zungen

Besondere Eigenschaften Schreckliche Fratze

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blutstau (AF) Wenn ein Verhüllter Sendbote einen Berührungsangriff im Nahkampf durchführt, so muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen SG 23 ablegen. Ist dieser erfolgreich, so erleidet das Ziel 2W6+8 Punkte Schaden, wird 1 Runde lang von Schmerzen geplagt und erhält den Zustand Wankend. Danach ist es jedoch 1 Tag lang immun gegen den Blutstau dieses Verhüllten Sendboten. Misslingt der Rettungswurf, so beginnt der berührte Körperteil anzuschwellen und sich dun-

kellila zu verfärben, da die Blutzirkulation abgeschnürt wird. Dieser Effekt verursacht 4W6+12 Punkte Schaden pro Runde und das Opfer erhält durch die enormen Schmerzen die Zustände Wankend und Kränkelnd. Nach 1W4 Runden kann das Opfer jede Runde einen erneuten Rettungswurf ablegen, um zu versuchen den Effekt zu beenden. Durch einen Heilzauber oder einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 23 kann der Effekt vorzeitig beendet werden. Der Fertigkeitswurf für Heilkunde setzt einen präzisen Einschnitt in das betroffene Fleisch voraus, um den Druck durch das abgeschnürte Blut zu verringern. Dieses Vorgehen verursacht 2W6 Punkte Blutungsschaden. Ein Opfer kann nicht von den Effekten eines zweiten Blutstaus betroffen werden, bis die Effekte des ersten geendet haben. Wird der Effekt durch einen erfolgreichen Rettungswurf beendet, so wird das Opfer 1 Tag lang gegen die Fähigkeit Blutstau dieses Verhüllten Sendboten immun. Der Blutstau eines Verhüllten Sendboten kann nur lebendige Kreaturen mit erkennbarem Körperbau und einem Blutkreislauf betreffen. Untote, Schlicke, die meisten Konstrukte und Kreaturen die nicht von Präzisionsschaden betroffen werden können sind immun gegen den Blutstau. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Gelbes Zeichen manifestieren (ZF) Einmal pro Tag kann ein Verhüllter Sendbote mystische Zeichen in die Luft malen und so ein leuchtendes, körperloses Abbild des Gelben Zeichens erscheinen lassen. Dieses Abbild verbleibt dort für 1W4 Runden. Jede Kreatur innerhalb von 30 m, welche das Zeichen sehen kann, muss einen Willenswurf gegen SG 23 ablegen. Misslingt dieser Willenswurf, so erhält die betreffende Kreatur den Zustand Verwirrt, solange das Abbild des Zeichens besteht. Das Zeichen kann durch *Austilgen*, *Böses bannen*, *Chaotisches bannen*, oder *Magie bannen* mit einem erfolgreichen Zauberstufenwurf gegen SG 26 ausgelöscht werden. Niemand, der sich unter dem Einfluss des Gelben Zeichens befindet, wird sich gegen den Verhüllten Sendboten wenden. Dies bedeutet jedoch nicht, dass sie seinen Befehlen folgen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma und beinhaltet einen Volksbonus von +2. Dies ist ein geistesbeeinflussender Zwangseffekt.

Prophetisches Gemurmel (ÜF) Dreimal pro Tag kann ein Verhüllter Sendbote als Augenblickliche Aktion ein Prophetisches Gemurmel gegen eine einzelne Kreatur innerhalb von 30m aussprechen, direkt nachdem diese ihm Schaden zugefügt hat. Dieses Gemurmel ist für jeden außer dem Ziel unverständlich. Das Ziel hört das Gemurmel als telepathische Nachricht, welche sein Verderben verkündet. Eine Stunde lang ist das Ziel von dem Zauber *Unheil* betroffen, es sei denn das Gemurmel wird erfolgreich gebannt (dies erfordert einen erfolgreichen Zauberstufenwurf gegen SG 26).

Schreckliche Fratze (ÜF) Ein Verhüllter Sendbote zeigt niemals sein Gesicht. Nur, wenn er bewusstlos oder hilflos ist, kann jemand versuchen, seine Kapuze zurückzuziehen und das wahre Gesicht des Sendboten zu enthüllen. Doch unter jeder Schicht stinkenden verrottenden Fleisches, die abgeschält wird, kommt lediglich eine neue Schicht zum Vorschein. Diese vielschichtigen, dreckverkrusteten Lagen können nur mit einer 1W4+2 Runden anhaltenden Anstrengung entfernt werden. Sind diese Bemühungen erfolgreich,

können nur jene, welche sich angrenzend zu der Kreatur befinden, das enthüllte Gesicht erblicken. Jeder, dem ein Blick auf diese Fratze möglich ist, muss einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 21 ablegen, um nicht von *Wahnsinn* betroffen zu werden. Gelingt der Rettungswurf, so werden gnädiger Weise die Erinnerungen an die Schreckliche Fratze aus dem Gedächtnis des Betroffenen gelöscht, und er wird nicht von *Wahnsinn* betroffen. Wer vom *Wahnsinn* geheilt wird, der erlebt dieselbe Wohltat. Sobald das Gesicht des Verhüllten Sendboten enthüllt wird explodiert sein Körper in einem strahlend hellen Lichtblitz und mit solcher Wucht, dass jegliches Beweismaterial vernichtet wird. Jeder, der sich zum Zeitpunkt der Explosion innerhalb von 3m um den Körper herum befindet, nimmt 6W10 Punkte Energieschaden (REF, SG 23, halbiert) und muss zwei Zähigkeitswürfe gegen SG 23 ablegen. Der erste dieser Würfe entscheidet ob er erblindet, der zweite ob er taub wird (siehe die Regeln für *Blindheit/Taubheit verursachen*). Der SG des Rettungswurfes um dem Effekt des *Wahnsinns* zu widerstehen basiert auf Charisma. Der SG der Rettungswürfe um den Effekten der Explosion zu widerstehen basiert auf Konstitution.

Unheiliger Gestank (ÜF) Der gammelige Aasgeruch, welcher aus den Falten der Lumpen eines Verhüllten Sendboten dringt, erzeugt in einem Radius von 1,50 m um die Kreatur herum eine Aura abstoßender Ausdünstungen. Dieser ekelhafte Geruch gibt dem Verhüllten Sendboten einen Unheilig Bonus entsprechend seines Charismamodifikators auf seine RK. Zusätzlich muss jede atmende Kreatur, welche die Wolke des Gestanks betritt, einen Zähigkeitswurf gegen SG 21 ablegen. Misslingt dieser, so wird die entsprechende Kreatur von den Auswirkungen des Unheiligen Gestankes betroffen, als würde sie von den geistigen Effekten eines *Gedankennebels* beeinflusst, solange sie sich im Einflussbereich befindet, sowie für weitere 2W4 Runden nachdem sie ihn verlassen hat. Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf, so wird sie für 1 Tag immun gegen den Gedankennebeleffekt dieses Verhüllten Sendboten. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Es wird erzählt, dass das Kriechende Chaos der Bote der Großen Alten sei. Doch ob es nur auf ihren Befehl handelt oder einen eigenen Willen besitzt wird noch diskutiert. Wie dem auch sei, gelegentlich bevorzugt der Große Alte, welcher als Hastur bekannt ist, Verhüllte Sendboten als Überbringer für Nachrichten an entlegene Kulte oder gar an den Hohepriester, der nicht benannt werden darf im sagenumwobenen Leng. Diese Schreckgestalten sind in dreckige gelbe Lumpen gekleidet und überbringen die geflüsterten Botschaften ihres ungenannten Herren. Manche behaupten sogar, dass der verschleierte Priester von Leng in Wahrheit der bedeutendste Verhüllte Sendbote ist, der lediglich ein gewisses Maß an Selbstständigkeit gewonnen hat. Welche Wahrheit in diesen Geschichten steckt, ist bis heute unbekannt. Man nimmt an, dass Verhüllte Sendboten ihren Ursprung im fernen Carcosa nahmen und dass sie das Ergebnis unvorstellbarer Vorgänge sind. Selten trifft man mehr als einen Verhüllten Sendboten auf einmal an. Obwohl sie mit den einfachen Aufgaben eines Boten betraut sind, nehmen Verhüllte Sendboten ihre Verantwortung sehr ernst.

Die Macht und der Hass ihres Herren fließen in ihnen und sie können sich viele schreckliche Kräfte zu Nutzen machen, um ihren Dienst vollbringen zu können. Werden sie zum Kampf gezwungen, so ziehen sie es vor, ihre Gegner durch die flatternden Enden ihrer Ärmel zu Fall zu bringen und möglichst viele Opfer mit ihrer Unblutigen Berührung zu erreichen. Sind sie in Gefahr besiegt zu werden, so versuchen sie mit Hilfe von *Ebenenwechsel* zu entkommen. Die Botschaften von Hastur erhalten die Verhüllten Sendboten mittels mentaler Übertragung direkt von dem Großen Alten. Sobald er die Nachricht erhalten hat, zuckt der Verhüllte Sendbote und wird wie von einem Anfall geschüttelt. In diesem Moment sind sie besonders gefährlich. Werden sie zu diesem Zeitpunkt angegriffen oder irgendwie abgelenkt, verfallen sie in einen wütenden Kampfrausch und der Störenfried riskiert, die direkte Aufmerksamkeit des Königs in Gelb zu erregen.

Noch niemand hat das Gesicht eines Verhüllten Sendboten erblickt und lange genug gelebt, um es zu beschreiben. Wird die Kapuze der Kreatur zurückgezogen scheint der Kopf in dieselben dreckigen Lumpen gekleidet zu sein wie der Körper. Ist das Wesen hilflos, können die Lumpen entfernt werden, doch enthüllen sich so zunächst nur weitere dutzende Lagen des gelben Stoffes. Schließlich erkennt man ein Gesicht, doch scheint es das Gesicht des Enthüllenden zu sein. Wenn dieser Glück hat, so werden seine Erinnerungen ausgelöscht, hat er Pech, so verfällt er dem Wahnsinn.



Was Ewig Liegt, Band 2

Kapitel 4: Das
Flüstern von
Jenseits der Zeit

Kapitel 5:
Der Träumer in der
Tiefe

Kapitel 6:
Der Ruf der
Schwarzen Sterne

NSC-Galerie

Fortführung der
Kampagne

Das Nekronomikon

Xhamen-Dor, der
Verborgene Fleck

Die Lebensweise
der Yither

Okeno,
die Gelbe Stadt

Bestiarium



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

Aerial Servant from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., Published and distributed by Frog God Games; Authors: Clark Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

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

Advanced Bestiary © 2014, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Jeff Hersh, Developer: Owen K.C. Stephens.

Aerial Servant from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., Published and distributed by Frog God Games; Authors: Clark Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Basidiron 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.

Corpse Orgy from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Flind 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.

Genie, Marid 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.

Mongrelman 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.

Phycomid 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.

Russet Mold 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.

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

Willow Dusk from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

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 #112: The Whisper Out of Time © 2016, Paizo Inc.; Authors: Richard Pett, with Jason Scott Aiken, Paris Crenshaw, Ed Grabianowski, James Jacobs, and Greg A. Vaughan.

Pathfinder Adventure Path #113: What Grows Within © 2016, Paizo Inc.; Authors: John Compton, with Adam Daigle, Arinn Dembo, and James Jacobs.

Pathfinder Adventure Path #114: Black Stars Beckon © 2017, Paizo Inc.; Authors: Jim Groves, with Adam Daigle, Benjamin Bruck, and James Jacobs.

Deutsche Ausgabe Was ewig liegt Band 2 © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.



Die blanke Ehrfurcht, die ich verspüre, während ich vor einem der ältesten Repositorien des Wissens auf der ganzen Welt stehe, ist fast überwältigend. Falls es eine Lösung für mein Leiden gibt, dann finde ich sie an diesem Ort.

WEISHEIT UND ERKENNTNIS

Nachdem meine Nachforschungen in Cassomir im Sande verliefen, reiste ich weiter nach Katheer, um die Weisen Gelehrten des Mysteriums zu konsultieren. Die Bibliothek erfüllt alle Erwartungen, die ich hatte, enthält aber fast schon wieder zu viele Informationen. Zum Glück steht mir eine junge Gelehrte namens Rhvutha bei. Sie hat mich gefunden, nachdem ich über einem besonders dicken Wälzer eingedöst war, und brachte mich mit sanftem Nachfragen dazu, meinen wiederkehrenden Albtraum zu beschreiben. Als ich am Ende angekommen war, nickte sie wissend und erklärte: "Jerius, ich habe schon von anderem mit diesem Problem gelesen. Dein Verstand ist befallen und ich fürchte, die einzige Hoffnung auf Heilung besteht im Besuch jenes Ortes, von dem du träumst."

Der Körperbau dieser Kreatur ist verwirrend. Ihre diversen Gliedmaßen dienen keinem mir erkennbaren Zweck, zudem scheint sie keinen Mund zu besitzen. Welche Art von Gottheit könnte so wahnsinnig sein, solch ein Wesen zu erschaffen... Wenn es denn eine Gottheit war?



EINE RÄTSELHAFTE VISION

Ehe die große, haarige Bestie mich packen und am Stück fressen konnte, brachte mein Traum mich plötzlich an einen anderen Ort. Ich fand mich in einer märchenhaften Stadt wieder, deren Architektur nichts ähnelte, was ich jemals auf Golarion gesehen hatte. Eine Stimme hallte in meinem Kopf wieder: "Fürchte dich nicht, Mensch. Wir haben unseren Schlaf unterbrochen, um den Verstand eines der unseren mit dem deinen zu tauschen. Wir möchten alles erfahren, was du über das vergessene Carcosa weißt." Als ein bizarres, kegelförmiges Fremdwesen in mein Blickfeld kommt, zerbricht mein Verstand endgültig und kann ich nur noch schreien. Ich bin mir nicht mehr sicher, ob ich einen Traum beschreibe oder mich an ein wahres Geschehen erinnere...

Obwohl diese hohen, schlanken Türme fast den Himmel berühren, besitzen sie keinerlei Fenster. Welchem Zweck dienen diese Gebäude? Um mit welcher Meisterschaft der Baukunst - oder der Magie - wurden sie wohl errichtet?

EINE VERGESSENE STADT

Nach Wochen der Vorbereitung und der Reise durch das Dörrland erreichten Rhvutha und ich die als Neruzavin bekannten Ruinen. Meine gelehrte Verbündete erklärte, dass die Stadt unmöglich uralt sei und schon im Zeitalter des Schicksals ein verrottender Haufen gewesen wäre, als sie von ninschaburischen Forschern entdeckt wurden - wobei sie mir nicht erzählte, was mit den Entdeckern geschah. Mein Kopf schwamm, während ich mir die Silhouette der Stadt ansah. Rhvutha vermerkte, dass Neruzavin nicht mein endgültiges Ziel sei, sondern nur ein Tor zu jenem Ort, der meinen Schlaf heimsuche. Als sie dies sagte, hatte ihre Stimme einen seltsam erwartungsvollen Klang, allerdings mag es sein, dass die Erschöpfung meine Wahrnehmung beeinflusste.



Bei aller Vernunft und den Gesetzen der Natur durfte es eigentlich nicht sein, dass dieser gewaltige Berg aus Fleisch und Mäulern fliegen konnte. Und doch tat er es. Vielleicht besaß diese widerwärtige Kreatur ja Meisterschaft über die Luft selbst?

DAS ENDE DES ALBTRAUMS

Ich muss den letzten Teil meines wiederkehrenden Traums beschreiben: Eine tintige Schwärze jagt auf mich zu und wird zu einem sternlosen Nachthimmel. Das kränkliche gelbe Licht einer nahen Stadt zieht mich an. Das Licht verrät zudem Gestalten, die durch die Ortschaft treiben - gewaltige, fliegende Würmer, welche erscheinen und wieder fortflackern. Als ich mich der Metropole nähere, treibt mich ein Windstoß zurück und versenkt meine Haut. Trotz der Schmerzen versuche ich voranzukommen, denn etwas innerhalb der Stadtmauern ruft mich. Dann aber wird plötzlich die Luft aus meinen Lungen gesogen. Meine Beine werden schwer, zu schwer, um mich noch zu bewegen. Das Licht verblasst langsam. Er erwache mit einem tiefgreifenden Gefühl von Verlust.



Ich habe es geschafft! Ich bin endlich in der Stadt angekommen, welche mich schon so lange verfolgt. Ihr Glanz ist furchtbar anzusehen und die sich mir eröffnenden Möglichkeiten machen mich fast wahnsinnig. Seltsamerweise aber scheint es keine Bewohner zu geben...

GETÄUSCHT

Die Gebäude von Neruzavin schienen sich subtil zu verschieben, während Rhvutha und ich durch die Straßen wanderten.

Ehe mir klar wurde, was passierte, in Carcosa", sagte meine Führerin, als sie die Maske entfernte, bei der es sich um ihr Gesicht handelte. "Dieser Ort ist nun dein Zuhause und du gehörst ihm. Du wirst andere hierherbringen, so wie ich dich hierhergebracht habe." Das entsetzliche Ding lächelte und eine Made krabbelte aus einer leeren Augenhöhle. "Und wenn wir die Stadt gefüllt haben, wird der König in Gelb deine Welt und alle anderen Welten betreten und ihr werdet seine ewige Dekadenz erleben." Ich rannte und hinter mir hallte das Lachen der Kreatur von den rissigen und gebrochenen Pflastersteinen wider.



Ich habe bisher nur kurze Blicke auf die kränklich gelbe Haut dieses titanischen Wurms durch die vielen Löcher erblicken können, die in diesem Teil der Stadt klaffen. Jedoch kann ich spüren, wie der Boden unter meinen Füßen bebt, wenn er sich bewegt. Er ist meine Erlösung.

DER ABGRUND

Hals über Kopf rannte ich durch Carcosas Straßen, um die Monstrosität abzuschütteln, die mich hergebracht hatte. Ich kam in ein Gebiet voller tiefer Löcher und zerstörter Gebäude und Denkmäler. In einer zerfallenden Struktur suchte ich Unterschlupf und diese letzten Zeilen, welche ihr nun lest. Ich flehe euch an, folgt meinen Spuren nicht. **GEHT NICHT NACH NERUZAVIN!** Dort wartet nur der Wahnsinn. Ich werde nun an den Rand eines dieser Löcher gehen und mich dem Leviathan anbieten, der dort unten haust. Vielleicht werden seine mächtigen Kiefer mir endlich Frieden bringen. Zumindest aber werde ich von meinen Alpträumen befreit sein.





NICHTS IST TOT, WAS EWIG LIEGT, BIS DASS DIE ZEIT DEN TOD BESIEGT!

In den finsternen Winkeln der Realität lauern Schrecken jenseits unserer Vorstellungskraft. Schrecken, deren Anblick, ja oft schon die reine Kenntnis ihrer Existenz, genügt, um den Verstand zerbrechen zu lassen. Wo Alpträume wandeln und die Realität zu zerbrechen beginnt, sind ganz besondere Helden gefragt!

DIE JAGD GEHT WEITER!

Auf der Spur außerweltlicher Schrecken und ihres Dieners stoßen die Charaktere in Regionen vor, die seit Jahrtausenden kein Mensch mehr betreten hat!

Können die Charaktere verhindern, dass der König in Gelb die Hand nach ihrer Heimatwelt ausstreckt, oder werden sie als sabbernde Wahnsinnige im Staub seiner Fußspuren enden?

Der Abenteuerpfad *Was ewig liegt* umfasst in zwei Bänden eine Kampagne, welche die Spielercharaktere von Stufe 1 bis Stufe 17 führt.

Hinzu kommen eine NSC-Galerie, neue Monster, umfassende Betrachtungen des Großen Alten Xamen-Dor, der Yither und des Nekronomikons, sowie ein Reiseführer zu Okeno, der gelben Stadt.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



Artikelnummer: US53089PDF