

PATHFINDER[®]

ABENTEUERPfad[™]



WAS EWIG LIEGT

SONDERBAND

Drosselmoor (Ustalav)
 Großes Dorf NB;
 Herrscher (Graf Lowis IV)
 Bevölkerung 4.480
 Verfügbarkeit 2.000 GM



Cassomir (Taldor)
 Großstadt; N
 Herrscher (Gouverneur Bozbeji)
 Bevölkerung 32.340
 Verfügbarkeit 8.000 GM



Katheer
 Metropole; N
 Herrscher (Satrapp Xerbystes II.)
 Bevölkerung 132.450
 Verfügbarkeit 28.800 GM






IMPRESSUM

Entwickler •

Adam Daigle und Mark Moreland

Autoren •

Jason Scott Aiken, Arinn Dembo, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Jason Keeley, Jonathan Keith, Rob McCreary, Jason Nelson, Jeff Quick, Jessica Price, Christopher Rowe und Wendy N. Wagner

Cover der Originale •

Michal Ivan

Grafiken •

Alexandur Alexandrov, Dave Allsop, Helge C. Balzer, Eric Beille, Subroto Bhaumik, Dmitry Burmak, Jeff Carlisle, Kremena Chipolova, Tomasz Christowski, Marjorie Davis, Steve Ellis, Wayne England, Matthias Fahlberg, Jorge Fares, Fabio Gerla, Miguel Regodón Harkness, Suzanne Helmigh, Eric Kenji, James Krause, Mikael Léger, Eric Lofgren, Damien Mammoliti, Diana Martinez, Brynn Metheny, Caio Maciel Monteiro, Emmanuel Julian Madail Monzon, Nikolai Ostertag, Jose Parodi, Ryan Portillo, Ramon Puasa Jr, Maichol Quinto, Lance Rod, Javier Rodriguez, Alexandru Sabo, Bryan Sola, Firat Solhan, Craig J Spearing, Florian Stitz, Crystal Sully, Anson Tan, Xia Toptara, Rogier van der Beek, Ben Wootten und Christina Yen

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, und Mark Seifter

Managing Art Director • Sarah E. Robinson

Art Director • Sonja Morris

Senior Graphic Designers • Emily Crowell und 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 Odekrick

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 und Chris Lambert

Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter, und 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

Übersetzung • Fabian Fehrs, Thorsten Naujoks, Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat und Korrektorat • Moritz Bednarski, Thorsten Naujoks, Deniz Nitt, Stefan Radermacher, Mara Reimers, Ulrich-Alexander

Schmidt, Klaus Singvogel, Claudia Waller

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/>.

<i>Expertenregeln</i>	EXP	<i>Ausbauregeln 6: Klassen</i>	ABR VI
<i>Ausbauregeln: Magie</i>	ABR	<i>Ausbauregeln 7: Okkultes</i>	ABR VII
<i>Ausbauregeln 2: Kampf</i>	ABR II	<i>Monsterhandbuch III</i>	MHB III
<i>Ausbauregeln 5: Legenden</i>	ABR V	<i>Monsterhandbuch IV</i>	MHB IV

Pathfinder Adventure Path #109: In Search of Sanity © 2016, Paizo Inc.; All Rights Reserved
Pathfinder Adventure Path #110: The Threshold Terror © 2016, Paizo Inc.; All Rights Reserved
Pathfinder Adventure Path #111: Dreams of the Yellow King © 2016, Paizo Inc.; All Rights Reserved
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 Stone Beckon © 2017, Paizo Inc.; All Rights Reserved
Pathfinder Chronicles: Cities of Golarion. Copyright 2009, Paizo Inc.; All Rights Reserved
Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 5 © 2015, Paizo Inc.; All Rights Reserved

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.) The following characters are specifically designated as Product Identity and are used with permission by Chaosium Inc.: Abhoth, Attach-Nacha, Chaugnar Faugn, Ithaqua, Mordiggian, and Tsathoggua.



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. : US53087
ISBN: 9-783-95752-636-6

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

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

Kassomir	4
Katheer Jessica Price	14
Kurzgeschichte - Der Puppenmacher von Jason Keeley	20
Kurzgeschichte - Rinder und ihre Freunde von Christopher Rowe	26
Kurzgeschichte - Der Turm in der Finsternis von Wendy N. Wagner	32
Kurzgeschichte - Sinfonie des Wahnsinns von Jason Scott Aiken	38
Kurzgeschichte - Das Grad des Windes von Arinn Dembo	44
Kurzgeschichte - Ein Persönliches Gespräch von Adam Daigle	50
Bestiarium	56
OGI	104



CASSOMIR

Oppara glänzt zwar als die größte und opulenteste Stadt in Taldor und Zimar mag sich als Festung der gnadenlosen, militaristischen Herrschaft erheben, doch Cassomir ist das stolze Herz der Marine und der Seefahrt des Imperiums. Man sagt sogar zum Teil, die Stadt wäre das Herz aller seefahrerischen Aktivitäten auf der Inneren See. Aus Cassomirs Werften stammen größten und mächtigsten Schiffe der Taldanischen Marine und manche Familien von Schiffsbauern und Handwerkern arbeiten bereits seit Generationen für den Admiral und den Großfürsten. Kaum eine Woche vergeht, ohne dass ein neues großes Kriegsschiff vom Stapel läuft und in die Sternenbucht hinausgeschleppt wird, um den Dienst für das Reich aufzunehmen.

Als Hauptmarinehafen des Imperiums ist Cassomir reich an Tradition. Seine Bewohner sind eine Mischung aus Soldaten, Seeleuten und einer wachsenden Unterschicht aus Vagabunden und Abenteurern, welche in Cassomirs Spind hinabsteigen und die Tiefen einer berühmten Reihe von Kanalisationen und unterirdischen Werftanlagen erkunden. Cassomir liegt strategisch günstig an der Mündung des langen Sellen, sodass man perfekt allen Wasserverkehr nach Galt, Kyonin, Mendev, die Flusskönigreiche und andere Orte lenken und kontrollieren kann. Zugleich hält man von dort aus ein Auge auf die Nachbarnation Andoran, falls diese ehemalige taldanische Provinz es je wagen sollte, in das Imperium einzufallen.

AUSSEHEN

Selbst wer mit der Marine und der Seefahrt nicht vertraut ist, erkennt sofort, dass der Schiffsbau das in Cassomir hauptsächlich ausgeübte Handwerk ist. Die skelettartigen Rümpfe von teilweise fertiggestellten Schiffen liegen in den einzelnen Häfen und bilden einen ungleichmäßigen Horizont, um den sich die restliche Stadt halbmondförmig legt. Das Bauland wurde dem Sumpf abgerungen und die Stadt riecht stets feucht und fühlt sich geschäftig an.

GESCHICHTE

Cassomirs einzigartiger Stadtaufbau spielt die lange Geschichte des Ortes wieder. Gegründet wurde er als einfacher Handelshafen, der um die uralte Freifallabtei herum entstand, einer nun zerfallenen, heiligen Stätte des toten Gottes Aroden. Cassomir wuchs rasch zum Marinezentrum des Imperiums heran und eine Reihe von Wehrmauern und Befestigungen wurde westlich des ursprünglichen Ortes errichtet, welcher heute als Alt-Cassomir bezeichnet wird. So wie Taldors Streben nach Expansion wuchs, benötigte das Reich auch zunehmend Schiffe. Also wurde der kleine Hafen schon bald ausgebaut und erweitert und kamen Dutzende von Trockendocks zum Bau großer Kriegsschiffe hinzu.

Aufgrund des erhöhten Schifffahrtsaufkommen wandte sich die Marine an den Großfürsten mit der Bitte, Cassomir erweitern zu dürfen. Ein Teil des Dunkelholzsumpfes südlich der Imperialen Flottenwerft wurde trockengelegt, um eine neue Burg samt weiteren Stadtvierteln zu erbauen. Dieser Teil Cassomirs wird heute als die Admiralsmarsch bezeichnet, da alle Versuche, die Straßen, Gebäude, Abwasseranlagen, Kanalisationen und Fußwege zu planen und zu ordnen durch den Sumpf sabotiert wurden, dessen feuchte, schlammige Finger immer wieder dafür sorgen, dass sich Gebäude neigen oder mitten auf geschäftigen Straßen plötzlich Senklöcher klaffen.

Mit Burg Grauwacht wurde vor 200 Jahren die vorletzte große Erweiterung der Stadt angelegt. Die schwarzen Mauern der Festung umgeben einen großen, früheren Aroden-tempel, welcher nun von den vielen in Taldor repräsentierten Religionen genutzt wird. Ebenso lebt dort der Gouverneur der Stadt und dient die Burg dem Großfürsten bei Besuchen als offizielle Residenz, wenn er wenigstens einmal im Jahr Cassomir besucht und sich das neueste Schiff seiner Flotte vorführen lässt. Die jüngste Stadterweiterung besteht in einer Gruppe felsiger Inselchen, die der Küste nahe Burg Grauwacht vorgelagert sind; auf den sogenannten Hundszähnen stehen windschiefe Hütten und andere Holzgebäude und Zelte, aber auch Höhlen dienen den Wanderern und Abenteurern der Stadt als Unterschlupf. Die richtige Person mit den richtigen Kontakten und natürlich einem prallen Geldbeutel kann auf den Hundszähnen so ziemlich alles finden, was sich ein erfahrener Abenteurer wünschen könnte.

GESELLSCHAFT

Der durchschnittliche Bewohner Cassomirs ist ein bodenständiger Arbeiter oder Händler. Cassomirs Nähe zur Inneren See, der Hafen und die Präsenz der Marine bedeuten, dass das Gesellschaftsleben in der Stadt sich hauptsächlich um auf dem Meer ausgeübtes Gewerbe dreht: Fischfang, Schiffsbau, Seefahrt, Importgeschäfte – steht eine Tätigkeit mit dem Meer in Verbindung, so ist sie in Cassomir hochgeachtet. Die tägliche harte Arbeit verleiht dem durchschnittlichen Stadtbewohner ein schroffes Äußeres. Er hat keine Zeit für Unsinn und will voller Sturheit vollenden, was getan werden muss. Herumtreiber, Faulpelze, Kriminelle und jeder, der sich seinen Lebensunterhalt nicht mit Muskeleinsatz verdient und indem er sich schmutzig macht, wird als Bürger zweiter Klasse betrachtet. Selbst die, welche ihre Tage damit verbringen, in Herrenhäusern ihre Diener herumzuscheuchen oder an Straßenecken stehen und den Massen Befehle zubrüllen, werden in Cassomir als arrogant, angeberisch und verdorben erachtet.

Die Leute von Cassomir sind auch religiös. Sie verehren hauptsächlich Gozreh, auch wenn eine kleine Minderheit immer noch zu Aroden betet und sich weigert, seinen Tod zu akzeptieren. Wenn im Frühling diese Fischfangsaison beginnt, führen die lokalen Gozrehpriester eine schweigende Prozession durch die Stadt, bei welcher auf einer einzelnen Trommel geschlagen wird und man Sprechgesänge im uralten Azlanti als Gebet an Gozreh um Schutz und ruhige See anstimmt. Den Priestern folgt eine lange Schlange von Fischerfrauen, deren Gesichter zum Gedenken an die Ertrunkenen rot geschminkt sind. Sie singen den alten Sprechgesang mit voller Kraft, während sie aus Eimern rote Farbe an jeder Straßenecke verspritzen und den restlichen Eimerinhalt schließlich am Ende der Prozession ins Meer kippen. Die Bürger Cassomirs glauben, nur auf diese Weise ihre Fischerboote vor den Wellen der östlichen Inneren See schützen zu können.

Unter den Bewohnern sind auch viele Halblinge – tatsächlich weist Cassomir die vielleicht höchste Halblingpopulation in der Region der Inneren auf, wobei die lokalen Halblinge den Menschen einiges an Arroganz abgeschaut haben. Viele sind im Schiffsbau tätig, können sie sich doch in enge Winkel quetschen und dort Arbeiten ausführen.

Die Bewohner Cassomirs sind religiös, abgehärtet und schroff, die berühmtesten Bürger scheinen hierzu einen Gegensatz zu bilden, wofür sie vom Volk geliebt werden. Zu den bekanntesten Bewohnern Cassomirs gehören:

Admiralin Kasaba (RN Menschliche Bürgerliche 1/Experten 3/Kämpferin 3) ist die erste weibliche Flottenbefehlshaberin des Imperiums und kommandiert die gesamte Taldanische Marine. Die Halb-Qadiri hat den Großteil ihres Lebens als Galeerensklavin auf einem zimarischen Korsarschiff auf dem Obari verbracht. Kasaba ist eine willensstarke, kräftige und behände Frau, die man rasch in Wut versetzen kann, wenn man ihre qadiranischen Vorfahren anspricht. Die Bewohner von Cassomir bewundern ihre Entschlossenheit, und ihr schroffes Auftreten passt bestens zu den Leuten ihrer neuen Heimat.

Bruder Zaganos vom Wildwaldheim (N Menschlicher Druiden 7) lebt als Repräsentant des Wildwaldheims in Cassomir. Er ist für die Handelsbeziehungen zwischen Taldor und den Druiden des Verdurawaldes zuständig und arbeitet eng mit den gnomischen Schiffsbaumeistern der Imperialen Werft zusammen, um sicher zu stellen, dass sie das erforderliche Dunkelholz haben, um Taldors Marine

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre
Freunde

Der Turm in der
Finsternis

Sinfonie des
Wahnsinns

Das Grab des
Windes

Ein Persönliches
Gespräch

Bestiarium

Cassomir

1. Ruinen der Freifallabtei
2. Wehrmauer
3. Alt-Cassomir
4. Dunkelholzsumpf
5. Imperiale Flottenwerft
6. Admiralsmarsch
7. Burg Grauwacht
8. Hundszähne
9. Abteipark
10. Zitadelle der Admiralität
11. Grauwachtschatten
12. Dreitor
13. Cassomirs Spind
14. Hafenvache
15. Phasmas Kanzel
16. Der Schwalbenkerker
17. Heimtückischer Hannes



weiterhin mit Neubauten versorgen zu können. Zaganos ist angeblich über 200 Jahre alt und verlängert sein Leben mittels einer magischen Brosche, die er stets auf der Brust tragen soll. Die meisten Bürger Cassomirs misstrauen ihm, respektieren aber seine Position – schließlich bringt er ihnen das Holz für ihre Schiffe.

Ethem Baler (RN Gnomischer Experte 5) ist ein Bleichling, ein uralter Gnom mit komplett weißem Haar, blasser Haut und farblosen Augen. Er tritt ruhig und zurückhaltend auf und hat eine eher freudlose Persönlichkeit, sodass er nur für eine Sache zu leben scheint: die Konstruktion neuer Schiffe. Als Oberster Schiffsbaumeister der Imperialen Marinewerft sorgt er seit über einhundert Jahren dafür, dass die Schiffe planmäßig fertiggestellt werden. Er spricht mit niemandem, den er nicht kennt, und ignoriert meist auch jene, welche ihm nicht von einem Bekannten vorgestellt werden. Die Präsenz des alten Gnoms lässt jeden in seiner Nähe ernst werden und seine weiche, unglaublich leise Stimme zwingt jeden, sich vorzubeugen und konzentriert zuzuhören.

Gouverneur Bozbejli (RN Menschlicher Kämpfer 6), ein erfahrener Ritter, der in Taldors Kavallerie gedient hat, hat Ruhm und Bekanntheit im Rahmen mehrerer Grenzkrige in der Zimarpräfektur erlangt. Geboren wurde er als armer Bauernjunge in der Nähe von Cassomir und diente in seiner Jugend in der Miliz unter dem Kommando des damaligen Gouverneurs. Aufgrund seiner Heldentaten als Offizier der Reiterei wurde er von Großfürst Stavian III. persönlich in den Senatorenstand erhoben und beauftragt, Cassomir ebenso effektiv und effizient zu leiten, wie er seine Männer in die Schlacht geführt hatte. Bozbejli ist ein stämmiger, kräftiger Mann in mittleren Jahren mit ergrauendem schwarzem Haar und einem gepflegten grauen Bart. Er ist stets mit seinem qadiranischen Krummsäbel bewaffnet, den er einem Räuberfürsten in der Südkette abgenommen hat, auch wenn die Waffe an seinem Gürtel nicht wirklich zur Amtstracht des Gouverneurs passen mag. Cassomirs Bürger betrachten Bozbejli als korrupten Dickschädel, der mehr stört als hilft – allerdings ist dies ein falsches Gerücht, das von den Bewohnern der Hundszähne gefördert wird als Rache, da der Gouverneur wiederholt versucht hat, dieses Stadtviertel von seinen zwielichtigen Bewohnern zu räumen.

Jan Cormont (N Menschlicher Kämpfer 4/Schurke 5) ist eher unter seinem Spitznamen „Der Löwe von Taldor“ bekannt, ist er doch der berühmteste Korsar des Landes und nennt Cassomirs Hafen sein Zuhause. Er hat mehr chelische, andoranische und qadiranische Handelsschiffe versenkt als jeder andere Korsar im Dienst des Imperiums. Sein Geheimnis dabei ist seine an den Schattenschulen von Oppara erhaltene Ausbildung. Jan Cormont ist eine Löwenklinge, ein Geheimagent Taldors, dessen Aufgabe seit vielen Jahren darin besteht, den Schiffsverkehr der Feinde des Imperiums zu stören. Er kommt regelmäßig mit seiner kleinen Flotte nach Cassomir, um mit dem Adel zu feiern, ist aber nur auf dem Meer wirklich daheim und lebt für die Seeschlacht. Wenigstens fünf an die Innere See angrenzende Länder haben hohe Kopfgeelder auf

Cormont ausgesetzt, doch bislang konnte er seinen Kopf auf den Schultern behalten. Obwohl er oft Kontakt mit den Oberhäuptern der Stadt hat, betrachten die Bürger Cassomirs ihn als wahren Volkshelden und fiebern stets seiner nächsten Heimkehr entgegen, um die nächsten großartigen Geschichten der Taten des Löwen von Taldor zu vernehmen.

BEZIEHUNGEN

In vielerlei Weise ist Cassomir der Grund für Taldors schlechte Beziehungen zu seinen Nachbarn. Als Tor des Sellen setzt Cassomir die Imperiale Marine und die Taldanische Flusswache ein, um die auf der Flusststraße nach Norden fahrenden Schiffe zu entern und zu durchsuchen.

Dabei werden Pilger auf dem Weg in den Kampf gegen die Dämonen der Weltenunde belästigt, Händler auf dem Weg in die Flusskönigreiche besteuert und zuweilen auch Wasserfahrzeuge versenkt, die nicht zur Durchsuchung beugedreht haben.

Andorans Marine bemüht sich nach Kräften, Schiffe auf dem Weg zum Sellen zu beschützen, provoziert aber keine Scharmützel mit der Taldanischen Marine, wenn diese ein Schiff für sich beansprucht. Cassomirs Bürger fühlen sich zudem dem Rest Taldors leicht überlegen. Schließlich wäre das Imperium ohne die harte Arbeit der Werften und Cassomirs Bemühungen um gute Beziehungen zu den Druiden des Wildwaldheims größtenteils gegen Invasionen vom Meer her ungeschützt. So aber versorgen die Werften die Imperiale Marine mit einem steten

Strom an Kriegsschiffen. Die Bürger sind loyale Taldani, dem Großfürsten ergeben und Patrioten, die die taldanischen Werte vertreten, glauben aber auch, dass Taldor ihnen dafür Dank schulde, dass sie die Sicherheit des Imperiums gewährleisten. Nur leider wird diese Schuld nur selten erbracht.

Der Rest der Welt dagegen betrachtet Cassomir als gefährlichen Ort – dabei ist niemand der Ansicht, dass das Leben in Cassomir gefährlich sei, vielmehr geht die Gefahr davon aus, dass Cassomir Taldor bis an die Zähne mit Schiffen bewaffnet, welche den Gutteil der östlichen Inneren See patrouillieren und den Schiffsverkehr dort stören. Der Primarch von Absalom unterhält in Cassomir eine Sommerresidenz, welche er bislang zwar nicht besucht hat, dafür aber treuen Untertanen als Ferienhaus zur Verfügung stellt. Außerhalb Taldors interpretieren vielen dies als Erinnerung an Taldor, dass auch die Macht von Seestreitkräften begrenzt sei und die Augen der vielen Nationen der Inneren See auf dem Imperium ruhen würden.

Die einzigen, mit dem Cassomir gute, vielleicht sogar freundliche Beziehungen unterhält, sind die Druiden des Wildwaldheims im Vendurawald. Druiden dürfen sich frei in der Stadt bewegen und sogar nach Nachwuchs unter den taldanischen Jugendlichen suchen. Wie auch könnte man besser die Beziehungen zu den Männern und Frauen wahren, die sich um jene Bäume kümmern, welche letztendlich das Holz für die in Cassomir gebauten Schiffe liefern, als dafür zu sorgen, dass sie sich wie zu Hause fühlen und neue Schüler finden können? Die Druiden wissen nur zu gut, wofür das von ihnen gelieferte



Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

DER WILDWALD-VERTRAG

Vor beinahe eintausend Jahren wandten sich die Druiden des Wildwaldheims an den Imperator Taldors mit einer einfachen Bitte: Sollte ihr Zirkel die nötige Autonomie zum Schutz der letzten Dunkelholzbaumbestände erhalten, würden die Druiden im Gegenzug dafür sorgen, dass der Schiffsbau nie zum Erliegen käme, solange das Imperium bestünde. Da der Imperator genug davon hatte, Patrouillen aufgrund von Überfällen durch Feen zu verlieren, und die Waldregion ohnehin kaum unter Kontrolle halten konnte, stimmte er zu.

Heute ist der Teil des Verdurawaldes, der innerhalb Taldors Grenzen liegt, immer noch eine teilautonome Präfektur des Imperiums, während die Monarchie immer noch den Wildwaldvertrag ehrt. Einmal im Jahr entsendet die Stadt eine diplomatische Delegation zur Insel Arenway, wo der Wildwaldheim-Druidenzirkel residiert, um den Friedensvertrag neu zu bestätigen. Im Rahmen einer einfachen Zeremonie betritt der Diplomat die Insel und überreicht einem der Druidenobersten einen Beutel mit Saatkörnern, wofür er ein armlanges Stück bestens Holzes erhält. Dann kehrt er zu seinem Boot zurück und segelt wieder flussabwärts zurück nach Cassomir.

Da manche Kapitäne der Ansicht sind, dieses Stück Holz bringe Glück, wird es von der Stadt versteigert und kommt der Erlös lokalen Witwen und Waisen zugute. Der Gewinner lässt das Holz meist zu einer Nachbildung seiner Gallionsfigur schnitzen und befestigt es dann als Glücksbringer am Hauptmast. Besonders reiche Kapitäne verfügen über mehrere dieser „Druidengaben“. Es ist Tradition, dass der Kapitän diese Glücksbringer mitnimmt, sollte er das Schiff wechseln, oder einem würdigen Nachfolger vermachte, wenn er in Ruhestand geht.

Holz verwendet wird, allerdings gehört ihre Treue ihrem Zirkel und dem Verdurawald selbst. Solange diese beiden Dinge versorgt und erhalten werden, glauben sie, alles ihnen mögliche zum Schutz des Waldes getan zu haben.

Die freundliche Beziehung zu den Druiden geht aber auch auf die offenen Beziehungen zu den Gnomen von Wispil zurück. Diese halbautonome Ortschaft im Herzen des Verdurawaldes ist das Zentrum von Taldors Holzhandwerk und Forstwirtschaft. Im Gegensatz zur hauptsächlich menschlichen Bevölkerung Taldors leben in Wispil größtenteils Gnome, Halb-Elfen, Feenwesen, Halblinge und ein paar Zwerge. Die Gnome führen sorgfältig Buch über das von den Werften benötigte Holz, addieren ihren Eigenbedarf hinzu und entsenden dann ihre Holzfäller in Begleitung von Druiden in den Wald, damit sie nach Bäumen suchen, deren Holz für den Schiffsbau geeignet ist. Durch diese vereinten Bemühungen bleibt der Wald im Ganzen gesund und lebendig, werden keine Feen aufgeschreckt und scheinen sogar die Baumhirten den Nutzen von Schneisen im dichten Unterholz zu erkennen, die Waldbrände ausbremsen und Platz für neues Wachstum bieten können.

Die Gnome schaffen das gewonnene Holz sodann zur Verduragabel, der östlichen Wasserstraßenanbindung an den Sellen, wo gnomische Flussschiffer die Stämme zu Flößen zusammenbinden und auf die Reise nach Süden den Fluss hinabschicken.

Am schlechtesten steht Cassomir mit den Bewohnern der Ebenen und Wälder des östlichen Andorans. Taldanische Räuber suchen dieses ländliche Gebiet wie eine Plage heim und fallen über Bauern, Schäfer und Dörfer her. Gouverneur Bozbejli versichert beständig gegenüber den freien Bürgern des östlichen Andorans und der andoranischen Regierung, dass die Präfektur Cassomir alles in ihrer Macht Stehende tue, um dem Strom der Banditen nach Andoran Einhalt zu gebieten. Zur Untermauerung dieser Erklärung ließ er auch schon einige bekannte Räuberhauptmänner hängen. In Andoran halten dies aber viele für eine Täuschung und glauben, dass man Kriminelle als Räuberhauptmänner ausstaffiere und dann an Pharasmas Kanzel aufknüpfe, um die Wahrheit zu verbergen: Taldor bewaffnet und stützt Aufständische innerhalb Andorans Grenzen aus, um die Region für eine mögliche Invasion zu destabilisieren. Wie auch immer die Wahrheit aussieht, sollte es jemals zwischen Andoran und Taldor zum Krieg kommen, befände sich Cassomir im Zentrum des Geschehens.

STADTVIERTEL

Cassomir beherbergt einige recht unterschiedliche Stadtteile:

Abteipark: Dieses Viertel umgibt die Ruinen der Freifallabtei und grenzt im Norden an Dreitor und im Süden an die Imperiale Flottenwerft. Im Abteipark leben Kunsthandwerker, Historiker, ehemalige Militäroffiziere und wohlhabende Händler. Die Gebäude zählen zu den ältesten der Stadt, bestehen aus Stein, Ziegeln und Mörtel und ragen meist höchstens drei Stockwerke auf.

Viele der hiesigen Händler wohnen über ihren Geschäften. Im Abteipark findet man auch einige von Taldors besten Schneidern, Lederarbeitern, Edelsteinschleifern, Juwelieren und Edelmetallarbeiter. Die Freifallabtei ist von Spukgeschichten umgeben, was die Stimmung im Viertel aber nicht senkt. Es gibt häufig Straßenfeste, Konzerte unter freiem Himmel und Kunstausstellungen. Die meisten Bewohner des Viertels meiden die Abtei aber dennoch und verbreiten leise die Kunde von angsterfüllten Stöhnen, Hämmern und Schreien, welche die kühle Nachtluft durchdringen.

Admiralsmarsch: Die Admiralsmarsch wurde errichtet, um den Zustrom an Arbeitern unterzubringen, der nach Gründung der Imperialen Werft nach Cassomir kam. Das Viertel kämpft schon lange vergebens gegen die sumpfige Feuchtigkeit des Dunkelholzsumpfes an. Im Norden grenzt die Imperiale Flottenwerft an das Viertel und im Westen Burg Grauwacht mit Grauwachtshatten.

Der Baugrund für das Viertel wurde gewonnen, indem der Sumpf trockengelegt und in den brackwasserhaltigen Graben geleitet wurde, der die Stadt umgibt. Straßen wurden geplant, Gebäude errichtet und Kanalisationen ausgehoben, doch der sich stetig ausweitende – manche sagen auch bösartige – Dunkelholzsumpf griff rasch nach all dem. Im Viertel stinkt es stets nach nassen Schlamm, fauligen Pflanzen und trübem Wasser. Die gepflasterten Straßen sind längst versunken und wurden durch Bohlenwege ersetzt, die über den Schlamm führen. Die meisten Gebäude stehen noch, sieht man von jenen mit schlechten Fundamenten ab, die schon vor langer Zeit eingestürzt sind und Lücken in den Häuserzeilen hinterlassen haben. Die Bewohner des Viertels finden sich mit der Lage ab und beauftragen Baumeister und zuweilen sogar Magier damit, den Stadtteil so trocken wie möglich zu halten.

Da der Kampf gegen den Sumpf aber unter keinem guten Stern steht, ist der Adel längst in andere Viertel abgewandert und lebt hier nun eine Unterschicht aus Handwerkern, Hafenarbeitern und Schlägern. Die Admiralsmarsch wird als Zufluchtsstätte des Verbrechens betrachtet, was die Vagabunden der Hundszähne nur zu gern weiterverbreiten.

Alt-Cassomir: Alt-Cassomir ist eigentlich der drittälteste Teil der Stadt. Das Viertel hat aber während des größeren Teils der Stadtgeschichte das gesamte Stadtgebiet ausgemacht. Es ist auf allen Seiten von beeindruckenden Stadtmauern umgeben und kann nur über zwei gewaltige Tor in der Ostmauer betreten werden. Alt-Cassomir ist ein bezauberndes Viertel aus solide errichteten Gebäuden, gut gepflasterten Straßen und einem Park, der das Viertel umgibt und die Häuser von der Stadtmauer trennt, sodass keine Gebäude im Weg sind, sollten die Mauern bemannt werden müssen. In Alt-Cassomir liegen die Zitadelle der Admiralität, Pharasmas Kanzel und das Quartier, ein ungewöhnlicher Kerker. Ebenso wohnen hier die meisten ortsansässigen Adeligen und Senatoren. Die wenigen Bartlosen (die Angehörigen der taldanischen Unterschicht), die hier leben, sind in der Regel Diener, Gärtner oder Handwerker, die für den Erhalt der Häuser und Parkanlagen zuständig sind. Da auch das Hauptquartier der Stadtwache hier liegt, ist die Verbrechensrate in Alt-Cassomir niedrig, zudem wohnen hier die meisten Angehörigen dieser Polizeitruppe. Dennoch kursieren Gerüchte über seltsame, verhüllte Männer, die nachts durch die Straßen streifen, und verschwinden auch hier ebenso oft wie in anderen Teilen der Stadt Leute auf beängstigende Weise.

Burg Grauwacht: Burg Grauwacht ist eine beeindruckende Festung, welche über die Zufahrt in den Hafen von Cassomir wacht. Die schwindelerregend hohen Mauern und Türme tragen Katapulte, Ballisten und Triböke, die allesamt bereit sind, binnen eines Augenblicks die Hölle über einen feindlichen Kapitän hereinbrechen zu lassen, der wahnsinnig genug ist, unter gehisster Kriegsflagge in den Hafen einzufahren.

Die Burg ist das Heim Gouverneur Bozbejlis, des Administrators der Präfektur Cassomir. Der gewaltige Tempel im Herzen der Burg gehörte früher zu den größten Tempeln Arodens außerhalb von Oppara. Heute kümmern sich Vertreter aller Religionen in Taldor um den Tempel und eine kleine Priesterschule bildet Heiler für den Dienst auf Schiffen der taldanische Marine aus. Grauwacht liegt auf Felsen, die aus dem Dunkelholzsumpf ragen und ist der höchste Punkt in Cassomir. Nur eine Straße windet sich zu den beeindruckenden Toren hinauf und die Sicherheit ist hoch, denn sollte die Burg fallen, so wäre Hafen nicht länger vom Land her geschützt.

Dreitor: Dieses kleine Viertel aus perfekt angelegten Straßen, romantischen Ziegelreihenhäusern, baumgesäumten Alleen und kleinen, aber schönen Parks hat seinen Namen von seiner Lage zwischen den Haupttoren der Stadt und den beiden Haupttoren Alt-Cassomirs. Als reichstes Viertel Cassomirs ist Dreitor die Heimat der restlichen Senatoren und Adeligen der Stadt wie auch der meisten reichen Händler, die in den Schiffsbau involviert sind. Der Abteipark grenzt im Süden an Dreitor, im Westen liegt die Mauer von Alt-Cassomir und im Osten der brackwassergefüllte Stadtgraben, hinter dem sich der Dunkelholzsumpf erstreckt.

Grauwachtschatten: Dieses kleine Viertel versorgt die Burg mit allem Nötigen. Es grenzt direkt an die an be-

eindruckenden Mauern der Burg und windet sich von nördlich der Befestigung bis zur Südostseite herum. Das Viertel liegt den Gutteil des Tages im Schatten der Burg. Es ist sauber und wird bestens von der Stadtwache und Marinesoldaten patrouilliert. Die einzige Anlegestelle außerhalb des Marinehafens ist ein befestigter Anleger, den mehrere Dutzend Lagerhäuser und Import-/Exportgeschäfte umgeben; von hier aus wird die Burg mit Waffen und Vorräten versorgt. Grauwachtschatten liegt größtenteils auf den gleichen Felsen, welche die Burg tragen, und leidet daher nicht unter demselben Verfall, der die Admiralsmarsch plagt. Wer die Admiralsmarsch verlässt und Grauwachtschatten betritt, erkennt den Übergang in dem Moment, indem die Straßen wieder aus dem Schlamm auftauchen und die Gebäude wieder geradestehen.



Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

Hundszähne: Die Hundszähne sind ein Haufen Felseninseln direkt vor der Küste von Burg Grauwacht. Dort haust die größte Gruppe Vagabunden und Abenteurer in Cassomir. Bei Ebbe kann man zum Strand unterhalb der Burg hinübergehen, doch bei Flut nutzen die Bewohner der Hundszähne zusammengeschusterte Kanus und kleinere Segelboote, um an Land zu gelangen. Auf den Hundszähnen hat ein enigmatischer alter Halb-Ork namens **Tarik der Unreine** (N Halb-Orkischer Kämpfer 4/Schurke 2) das Sagen; er sorgt in diesem inoffiziellen Stadtteil Cassomirs für Ordnung, indem er gut zuredet, besticht und auch auf Gewalt zurückgreift. Da das Herz von Cassomirs Schwarzmarkt in dem Gewirr der lokalen Politik liegt, gibt es hier auch Geld – welches Tarik ohne lange zu zögern auch einflussreichen Adeligen der Stadt zukommen lässt. Jahrelange Bestechungen, Erpressungen und auch ein paar fragwürdige Todesfälle haben dazu geführt, dass die Bewohner der Hundszähne weitestgehend in Ruhe gelassen und von der Stadtwache vollständig ignoriert werden. Wer nach Cassomir kommt, um in den berüchtigten Spind vorzustoßen oder gar Gerüchten über Zugänge zu den Finsterlanden nachzugehen, findet auf den Hundszähnen am ehesten magische Gegenstände, Waffen und Schmuggelware, muss dabei aber auch das allgemeine Elend und den vorherrschenden Gestank ignorieren, um den blühenden Schwarzmarkt zu finden.

Imperiale Flottenwerft: Nirgendwo sonst in der Region der Inneren See werden Kriegsschiffe mit demselben Tempo, der Qualität und in der Menge gebaut wie in der Imperialen Flottenwerft von Cassomir. Das schlecht gehütete Geheimnis hinter der unübertroffenen Qualität der Werft liegt in den Dunkelholzbäumen, welche die Druiden des Wildwaldheim-Zirkels fällen und in großer Zahl nach Cassomir schicken lassen. Die beidseitig vorteilhafte Übereinkunft schützt einerseits die Druiden und versorgt andererseits das Imperium mit dem härtesten und zugleich leichtesten Holz Golarions. Nahezu alle taldanischen Kriegsschiffe sind aus diesem Dunkelholz gebaut – und 90% davon stammen aus Cassomir. Der Kern dieses Viertels sind die aufragenden Skelette mehrerer Dutzend Schiffe in verschiedenen Baustadien, um welche sich eine geschäftige Industrie der Seiler, Tischler, Segelmacher, Sägewerke und Teer- und Pechfabriken gebildet hat.

Hier befinden auch jene Orte, die Seefahrer auf Landgang nach langer Fahrt oft als erstes ansteuern – Bordelle, Geldverleiher, Kneipen, Schenken, Kampfgruben, Schreine und offene Marktplätze. Tagsüber ist das Viertel voller Menschen, nachts patrouilliert die Stadtwache engmaschig den Hafen, um die Schiffe zu schützen. Allerdings hindert dies die Kriminalität nicht, sodass Bürgers oft gewarnt werden, sich nachts aus dem Hafengebiet besser fernzuhalten. Nachdem in letzter Zeit bekannte Bewohner des Viertels entführt wurden, sind in der Stadt die Nerven angespannt. Die Stadtwache hat geschworen, diesen Übeltaten auf den Grund zu gehen.

Zitadelle der Admiralität: Die Zitadelle wurde ursprünglich als Zuhause des ersten Gouverneurs von Cassomir errichtet. Es ist ein beeindruckendes Steingebäude in der südöstlichen Ecke von Alt-Cassomir. Zu drei Seiten ist es von hohen Türmen und dicken Steinmauern umgeben, während die vierte Seite die Stadtmauer von Alt-Cassomir bildet. Von der Zitadelle aus hat man einen atemberaubenden Blick auf die Hafenanlagen. Obwohl das Marinehauptquartier auf der Insel Jadrischar in Opara liegt, erhalten die meisten Offiziere hier ihre Ausbildung und dienen in der Zitadelle. Ebenfalls lebt hier Admiral Kasaba, die gegenwärtige Kommandantin der

Taldanischen Imperialen Marine, welche dafür zuständig ist, den Bedarf des Großfürsten an Schiffen zu decken. In der Mitte der Zitadelle ragt ein Gebäude aus Marmor und Granit mit einem offenen Innenhof im Herzen empor. Auf fünf Stockwerken arbeiten hier die besten Schiffsbaumeister und ein großer Offizierskader. Das Büro der Admiralin liegt im obersten Stock an der Südseite mit Blick auf die Flottenwerft, sodass sie die Arbeiten an Dutzenden von Schiffen stets im Blick hat. Da die Zitadelle einst die Hauptbefestigung von Alt-Cassomir gewesen ist, gibt es zahlreiche Ebenen mit Gewölben, Kerkern und Gräften unter dem felsigen Fundament. Viele dieser Gewölbe sind versiegelt und es kursieren Gerüchte über Verbindungen zu den Finsterlanden und einer Großstadt der Derros, welche nachts die Straßen Cassomirs heimsuchen und über eben diese Tunnel in die Stadt gelangen würden.

BEACHTENSWERTE ORTE

Es folgen mehrere der bedeutenderen Örtlichkeiten in Cassomir:

Cassomirs Spind: Das Viertel der Imperialen Flottenwerft wurde im Laufe der Stadtgeschichte wiederholt erweitert und neuerrichtet. Aus einem kleinen Versorgungshafen erwuchs ein beeindruckender Hafen samt Werft, woraus schließlich die Imperiale Werft hervorging. Durch diese ständigen Bauvorhaben und die Angewohnheit des Bodens, nachzugeben und Gebäude zu verschlucken, entstand eine Reihe miteinander verbundener Gewölbe, Kanalisationen, aufgegebener Kellerschosse und überfluteter Tunnel, die in ihrer Gesamtheit als Cassomirs Spind bezeichnet werden. Dort sollen Krokodile, menschengroße Ratten und Rieseninsekten hausen. Und will man den Gerüchten glauben, führen die Gewölbe bis zu einer Stadt in den Finsterlanden.

Etwa ein Viertel des Spinds ist erkundet und kartografiert. Die Gesellschaft der Kundschafter schickt immer wieder Forscher in die Tunnel, erklärt aber nicht öffentlich, warum sie soviel Zeit darauf aufwendet. Eine oberflächliche Erkundung der untersten Ebenen des Spinds hat für Gerüchte über Derros, Drows, Duergars und andere Kreaturen der Finsterlande gesorgt, welche praktisch direkt unter den Straßen Cassomirs hausen sollen. Der Stadtrat hat diese fantastischen Geschichten als das Gebrabbel von Wahnsinnigen abgetan, doch die Bewohner Cassomirs finden es dennoch sehr seltsam, dass alle bekannten Zugänge zum Spind entweder schwer bewacht werden oder dauerhaft versiegelt sind.

Dunkelholzsumpf: Zu Lande ist Cassomir auf allen Seiten von dem schattigen und schlammigen Dunkelholzsumpf umgeben. Dieser Teil des Urwaldes, welcher früher die ganze Region bedeckt hat, ist ein fauliges, brackiges Sumpfgelände voller verschlungener Bäume, dichten Unterholzes, Sumpflöchern, menschenfressenden Pflanzen, Monstern und anderen unschönen Dingen. Der Boden, auf dem Cassomir errichtet ist, wurde einst diesem Sumpf entrisen und die Stadt errichtete einen gewaltigen Graben, der mit jedem Ausbau der Stadt ebenfalls erweitert wurde, um die Bewohner des Sumpfes fernzuhalten. Selbst heute noch heuert die Stadt regelmäßig Abenteurer und Söldner an, welche in den Sumpf vordringen und dort ihr Unwesen treibende Stämme von Humanoiden, gefährliche Hydren oder schlimmeres ausschalten sollen. Ebenso ist es nicht ungewöhnlich, dass die Monster des Sumpfes in die Stadt einzufallen versuchen.

Die Gesellschaft der Kundschafter behauptet seit langem, unter dem Sumpf lägen umfangreiche azlantische Gewölbe und Höhlen, bei denen es sich um die Überreste

einer vor 10.000 Jahren hier errichteten Großstadt der Azlanti handle. Allerdings können sie zum Beweis nur ein paar faulige Gräfte und Inschriften in Steinen vorweisen. Bis heute konnte niemand solche Überreste im Sumpf finden, jedoch eignen sich die dichte Vegetation und die feuchten, fauligen Umstände hier auch bestens, um selbst uralte Ruinen zu verbergen. Die durch den Sumpf bis zu Cassomirs Stadttoren führende Straße liegt auf einem Damm aus Steinsäulen und Holzbohlen; die Taldanische Phalanx patrouilliert sie zwar ausgiebig, dennoch kommt es immer wieder zu Hinterhalten und Überfällen von Banditen. Durch den Sumpf reisende Händler tun sich in der Regel zusammen und heuern Wachen für die Reise an.

Hafenwache: Auf der Burg Grauwacht gegenüberliegenden Seite des Hafens stehen die drei großen Türme der Hafenwache. Der Hauptturm erhebt sich aus der Stadtmauer Alt-Cassomirs und überragt alle anderen Gebäude der Stadt (die Türme der Burg sind zwar höher, liegen aber leider tiefer). Eine breite Festungsmauer verbindet den Hauptturm mit den beiden anderen, kleineren Türmen. Alle drei sind mit Ballisten, Katapulten und Triböken zur Verteidigung der Stadt ausgestattet. Vom Fuße des südlichsten Turmes aus führt eine dicke Kette ins Wasser, wo sie in der Gischt verschwindet. Angeblich kann die Kette mittels einer mächtigen Winde im Keller des Turmes vom Meeresboden angehoben werden; das andere Ende soll sich in einem verborgenen Bunker in der Nähe der Burg befinden, sodass die Stadt den Hafen praktisch gegen Schiffsverkehr abriegeln kann. Die Kette wurde allerdings noch nie benutzt, daher fragt sich so mancher, ob sie nicht einfach nur eine Täuschung ist, damit feindliche Schiffe zögern, in Massen Cassomir anzugreifen.

Heimtückischer Hannes: Vor Jahrtausenden errichteten die Taldani eine Reihe von Leuchttürmen entlang der Sägezahnküste zwischen der Mündung des Sellen und der des Porthmos. Auf diesem Küstenabschnitt gibt es mit Cassomir und Ridonport nur zwei natürliche Häfen, dafür aber verborgene Untiefen und felsübersäte Klippen, zwischen denen der Wind heult und Stürme toben. Um die Küstenschifffahrt zu schützen, wurden magische Leuchttürme als unbemannte Leuchtfeuer errichtet, die Schiffe warnen sollten, wenn sie der Küste zu nah kamen. Von diesen sind mittlerweile fast alle zerstört oder nur noch beschädigte Relikte der einst ruhmvollen Vergangenheit Taldors.

Einer dieser Leuchttürme liegt gleich westlich der Hafenwacht am Eingang des Hafens und funktioniert noch... meistens. Der als Heimtückischer Hannes bekannte Leuchtturm ist über einen Damm mit dem Strand verbunden, der aber nur bei Ebbe begehbar ist. Der Hannes ist ein stabiles Steingebäude, das sich nach oben hin verjüngt und auf dessen Spitze eine stilisierte Flamme hell bei Tag und bei Nacht leuchtet. Der Heimtückische Hannes erhielt seinen Namen aufgrund seiner Eigenart dieses Licht zufällig manchmal abzuschalten – und dies meist zu den ungünstigsten Zeitpunkten, z.B. nachts während eines Sturms. Im Laufe der vielen Jahrhunderte sind dadurch bereits über einhundert Schiffe gesunken. Die Unzuverlässigkeit des Leuchtturmes verwirrt magische Gelehrte; manche denken, die Magie ließe nach, andere vermuten bössartige Einflüsse. Dennoch ist der Heimtückische Hannes für alle Seeleute ein willkommenes Anblick, welche nach Woche oder Monaten auf See nach Cassomir heimkehren.

Pharasma's Kanzel: Auf Alt-Cassomirs früherem Rathausplatz steht mit Pharasma's Kanzel ein seltsames Bauwerk aus Holz, Seilen und Mörtel mit einer etwa 9 m hoch gelegenen Hauptplattform. Es dient als Galgen für

FÜNF ABENTEURERKOMPANIEN AUS CASSOMIR

Diese Gruppen sind nicht die einzigen, die von Cassomir aus operieren oder operiert haben, wohl aber die berühmtesten:

Adleritterpartisanen: Obwohl sie beim Versuch, vor 10 Jahren die Verurteilten aus Pharasma's Kanzel zu befreien, ausgelöscht wurden, leben die untoten Partisanen als ruchloser Beweis weiter, dass Andoran die Autorität des Großfürsten unterminieren will. Mütter ermahnen ihre Kinder, artig zu sein, andernfalls würden sie die Partisanen holen.

Arodens Fünf Heilige: Diese Gruppe besteht aus Halb-Elfen, deren Eltern Anhänger des toten Totes der Menschheit waren. Von Cassomir aus erkundet sie die vielen Ruinen im Landesinneren des Imperiums.

Crantors Bande: Auch wenn Crantors Bande behauptet, schon oft in Cassomirs Spind und auch den gefährlichen Dunkelholzsumpf vorgestoßen zu sein, halten die meisten sie für verzogene Angeber, welche sich mittels Lügen Ruhm aneignen wollen. Sie sind aber dennoch ein gefährlicher Haufen – vor allem für jene, die öffentlich ihre Geschichten hinterfragen.

Hundszahnköter: Die Köter sind eher Schmuggler als Abenteurer, sind aber zu Ruhm gekommen, als sie vor gut 20 Jahren die Hundszähne von Ungeziefer, Untoten und einer sturen Hydra befreit haben. Nun aber arbeiten sie für Tarik den Unreinen als Friedenschützer und rüsten Abenteurer aus.

Schwarzfelsskompanie: Diese immer noch aktive und von **Schmad Schwarzfels** (CG Gnomischer Barde 9) angeführte Abenteurergruppe ist dafür berühmt, so weit wie sonst keiner in Cassomirs Spind vorgestoßen zu sein. Allerdings behält sie für sich, worauf sie alles gestoßen ist.

alle in der Region verübten Kapitalverbrechen. Einmal im Monat werden die für ihre Taten zum Tode Verurteilten aus dem Quartier geholt, an Schaulustigen vorbei durch Alt-Cassomir geführt und unter der Aufsicht des Ehrenwerten Obersten Henkers dann entweder öffentlich gehängt, geköpft oder gevierteilt. Die Position des Henkers ist mit Respekt und einem guten Einkommen verbunden, scheint zugleich aber den Amtsinhaber auch dazu zu verdammen, ein ähnliches Schicksal zu erleiden wie seine „Kunden“. Der gegenwärtige Henker, **Maximilian Marley** (NB Menschlicher Experte 3), ist erst seit einem Jahr im Amt, nachdem er seinen Vorgänger wegen schwerwiegender Verbrechen und Verrat enthaupten musste. Die monatlichen Hinrichtungen sind eine Art lokaler Feiertag, an welchem Bauern, Händler und Leibeigene aus dem Umland in die Stadt strömen, um ihre Waren anzubieten oder Tauschhandel zu betreiben.

Das Quartier: Die meisten taldanischen Gefängnisse liegen im fernen Grenzland, wohin Kriminelle oder politische Gegner geschickt werden, um dort vergessen zu verrotten. Cassomir unterhält jedoch ein eigenes, teilweise von der Marine finanziertes Gefängnis. Es umfasst einen ganzen Häuserblock im Südteil Alt-Cassomirs und besteht zum Teil aus Gefängnis und zum Teil aus Wohnungen und Häusern, in denen reiche Kriminelle unter Hausarrest gestellt werden.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

NEUE TALENTE

Viele junge Leute vernehmen den Ruf der See und kommen nach Cassomir, um sich Jan Cormonts Korsaren anzuschließen. Sie suchen nach Abenteuern und Ruhm im Dienst am Imperium. Andere kommen nach Cassomir, um sich an Cassomirs Spind zu versuchen.

GEWÖLBEKUNDIGER

Du hast während deiner Zeit in Cassomirs Spind so manches gelernt, was dir hilft zu überleben.

Voraussetzungen: Hat Teile von Cassomirs Spind (oder eines ähnlichen Gewölbes) erkundet.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Wissen (Gewölbe) und auf Würfe für Wahrnehmung, um Fallen zu bemerken. Wissen (Gewölbe) ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

TALDANISCHER KORSAR

Wer sich den Korsaren Taldors anschließt, findet sich rasch auf dem Meer wieder, wo er Feinde des Imperiums bekämpft und für sich und seine Kameraden Ruhm gewinnt.

Voraussetzungen: Muss wenigstens 1 Monat auf einem taldanischen Korsarenschiff gearbeitet haben.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Initiativwürfe an Bord eines Schiffes und verursachst mit Leichten Waffen und Einhändigen Waffen 1 zusätzlichen Schadenspunkte, während du dich auf einem Schiff befindest.

Das Quartier ist eine Merkwürdigkeit unter den Gefängnissen, ist es den Gefangenen doch möglich, sich innerhalb der Gebote des Quartiers frei zu bewegen. Zum Tode Verurteilte und Gewaltverbrecher sind in der zentralen Burg mit ihren kräftigen Toren, schweren Ketten und unterbezahlten, überheblichen Wachen untergebracht. Kleinkriminelle wie politische Exilanten, Kriegsverbrecher, berühmte Gesetzlose usw. können sich dagegen im ganzen Häuserblock frei bewegen, wissen aber, dass sie schwer bestraft werden, sollten sie versuchen, das Quartier zu verlassen. Ausgebildete Wachen behalten die Begrenzungen des Kerkers im Auge und prägen sich zudem alle Gefangenen genau ein, um flüchtige Insassen leichter aufspüren zu können. Überraschenderweise ist bislang nur einer Handvoll Häftlingen jemals die Flucht aus dem Quartier gelungen, und das System funktioniert seit über eintausend Jahren.

BEGEGNUNGEN

Obwohl Cassomir ein Zentrum der Zivilisation ist, gibt es hier genug Gefahren für den Frieden und die Sicherheit.

Abenteurer auf den Hundszähnen: Tarik der Unreine herrscht über die Hundszähne mit eiserner Faust, dennoch gibt es immer jemanden, der ihn stürzen und die begrenzten Ressourcen der Inseln an sich reißen will, um Kontrolle über jenen Teil der Stadt zu erlangen, welche Abenteurer ausstattet und ausrüstet. Entsprechend ist Tarik stets mit dem einen oder anderen Geplänkel beschäftigt, um seine Herrschaft zu wahren, und hat Positionen an jene zu vergeben, die ihm die Treue schwören. Alternativ könnte eine Bande den SC eine große Summe Gold-

münzen anbieten, wenn sie ihr helfen, Tarik für immer auszuschalten.

Cassomirs Spind: Der Großteil von Cassomirs Spind ist immer noch unerforscht und geschäftige SC können gute Arbeit – und hohe Belohnungen – finden, indem sie sich einer der Abenteurerkompanien anschließen, die jede Woche in den Spind vorstoßen. Die meisten kratzen nur an der Oberfläche und kehren mit ein paar Münzen oder nett anzusehenden Dingen zurück, während ein paar wenige, tapfere Gruppen Monate unter der Oberfläche verbringen und mit Geschichten über Monster, Bewohner der Finsternis und vergessene Städte zurückkehren – und mit prallen Säcken voller Rüstungen, Waffen und Schätzen!

Es kam aus dem Sumpf: Cassomirs Graben hält nur jene Dinge fern, die nicht schwimmen können. Der Dunkelholzsumpf ist aber voller Monster mit Flossen. Die SC hören Hilferufe vom Rand der Stadt her, wo eine kleine Gruppe Seetrolle die Stadtbewohner angreift, um sie als Abendessen in den Sumpf zu verschleppen.

Heimkehrende Seeleute: Eine Mannschaft ungehobelter Korsaren oder stolzer Seefahrer der Imperialen Marine kehrt nach Cassomir mit Taschen voller Gold und Köpfen voller Übermut zurück. Die Stadt hat stets Schwierigkeiten, ihre eigenen Seeleute in den an die Werft angrenzenden Stadtteilen unter Kontrolle zu behalten, und die SC wären gut beraten, sich in diesen wilden Kneipen rund um den Hafen vorsichtig zu verhalten.

Lanzengang: Turniere und andere ritterliche Wettkämpfe sind eine beliebte Beschäftigung zu Friedenszeiten für adelige Ritter, um Ruhm und Münzen zu erlangen und die Unterschichten zu unterhalten. Bestimmte Ritter schlechten Rufes planen allerdings, bei ihren Turnieren zu betrügen, sodass Rivalen oder städtische Beamte die SC als Ermittler anheuern könnten.

Platz für den Gouverneur: Wenn der Gouverneur der Präfektur Cassomir auf den Straßen seiner Stadt unterwegs ist, wird er von wenigstens einer Kompanie der Stadtwache begleitet. Diese Gruppe ist sehr ungeduldig und stößt Bürger zur Seite und macht mit jedem Widerstand kurzen Prozess. Die SC finden sich in einer Situation wieder, in der es gilt, Kinder oder Alte davor zu bewahren, niedergedrampelt zu werden. Vielleicht müssen sie auch die Wachen des Gouverneurs behindern, damit ein paar Straßenhändler ihre Waren in Sicherheit bringen können, ehe ihre Verkaufsstände niedergedrissen werden.

Richttag auf Pharasmas Kanzel: Der erste Schwurtag jedes Monats ist der Richttag auf Pharasmas Kanzel. Die Bürger Cassomirs und der Umgebung strömen nach Alt-Cassomir, um zuzusehen, wie die Verurteilten aufgeküpft, enthauptet, gevierteilt oder zur Unterhaltung der Menge magisch zu Tode befördert werden. Das Spektakel führt aber auch Taschendiebe, Beutelschneider und Schläger teils in Banden nach Alt-Cassomir, daher werden an solch geschäftigen Tagen stets fähige Krieger gesucht, um die Patrouillen der Stadtwache aufzustoeken.

Straßenkampf: Cassomir ist eine größtenteils sichere Stadt, weist aber dennoch kriminelle Elemente auf, auch wenn diese größtenteils aus den Schatten herausoperieren. Die SC könnten sich zwischen zwei streitenden Banden wiederfinden, deren Disput auf der Straße ausgetragen wird und zu einem blutigen Konflikt auswächst.

Ungeziefer in der Werft: Die Imperiale Schiffswerft benötigt immer kräftige Leute, welche den Hafen von Ungeziefer freihalten, egal ob es um echtes Ungeziefer, Monster oder Menschen geht. Riesenratten, Diebe und

Käferschwärme suchen die Werft jede Nacht heim und die Wache des Viertels ist stets damit beschäftigt, alles intakt zu halten, bis der Morgen anbricht. Neue Abenteuerer werden oft für eine Woche oder einen Monat lang angeheuert, um Ungeziefer zu bekämpfen oder gar in den Spind vorzustößen und die Quelle eines Befalls auszulöschen oder der Kanalisation einen Kult oder eine Diebesbandes auszüräuchern, welche den Schiffsbau gefährdet.

Von Derros entführt: Die Bewohner Cassomirs ziehen es zwar vor, die Gerüchte über unter der Stadt lauernde Derros als das Gebrabbel von Verrückten abzutun, doch in Wahrheit gibt es mit Corgunbier sogar eine große Derrostadt unter Taldors Marinezentrum. Derros werden in seltenen Fällen sogar nachts an der Oberfläche auf der Suche nach leichter Beute (Nahrung, Ausrüstungsgegenstände oder Sklaven) gesichtet. Die SC stoßen auf eine Gruppe Derros, welche gefesselte und geknebelte Bürger gerade zu einem offenen Kanalisationszugang schleifen, um sie als Sklaven auf die Märkte der Finsterlande zu verschleppen oder für ihre grausamen Experimente als Versuchsobjekte zu missbrauchen.

Cassomir ist bestens als Startpunkt einer Finsterlandkampagne geeignet, Die SC können in der Stadt ihre Operationsbasis aufschlagen und dann wiederholt in die Tiefe vorstoßen, Schläge gegen die Derro-Ortschaft ausführen, die weiter entfernt liegende Duergarhauptstadt Hagegraf erkunden oder noch tiefer nach Sekamina vordringen. Unethische SC könnten mit den Duergar oder Derros Handelsabkommen schließen und sie mit Holz, bzw. Sklaven versorgen – siehe auch den *Almanach der Finsterlande*.

Zwangsverpflichtet: Cassomir ist überraschend frei von Obdachlosen, da in der Stadt häufig Vagabunden zusammengetrieben, wegen „Herumtreiberei“ verurteilt und als Ruderer auf die Schiffe der Taldanischen Korsaren verbracht werden. Manche müssen auch in der Werft arbeiten oder werden zum Dienst in der Stadtwache gepresst, sollten sie mit Waffen umgehen können. Gerade niedrigstufige SC könnten leicht einer solchen Säuberungs- und Rekrutierungsaktion der Taldanischen Phalanx zum Opfer fallen und so zu neuen Karrieren gezwungen werden.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium



DERRO-ALCHEMIST



KATHEER

Über Katheer werden tausend Dinge gesagt, und alle sprechen über ihren Reichtum, ihr Alter oder die Massen von Händlern, Sklaven und Zeloten in ihren Straßen. Wenige sprechen dagegen von der Geschichte oder dem Einfluss dieser ehrwürdigen Stadt oder von den Geheimnissen, welche direkt unter ihrer eingöhlten und parfümierten Haut lauern.

Katheer war bereits eine uralte Stadt, als die Keleschiten sie eroberten. Sie war gewachsen, gefallen, hatte als Ruinen existiert, war wieder aufgebaut und dann wieder bereits nahezu aufgegeben worden, als die Nomaden der Pareschebene begannen, sich zwischen den unheimlichen, zerbrochenen Statuen und eingestürzten weißen Steingebäuden zu treffen, um miteinander Handel zu treiben.

Im Jahre 1290 AK veranstalteten diese Nomaden ein großes Pferderennen, das Histaquen, zur Feier ihrer alljährlichen Zusammenkünfte ab. Diese Tradition besteht noch heute. Während das Histaquen an Berühmtheit gewann und Kelesch mehr und mehr Macht erlangte, wurde der Lagerplatz wieder zu einer Stadt. Der erste Besuch eines keleschitischen Herrschers – der Kaiserin Aschtirat II. im Jahr 1396 AK – löste eine fieberhafte Bauphase aus, da die Bewohner Katheers ihrer fernen Herrscherin beweisen wollten, dass sie trotz des Avistan regierendem Barbantums immer noch korrekte Bürger des Reiches waren. Mit der Zeit wuchs die Stadt immer weiter und verschlang dabei die meisten Ruinen jener uralten Städte, die zuvor an ihrem Ort bestanden hatten. Es gibt aber einige Außenbezirke, welche jeweils als Alte Stadt bekannt sind, die von der Bauwut und Expansion relativ unberührt geblieben sind und eher umbaut wurden.

Während einer Periode der Spannungen zwischen der Stadt und den Stämmen der Pareschebene wies die Satrapin Meryste III. den Bau einer Stadtmauer an. Da sie das Wachstum der Stadt nicht einschränken wollte, befahl sie, den Scheitelpunkt der halbkreisförmigen Mauer 3 Kilometer nördlich des Palastes anzulegen – dieser Punkt lag bereits deutlich innerhalb des Stadtgebietes. Das heutige Katheer ist eine destillierte Version von Qadira im Kleinen: reich, schön, stolz, gnadenlos und stets wachsam, ob jemand ihre Ehre beleidigt oder ihre Sicherheit bedroht.

KATHEER

N Metropole

Gesetz +6; Gesellschaft +2; Korruption +4;
Verbrechen +2; Wirtschaft +7; Wissen +7;
Eigenschaften Akademie, Heilige Stätte,
Magiefreundlich, Sehenswürdigkeit, Strategische
Lage, Wohlhabend
Gefahr +10

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Herrscher
Einwohner 132.450

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Hohepriesterin Samisalah (NG Menschliche
Klerikerin der Sarenrae 17)
Satrap Xerbystes II (N Menschlicher Adelige 3/
Ritter^{EXP} 12)
Wesir Hebizid Vraj (NG Menschlicher Adelige 4/
Ermittler^{ABR VI} 10)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 28.800 GM; Kaufkraft 170.000 GM;
Zauberei 9. Grad
Gegenstände, Schwächere nahezu alle;
Durchschnittliche 4W4; Mächtige 3W4

DAS HISTAQUEN

Dieses seit Urzeiten praktizierte Pferderennen beginnt traditionell in Katheer, führt nach Osten bis zu einer Wendemarke am Fuße der Zhoberge und dann zurück nach Westen entlang dem Ufer des Paschman bis nach Katheer. Der Sieger erhält von den Stadtältesten seinen Preis unter Ausschluss der Öffentlichkeit. Zwei Dinge sind über das Rennen allen bekannt: Der siegreiche Reiter wird auf immer von den Stämmen der Pareschebene als Held betrachtet werden und jede Form des Betrug, sei es mittels Magie oder Abweichen von der vorgegebenen Strecke und ihren Haltepunkten, wird mit dem Tod bestraft.

Glitzernde, verzierte Paläste koexistieren mit dem widerwärtigen Schrecken von Sklavenmärkten. Neu errichtete Gebäude, jedes luxuriöser als das letzte, scheinen den Himmel auf ihren Schultern zu tragen, während die uralten Viertel der Stadt immer weiter verfallen.

Für die Bewohner Avistans ist Katheer ein Wunderland aus Reichtum und exotischer Eleganz. Nach den Standards des zentralen keleschitischen Reichsgebiets ist Katheer dagegen nur eine strategisch gelegene Grenzstadt am fernen Ende des Imperiums und umgeben von den primitiven und unbekömmlich-unhöflichen Völkern Avistans. Da Katheer aber ein Ende der äußerst wichtigen Goldstraße bildet und somit das Herz des keleschitischen Handels mit Avistan und Garund darstellt, gilt der Stadt dennoch die Aufmerksamkeit des Reiches. Allerdings plant Kelesch großflächiger und weitläufiger über Jahrhunderte hinweg und die langfristigen Entwicklungen auf ganzen Kontinenten beachtend, während die Belange Katheers eher dringlich den Moment und die Gegenwart betreffen.

Die meisten keleschitischen Bewohner Katheers sehen sich als Bewahrer und Beschützer der keleschitischen Lebensweise unter erschwerten Bedingungen. Sie glauben, dass der Wunsch des Reiches nach wirtschaftlicher Expansion ohne Blutvergießen von Selbstgefälligkeit und vielleicht auch Faulheit angetrieben wird, und würden gern zu jenen Tagen zurückkehren, in denen Keleschiten mit dem Schwert in der Hand statt mit klingender Münze erobert haben. Ebenso sind sie angesichts der im Reich herrschenden Ablehnung des in Qadira praktizierten Sklavenhandels starrsinnig und bestehen darauf, die zusätzliche Arbeitskraft zu benötigen, um ihre Verteidigungsanlagen gegen taldanische Feindseligkeiten stärken zu können. Und sie würden äußerst gern das ganze weite Keleschitenreich davon überzeugen, dass es das Schicksal ihres Volkes sei, die ganze Welt militärisch zu erobern.

WICHTIGE ÖRTLICHKEITEN IN KATHEER

1. Garten der Gaben: Dieser hoch aufragende, aus geschmücktem Messing erbaute Palast ist voller junger, schöner Diener und Dienerinnen, Glückspielangeboten, Luxusgeschäften und Edelboutiquen und anderen Freuden. Der Garten wird von Elementargeistern geleitet, sodass Besucher zuweilen die Gelegenheit erhalten, einem Elementargeist einen Gefallen zu tun, der ihnen im Gegenzug einen Wunsch verleiht. Besucher sollten allerdings in solchen Fällen besser ihre Anwälte dabei haben, da die Elementargeister bei Verhandlungen in der Regel besser abschneiden.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium



2. Besucherzentrum: Dieses gold-weiße Gebäude im kunstvollen lokalen Stil sollte der erste Anlaufpunkt für jeden sein, der nicht zu den Bürgern des Padischahreiches gehört. Fremde, die sich hier registrieren lassen, erhalten Vorteile und Schutz, doch wer darauf verzichtet, kann schnell mit dem Gesetz in Konflikt kommen.

3. Hafen: Ein langer Uferstreifen von anderthalb Kilometer wurde mühevoll zu einem halbkreisförmigen Hafen geformt. Der stets geschäftige Hafen von Katheer mit seinen Anlegern und Werftanlagen ist immer voll von allen möglichen Wasserfahrzeugen. Sklaven und Hafendarbeiter sind unermüdlich dabei, die vielen Schiffe zu entladen, mit neuer Fracht zu beladen und dann wieder fortzuschicken.

Dhaus mit weißen Segeln patrouillieren den Hafen, lassen bekannte Schiffe hindurch und verwehren jenen die Einfahrt, denen der Satrap den Zugang zum Hafen untersagt. Der Kapitän jedes Schiffes muss einen Hafenspezialisten des Bootes an Bord lassen, das ihn anhält, und sein Ladeverzeichnis offenlegen, sowie ihm traditionell Salz zum Geschenk machen – oft wird dabei auch eine kleine Geldspende übergeben. Nach Katheer reisende Kapitäne sammeln traditionell das Wasser aller von ihnen besuchten Häfen in Eimern und übergeben das nach Verdunsten des Wassers zurückbleibende Salz quadiranischen Seeleuten als Geschenk.

Das Vorlegen der Frachtpapiere ist eine Formalität – keine Art von Fracht ist in Katheer verboten, der Umfang der Bestechungssumme entscheidet aber, welcher Liegeplatz dem Schiff zugewiesen wird – die zentralen Plätze werden schneller von Träger be- und entladen, zudem liegen sie näher an den improvisierten Märkten, welche oft spontan am Ufer entstehen – und wie lange der Kapitän warten muss, bis er seine Fracht entladen darf. Allerdings spielt dabei auch die Qualität des übergebenen Salzes eine nicht zu unterschätzende Rolle: Ist diese minderwertig, dauert die Inspektion länger und mag sich der Inspekteur derart beleidigt fühlen, dass er trotz eines prallen Beutels klingender Münzen dem Schiff einen der abgelegenen Anleger zuweist – oder im schlimmsten Fall gar die Segel des Schiffes aufschlitzen lässt und es aus dem Hafen verweist. Hochwertiges Salz dagegen mag eine eher traurig ausgefallene Bestechungssumme ausgleichen.

Hat ein Schiff im Hafen angelegt, bietet eine scheinbar endlose Zahl an Arbeitern und Sklaventreibern an, die Fracht zu entladen. Händler wollen als erste erfahren, was neu in die Stadt gelangt, um ihre Preise neu berechnen zu können, ehe die Güter auf den Markt gelangen, Frauen bieten den Seefahrern ihre Gesellschaft an und Priester hoffen, arme Seelen zu bekehren, nun da sie das trockene Land wieder erreicht haben. Manche Kapitäne – die sich die nötigen Anlegerechte dazu erworben haben – ziehen es aber auch vor, bestimmte Fracht zu entladen, dann wieder abzulegen, ein Stück weiter den Paschman hinauf zu segeln, wieder anzulegen und die nächste Art von Gütern zu entladen, statt dafür zu bezahlen, dass sie von Trägern oder Karren durch den beengten und überfüllten Hafen zum Markt geschafft werden. – Schließlich lautet das Sprichwort: „Es muss wahrlich ein reicher Mann sein, der sich erlauben kann, durch ganz Katheer zu wandern.“

4. Der Große Markt: Am Nordrand des Hafens und diesem so nahe, dass man keine Grenzlinie erkennen kann, liegt Katheers Großer Markt, wo uralte Gebäude neben provisorischen Marktständen stehen und man alles erwerben kann. Im Grunde besteht der Unterschied zur Umgebung in den geordneten Verkaufseinrichtungen, wo anderswo ein chaotischer Haufen aus Zelten, umgestürzten Karren und krakelenden Kindern bestehen würde.

FEILSCHEN IN QADIRA

Keleschitische Händler sind sehr stolz auf ihr Können, Preise zu ihren Gunsten aushandeln zu können. Daher macht es ihnen große Freude, wenn sie ihr Können mit Kunden messen, die ebenso schlaue und listig sind wie sie.

Die meisten Transaktionen sollten die normalen, aufgeführten Preise nutzen, der SL könnte aber auch dann und wann entscheiden, eine Begegnung mit einem NSC-Händler lebendiger zu gestalten. Feilschen kann großen Spaß machen, sofern man ein paar wichtige Dinge beachtet:

Feilsche nicht um alles. Wenn du um jeden Dolch und jedes Hemd zu feilschen beginnst, hält dies das Spiel auf, ohne wirklich etwas zu bringen. Hebe dir das Feilschen für wichtige Gegenstände oder Geschäfte auf, bei denen viel Gold auf dem Spiel steht.

Feilschen ist kein Raubüberfall. Dein Charme, deine Schläue und das Wissen über den Gegenstand, um den es geht, sind viel wichtiger als die Frage, ob ein Händler vor dir voller Angst ist oder nicht. Fertigkeitseränge in Bluffen, Diplomatie, Motiv erkennen und Schätzen können dir allesamt helfen, wenn du einen Preis aushandelst.

Gier kann schaden. Solltest bereits einen besseren Preis erzielen, als du eigentlich denkst zu verdienen, dann lass es dabei. Wenn du es nämlich übertrieb, könnte der Händler dir einen minderwertigen Gegenstand verkaufen oder später schlecht über dich sprechen.

Beim Feilschen in Katheer kommen häufig die folgenden Taktiken zur Anwendung:

- Beleidigen der gesuchten Güter („Mein neugeborener Sohn schmiedet eine bessere Klinge!“).
- Behaupten, dass man sich den geforderten Preis nicht leisten könne („Mein Weib und meine Kinder müssten hungern, würde ich diesen Preis zahlen!“).
- Desinteresse vortäuschen.
- Interesse an einem anderen Gegenstand im Angebot vortäuschen.

Persönliche Beleidigungen funktionieren zuweilen, sofern man bereit ist, selbst ein paar einzustecken.

Vergiss aber nie, dass das Feilschen um nichtmagische, gewöhnliche Dinge nicht nur Spielzeit kostet, sondern zudem den feilschenden Charakter auch daran hindert, anderweitig in Qadira spannende Dinge zu erleben.

Schnelles, regelloses Feilschen, das auf dem ruhigeren Alten Basar als Beleidigung betrachtet werden würde, schallt durch die vom Gewürzduft geschwängerte Luft. Es waren hier alle möglichen Dinge verkauft: Gewürze, Schmuck, Waffen, Rüstungen, Töpfergegenstände und Sklaven. Nichts lässt sich nicht finden, doch was am häufigsten gehandelt wird, sind Geheimnisse.

Zwischen den Ständen und Geschäften wispern und intrigieren die Adligen des Hofes und handeln häppchenweise mit Informationen, um ihre Pläne voranzutreiben, wobei sie jede Transaktion sorgsam als Feilschen um irgendwelche Handelswaren tarnen. Doch so wertvoll Geheimnisse auch in Katheer sind, kein Einheimischer möchte, da sie an fremde Ohren dringen. Qadiraner schützen ihre Privatsphäre gegenüber Nichtkeleschiten und strengen sich oft sehr an, zu verbergen oder gar zu

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

verneinen, was im Grunde auf der Hand liegt, und sprechen in Redewendungen, Sprichwörtern und Codes, sollten Ausländer in der Nähe sein.

5. Venicaanische Hochschule der Medizin und Chirurgie: Dieser ausgedehnte Komplex steht im Herzen des Universitätsviertels und zugleich im Schatten des Satrapenpalastes inmitten einer vom Leben erfüllten Masse anderer Schulen und Universitäten. Ihre in den neuesten keleschitischen Erkenntnissen der Medizinwissenschaft unterwiesenen Schüler und Lehrer sitzen oft auf den Steinstufen der Hochschule und rufen den Angehörigen anderer Schulen zu, dass ihre medizinische Denkweise und Philosophie allen anderen überlegen sei.

In Katheer gibt es zwar Schulen der Philosophie, Astrologie, Baukunst und Magie zuhauf, doch die Venicaanische Schule übertrifft sie alle an Prestige. Hier wurde die Herstellung der berühmten Gildea-Myrrhe perfektioniert und in diesen Hallen werden die stärksten heilkräftigen Zauber und magischen Gegenstände hergestellt. Während des Krieges zwischen Taldor und Qadira wurde die Hochschule insgesamt drei Mal angegriffen, doch jedes Mal sind die gemeinen Bürger der Stadt zu ihrer Verteidigung herbeigeeilt, welche den Ort als zu wichtig und selbstlos erachteten, als sie seine Zerstörung erlaubt hätten.

6. Haus des Morgensterns: Dieses zu Ehren Kaiserin Aschtirat II. gegründete Kloster ist die Heimat eines Ordens gut trainierter Mönche, welche den Frieden auf Katheers Straßen wahren.

7. Azurkanal: Dieser breite, seichte Kanal ist von Promenaden aus Marmor und Gold flankiert. Magie sorgt dafür, dass das 0,90 m tiefe Wasser klar bleibt und Betrachter die Mosaik sehen können, welche die Wände des Kanals schmücken. Der offizielle Zweck des Kanals besteht darin, Güter per Fähre vom Paschman zum Palast zu bringen, allerdings können Katheers Kinder – und viele Erwachsene – dem kühlen, klaren Wasser nicht widerstehen. Die Promenaden liegen im Schatten duftender Zedern, blühender Bäume und verzierter Marmorbögen und werden gern für Mahlzeiten, Unterrichtsvorlesungen und Feste genutzt. Für nur 2 GM kann man ein bunt bemaltes Floß mieten und sich auf dem Wasser erholen, während man gekühlte Früchte und Getränke genießt.

8. Qahirpalast: Der Palast ist der Sitz imperialer Macht in Qadira und beherbergt den Satrap, den Wesir und den Herrscherhof. Bürgerliche und Ausländer dürfen den Palast nur zusammen mit einem adeligen Fürsprecher betreten. Ein kleineres, an den öffentlichen Palasthof angrenzendes Verwaltungsgebäude dagegen steht jedem offen und ermöglicht keleschitischen Bürgern mit Vertretern des Reiches Kontakt aufzunehmen.

9. Löwenhöhle: Dieser Glaspalast ist die Heimat von Safya, einer Schahiyän des Haxamenidenzweiges der Herrscherfamilie und entfernter Base Königin Schu'bat. Nach einem Streit mit dem Groß-Padischah wurde sie nach Katheer verbannt. Nun versucht sie den lokalen Adel davon zu überzeugen, die Nachfolgersprüche Kalans, eines der Söhne des Herrschers zu unterstützen.

10. Alter Basar: Der älteste Markt in Katheer besitzt zugleich das höchste Ansehen. Dieser Status erwächst al-

lerdings aus einer beachtlichen Aufsicht durch die Stadtregierung und die daraus resultierenden Steuern treiben die Preise nach oben. Für Besucher, die erstmals in Katheer weilen, stellt der Alte Basar aber einen sicheren, sauberen Weg dar, um an ein atemberaubendes Angebot an Waren, Speisen und Dienstleistungen zu gelangen.

11. Tempel der Pracht des Morgens: Katheers größte Kathedrale ist das Zentrum des Sarenraeglaubens in Qadira. Da man aber den militanten Kult der Dämmerblume hier ablehnt, hat man Probleme mit den Sympathisanten des Kultes innerhalb von Verwaltung und Regierung. Das elegante, nach oben offene Gebäude heißt aber dennoch jeden Morgen tausende treuer Gläubiger willkommen, die zusammenkommen, um die Sonne zu begrüßen.

12. Schule für Planaren Handel: Der keleschitische Herrscherhof unterhält Handelsbeziehungen zu mehreren extraplanaren Mächten und fördert diese große Schule, welche Händler in den Feinheiten der extraplanaren Etikette und Geschäfte unterweist.

13. Krone des Sonnenuntergangs: Der westliche Endpunkt der Goldstraße ist ein großer, erhöhter runder Platz am Ufer. Schlanke weiße Säulen tragen ein Dach, welches wie eine riesige Replik der Herrscherkrone geformt ist. Die Goldstraße ist zwar in Wahrheit ein Netzwerk aus Wegen

und Straßen und kein einzelner Pfad, doch in Katheer wird ihr Name äußerst wortwörtlich, führt doch eine breite, goldgeplasterte Allee durch die Stadt bis zur Krone.

Jeden Tag verkaufen hier andere Händler ihre Waren, allerdings sind die meisten ihrer Güter zu teuer, als dass der durchschnittliche Bürger auch nur davon träumen könnte, hier einzukaufen. Patrouillen bewachen die Goldstraße zu jeder Zeit, die letztendlich war nicht erforderlich sind, schützt doch die uralte Elementargeistmagie, mit welcher die Straße gepflastert wurde, diese ebenfalls – herausgekratztes oder -gebrochenes Gold löst sich in Nichts auf, während Schäden sich automatisch regenerieren, sodass es nahezu unmöglich ist, von dem Gold zu stehlen. Auch Gerüchte über Flüche, denen die verdammten „Straßenkratzer“ zum Opfer fallen, helfen dabei, die Straße zu schützen, allerdings weiß niemand, ob es diese Flüche wirklich gibt. Manche Stadtbewohner nutzen den abfälligen Begriff „Straßenkratzer“ auch für Angehörige der Gesellschaft der Kundenschafter, treten ihre Beauftragten doch oft sehr aggressiv auf.

14. Zenit der Dämmerblume: Dieser einfache, fensterlose Turm aus weißem Marmor ragt etwa 60 m hoch auf. Er wurde so errichtet und zudem im Laufe der Jahrhunderte poliert, dass man die Kanten der Blöcke nur noch mit sehr scharfen Augen überhaupt erahnen kann. Drinnen führt eine große Wendeltreppe von seinem Fuß bis zur Plattform an der Spitze hinauf. Von dort oben aus kann man von der Innere See bis zum Fuße der Zhoberge blicken – dies ist in Katheer ansonsten nirgends möglich.

Sarenrae begünstigt jene, welche auf dem Zenit beten: Ein zauberkundiger Sarenraegläubiger, welcher von der Plattform aus den Sonnenaufgang beobachtet, erhält einen zusätzlichen Zauberplatz des höchsten ihm zugänglichen Zaubergrades, wenn er das nächste Mal seine Zauber vorbereitet; ein Zauberkundiger kann diesen Vorteil allerdings nur ein Mal pro Jahr erlangen.



KELESCHITE

KONTAKTE

Ausländer fallen in Katheer oft rasch auf, vor allem wenn sie sich nicht bemühen, zwischen den Einheimischen nicht aufzufallen. Die folgenden Individuen könnten sich für sie interessieren:

Aqschan Flammenhaar: Dieser heißblütige Thaumaturg hat überhaupt keine Haare mehr, seitdem sie ihm während eines Zauberduels vor über zehn Jahren fortgebrannt wurden. Er ist dennoch zu mächtig, als dass die Wachen des Satrapen ihn angreifen könnten, ohne dabei dem Padischahreich Schande zu bereiten, und so streift er durch die Straßen von Katheer in seiner gelben Robe mit roten Absätzen und verkündet Unsinn, welcher in den Augen einiger große magische Erkenntnisse enthält. Er neigt zu wahnsinnigen Wutausbrüchen und fackelt alle in seiner Nähe ab, wenn ihn die Frustration übermannt, dass niemand ihn versteht. Angeblich hat er irgendwo in Qadira eine große Menge magischer Gegenstände gehortet, jedoch war bisher niemand so dumm, ihn nach dem Versteck zu fragen.

Donesch, der Herr der Peitschen: Wie sein Beiname andeutet, ist Donesch ein Sklavenhändler. Das Fortbestehen des Sklavenhandels in Qadira ist ihm sehr wichtig, würde er doch sonst seinen Lebensunterhalt verlieren. Er stellt daher allen nach, welche den Erwerb, den Handel mit und die Ausbildung von Sklaven stören, egal ob es um seine Sklaven oder die anderer geht. Zudem sucht er stets nach kräftigen Männern und Frauen, die freiwillig oder nicht in seine Dienste treten.

Laqat: Die alte, scheinbar gebrechliche Frau ist in Wahrheit eine erfahrene Bardin und weiß um das Kommen und Gehen nahezu aller wichtigen Intelligenzwesen in Katheer, so unmöglich sich dies auch anhören mag. Sie lebt vom Handel mit Informationen und könnte andere mit dem Überbringen von Nachrichten oder Aufstöbern von Geheimnissen beauftragen, wobei sie oft nur als Mittelsmann auftritt und die wahren Hintermänner unbekannt bleiben.

Matviyyah: Diese gläubige und treue Derwisch der Dämmerblume ist zugleich Kriegerin und Priesterin und gehört zu den bekanntesten Sareniten in Katheer. Im Gegensatz zu anderen Derwischen wünscht sie aber keinen Krieg mit Taldor oder anderen Nationen und glaubt, dass jene Sareniten, die dies fordern, ihre heiligen Pflichten ignorieren, andere zu heilen und Wissen zu verbreiten. Oft wendet sie sich an Fremde, um mit ihrer Hilfe die militaristischen Anhänger ihrer Göttin insgeheim zu unterminieren. Sie hofft, dass eines Tages ihr ganzes Volk die sanfte Wärme der Sonne spüren wird.

NEUE REGIONALWESENSZÜGE

Die Einheimischen dieser großen Stadt kommen in den Genuss einzigartiger Gelegenheiten:

Händler aus Katheer (Qadira): Du bist zwischen den Verkaufsständen des größten Handelspostens der Welt aufgewachsen und kann den Wert eines Gegenstandes beinahe riechen, ehe du ihn berührst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Schätzen, zudem ist Schätzen für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Venicaanischer Arzt (Qadira): Du hast an der Hochschule für Medizin und Chirurgie studiert und kennst die sichtbaren Symptome der Leiden und Giftstoffe, denen du begegnen könntest. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Heilkunde, um Krankheiten und Vergiftungen zu behandeln, zudem ist Heilkunde für dich stets eine Klassenfertigkeit.



DIE STILLEN KLINGEN

Diese Diebe und Assassinen sind die Augen, Ohren und Vollstrecker des Satrapen, wenn er außerhalb der Befugnisse seines Amtes oder fern der Überwachung durch den Wesir agieren will. Diese treuen Diener arbeiten im Interesse der Stadt und für eine bessere Zukunft – zumindest glauben sie das -, indem sie jene töten, welche den Zorn des Satrapen auf sich ziehen oder ihn an den Groß-Padischah verraten.

HEILENDE DÜFTE

In Katheer werden Mengen an Gildea-Myrrhe hergestellt, die aber nur in den hiesigen Verkaufsständen auch erworben werden können. Über ihre Ursprünge oder wie sie ihre Kraft erlangt, ist aber kaum etwas bekannt; man bezeichnet sie auch als Heilkräftige Myrrhe und sie gehört wohl zu den bekanntesten Entdeckungen der Gelehrten der Venicaanischen Hochschule für Medizin und Chirurgie:

GILDEA-MYRRHE

PREIS 50 GM
GEWICHT —

Wenn du dieses Harz verbrennst, füllt es einen Bereich von 4,50 m Radius mit schwachem Rauch. Der Rauch währt 24 Stunden lang, sofern er nicht von durchschnittlichem oder starkem Wind zerstreut wird. Eine Kreatur, welche im Wirkungsgebiet ruht oder Langzeitpflege erhält, während der Rauch aktiv ist, erlangt 1 zusätzlichen Trefferpunkt pro Stufe zurück. Mehrere Anwendungen der Gildea-Myrrhe innerhalb von 24 Stunden sind nicht kumulativ.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre
Freunde

Der Turm in der
Finsternis

Sinfonie des
Wahnsinns

Das Grab des
Windes

Ein Persönliches
Gespräch

Bestiarium

DER PUPPENMACHER

von Jason Keeley

Dieser Bericht war Teil einer vergessenen Patientenakte der Dornsteinanstalt. Er ist sehr traurig, führt aber nicht dazu, dass ich meine Träume besser verstehe. - JW

Ich stand, eine Kerze in der Hand, umgeben von den Geistern meiner Kindheit auf dem Dachboden und dachte an meine Mutter. An ihr Lachen. Wie sie an Regentagen Mandelkuchen buk. Ihre Enttäuschung, als ich ihr erzählte, dass ich den Nimmermüden beitreten wollte. Ihre Freude, versetzt mit ein wenig Traurigkeit, zu den wenigen Gelegenheiten, zu denen ich nach Caliphas zurückkehrte. Diese Erinnerungen waren das Einzige, was mir von ihr geblieben war.

Hinter mir fielen Schritte. „Sieh dir bloß den ganzen Müll an.“

Ich drehte mich um. Cormin hatte sein Trauerjackett aufgeknöpft und sein Halstuch gelockert. Er hielt eine Spielzeugarmbrust in der Hand und wühlte mit der anderen in einer kleinen Truhe.

„Von dem Zeug gehörte dir genauso viel wie mir“, sagte ich.

Er schnaubte. „Aufgetragene Sachen, Vivi. Mutter und Vater hätten mir deine alten Kleider angezogen, wenn sie auf den Gedanken gekommen wären.“

Er zog einen hölzernen Bolzen mit stoffgepolsterter Spitze aus der Truhe. „Was sollen wir mit dem Kram machen?“, fragte er und winkte mit dem Bolzen in einer Geste, die den ganzen Dachboden mit einbezog.

„Ich weiß nicht“, antwortete ich. „Ich kann darüber gerade nicht nachdenken.“

Cormin lud die Miniaturarmbrust mit einem leisen Klicken. „Das müssen wir aber früher oder später tun“, meinte er. „Keiner von uns kann sich wirklich leisten, das Haus zu behalten. Es sei denn, die Agentur bezahlt dich inzwischen in Platin.“

„Die Geschäfte gehen nicht so gut. Können wir morgen früh darüber sprechen? Ich bin nur hier herauf gekommen, um ... Ach, ich weiß es eigentlich gar nicht.“

„Wegen der Erinnerungen?“, schlug er vor. Er zeigte mit der Armbrust auf eine Kleiderpuppe und drückte ab. Der Bolzen glitt aus der Führung und fiel klappernd zu Boden. Cormin warf die Armbrust in die Truhe zurück. „Müll“, murmelte er mit nachdenklicher Abscheu.

Auf der Treppe erklangen weitere Schritte, welche leichter, zaghafter waren. Zuerst erschienen Irinettes glänzende brünette Locken, gefolgt von ihren großen, haselnussbraunen Augen. Ihr Blick wanderte über die Unordnung des Dachbodens, als ob sie gerade in die größte

Zuckerbäckerei der Welt getreten war. „Papa“, sagte sie abgelenkt, „Mama sucht nach dir.“

Cormin zerzauste ihre Haare. „Danke, mein Engel“, erwiderte er und wandte sich zu mir um. „Lass sie nicht zu viel Staub einatmen, hörst du?“

„Keine Sorge“, meinte ich.

Er stieg die Treppe hinab. Irinette hatte bereits den hinteren Teil des Raums erreicht und rief mir zu: „Tante Vivi! Was ist das hier?“

Ich blickte um einen dreckigen Schrank herum und sah sie eine Porzellanpuppe hochhalten. Sie war in ein weißes Rüschenkleidchen gekleidet, das bereits gelb angelaufen war. Ein Riss verlief über die linke Seite ihres Gesichts. Ihr Haar, dem von Irinette nicht unähnlich, wurde von gelben Bändern im Zaum gehalten.

Mein Atem stockte und mir schwamm einen Augenblick lang der Kopf. „Ruxandra“, flüsterte ich.

„Ist das ihr Name?“, fragte Irinette.

Ich zwang mich zurück in die Gegenwart und nahm ihr sanft die Puppe ab. „Das ist er“, antwortete ich. „Sie hat mir gehört, als ich in deinem Alter war.“

Ich habe schon lange Zeit nicht mehr an sie gedacht.“

„Warum ist sie hier oben?“

„Ich ... Daran kann ich mich nicht erinnern.“ Ich drehte die Puppe in meinen Händen. „Ich wurde einfach zu alt für sie, nehme ich an.“

„Kann ich sie dann haben?“, fragte Irinette mit einer Direktheit, wie sie nur Kinder an den Tag legen können.

„Das weiß ich nicht, Liebes. Ihre Kleider sind schrecklich unmodern und sie hat einen Riss.“

Irinettes Stimme nahm einen wehleidigen Tonfall an. „Aber sie ist doch noch so schön!“

Ich seufzte. „Also gut. Aber sieh mal! Ihr fehlt ein Schuh. Schau, ob du ihn finden kannst.“

Sie begann, jene Truhe zu durchsuchen, in welcher Ruxandra vermutlich bis vor Kurzem gelegen hatte. Mir kam es jedoch so vor, als ob etwas nicht stimmte. An der Truhe hing ein schweres Vorhängeschloss, das allerdings offen war. „Iri“, fragte ich, „war die Kiste verschlossen, als du sie fandest?“

Auf das Suchen konzentriert zuckte sie nur mit den Schultern.

„Wer könnte das Schloss geöffnet haben?“, fragte ich vornehmlich mich selbst.



Wie jedes Kind wollte meine Nichte Irinette nur ein neues Spielzeug haben. Wenn sie mich mit ihren großen Augen anschaute, konnte ich ihr nichts abschlagen. Wäre ich doch nur stärker gewesen ...

„Hab ihn gefunden!“, rief Irinette und hielt stolz einen winzigen Pantoffel in hie Höhe. Ich nahm ihn und schob ihn auf den Fuß der Puppe, wobei ich das Zeichen des Herstellers – MG – auf ihrer Ferse bemerkte. Dann reichete ich Ruxandra an meine Nichte weiter, die vor Freude quiekte und zur Treppe rannte.

Ich blickte mich noch einmal auf dem Dachboden um, blies die Kerze aus und folgte ihr.

Später am Abend sah ich Irinette dabei zu, wie sie mit dem Relikt eines beinahe vergessenen Teils meiner Kindheit spielte. Ich entschied, meiner Nichte eine eigene, neuere Puppe zu kaufen. Das würde hoffentlich jene Unruhe besänftigen, welche ich verspürte, wenn ich Ruxandra ansah.

Cormin stimmte mir zu: „Bist du sicher, dass die Puppe überhaupt dir gehört hat und nicht vielleicht Mutter oder Großmutter? Ich kann mich nicht daran erinnern, dass du jemals mit ihr gespielt hättest.“

„Du musst noch sehr jung gewesen sein. Ich bin mir sicher, dass wir eine Zeit lang unzertrennlich waren. Jetzt wirkt sie nur noch ... falsch.“

„Also gut, aber mach dich nicht arm, hörst du? Ich will sie nicht verziehen.“

„Aber dafür ist Tante Vivi doch da!“, meinte ich und boxte im Spaß seine Schulter.

Am nächsten Morgen machte ich mich auf den Weg zur Barragarostraße, der Haupteinkaufsmeile von Caliphas. Trotz des leichten Nieselregens war das Treiben auf der Straße, deren viele Läden und Stände nahezu alle vorstellbaren Waren zum Verkauf anboten, emsig wie immer. Eine Handvoll Straßenkünstler machte Musik oder jonglierte, um den umhereilenden Kunden ein paar Münzen abzuluchsen. Viele von ihnen stellten eher ein Ärgernis dar, als dass sie Unterhaltung boten. Schlamm spritzte auf die Umschläge meiner Hose, als ich an einem mit Äpfeln beladenen Wagen vorbei und zu einem überdachten Stand ging, um ein heißes Hackfleischbrötchen zu erstehen.

„Sehr lecker“, lobte ich die Bäckerin, während ich den warmen Fleischsaft von meinem Kinn wischte. Die Halblingsfrau nickte dankend. „Vielleicht könnt Ihr mir helfen“, fuhr ich fort. „Ich möchte meiner Nichte eine Puppe kaufen. Kennt Ihr gute Spielzeuggeschäfte in der Nähe?“

„Wenn Ihr eine nette Puppe kaufen wollt“, antwortete sie, „dann geht zum Laden von Mateas Griggu. Er liegt nur ein paar Straßen in diese Richtung.“ Sie zeigte die Straße hinauf. „Er baut und verkauft Puppen, schon seit ich mich erinnern kann. Ich glaube aber, er hat die letzten paar Tage nicht geöffnet gehabt“. Sie kratzte sich am Kinn und meinte dann: „Es tut mir leid. Das wird Euch vermutlich nicht viel helfen.“

Die Initialen „MG“ erschienen vor meinem geistigen Auge. Ein interessanter Zufall – etwas, was ich in all den Jahren bei der Arbeit für die Nimmermüdigagentur nicht zu ignorieren gelernt hatte.

„Das klingt genau richtig“, erwiderte ich und überließ ihr eine Silbermünze zu viel. „Habt vielen Dank.“

Ein verblichenes Schild mit einer lächelnden Puppe darauf wies auf Griggu Laden hin, aber die Halblingsfrau hatte recht gehabt: Er war geschlossen. Marionetten und Stofffiguren lugten aus dem einzigen Fenster im Erdgeschoss, doch im Inneren herrschte Dunkelheit. Einige von Griggu Nachbarn bestätigten, dass sie den Puppenmacher seit einigen Tagen nicht mehr gesehen hatten, und erzählten mir, dass er sich in den letzten Wochen recht seltsam

verhalten hätte – er habe seine Waren nicht mehr verkaufen wollen, zufällige Passanten wütend angeschrien und große, merkwürdige Bücher in und aus dem Laden getragen.

Ein Straßenmusiker, der bis zu diesem Zeitpunkt amateurhaft seine verstimmte Laute gezupft hatte, kam auf mich zu und sagte: „Ich kann Euch den Weg zu Griggu Haus zeigen, wenn ihr etwas dafür springen lasst.“

„Warum denkt Ihr, ich sei auf der Suche nach Griggu?“, sagte ich, während ich den jungen Mann musterte, der mir offenbar den ganzen Morgen lang gefolgt war. Er trug einen bunten Rock mit ausgefransten Ärmeln und einer Reihe nicht identifizierbarer Flecke darauf. Sein dünner Umhang bewahrte ihn kaum vor dem Regen, so leicht dieser auch war, und seine Laute sah aus, als sei sie älter als er. Er besaß die lauernden Augen eines Taschendiebs oder eines anderen Kleinkriminellen.

„Wenn Ihr nur eine Puppe kaufen wolltet, dann hättet ihr schon längst einen anderen Laden gefunden“, meinte er.

„Dann habt ihr also auch noch gelauscht, was?“, stellte ich fest und ließ eine Goldmünze über meine Knöchel tanzen. „Wie ist Euer Name?“

„Draozen“, antwortete er.

„Nun, Draozen, ich bin wirklich daran interessiert, eine Puppe zu kaufen, und zwar von diesem Puppenmacher. Es sieht aber so aus, als sei er verschwunden, was mich hat aufhorchen lassen. Woher wisst Ihr, wo er wohnt?“, fragte ich und warf ihm die Münze zu. Er fing sie geschickt auf und verbarg sie in seiner Kleidung.

„Er hat eine Werkstatt in seinem Haus. Manchmal bezahlt er mich dafür, ein paar Dinge zum und vom Laden zu bringen. Hat mit geholfen, nicht zu verhungern, als meine Musik noch nichts eingebracht hat.“ Er schlug seine Laute an.

Ich musste mich beherrschen, um nicht zusammenzucken. Dann gab ich ihm ein paar Münzen mehr. „Wenn das so ist: Geht und esst auf meine Kosten zu Mittag.“

Griggu Adresse lag in der südwestlichen Ecke von Caliphas, auf der anderen Seite des Hafens. Die Gebäude in dieser Nachbarschaft gehörten zwar zu den neuesten der Stadt, orientierten sich aber trotzdem an der in ihren anderen Teilen so beliebten Architektur. Ich erreichte Griggu Haus nachmittags. Zumindest hoffte ich, dass es das seine war. Das dreistöckige Bauwerk lag auf einer kleinen Anhöhe. Seine nächsten Nachbargebäude standen mehrere dutzend Meter entfernt und es besaß daher einen kleinen Garten, um den sich offensichtlich seit einigen Wochen niemand mehr gekümmert hatte. Das Haus musste eine teure Anschaffung gewesen sein, aber das vernachlässigte Gelände zusammen mit dem abblättrenden Anstrich und den verzogenen Fensterläden machte den Eindruck von etwas, was man in die Gosse geworfen hatte, wo es nun verrottete.

Während ich auf der Straße stand und überlegte, ob ich nicht meine Zeit verschwendete, konnte ich mich des Gefühls nicht erwehren, aus einem der vielen Fenster des Hauses beobachtet zu werden.

Sollte mich etwas Schreckliches darin erwarten, dann wusste es wahrscheinlich von meiner Anwesenheit. Also betrat ich den Steinpfad, stieg die modrigen Stufen zur Veranda hinauf und klopfte an die Tür.

Nach ein paar Augenblicken des Wartens ohne Antwort klopfte ich noch einmal fester. Ich glaubte, dass sich innen etwas gerührt hatte, aber es kam niemand zur Tür. Ich versuchte, den Knauf zu drehen, aber sie war verschlossen.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre
Freunde

Der Turm in der
Finsternis

Sinfonie des
Wahnsinns

Das Grab des
Windes

Ein Persönliches
Gespräch

Bestiarium

Es wäre ein Leichtes gewesen, das Schloss zu knacken, aber das Risiko war zu groß, da man mich von der Straße aus sehen konnte. Die wuchernden Pflanzen nahebei gaben mir die Möglichkeit, das Haus zu umrunden und nach einem zugänglichen Fenster oder einer anderen Öffnung Ausschau zu halten.

Ich wurde mit einer kleinen Tür im Fundament belohnt, deren Schloss einfach genug war, um es mit einem kräftigen Stoß zu öffnen. Der Raum dahinter sah auf den ersten Blick aus wie eine Leichenhalle für Kinder oder der Unterschlupf eines grausamen Serienmörders. An einer Wand hingen nach der Größe sortiert in einer Reihe winzige, abgetrennte Gliedmaßen. Haarsträhnen lagen wie ausgestellt da. Von einem Haken an der Decke hing eine Gestalt in der Größe eines Halbblings. Als sich meine Augen endlich an das wenige Licht gewöhnt hatten, welches durch die Tür fiel, wurde mir klar, dass ich in Griggus Kellerwerkstatt stand.

Der Raum enthielt die Werkzeuge zur Herstellung aller Arten von Marionetten und Puppen. In einer Ecke lagen aufgeschichtetes Holz und Stoffbahnen, in einer anderen stand ein kleiner, eiserner Ofen zum Brennen von Ton zu Porzellan. Eine Reihe von Gussformen lagen gestapelt unter der Werkbank und der Geruch von Farbe und Glasur hing in der Luft. Viele der Werkzeuge zeigten frische Gebrauchsspuren.

„Griggu?“, rief ich laut, „Mateas Griggu? Seid Ihr zu Hause?“

Keine Antwort.

Doch. Ein gedämpftes Schlurfen drang von oben herab. Ich ging vorsichtig weiter, eine kurze Treppe hinauf und in einen ebenso kurzen Flur. Im grauen Licht, das von draußen durch die schmutzigen, halb geschlossenen Fenster fiel, konnte ich zu meiner Linken am Ende des Korridors ein Esszimmer und auf der entgegengesetzten Seite die Diele erkennen. Auf einem dekorierten Tisch nahebei saß neben einer Vase mit vertrockneten Blumen eine fertiggestellte Puppe. Sie trug einen weißen Anzug

mit drei schwarzen Puscheln sowie einen weißen, kegelförmigen Hut. Ihr Porzellan Gesicht war weiß angemalt; nur unter den Augen trug sie schwarze Flecken. Der leere Blick der Puppe mit ihrem steifen Grinsen schien sich förmlich durch mich zu bohren.

Über mir erklangen wieder die Laute gedämpfter Bewegung. Irgendjemand war auf jeden Fall zu Hause.

Ich hatte die Stufen einer weiteren Treppe in der Diele gesehen, also ging ich in diese Richtung. Im Zimmer waren noch mehr Puppen – mindestens zwei Dutzend – arrangiert, einige davon auf Tischen oder Regalen, andere auf dem Boden sitzend. Sie bestanden aus allen möglichen Materialien, von Holz bis Porzellan, und wirkten alle mehr oder weniger ungepflegt. Ich fühlte mich, als würden sie mich anblicken, und die Härchen in meinem Nacken richteten sich auf.

Ein kurzes, rasches Schaben erklang aus der Passage hinter mir. Der Clown saß nicht mehr auf seinem Tisch, war nirgends zu sehen. Mein Magen drehte sich um.

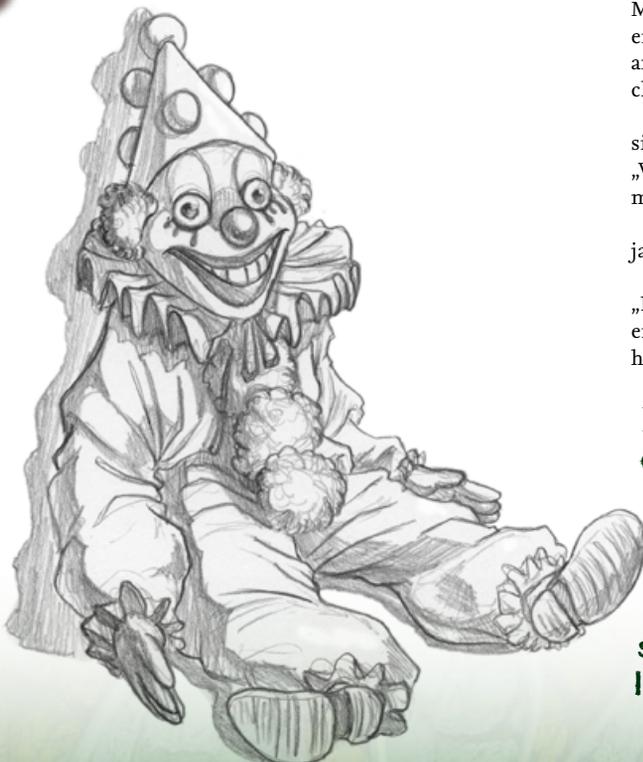
Aus dem Stockwerk über mir drang ein schmerzzerfülltes Stöhnen. Ich würde mir nie verzeihen, einen Verletzten im Stich gelassen zu haben, obwohl mir meine Intuition zurief, so schnell wie möglich aus diesem heruntergekommenen Haus zu fliehen. Also schlich ich die Stufen hinauf, bereit, beim kleinsten Anlass loszurennen. Ein längerer Flur verlief entlang des ersten Stockwerks. Er war ebenfalls von Puppen gesäumt. Mein Mund wurde trocken.

Ein weiteres Ächzen führte mich zu einer zweiten Treppe, die nach oben führte. Ich stieg in einen kleinen Dachboden hinauf. Anders als der Rest des Hauses fehlten in diesem Raum Möbel und, viel wichtiger, Puppen. In einer Ecke brannte eine Lampe und gab genug Licht ab, damit ich die Hunderte Kratzer – Runen oder Buchstaben eines mir unbekanntem Alphabets – sehen konnte, welche den Boden und die Wände bedeckten, mit Ausnahme einer kleinen Stelle nahe des Deckenbalkens, unter dem ein ällicher Zwerg lag. Einige Handbreit entfernt von ihm lag ein Messer, dessen halbmondförmige Klinge das Licht auf eine Art reflektierte, dass sein Anblick unangenehm war. Einen Moment lang stand ich verwirrt da, während der Zwerg sich ein paar Zentimeter näher zur Waffe zog. Die Verletzungen an seinen Beinen waren eindeutig frisch; einer seiner Knöchel wies einen Bluterguss auf und begann anzuschwellen.

Der Zwerg spürte meine Anwesenheit und schien in sich zusammenzufallen wie ein leerer Wasserschlauch. „Verdammt“, keuchte er. „War nicht schnell genug. Nimm mit, wofür du hergekommen bist, du verfluchter -“

Er hob seinen Kopf und verschluckte den Rest. „Ihr seid ja gar nicht ...“

„Mateas Griggu?“, fragte ich. Er nickte. Ich fuhr fort: „Nein, ich glaube nicht, dass ich die Person bin, die Ihr erwartet habt. Aber vielleicht bin ich die Person, die Euch helfen kann.“ Ich zog ein Fläschchen aus meinem Umhang.



Die Puppe war eindeutig das Werk eines Meisters, aber beunruhigend. Der Clown war einem Charakter der chelischen Oper nachempfunden und schien bereit zu sein, jeden Augenblick aufzuspringen und Kapriolen zu schlagen. Ich konnte sogar beinahe sein leises Lachen vernehmen.

Mit den Worten: „Seid froh, dass ich immer einen Trank für Notfälle bei mir trage“, trat ich näher und gab ihm die Phiole. „Mein Name ist übrigens Vasilika Badescof.“

Griggus Kleider wirkten und vor allem rochen so, als hätte er sie seit einer Woche nicht gewechselt. Seine Haare und sein Bart waren struppig und seine Augen wiesen dunkle Ränder auf – dort zeigte sich auch der Funke des Wahnsinns. Trotzdem schien er klar genug zu sein, um ein von einer Fremden erhaltenes, unbekanntes Getränk nicht zu trinken. „Warum seid Ihr hier?“, fragte er. „Wie seid Ihr in mein Haus gekommen?“

„Um ehrlich zu sein, Meister Griggu, begann mein Tag damit, dass ich eine Puppe für meine Nichte kaufen wollte. Ich glaube, ich besaß eine Eurer Kreationen, als ich noch jünger war. Dann musste ich erfahren, dass Ihr Euren Laden seit ein paar Tagen nicht geöffnet hattet und, nun ja, wurde von meiner Neugier übermannt. Die Tür zu Eurer Werkstatt war nicht schwer zu öffnen.“

„Oh nein. Nein, nein, nein ...“

„Es tut mir leid, Meister Griggu. Ich ersetze Euch gerne das Schloss. Wenn ihr jetzt bitte den Trank-“

„Der Teufel soll das Schloss holen! Nein, das Messer! Wo ist das Messer?“

Ich drehte mich um und sah nach. Das seltsame Messer war verschwunden und auf der Treppe waren sehr leise Schritte zu hören. Griggu war sichtlich aufgebracht: „Ich brauche das Messer. Ich bin noch nicht fertig mit den Zeichen!“ Er drückte sich in eine sitzende Position hoch und schrie auf, als er seinen Knöchel bewegte.

„Ihr geht nirgendwo hin, ehe Ihr den Heiltrank nicht getrunken habt“, sagte ich.

Er blickte auf seine Hand, als ob er überrascht wäre, das Fläschchen darin zu sehen. „Ist ja gut, ist ja gut“, murmelte er und leerte es rasch. Dann stand er auf, sagte: „Die Puppen müssen es gestohlen haben“, und ging auf die Treppe zu. Ich stellte mich ihm in den Weg.

„Einen Moment, Meister Griggu. Ihr müsst mir erklären, was hier vor sich geht.“

„Keine Zeit! Der Jäger der Finsternis ist hinter mir her, hinter dem letzten Fetzen meiner Seele“ Er drückte sich an mir vorbei, was seine kränkliche Erscheinung Lügen strafte. „Aber ich habe einen Weg gefunden, ihn aufzuhalten, ja ja.“ Er begann, die Stufen hinabzusteigen. Ich folgte ihm.

„Ich muss weiter die Runen schreiben“, redete er weiter. „Dann kann ich mich umbringen, ihm seine Beute versagen und all das Böse wiedergutmachen, dass ich in diese Welt gebracht habe.“

Alle Fragen, die ich dem Zwerg hatte stellen wollen, verschwanden aus meinem Kopf, als ich erkennen musste, was uns unten erwartete. Puppen verstopften den Flur des zweiten Stockwerks, den ich gerade erst durchquert hatte. Dutzende von winzigen Figuren standen dort und alle sahen uns an. Sie bewegten sich nicht, aber ein leises Wispern ging von ihnen aus. Dieses Wispern berührte etwas in meiner Erinnerung. Ich hätte schwören können, es schon einmal gehört zu haben.

Griggu erstarrte. Ein schriller Ton erklang aus seiner Kehle. Ich wünschte, ich hätte eine Waffe bei mir gehabt, aber ich konnte nicht einmal sicher sein, dass mir eine verzauberte Klinge gegen diese unheiligen Gestalten etwas nützen würde. Dann erregte eine schnelle Bewegung meine Aufmerksamkeit.

„Dort!“, rief ich und deutete auf etwas im Rücken der Meute. Die Spitze von Griggus Messer wackelte, gefolgt von einem mir bekannten spitzen Hut, über den Köpfen der Masse auf die Treppe zum Erdgeschoss zu.



Mateas Griggu war offensichtlich nicht ganz richtig im Kopf. Seine Augen huschten umher und er blickte immer wieder über seine Schulter, als ob er einen Angriff erwartete. Ich stellte bald fest, dass seine Paranoia völlig berechtigt war.

Der Zwerg grunzte und wollte ihm den Weg abschneiden. „Was ist mit ...“, sagte ich und deutete auf die Puppenmenge.

„Jede enthält einen Splitter meiner Seele. Sie wagen nicht, mir etwas zu tun. Nur Er kann das tun.“ Griggu lief los und stampfte durch die Menge. Er schien sich nicht darum zu kümmern, wo er hintrat, schaffte es aber dennoch, keine einzige Puppe umzuwerfen. Ich folgte ihm vorsichtig auf dem Fuße, überzeugt davon, die Masse der Puppen würde sich auf mich stürzen und zu Boden zerren, wenn ich nur eines der verstörenden Spielzeuge berührte. Ich versuchte nicht mir vorzustellen, was dem folgen würde. Das Wispern wurde lauter und klang in meinem Kopf wie Geschrei. Mein Gehirn fühlte sich an, als stünde es in Flammen.

Griggu erreichte das Treppende und warf sich mit einem unverständlichen Triumphgeheul durch die Diele auf die Clownfigur. Deren Hut wirbelte durch die Luft. Die Puppe wand sich in Griggus Händen und schwang mit beiden Händen den Ritualdolch, traf den Zwerg jedoch nicht. Als ich zu ihnen aufschloss, marschierten zwei weitere Puppen aus dem Flur des Erdgeschosses. Ich konnte nun deutlich erkennen, dass ihre Bewegungen falsch waren, als ob sie von einem fremdartigen Puppenspieler kontrolliert wurden. Ihre Arme und Beine zuckten ungelent, aber sie kamen trotzdem näher. Eine von ihnen war wie ein Prinz gekleidet, die andere war nackt.

Verzweifelt sah ich mich im Zimmer nach einer Waffe um. Ich ergriff einen schweren Kerzenhalter aus Messing, wobei die Kerzen auf den Boden fielen. Mit der improvisierten Waffe in der Hand begutachtete ich die erste auf mich zukommende Puppe, den Fürsten. Sie holte unbeholfen aus, und während ich zur Seite trat, schlug ich ihr mit dem Kandelaber auf den Kopf. Das Porzellan zerbrach und ich sah darunter etwas schimmern.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

„Griggu!“, rief ich, während ich einem weiteren Angriff auswich, „was leuchtet bei den Dingen im Schädel?“

Er knurrte: „Seelenfokus“, und rang weiter mit dem Clown.

Die nackte Puppe stach mich mit einer rostigen Ahle ins Bein. Blut quoll durch meine Hose, aber der Schmerz half mir, meinen benebelten Geist zu klären. Eine Idee schoss mir durch den Kopf. Ich holte mit dem Kerzenhalter aus und hieb so kräftig wie möglich auf das Leuchten hinter dem Gesicht des Prinzen. Ein lautes Krachen scholl durch den Raum, gefolgt von einem kurzen Lichtblitz. Der falsche Prinz fiel reglos zu Boden.

Ich blickte auf und sah, wie Dutzende Puppen von der Treppe aus zusahen. Warum überwältigten sie uns nicht? Sie besaßen die zahlenmäßige Überlegenheit. Etwas in ihrem Verhalten sagte mir, dass sie dies als ein Spiel betrachteten. Sollte es aufhören, ihnen Spaß zu bereiten, würden sie kurzen Prozess mit mir machen.

Die nackte Puppe nutzte die Gelegenheit meiner kurzfristigen Ablenkung, um mich noch einmal ins Bein zu stechen. Das Gesicht verziehend schwang ich den Kandelaber und traf sie in die Brust. Es war jedoch eine ungelenke Attacke, sodass mein Schwung mich zu einer Seite stolpern ließ. Als ich mein Gleichgewicht wiederfand, verspürte ich ein scharfes Stechen in meinem Fuß: Der Clown hatte mich mit Griggu's Dolch verletzt. Sein Griff zerbrach in den Händen der Puppe und die Geräusche in meinem Kopf schwellen für einen kurzen, qualvollen Moment zu einem Kreischen an. Griggu's Kampfeswille verließ ihn wie Wasser einen durchlöcherchten Eimer. Der Clown stellte sich neben die anderen Puppen; die nackte Puppe hastete ihm hinterher.

Ich schluckte die Galle hinunter, die mir die Kehle heaufgekrochen kam, und der Kandelaber entglitt meiner Hand. „Was ist passiert?“, fragte ich.

Der Puppenmacher blickte mir in die Augen, während Tränen aus den seinen strömten, und sagte: „Das Messer wurde mit Blut benetzt, bevor ich es richtig präparieren konnte.“ Er hob auf, was von der Klinge übrig war, und warf sie durch das Zimmer. „Ich bin dem Untergang geweiht.“

„Meiner Erfahrung nach ist man erst dem Untergang geweiht, wenn man aufgibt. Es mag gerade schlecht für Euch aussehen ...“, ich ließ meine Augen über die Puppenansammlung schweifen, die unbeugsam wie eine Reihe Bäume am Waldrand dastanden, „aber etwas können wir noch tun.“ Ich zog Griggu auf die Beine und legte meinen Arm um seine Schulter. Dann führte ich ihn, während ich mich auf ihn stützte, zu den Stufen, die in seine Werkstatt führten.

Ich war mir sicher, dass die Puppen sich bei der ersten Gelegenheit auf uns stürzen würden, wenn wir ihnen den Rücken zuwandten, aber ich unterdrückte meine Furcht und konzentrierte mich ohne zurückzublicken auf den Abstieg. Ich konnte sie hinter uns rascheln hören; sie kamen leise, aber unaufhörlich näher. Im Keller ließ ich den Zwerg los, der daraufhin gegen eine seiner Werkbänke sackte. Ich begann in der Hoffnung, dass die Puppen meine Absicht nicht rechtzeitig erkennen wür-

den, Arbeitsmaterial zusammensuchen. Während ich Stoffstreifen um ein paar Holzleisten wickelte, zeigte ich auf den Ofen. „Ihr müsst das Ding doch irgendwie entfachen können. Habt Ihr einen Feuerstein oder Zündhölzer?“

Griggu seufzte: „Es tut mir leid.“

Mein Herz tat einen Satz: „Das kann nicht euer Ernst sein.“

„Es tut mir so sehr leid. Ihr habt gesagt, Ihr hättet eine von meinen Puppen besessen, als ihr jünger wart? Was das mit Euch angestellt haben muss ... mit allen Kindern wie Euch.“ Er sprach offensichtlich nicht von Zündhölzern.

„Was meint Ihr damit?“

„Ich hatte einmal eine Familie. Eine mich liebende Frau und eine wunderschöne Tochter.“ Sein Atem stockte. „Es geschah so schnell. Sie gingen gerade noch die Straße entlang und dann ... Ich hätte mit ihnen sterben sollen! Wie konnte mich die Kutsche komplett verfehlen? Das ist gar nicht möglich! Kein Priester konnte mir Trost spenden, kein Gelehrter eine Erklärung bieten.“ Griggu hob eine leere Gussform auf und wendete sie langsam in der

Hand. „Ich hörte eine Zeit lang auf, Puppen herzustellen. Ich tat eigentlich überhaupt nicht viel. Da muss ich Seine Aufmerksamkeit erregt haben, in den Tiefen meiner Verzweiflung. Die des Jägers der Finsternis, des Kriechenden Chaos. Ich kenne diese Namen jetzt, aber vor so vielen Jahrzehnten war ich unwissend. Er zeigte mir, wie ich meinen Schmerz betäuben könnte. Ich musste nichts weiter tun, als ihn in meine Puppen fließen zu lassen.“ Griggu's Stimme wurde höher. „Ihr müsst verstehen, dass ich nichts von den Folgen gewusst habe! Ich schwöre, dass ich es niemals getan hätte, wenn ich das gewusst hätte!“ Er warf die Form zurück auf die Werkbank. „Mehr als 30 Jahre lang habe ich seine Fäulnis an unschuldige Jungen und Mädchen in Caliphas weitergegeben – und wahrscheinlich über die Stadt hinaus!“

Da geschah es. Das Wispern in meinem Gehirn, der Schmerz in meinem Fuß und Griggu's tragische Geschichte vermischten sich in einer Art Alchemie und legten eine Erinnerung frei, die ich vor so langer Zeit unterdrückt hatte.

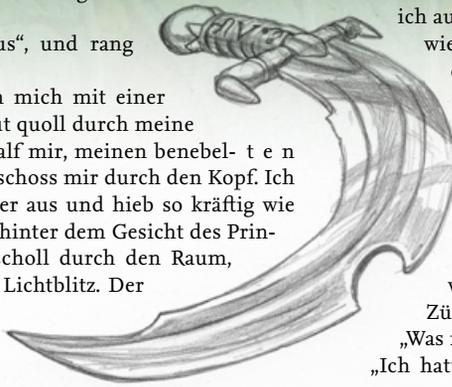
„Vasilika, was hast du getan?“

Der angsterfüllte Schrei meiner Mutter. Die fassungslose Stille meines Vaters. Das inzwischen blutige Fleischerbeil, das ich aus der Küche entwendet hatte. Meine blutverschmierten Hände. Die streunende Katze, die ich eingewunden hatte, mit ihren eingedrückten Augen, ihren Eingeweiden auf dem Tisch und ihrer abgezogenen Haut. Die Puppe an meiner Seite, ihr Porzellangesicht mit winzigen, roten Punkten gesprenkelt.

Meine versonnene Erklärung: „Ruxandra hat gesagt, ich soll es tun.“

„Ich habe dir gesagt, dass mit dem Ding irgendwas nicht stimmt!“, heulte meine Mutter. „Es ist wahrscheinlich verflucht oder von einem Geist besessen!“

„Komm, Liebling, sei nicht abergläubisch“, antwortete mein Vater. „Es ist nur eine Puppe.“



Eine Waffe wie Griggu's Messer hatte ich nie zuvor gesehen. Die Klinge schien sich zu winden, wenn ich sie aus dem Augenwinkel heraus sah. In ihr wohnte ohne Zweifel abscheuliche Magie. Aber wo hatte der Puppenmacher sie her?



Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre
Freunde

Der Turm in der
Finsternis

Sinfonie des
Wahnsinns

Das Grab des
Windes

Ein Persönliches
Gespräch

Bestiarium

Das Feuer konnte die schrecklichen Erfahrungen nicht verbrennen, welche ich in diesem Haus gemacht hatte, und der schwarze Rauch spiegelte meine düstere Stimmung wieder, als ich zurück in die Stadt hastete. Ich hoffte, der Brand würde die Unschuldigen in Zukunft davor bewahren, vom Wahnsinn angesteckt zu werden.

„Das ist mir egal. Sie muss weg! Schließ sie auf dem Dachboden ein! Was, wenn sie das mit dem Baby angestellt hätte?“

Zurück in der Gegenwart waren meine Hände feucht geworden und mir das Blut ins Gesicht geschossen. „Meine Puppe ... meine Puppe ...“, stammelte ich. Griggu nickte traurig. Plötzlich erinnerte ich mich: „Bei den Götter! Ich habe die Puppe meiner Nichte gegeben!“

Griggu wirkte entsetzt. „Dann müsst Ihr gehen, solange noch Zeit bleibt!“, sagte er und wies auf die Tür.

Das Geräusch von Porzellan auf Holz erschreckte mich. Der Clown mit seinem eingefrorenen Lächeln saß auf der höchsten Stufe und stampfte methodisch mit einem Fuß. Ich schnappte mir eine Dose mit Glasur und verteilte ihren Inhalte auf dem Stoff sowie auf den Leisten, die ich zuvor eingesammelt hatte. „Noch nicht“, sagte ich. Ich erspähte ein einzelnes Zündholz, das hinter den Ofen gefallen war. „Nicht, solange diese Dinger noch herumlaufen.“

Griggu ergriff meinen Arm. „Es ist nicht sicher, ob ein Feuer das ganze Haus niederbrennen wird. Nicht, wenn niemand zurückbleibt und dafür sorgt.“ Er hob ein Brett auf, um eine behelfsmäßige Fackel daraus zu fertigen, und tauchte sie in ein anderes Behältnis mit Glasur. „Meine Seele und mein Verstand sind schon verloren“, sagte er, „aber vielleicht kann ich etwas wiedergutmachen.“

Ich entzündete das Zündholz an der Sohle meines Schuhs und hielt es an Griggu's Fackel. Dann warf ich sie auf den mit Glasur durchtränkten Haufen und ging zur Kellertür. Ich hörte, wie der Zwerg mit einem trotzigem Schrei die Treppe hinaufstürmte, aber ich blickte nicht zurück.

Ich konnte den Geruch von Griggu's Aufopferung riechen, während ich in der Hoffnung nach Hause eilte, dass es noch nicht zu spät für Irinette und die anderen Kinder von Caliphas war.

RINDER UND IHRE FREUNDE

von Christopher Rowe

Ich kann nur darüber spekulieren, wie die folgenden Seiten in das Archiv der Hagelschichtfeste gelangt sind. Das auf ihnen beschriebene Wesen kommt mir jedenfalls auf beunruhigende Weise bekannt vor. - JW

Ich werde diese Seiten nicht verstecken, damit man sie vermutlich bald zusammen mit meinen sterblichen Überresten in meiner kleinen Hütte auffinden wird. Wahrscheinlich wird das Mädchen, das mir aus dem Dorf Salz und Mehl bringt, diese Worte zuerst lesen. Allerdings weiß ich nicht, ob die junge Lissa lesen kann oder nicht. Ihre Leute halten sich mehr mit dem Überleben auf – und mit dem Kampf gegen meine alten Kameraden in der molthunischen Armee – als mit dem Alphabet.

Da haben wir es. Ich habe mich mit meinen eigenen Worten verdammt. Sollte jemand aus Lissas Familie erfahren, dass ich einmal ein berittener Späher für ihren größten Feind gewesen war, dann würden sie mich auf der Stelle erschlagen. Es ist unwichtig, dass es so lange her ist, dass ich wegen einer schmerzhaften Verwundung ausgemustert wurde, als ich nicht viel älter als Lissa war. Es spielt keine Rolle, dass ich vor Jahrzehnten aus Molthune in diese Wälder floh und mir schwor, niemals in meine Heimat zurückzukehren.

Lissa, wenn *du* diesen Bericht findest, dann wisse, dass mein großes Geheimnis nicht darin besteht, ein Soldat von Molthune gewesen zu sein. Nein, es handelt sich dabei um etwas viel Finstereres, Schrecklicheres.

Ich war 19 Jahre alt, als ich aus dem Krieg gegen Nirmathas in meine Heimat zurückkehrte. Ich war vier Jahre lang Teil einer leichten Kavallerieeinheit gewesen, die am Schwarzwasser entlang patrouillierte. Ich hatte mich bereits mit einem Leben in der Armee abgefunden, als ein Pfeil mein linkes Knie zertrümmerte. Nun weißt du, warum ich humpele, Lissa. Vielleicht war es ein Großonkel oder entfernter Vetter deinerseits, der diesen Pfeil abschoß.

Meine beste Gefährtin während meines militärischen Lebens war die Stute, auf der ich von meinem Zuhause in der Nähe von Station Kar auf den Feldern von Molthune zur Armee geritten war. Nell war mit dem gefleckt-grauen Fell einer alten chelischen Blutlinie leichtfüßig und außergewöhnlich klug. Sie hatte mir im Krieg mehr als einmal das Leben gerettet und trug ebenso viele Narben wie ich. Sie schien jedoch die Jahre des Kämpfens abzuschütteln, je weiter ostwärts wir reisten, und warf ihren Kopf zurück wie ein Fohlen, als wir unsere Heimat inmitten der Ebenen erreichten.

Lissa, du hast dein ganzes Leben in diesen beengten Wäldern verbracht und kannst dir wahrscheinlich eine Ebene ohne Bäume gar nicht vorstellen. Kilometer über Kilometer voller Grasland, perfekt für das Mästen von Rindern, unter dem großen Gewölbe des Himmels, der sich unfassbar weit von Horizont zu Horizont erstreckt. Auf meine alten Tage habe ich den freien Himmel fürchten gelernt und bin froh über die sich ausstreckenden

Äste der Eichen und Tannen, die mich vor ihm bewahren. Aber in den Tagen meiner Heimkehr war die windgepeitschte Ebene ein vertrauter, willkommener Anblick.

Eine Ledertasche vor meiner Brust enthielt zwei Dokumente. Papiere sind der Bürokratie in Molthune sehr wichtig, denn dort ist das Leben wesentlich reglementierter als hier. Die beiden Schriftstücke sollten in den kommenden fünf Jahren den Verlauf meines Lebens bestimmen. Das eine Dokument waren meine Entlassungspapiere, die besagten, dass ich ehrenvoll in Molthunes Armee gedient hatte, aber mein Dienst beendet war. Aber wenn sich eine Tür schließt, öffnet sich eine andere: Das andere Dokument ernannte mich zum neu eingesetzten Vogt von Station Kar und den umliegenden Ländereien, was eine wohlthuende Überraschung gewesen war.

Vögte stellen die zivilen Vollstrecker des Rechts in Molthune dar und unterstehen den verschiedenen Generalen und Fürsten, welche das Land als Ganzes regieren. Mein neues Amt machte mich für die Erhaltung des Friedens in der winzigen Station Kar sowie den vielen großen Ranches in ihrem Distrikt verantwortlich. Ich war auf einer dieser Ranches geboren worden, auf der meine Mutter Viehhirtin und mein Vater ein Schmied gewesen war; beide waren während meiner Zeit in der Armee dem Weißfieber erlegen. So kehrte ich als Waise in meine Heimat zurück, wenn auch nicht ohne Freunde, wie ich innerhalb weniger Tage erfahren sollte, nachdem ich mein Quartier über einem Kurzwarengeschäft im Stadtzentrum bezogen hatte.

Natürlich erinnerte ich mich aus meiner Kindheit an Imra. Auf den Ranches hatte man viel über sie geredet, denn für Menschen, die so von Tradition und Gesetz eingeschränkt leben wie die Molthuni, stellt jede Person, die allem Anschein nach frei von solchen Zwängen ist, ein Objekt großer Faszination dar. Imra war eine Druidin, aber anders als die Waldpriester des Grünen Glaubens, die hier in dieser Gegend leben. Sie bekleidete ein offizielles, in den Registern des Bürgermeisters von Station Kar eingetragenes Amt – jeder Einwohner Molthunes ist entweder ein Angestellter oder ein Sklave der Regierung. Imras genauer Titel war jedoch nicht allgemein bekannt, nur ihre Pflichten als Heilerin und Beschützerin der Tiere. Sie kannte jeden Viehhirten im Distrikt und alle kannten sie, doch mehr noch: sie war mit allen ihren Tieren vertraut. Nur wenige Fohlen und Kälber im Landstrich wurden ohne ihre Anwesenheit geboren. Sie kurierte Krankheiten und Wunden, beriet Rancher in der Viehzucht und hielt sogar das Weideland im Auge; wenn ein Gebiet überweidet war oder eine der Quellen, welche das Land mit Wasser versorgten, überbeansprucht wurde, ordnete Imra große Viehtriebe an.

Imra war weder alt noch jung, als ich sie ein paar Wochen, nachdem ich meine Stellung angetreten hatte, auf dem Pfad eines niedrigen Hügelkamms traf. Ich war auf dem Weg zu einer der entlegeneren Ranches, um mich vorzustellen und nach dem Wohlergehen der Bewohner zu erkundigen, als auf einer Anhöhe in der Ferne ein langgliedriger, schwarzer Wallach erschien. Ich erkannte das Pferd, noch bevor ich die Züge seiner Reiterin ausmachen konnte. Sein Name war Dward und er hatte schon jahrelang als Imras getreues Reittier gedient, ehe ich in meiner Jugend den Streitkräften Molthunes beigetreten war.

„Carrodan Dix!“, rief Imra, als sie in auf wenige Meter heranritt und Dward zügelte. „Inzwischen ein Mann - einer, der einiges gesehen hat, so wie es scheint.“

„Ich war schon ein Mann, als ich ging, Imra von der Ebene“, erwiderte ich, „wenigstens nach der Einschätzung meiner Feldweibel.“

Imra saß ab, wobei sie Dwards Zügel über dem Sattelknauf des wohlgezogenen Pferds hängen ließ, und kam auf mich zu. Allerdings sah sie nicht mich an, sondern Nell, und zwar mit traurigen Augen. „Oh, sie ist auch kein Füllen mehr, nicht wahr? Wer hat sich um ihre Heilung gekümmert, als sie diese Speerwunde hier erhielt?“

Ich fragte mich, wie sie vom Ursprung der Narbe entlang Nells Flanke wissen konnte, antwortete aber: „Alle Kavallerieeinheiten haben Priester niedrigen Rangs, die für die magische Heilung von Reiter und Tier zuständig sind. Sie hat in diesem Fall nicht lange gelitten.“

„In diesem Fall“, schnaubte Imra. „Oh Nell, was bist du für ein tapferes Mädchen.“

Ich lächelte und tätschelte Nells Hals. „Das ist nur allzu wahr. Es ist gut, Euch zu sehen, Imra.“

„Gleichfalls, Vogt. Die letzte Person, die Eure Position innehatte, war ein Narr und ein Trunkenbold. Von Euch erwarte ich mehr.“

Ich konnte es zu diesem Zeitpunkt noch nicht wissen, aber mit diesem einfachen Gespräch begann eine fünfjährige Partnerschaft, den Menschen und Tieren von Station Kar zu dienen. Diese Partnerschaft sollte in Schrecken und Tod enden.

Fünf Jahre lang jagte ich Viehdiebe und entlaufene Sklaven, untersuchte seltene Diebstähle und noch seltenere Morde und erstattete meinen Vorgesetzten über jeden Hinweis auf Aufwiegler Bericht. In Wahrheit verbrachte ich die meiste Zeit damit, auf einer Route, die in einem großen Kreis um Station Kar verlief, von Ranch zu Ranch zu reiten. Während meiner Dienstzeit dort wuchs die Einwohnerzahl der Station aufgrund einer Laune der Behörden stark an (die Regierung setzt einen Plan für Migrationen innerhalb von Molthune um, den ich nie verstanden habe). Mit Neuankömmlingen kamen auch

neue Schwierigkeiten, denn die Ranches waren nicht in der Lage, allen Arbeit zu bieten, sodass ich auf verstimmte Unruhestifter achtgeben musste.

Weit draußen auf der Ebene, wohin nur die abgeharteten Viehhirten ritten, diente Imra als meine Augen und Ohren und kümmerte sich um ihre Rinder. Die Sommer waren in dieser Zeit heiß, aber erträglich

gewesen, während der vergangenen Winter raue Stürme aus den Bergen brachte, welche die meisten Bewohner des Distrikts in ihren Baracken und Häusern einsperrten. Außer über die seltenen Ereignisse, die ich bereits beschrieben habe, kann ich über keine anderen bemerkenswerten Dinge schreiben, die in dieser Zeit geschehen sind, bevor Imra mit Neuigkeiten über etwas zu mir kam, was sie auf der Imley-Ranch gesehen hatte.

Es war ein Abend im Spätherbst. Ich war vor weniger als einer Stunde von einer wochenlangen Patrouille im Grasland zurückgekehrt und erholte mich mit starkem Glühwein in einer der Kneipen der Station, wobei ich die anderen Gäste beäugte, damit ihre Zecherei nicht außer Kontrolle geriet. Ein kalter Wind ließ die Kerzen auf den Tischen flackern, als plötzlich die schwere Holztür aufgestoßen wurde, was die mürrische Schar im Schankraum zu einigen Flüchen veranlasste. Ich sah auf und war froh darüber, Imra zu sehen, wie sie in einem schweren Umhang und lederner Reitkleidung aus der Dunkelheit hereintrat. Imra antwortete nicht auf den Gruß des Wirts, sondern spähte in den düsteren Raum. Sie wirkte, als ob sie verzweifelt wäre oder Angst verspürte. Sie erkannte mich und kam näher. Ich stellte meine stiefelbewehrten Füße auf den Boden und machte auf der Bank für sie Platz, auf der ich mich bis dahin ausgestreckt hatte, aber sie setzte sich nicht. „Dix“, flüsterte sie, „es gibt Ärger bei Imley. Etwas, das ich noch nie gesehen habe.“

Die Imley-Ranch war eine der größten im Gebiet und eine der abgelegensten. Sie lag westlich von Station Kar, auf einer niedrigen Hügelkette, wo ebenso wenig Bäume standen wie auf der Steppe. Der alte Declan Imley fungierte als ihr Vorsteher und hatte vor meiner Geburt manchmal meine Eltern beschäftigt. Meine Familie hatte ihm viel zu verdanken.

Ich wollte fragen, was für eine Art Ärger Imra gesehen hatte – denn ich konnte mir nicht vorstellen, dass auf der Ebene etwas existierte, was ihr unbekannt war –, aber die Druidin drehte sie um und verließ die Kneipe. An der Tür wartete sie lange genug, um sich zu versichern, dass ich ihr folgte, aber ich musste mich trotzdem beeilen, um sie am Stall auf der anderen Seite der Schotterstraße einzuholen.

„Was hat dir solche Angst gemacht, Imra?“, fragte ich sie. „Der alte Imley und seine Kinder sind zäh. Sie haben schon früher Schwierigkeiten gemeistert.“



Mit ihrer Naturmagie und ihrer Tierheilkunst stellte Imra eine wichtige Person in meinem Leben dar, vor meinem Militärdienst und danach.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

Sie holte meinen Sattel aus dem Schrank und sagte: „Die Imleys sind der Ärger“, und pff. Der alte Dward trottete hinter dem Stall hervor, wo er aus einem Trog getrunken hatte. Er trug immer noch seinen alten Sattel und zu meinem Erschrecken schäumte er. Imra hatte nach mir gesucht, bevor sie sich um ihn gekümmert hatte. Ich hätte das nicht für möglich gehalten.

„Was soll das alles, Imra?“ Trotz meiner Frage war mein Vertrauen in sie so groß, dass ich bereits neben Nells Box stand, die ihre neugierige Nase durch die Gitter steckte. Ich öffnete die Tür und sie trat heraus. Dann wartete sie entspannt, als die Druidin mir mit Zaumzeug und Zügeln half. Geistesabwesend gab ich Nell eine Möhre zu fressen.

„Ich weiß noch nicht, was los ist“, antwortete Imra. „Wenigstens nicht völlig. Aber ich habe genug gesehen, um zu wissen, dass ich deine Hilfe brauche. Etwas geht auf der Steppe vor sich, irgendwas ... Unnatürliches. Imleys Herde wurde bis auf das letzte Tier brutal abgeschlachtet und er hat die Kadaver einfach im Gras liegen gelassen.“ Sie sah mir zum ersten Mal seit ihrer Ankunft in dieser Nacht direkt in die Augen. „Dix, nichts hat die Kadaver angerührt. Kein Kojote, kein Aasvogel, nicht einmal eine verdammte Fliege. Es ist noch nicht so kalt, dass das Ungeziefer sich schon verzogen hätte.“

Ich schüttelte verwirrt den Kopf. „Was meinst du damit, die Herde wurde abgeschlachtet? Die Imleys haben einen Bestand von 3.000 Tieren. Eine Zerlegungsmannschaft würde Wochen dafür brauchen und jeden Viehtreiber im Distrikt, um die Herde im Zaum zu halten.“

„Das war keine Zerlegungsmannschaft“, sagte Imra, während sie sich in den Sattel schwang. „Es ist in einer einzigen Nacht geschehen. Und die meisten Treiber des Distrikts sind schon da draußen. Sie haben Unterkunft bei den Imleys gefunden.“

Ich musste an den einsamen Ritt zurück von meiner Patrouille denken und versuchte, mir ins Gedächtnis zu rufen, ob ich einen anderen Reiter bemerkt hatte. Zu dieser Jahreszeit wäre es ungewöhnlich gewesen, niemanden auf der Ebene zu sehen, aber aus irgendeinem Grund jagte mir meine Unfähigkeit, mich an einen anderen Menschen oder ein Pferd zu erinnern, einen übleren Schauer über den Rücken als der Wind, der durch meinen Wintermantel schnitt, als wir in die Nacht hinaus ritten.

Es würde die ganze Nacht sowie den nächsten Tag dauern, bis wir das Haus der Imleys erreichten, obwohl wir das der Familie zugewiesene Land schon betreten würden, ehe wir die ersten Gebäude sähen. Imra würde ihre Gabe

der Magie auf die Pferde anwenden müssen, wenn sie vorhatte, die Strecke an einem Stück zurückzulegen. Selbst dann wäre es ein harter Ritt für sie – und für uns.



Die Druidin schien das nicht zu bekümmern, als wir zu den Ausläufern von Station Kar gelangten, aber sie zügelte Dward und lenkte ihn in einem engen Kreis. „Schau zurück, Vogt“, forderte sie mich auf, „und sag mir, ob du siehst, was mir bei meiner Ankunft aufgefallen ist.“

Wie schon gesagt war Station Kar in den vergangenen Jahren beträchtlich gewachsen. Westlich und östlich flankierten neue Straßen und raue Holzhäuser den alten Stadtkern, die an einem strikten Lageplan ausgerichtet waren, der von der Hauptstadt festgelegt worden war. Es dauerte einen Augenblick, um zu erkennen, was Imra gemeint hatte.

Nell ist für mich das schönste Pferd der Welt, auch wenn ihr Fell wie der bedeckte Himmel aussieht. Sie hat mich so oft vor dem Tod bewahrt, dass ich das Zählen aufgegeben habe, und der Gedanke daran, was ihr zugestoßen sein mag, schmerzt.

„Die Altstadt ist dunkel“, sagte ich. Tatsächlich herrschte dort mit Ausnahme einiger Lichter an den Durchgangsstraßen dieselbe Finsternis wie auf der Ebene, die unser Ziel war. In den neueren Stadtteilen leuchteten allerdings hinter mit Öltuch bespannten Fenstern von Wohnhäusern und Kneipen die Lichter.

„Sie ist auch leer“, meinte Imra. „Ich bin leise hindurchgegangen, bevor ich dich gesucht habe. Es ist niemand zuhause. Niemand, der länger als ein paar Jahre in Station Kar gelebt hat, ist irgendwo zu finden.“

Nell wieherte leise und ihre Flanken erzitterten, als die ersten Tropfen eines kalten Nachtreghens zu fallen begannen.

Wir brauchten länger als eine Nacht und einen Tag zum Erreichen der Imley-Ranch. Das Wetter bereitete uns Probleme und wir entschieden uns nach kurzer Diskussion dafür, das Gelände zu umrunden und uns ihm von Westen zu nähern. Zwischen dem Landstrich, der den Imleys zugewiesen worden war, und dem Schwarzwasser, welches die Grenze markierte, existierte nichts; dahinter, bis zu den hohen Irrsinnbergen, gab es nicht viel mehr. Deine Leute, Lissa, beanspruchten das Gebiet westlich des Flusses, aber sie schicken allenfalls unregelmäßig Kundschafter hindurch. Das Land gibt nicht viel her.

Das musste bedeuten, dass diese geheimnisvolle Ansammlung von Viehhirten – und vermutlich Stationsbewohnern – wahrscheinlich weniger auf ihre westliche Flanke achten würde, wenn sie denn Posten aufgestellt hatten. Imra schwieg, mit Ausnahme ihres Murmels von dunklen Spekulationen darüber, was die Leute vorhatten. Ich glaubte jedoch, es zu wissen: eine Rebellion.

Die Menschen, unter denen ich aufgewachsen war, hatten sich entschieden, sich gegen die durch mich repräsentierte Regierung Molthunes aufzulehnen. Eine finstere Vision des Konflikts, der zu beginnen drohte, erschien vor meinem geistigen Auge.

„Das erklärt nicht die toten Rinder“, meinte Imra, als ich meine Hypothese aussprach.

„Vielleicht schlachten sie die Herde, um Vorräte anzulegen“, sagte ich, aber das klang selbst für mich nicht sonderlich überzeugend. Ich zwang mich jedoch, daran zu glauben.

Das wirkte, bis wir auf den ersten Kadaver stießen.

Die Pferde rochen ihn natürlich, bevor wir es taten. Zwar war eines gut ausgebildet und das andere der Gefährte einer Druidin, aber Nell und Dward wurden trotzdem langsamer, während wir dem Kuhpfad entlang eines trockenen Bachbettes folgten, der von der Imley-Ranch weg nach Südwesten abbog. Dann erreichte der verdorbene Geruch auch meine Nase und der Zwieback, den ich vor ein paar Stunden im Sattel verspeist hatte, kam mir beinahe wieder die Kehle hoch.

Ich hatte während des Krieges viele Tote sehen müssen, genauso wie du und deine Leute, Lissa. Und natürlich hatte ich als Kind einer Hirtin zu unzähligen Gelegenheiten Vieh gesehen, dass geschlachtet oder von Raubtieren gerissen worden war. So konnte ich nicht mehr glauben, dass irgendein Tod „sauber“ sei, wenn er durch eine Klinge oder ein anderes scharfes Werkzeug verursacht wurde. Das jedoch, was das Bett des Baches vor uns blockierte, lag so weit jenseits meiner Erfahrungen, dass ich erblasste.

Die wenigen Rinder, welche von den Waldbewohnern hier in der Umgebung mehr wegen ihrer Milch denn wegen ihres Fleisches gehalten werden, sind zottige, kleine Tiere. Sie ähneln kaum den großen, rot-schwarzen Bestien der Felder von Molthune, deren Bullen eine Schulterhöhe von mehr als 1,80 Metern erreichen können. Diese besitzen lange, nach unten gebogene Hörner, die ihre breiten, pelzigen Gesichter einrahmen. Die Kühe haben meistens kurzes Fell und ihre Hörner werden ausgebrannt, wenn sie Kälber sind, aber die Bullen dürfen ihre Waffen behalten, damit sie den Treibern bei der Verteidigung der Herde gegen die verschiedenen Raubtiere helfen können, die durch die Landschaft streifen.

Jene Bestie, welche die zwölf Rinder umgebracht hatte, auf die wir gestoßen waren, hätte nicht von Hörnern aufgehoben werden können. Das einzige Wort, was mir dazu einfällt, ist „gehäutet“. Breite Streifen ihrer Haut waren abgerissen worden, was tiefe Wunden hinterlassen hatte. Man hatte Muskeln und Sehnen in von Nase bis zum Schwanz verlaufenden Bündeln so breit wie meine Hand und zweimal so tief herausgeschält. Diese Verletzungen befanden sich an den Flanken der Tiere und auf ihrem Rücken. Am Bauch waren sie mit grausamer Effizienz aufgebrochen worden. Aufgebrochen und entleert.

Und gezeichnet.

Jedes Tier trug ein verdrehtes Symbol auf seiner breiten Stirn.

„Schau nicht so genau darauf“, warnte Imra mich. „Es ist magisch, irgendein mächtiger, dunkler Zauber. Ich habe Geschichten von Dingen wie diesen gehört, die sich



Der Anblick von Blut ist mir durch meine kurze Zeit im Krieg mit Nirmathas vertraut. Angesichts der abgeschlachteten – nein, verstümmelten – Rinder drehte es mir den Magen um und verwirrte meine Gedanken. Wer oder was konnte so etwas getan haben?

um den Verstand eines Menschen winden können wie die Wurzeln von Unkraut und dann nicht mehr loslassen.“

Sie trieb Dward vorwärts und das alte Pferd begann, mutig die Böschung hinaufzuklettern, um die verstümmelten Kadaver zu vermeiden. Da Imra abgelenkt war, konnte ich nicht anders, als die Rune auf der nächsten Leiche zu studieren, ehe ich Nell ansprach, um der Druidin zu folgen. Das Zeichen hatte nicht die von Imra beschriebene Wirkung. Anstatt dessen kitzelte es mich im Hinterkopf. Trotz des magenaufwühlenden Schreckens vor meinen Augen fühlte ich mich aus einem unerfindlichen Grund auf seltsame Weise beruhigt.

„Dix!“, rief Imra ungeduldig von oben. „Was machst du da? Sieh dir lieber das hier an.“

Ich wandte rasch meinen Blick ab, wobei ich mich fragte, wie lange ich den gebrandmarkten Kadaver angestarrt hatte. Dann schnalzte ich mit der Zunge und tätschelte Nells Schulter. Gehorsam kletterte sie die schwierige Böschung dorthin hinauf, wo die Druidin und ihr Reittier warteten.

Imra war abgessessen und zeigte auf eine zertrampelte Stelle im herbstbraunen Gras. Die widerstandsfähigen Gewächse wuchsen hier nur dünn und der Boden war schlammig. Imra deutete noch einmal, worauf ich einen breiten, runden Fußabdruck erkannte. Ich schwang mich aus dem Sattel, um ihn mir näher anzusehen, und bemerkte, dass die schmale Ferse sich viel tiefer in die Erde gedrückt hatte als der gespaltene Zeh. „Ein eigenartiger Schuh“, murmelte ich.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

Imra vollführte eine abwehrende Geste und sagte: „Was für eine Art von Fuß hat ihn getragen?“ Sie kniff die Augen zusammen und blickte mich eingehend an. Da bemerkte ich erst, dass sie mich gefragt hatte.

Ich seufzte und nickte. „Einen Moment“, sagte ich, wandte mich einer meiner Taschen hinter Nells Sattel zu und öffnete sie. Zwischen der Wegzehrung und meiner Ersatzkleidung fand ich schließlich den kleinen Lederbeutel, nach dem ich gesucht hatte.

Es hatte fast völlig aufgehört zu regnen, aber der Himmel war so grau, dass es mir unmöglich erschien zu sagen, ob der Morgen oder der Abend dämmerte. Unser langer Ritt hatte meinen Verstand benebelt. Ich wusste jedoch, dass Imra leicht imstande wäre, mir die Zeit auf eine oder zwei Minuten genau zu nennen, wenn ich sie fragen würde. Anstatt dessen sagte ich: „Würdest du dich bitte zwischen mich und den Wind stellen?“

Ich öffnete den Beutel und nahm ein Stück getrockneten Gipses von der Größe meines Daumens heraus. Es hatte die Form eines kruden Zylinders angenommen, doch als ich mich neben den Fußabdruck kniete, rieb ich es zwischen den Fingern. Der Gips wurde langsam weicher und größer, während ich die Worte wisperte, welche die Späherausbilder der molthunischen Armee mich gelehrt hatten. Ich verteilte die Masse über dem Abdruck, schloss meine Augen und beugte meinen Kopf nach vorn. Ich fühlte, wie der Gips sich in Rauch auflöste, aber verglichen mit dem Bild, das sich in meinem Geist formte, bemerkte ich es kaum.

Die über dem Bachbett stehende Gestalt ist einen Kopf kleiner als ich und vom Scheitel bis zum Zeh in graubraune Stoffbahnen gehüllt. Ihre Schultern sind erhoben und ihr Rücken zurückgebogen, so als ob sie lachen oder vielleicht nach Luft schnappen würde. Plötzlich dreht sie sich um und blickt mich an ...

Mein Gesicht schmerzte und ich erkannte, dass Imra mich geohrfeigt hatte – wahrscheinlich mehr als einmal. Ich lag ausgestreckt auf dem Rücken, wo ich mich im Schlamm und dem toten Gras suhlte. Nell wieherte laut und voller Furcht.

„Was war es?“, fragte Imra, die sich über mich beugte. „Was hast du gesehen?“

„Ich weiß es nicht“, sagte ich. „Irgendetwas Altes.“

Etwas, was ich auf unerklärliche Weise kannte, auch wenn ich mich nicht erinnern konnte, wo oder wann ich es zuvor gesehen hatte.

Mitternacht war schon lange vorbei. Wir hatten schon länger als 30 Stunden im Sattel gesessen und nur kurze Pausen eingelegt, damit Imra ihre heilende und belebende Magie auf die Pferde wirken konnte, da gelangten wir an den Fuß einer niedrigen Anhöhe. Die verschiedenen

Gebäude, aus denen die Heimstätte der Imleys bestand, lagen auf der anderen Seite dieses Hügels. Sollte jemand von dort als Ausguck gedient haben, so hatten wir ihn nicht gesehen. Wir konnten nur darauf vertrauen, dass man uns in der Dunkelheit und im Regen nicht erblickt hatte. Wortlos übereinstimmend nahmen wir den Pferden die Sättel sowie das Zaumzeug ab, um sie zu entlasten. Nell schaute mich auf eine Art an, die ich immer als Neugier interpretiert hatte. Ich fand eine getrocknete Birne in meinen Taschen und fütterte sie damit. Sie kauete gelassen darauf herum, während ich sie abrieb. Ich hatte Bürste und Striegel dabei, aber es wäre dumm gewesen, noch länger zu warten, nur um ihr diese kleine Freude zu bereiten.

Imra zischte mir vom Fuß des Abhangs aus zu und ich tätschelte Nell, meine älteste und vertraute Freundin, ein letztes Mal, bevor ich sie zurückließ.

Ich sah sie nie wieder.

Lissa, ich habe dir drei Dinge über meine Eltern erzählt: wie sie ihren Lebensunterhalt auf den Ranches als Hirtin und Schmied verdient und dass sie einmal für den alten Imley gearbeitet hatten, der die Verfügung über die Ranch besaß, welche Imra und ich in jener kalten

Nacht vor nicht allzu langer Zeit überblickten. Ich habe dir auch erzählt, dass sie während meines Militärdienstes am Weißfieber gestorben waren.

Lissa, ich habe dich angelogen.

Meine Eltern gehörten zu den Menschen, die in jenen ineinandergreifenden, von Fackeln erleuchteten Kreisen langsam zwischen dem Haupthaus der Ranch und einer Ansammlung von Nebengebäuden hin und her marschierten. Auch Freunde von mir waren darunter, genauso wie der Bürgermeister von Station Kar und der Müller, von dem ich Nells Futter kaufte.

Tatsächlich befand sich außer Imra, die mit kaum verhülltem Entsetzen neben mir scharf die Luft einsog, jede wichtige Person, die ich jemals außerhalb der Armee getroffen hatte, dort unten vor dem unheimlichen Wesen.

Als ich die unnatürliche Präsenz erblickte, kristallisierte sich das Gefühl, dass ich sie kannte, in meinem Verstand. Es fühlte sich an, als wäre das Ding ein entfernter Verwandter, den ich nur einmal in meiner Kindheit getroffen hatte. Umgekehrt kannte es mich auf jeden Fall.

Siehst du, ich bin zurückhaltend gewesen. Die Kreatur, die das unheilige Ritual leitete, der Herr der Betenden ... mein Herr, war zum ersten Mal in meiner Erinnerung und zum zweiten Mal in meinem Leben aus seinem anderweltlichen Reich in dieses Grasland gereist. Zu welchem Zweck vermochte ich nicht sagen.

Es rief dann etwas in einem langen, tiefen Ton. Die Einwohner von Station Kar hörten auf, im Kreis zu trotten. Sie blickten ihren Herrn an. Und dann wandten sie alle um, Herr und Beherrschte, und sahen zu mir hoch.



Nicht alles in meiner Vergangenheit ist so geschehen, wie ich es dir erzählt habe. Einige Personen, die wir auf der Imley-Ranch antrafen, waren von meinem Blut. Und es überraschte sie nicht, mich dort zu sehen.



Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre
Freunde

Der Turm in der
Finsternis

Sinfonie des
Wahnsinns

Das Grab des
Windes

Ein Persönliches
Gespräch

Bestiarium

Die Luft in dieser Nacht wahr kühl, doch die Schauer, die ich beim Anblick jener Szenerie verspürte, hatten nichts mit der Temperatur zu tun. Ich vermag nicht viel über die Gestalt in der Mitte des Ritualzirkels zu sagen. Ich kann nur die Lumpen, in die sie gehüllt war, ihre in monströsen Klauen endenden Finger und die rätselhafte Intelligenz hinter ihren tiefliegenden Augen beschreiben. Ich hoffe, sie nie wieder zu Gesicht zu bekommen.

War ich zu lange im Krieg gewesen? Hatten die Monate, in denen ich mit der Druidin Imra gearbeitet hatte, mich beeinflusst? Lagen zu viele Jahre zwischen meiner unheiligen Taufe und dem Ruf, dass ich ihn nicht vernommen hatte? Ich weiß es nicht.

Ich weiß nur, dass die Waldläufer von Nirmathas, die mich in den Untiefen des Nordufers des Marideth fanden, mich nicht umbrachten. Ich weiß, dass ich halbnackt und halb verhungert gewesen bin und dass ich ihnen nur den Namen mitteilen konnte, von dem ich glaubte, dass es meiner war; meinen Namen und den meines Pferds. Ich bete immer noch dafür, dass Nell ein langes, friedvolles Leben auf den Ebenen westlich von Station Kar geführt hat, ohne die Hand eines Herrn zu spüren.

Ich weiß nicht, was sich in der Nacht vor meiner Flucht zugetragen hat.

Es kann nur wahr sein, dass ich nicht antwortete, als er nach mir rief.

Es kann nur wahr sein, dass ich Imra zurückließ, als sie mich holen kamen.

DER TURM IN DER FINSTERNIS

von Wendy N. Wagner

Dieser Bericht tauchte auf mysteriöse Weise zwischen meinen Habseligkeiten auf, nachdem ich Drosselmoor verlassen hatte.

Jemand will mich wissen lassen, dass ich nicht allein bin.

Nur wer? - JW

Ich erwachte mit dem Geschmack von Kupfer im Mund, während mein schmerzender Kopf gegen den knöchigen Rücken meines unbekanntem Entführers klopfte. Wölkchen aus Lehm und Schimmel lösten sich aus den Leinenetzen, die seine bleiche Haut bedeckten, und schnürten mir die Kehle zu. Außerdem waren wir nicht allein: Uns schlurfte eine murrende und meckernde Gruppe von Ghulen hinterher.

Ich schloss die Augen, denn mir wurde von der Mischung aus ekligen Gerüchen genauso schlecht wie davon, kopfüber zu hängen. Irgendwas war da oben auf dem Friedhof schrecklich schiefgelaufen.

Ich versuchte, mich an den genauen Zeitpunkt zu erinnern. Ich hatte meine Meditationsmatte sorgfältig neben dem frischen Grab ausgebreitet und jeden halben Schritt eine Reihe von mit Glöckchen versehenden Schnüren aufgespannt, die mich vor Störenfriedern warnen sollten. Ich glaubte, keine Geräusche gehört zu haben, als ich mich niederließ. Wie auch immer mich diese Kreaturen erwischten hatten, sie waren nicht vom Friedhof gekommen.

Mir wurde mulmig zumute. Natürlich konnten sie aus einer anderen Richtung zu mir gelangt sein, und zwar durch einen Eingang, den Grabräuber und Aasfresser nicht benutzen können, wohl aber Ghule.

Meine Entführer hatten höchstwahrscheinlich das Grab als Zugang zum Friedhof verwendet, indem sie aus den Finsterlanden nach oben gruben, um ihr Lieblingsgericht zu finden: verrottendes Fleisch. Im Nachhinein betrachtet kann ich nur annehmen, dass sie mich aus Verzweiflung fingen, da lange keine Beerdigungen stattgefunden hatten.

Ich zwang mich, die Lider zu öffnen. Flackernde, blaugrüne Lichtblasen stiegen von der Erde her auf, gegen deren Schein sich die Ghule als missgebildete Silhouetten abzeichneten. Mir wurde mit einem lauten Platschen Wasser ins Gesicht gespritzt, worauf ich meine Augen wieder zukniff.

Leichenlichter. Natürlich. Sehr häufig in Mooren, Sümpfen und überall dort, wo Dinge feucht werden und modern. Ich hatte noch nie von einem unterirdischen Sumpf gehört, aber ein Mangel an Informationen war das kleinste meiner derzeitigen Probleme.

Du kannst nicht alles wissen, flüsterte mir eine gehässige Stimme ins Ohr. Ich zwang mich, sie zu ignorieren. Man sollte meinen, dass ich mich nach fünf Jahren voller solcher ärgerlicher Sticheleien daran gewöhnt hätte, von einem Geist heimgesucht zu werden. Doch seine fieseren Kommentare trafen immer ihr Ziel. Vielleicht lag es daran, dass ich als das einzige Kind einer Gelehrten und eines erfolgreichen Verbrecherfürsten so etwas wie eine verhätschelte Prinzessin gewesen war, ehe ich die Mysterien für mich entdeckt hatte. Beide hatten mir mit Freuden ihre Fähigkeiten näher gebracht.

rien für mich entdeckt hatte. Beide hatten mir mit Freuden ihre Fähigkeiten näher gebracht.

Dann war der Geist aufgetaucht und ich hatte dem wachsenden Familienunternehmen meine eigenen Talente zur Verfügung gestellt. Meiner Eltern behaupteten, sie schätzten meine Hilfe, aber sie lernten nie, mit den geringen Unannehmlichkeiten meines immerwährenden Spuks umzugehen.

Etwas zog an meinen Haaren – keiner meiner Entführer, sondern der Geist eines Halbblings, der mir seit einhalb Jahren auf die Nerven ging. Ich widerstand dem Verlangen, die Luft zu ohrfeigen. Geister waren keine Mücken, nach denen man einfach schlägt und sie so vertreibt. Geister blieben, bis sie genug davon hatte, das Ärgernis zu spielen – oder bis zum Ende der Welt, was auch immer früher eintrat.

„Das geht so nicht“, knurrte einer der Ghule, was mich zum Öffnen meiner Augen veranlasste. „Wir machen das nie so.“

„Halts Maul“, zischte der, der mich trug. „Wir haben was zum Essen gefangen, oder nicht?“

„Das geht so nicht“, wiederholte der andere. Er schniefte leise. „Da stimmte was nicht mit dem Grab. Ich kanns fühlen.“

Ich drehte meinen Kopf zur Seite, konnte aber weder besser sehen noch hören. Nicht, dass es etwas ändern würde – die Kreatur wusste offenbar nichts. Ich schon. Die Frau mit Namen Ferren Caralov, die sie dort vor drei Wochen begraben hatten, war für die meisten Leute ein Rätsel und für das Informantennetz meiner Familie eine Kuriosität gewesen. Caralovs jüngstes Verhalten hatte uns gezeigt, dass es sich bei ihr nicht um die schlichte, unerfahrene Hexe handelte, die sie vorgab zu sein. Nach ihrem Tod hatte die Ankunft eines mächtigen, zauberkundigen „Neffen“ meine Mutter davon abgehalten, Caralovs Bibliothek nach eigenem Gutdünken zu durchforsten.

Ich hatte mich darauf gefreut, den Geist der Hexe heraufzubeschwören. Ustalav war ein faszinierender, geheimnisvoller Ort und mit der Art von finsterner Magie getränkt, die meiner Familie den Aufschwung geben könnte, nach dem wir gesucht hatten. Aber vielleicht hatten wir Caralovs Fähigkeiten unterschätzt. Vielleicht stimmte etwas nicht mit ihrem Grab, wie der Ghul gesagt hatte.

Ich musste unbedingt zurück zu diesem Grab gelangen. Ich musste mich außerdem aufrecht hinsetzen, das Blut aus meinem Kopf bekommen und einen Fluchtplan schmieden.

„Ich geh nicht mehr weiter“, meinte der zweite Ghul. „Zeit zum Essen.“

„Nein!“, schnauzte mein Träger, aber die anderen Ghule hasteten bereits auf einen flachen Felsen zu, der etwas mehr als eine Handspanne aus dem Wasser ragte. Mein

Träger hielt an und ich versuchte, um ihn herumzuschauen. Wir befanden uns möglicherweise in einer Höhle, einem dunklen Ort, durch den Leichenlichter flogen. Mein Träger spurtete auf ein Mal auf den Felsen zu, sprang in dessen Mitte und ließ mich fallen.

Ich schlug hart auf und es gelang mir gerade noch, meinen Kopf vor dem Aufprall zu bewahren. Einen Augenblick lang lag ich unangenehm zusammengerollt da. Meine Schulter protestierte lauter als ein Stadtrat, den man in einer Spielhöhle erwischt hat.

Die Laute der sich beschwerenden und streitenden Ghule gingen um mich herum weiter. Eine der Kreaturen wimmerte zu sich selbst und eine andere schlug ihr mit einem dumpfen Klopfen auf den Kopf. Momentan waren sie damit beschäftigt, miteinander zu zanken, aber wenn ich nicht bald von diesem Fels herunterkam, würde ich als jemandes Abendessen enden.

Eine knorrigte Hand berührte meinen Knöchel, aber der Anführer schlug sie weg und knurrte: „Meins!“

Von der anderen Seite des Steins hörte ich feuchtes Schmatzen und Knacken – die Ghule fraßen wahrscheinlich eine unglückselige Leiche, die sie aus ihrer letzten Ruhestätte entwendet hatten. Ich war froh darüber, dass das hinter mir geschah. Während ich vom Rücken des Ghuls herunterhing, hatte ich versucht, meine Situation einzuschätzen, doch nun, da ich still lag, wurde sie mir bewusst. Die Ghule hatten das Messer in meinem Stiefel entweder geklaut oder weggeworfen, der größte von ihnen hatte mein Schwert an sich genommen und meine Hände waren vor mir mit einem Streifen von dem Leichentuch verbunden, das die Kreatur trug. Die Idioten hatten mir allerdings meine Gürteltasche gelassen.

Der größte Ghul stritt sich nun mit dem zu meinen Füßen. Mit blieb nicht viel Zeit. Es gelang mir, geräuschlos den Ringfinger unter eine der Schnallen der Tasche zu schieben und sie zu öffnen. Ich angelte einen Augenblick lang nach einem Faden, erwischte ihn mit meinem kleinen Finger sowie ein Stückchen Holz mit zwei anderen Fingern und zog beides heraus. Das Tuch um meine Hand dehnte sich nicht sehr weit, ließ aber genügend Platz, damit ich die nötige Geste ausführen und den Zauberspruch wirken konnte.

Der Anführer hörte, wie ich die Formel aussprach, und fuhr zu mir herum. Von seinem Maul hingen Hautfetzen herunter, wodurch ich die Sehnen und das vertrocknete Fleisch seiner Wange sah. Ein hungriges Leuchten glühte in seinen tief liegenden Augen. Ich hatte mich vor der Bestie nicht gefürchtet, während sie mich durch die Tunnel getragen hatte, aber jetzt krabbelte ich von seiner abstoßenden Fratze weg. „Hol meinen Schwertgürtel!“, befahl ich.

Der von mir beschworene unsichtbarer Diener war für niemanden außer mir sichtbar, sodass die Gürtelschnalle sich ungehindert öffnete und leise durch die Luft zu meiner Hand flog. Ich riss bereits mit den Zähnen an meinen Fesseln. Dann zog ich mein Schwert und rief: „Zurück mit euch!“

Der große Ghul stürzte sich auf mich und ich hieb nach seinem vertrockneten Hals. Er taumelte rückwärts, war aber eher überrascht denn verletzt. Ich hatte einen hässlichen Schnitt bis zu seinem Schlüsselbein hinterlassen, aus dem eine dicke, schwarze Substanz rann, die niemand für Blut halten konnte.

Allerdings war ich keine Schwertkämpferin und mir standen vier Ghule gegenüber. Daher sprang ich über den Felsen und rannte los.

Die Leichenlichter sprangen und tanzten um mich herum, dann fand ich mich allein in der Dunkelheit wieder und meine Stiefel trafen plötzlich auf trockenen Boden. Ich konnte nicht einmal die Ghule hinter mir hören.

Mit diesen Tunneln stimmte überhaupt nichts. Wo hatte mich das Grab nur hingeführt?

Ich folgte dem Gang auf allen vieren, meine Hand gegen die Wand gepresst und mein Schwert nach vorne ausgestreckt. Mein Mund war trocken geworden und mein Magen knurrte kläglich. Ich hatte keine Ahnung, wie lange ich schon hier unten war, aber es fühlte sich an wie Jahre.

Ich konnte in dieser Finsternis nur grübeln; über meine Entscheidung, an Ferren Caralovs Grab mit ihrer Leiche sprechen zu wollen; über die Ghule und ihr seltsames Unbehagen hier unten; darüber, mich verirrt zu haben und allein zu sein, anstatt bequem in meinem Bett zu liegen.

Meine Elten mussten sich schreckliche Sorgen machen. Keiner wusste etwas von meinem Ausflug auf den Friedhof. Ich hatte mich spontan dazu entschlossen, da bisher niemand das Geheimnis von Ferren Caralov hatte ergründen können und ich feststellen wollte, ob meine Talente nicht dabei helfen würden.

Mein Gehirn registrierte die Berührung an meinem Knöchel zu langsam, als dass ich mich fangen konnte, und ich fiel nach vorn. In der Dunkelheit kicherte jemand. Der Geist des Halblings, wie immer froh darüber, mir das Leben schwer machen

zu können.

Für die abscheulichen Ghule, die mich in diese Höhlen geschleift haben, stellt ein Haufen verrottenen Fleisches einer Leiche ein Festmahl dar. Sie mussten mich geschnappt haben, damit ich ihnen später als Mahlzeit diene, aber ich hatte kein Interesse daran, mich verspeisen zu lassen.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium



Als mich die Mysterien gerufen hatten, war mir nicht bewusst gewesen, wie irritierend der Fluch sein würde, der sie begleitete. Wenigstens musste ich nicht mit Blind- oder Taubheit oder einem der wirklich schrecklichen Leiden leben.

Aber du brauchst doch solch ein Leiden gar nicht, da du doch selber schrecklich bist, flüsterte der Geist mir zu.

Ich blieb starr auf dem Boden liegen und sorgte mich, ob jemand anders die schwache Stimme des Geistes hören konnte. Die Ghule könnten jeden Moment auf meine Spuren stoßen. Es machte in der Tat keinen Sinn, dass sie mich gar nicht verfolgt hatten. Der Anblick meiner Klinge und mein unsichtbares Helferlein hatten sie auf merkwürdige Weise eingeschüchtert, so wie eine Kreatur,

die etwas aus ihrem schlimmsten Albtraum erblickt und nicht eine verbeulte und zerschrammte junge Frau mittlerer Größe aus Eranmas.

Wie etwas aus einem Albtraum. Der Gedanke erinnerte mich an etwas, was ich gelesen hatte, aber es wollte mir nicht einfallen. Ein Grund dafür war das Licht, das ich nicht weit entfernt leuchten sah.

Ich kroch tief gebeugt näher. Der Tunnel stieg hier an und wurde mit jedem Schritt enger, das Licht jedoch heller. Nach all den Stunden in dieser Unterwelt wusste ich, dass diese Düsternis über der Erde kaum als Zwielicht durchgehen würde, aber sie gab mir trotzdem Hoffnung. Der Tunneldurchgang wurde so eng, dass ich mich auf Händen und Knien hindurchquetschen musste.

Mein geisterhafter Freund zog an meinen Haaren und riss mir einige Strähnen aus, aber es gelang ihm nicht, mich von dem Anblick vor mir abzulenken.

Ein Feld von riesigen Steinfiguren breitete sich in einer Höhle aus, die groß genug war, dass ich sie beinahe für die Oberfläche gehalten hätte, wäre da nicht die Felsdecke anstelle des Himmels gewesen. Ich stand sehr langsam auf, wobei ich das Feld aus Monolithen und die massiven Türme dahinter genau im Auge behielt.

Die Ausmaße von alledem machten mich schwindelig. Die nächstgelegene Steinstruktur erhob sich mindestens zehn Meter über den Boden. Sie mochte zwar nur eine dünne Felsnadel sein, aber ihre Basis war immer noch mehr als dick genug, um meinen Körper vollständig zu verdecken und noch Platz für einen schlanken Gefährten zu lassen. Ich ging nervös darauf zu und berührte ihre aufgeraute Oberfläche mit den Fingern. An dem Obelisken hafteten hartnäckig schwarze, stachelige Flechten, was ihm eine uralte, schimmelige Erscheinung verlieh.

Ich ging einen schmalen Pfad zwischen den Felsreihen hinab, wobei ich mich in ihren Schatten hielt. Hier herrschte eine gewisse Traurigkeit. Kein Vogel sang, keine Stimme sprach, nicht einmal der Wind wehte an diesem uralten, düsteren Ort. Er fühlte sich an wie ein immenses, trostloses, ungepflegtes Gräberfeld.

Mein Bauchgefühl, die unheimliche Gabe der Mysterien, kribbelte. Ich unterdrückte die Empfindung mit aller Kraft, denn welche fremdartigen Wesen hier auch immer begraben worden waren, ich wollte nicht mit ihnen sprechen. Ich biss mir in die Wange, um mich nur auf die körperliche Realität zu konzentrieren.



Dieses hoch aufragende Monster bewegte sich mit größerer Agilität, als es ihm möglich sein sollte. Seine gespaltene Arme konnten ihre Beute mit fürchterlicher Geschwindigkeit ergreifen. Blut und Schmutz seiner widerwärtigen, unterirdischen Behausung verklebten sein graues Fell.

Der Friedhof stieg langsam an und ein breiter, stark ausgetreten wirkender Weg führte aufwärts auf die Stadt dahinter zu. Ich blieb zwischen den Monolithen und behielt die behelfsmäßige Straße im Auge. Sie begann am Fuß eines steilen Felsvorsprungs und verlief daran entlang, bis der Anstieg flach genug wurde, um an der Klippe hinaufzuführen. An diesem Punkt würde jeder auf der Straße für Beobachter aus der Stadt deutlich sichtbar sein.

Ich hockte mich an einen von Flechten überzogenen Felsen. Wollte ich zu diesem gewaltigen, unheilvollen Ort gehen? Seine abweisenden Türme schienen an der Decke dieser grauen Höhle zu kratzen, sodass ich wenigstens auf eine Möglichkeit zum Hinaufklettern hoffen konnte. Etwas an ihrem Aussehen wirkte jedoch eigenartig, so wie sie sich mit den schrägen Trapezen ihrer Fenster in meine Richtung lehnten. Etwas stimmte nicht mit ihnen, was auch die Ghule über die Tunnel gesagt hatten.

Auf was würde ich mich einlassen, wenn ich in die Stadt ginge?

Trotzdem schlich ich vorwärts, denn ich hatte ohne Nahrung und Wasser, mit den hungrigen Ghulen in meinem Rücken keine Wahl. Mein gemeiner Geistergefährte schluchzte leise, als wir uns dem staubigen Pfad am Fuß des Felsvorsprungs näherten.

Ich sah, was den Geist anscheinend verstört hatte, was ich bei meinem ersten Blick in die Höhle übersehen hatte: Ein dunkler Riss schlängelte sich den Vorsprung hinab und verbreiterte sich unten zu einem Durchgang, der breit genug war, dass ein großer Mensch hindurchgehen konnte. Ein kalter Luftzug wehte heraus.

Ich hatte kein Verlangen mehr danach, noch eine Höhle oder einen Tunnel zu betreten. Deshalb verließ ich die Deckung des Gräberfelds und bog auf die Straße ein. Die Stadt mochte gefährlich sein, aber dort schien wenigstens etwas Licht.

Ein durchdringendes Kreischen ließ mich hinter einigen heruntergefallenen Steinen in Deckung springen. Ich zwängte mich zwischen sie und die feuchte Wand des Vorsprungs hinter mir.

Etwas stürzte aus der Höhle heraus und stank, wie ich es noch nie zuvor erlebt hatte. Es rannte mit seinem geschuppten Körper tief über den Boden gebeugt auf den Friedhof zu und hinterließ eine Spur schwarzen Blutes.

Ich presste meine Hände über Mund und Nase, damit mein Magen nicht meine Anwesenheit verriet, und musste mich an den Fels lehnen, denn der Gestank ließ mich wanken. Das Ding wirbelte herum, wobei seine roten Augen aufblitzten. Es sah aus wie eine Art Echse, war aber fast genauso groß wie ich. Vertrocknetes Fleisch hing von seinen Knochen herab; Teile davon blättern hier und da ab.

Der Gestank. Der ekelregende Schleim anstatt von Blut. Was auch immer die Kreatur einst gewesen war, aus ihr war ein Grul geworden.

Das Wesen blickte nicht mich an. Es hob einen angespitzten Stock, den es in seinen Klauen hielt, und fletschte die Zähne. Ich wollte nicht sehen, was einem Grul Angst einjagen könne, wagte aber nicht, die Augen zu schließen.

Das Ding, was dann aus der Höhle schoss – nicht am Boden, wohin der Grul schaute, sondern aus der schmalen Kluft an der Spitze des Vorsprungs – ergriff mit einer Faust und einem hässlichen Knirschen den geschuppten Kopf des Untoten. Ich konnte mich vom Anblick der riesigen Kreatur nicht abwenden. Sie ergab keinen Sinn. Ihre vier Arme ragten in unmöglichen Winkeln aus ihrem von grauem, verfilztem Fell bedeckten Körper, der die Größe eines Riesen erreichte. Geschmeidig beugte es sich tief

herunter, um die Füße des Gruls vom Boden zu wischen und seinen Körper über das Knie zu werfen. Das Rückgrat des Untoten krachte.

Die pelzige Kreatur hob den Körper dann über ihren Kopf und drehte ihn, wie eine Magd einen Lappen auswirgt. Schwarzes Blut quoll heraus und auf das erhobene Gesicht des riesenhaften Wesens.

Das Gesicht.

Das Gesicht war das Schlimmste an ihm. Es war durch einen vertikalen Mund wie eine fürchterliche Wunde gespalten. Ich konnte die Zunge in dem Schlitz sehen, der zwischen den blutunterlaufenen Augen verlief.

Das widerwärtige Blut des Gruls ergoss sich in dieses abscheuliche Maul und ich rannte weg. Dabei stolperte ich, fiel beinahe zu Boden, wurde aber schneller, während ich dem üblen Gestank der Grulleiche entkam, und spurtete mit voller Geschwindigkeit den Anstieg hinauf. Ich wurde erst langsamer, als ich die ersten Türme der Stadt erreicht hatte und ihren zentralen Platz erblickte, auf dem graupelzige, vierarmige Riesen wie ganz gewöhnliche Leute herumliefen.

Ich bremste schlittrnd ab und drehte um. Es musste einen anderen Weg aus dieser Höhle geben.

Hinter mir blockierte die Kreatur aus der Höhle meine Flucht.

Eine Sekunde lang hörte mein Verstand einfach auf zu funktionieren. Monster hinter mir, ein Monster vor mir. Es gab kein Entkommen.

Dann zog mich etwas so kräftig an den Haaren, dass mir Tränen in die Augen schossen, und ich riss mich zusammen. Das war die erste gute Tat, die mein mieser Geist je für mich getan hatte, auch wenn ich wusste, dass er diesen Moment auf perverse Weise genoss.

Das Biest im grauen Fell hieb mit einer dreckigen Klaue nach mir und ich warf mich zur Seite. Als ich wieder auf die Füße gelangte, war ich bereit. Das Ding überragte mich zwar um zwei Drittel meiner Körpergröße, ich führte lediglich ein Kurzschwert und trug keine Rüstung, aber das bedeutete nicht, dass ich ohne Bewaffnung dastand.

Ich sah dem Monster fest in die Augen und schlug mit meinem Geist zu. Es versteifte sich und sein Maul sprang mit einem schmerzerfüllten Keuchen auf. Seine rosaroten Augen bohrten sich in die meinen, während ich meine scharfen Willenskraft in seinen Geist bohrte. Die Bestie fiel auf die Knie und umklammerte ihren Kopf mit allen vier Klauen.

Mein eigener Kopf hämmerte und pochte, als Bilder und Geräusche, Ideen und Erinnerungsfetzen chaotisch und unvollständig meinen Verstand überfluteten. Ich schmeckte das bittere, eisenhaltige Blut des Gruls aus der Höhle. Ich sah Gesichter mit rosaroten Augen und senkrechten Mündern sich mir nähern und mit rauhen, gutturalen Tönen mit mir sprechen. Einen Augenblick lang konnte ich *mich selbst* sehen, im Sehvermögen der Kreatur hell erleuchtet wie unter der Mittagssonne, meine Locken um mein Gesicht wirbelnd und meine kleine Gestalt Gefahr ausstrahlend.

Ich musste beinahe lachen. Ich machte einem enormen, grausamen Mörder wie diesem Wesen Angst? Aber natürlich: es hatte nie zuvor solche Schmerzen verspürt. Nie hatte jemand sein Gehirn angezapft und geleert.

Die Flut der Sinneseindrücke hörte plötzlich mit einer Welle aus Energie auf und ich musste nach meinem Gleichgewicht suchen, denn mein Kopf fühlte sich zu groß für meine Schultern an.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre
Freunde

Der Turm in der
Finsternis

Sinfonie des
Wahnsinns

Das Grab des
Windes

Ein Persönliches
Gespräch

Bestiarium

Die Kreatur schlug mit einer seiner klobigen Klauen blindlings auf die Wand neben sich und versuchte, sich daran hochzuziehen. Ich musste hier weg.

Außer den Türmen um mich herum gab es keinen Ausweg. Ich brauchte Zeit, um die Informationen zu sortieren, die ich in mein Hirn gestopft hatte. Ich wusste, dass sich darin eine Antwort befinden würde, ein Hinweis darauf, wie ich von diesem Ort fliehen konnte. Aber momentan konnte ich mir keinen Reim darauf machen. Meine Gedanken und die der Kreatur wirbelten durcheinander, so missgebildet und schief wie die Türme.

Ich brauchte ein Versteck. Ich rannte, so schnell ich konnte, in eine Gasse zwischen den beiden nächsten Gebäuden. Hinter mir brüllten Stimmen und ich versuchte, noch mehr Tempo aus meinen Beinen herauszuholen. Die Menge der Kreaturen war einfach zu groß, um das Risiko einzugehen, von ihnen erwischt zu werden.

Da entdeckte ich einen schrägen Anbau an einen besonders gedrungenen Turm, dessen Tür halb aus ihren Angeln hing. Ich quetschte mich hinein und rümpfte die Nase. Dem Geruch nach zu urteilen, muss mein Versteck eine Art Abfallhaufen enthalten haben. Ich drückte mich gegen die Wand, kniff die Augenlider zusammen und atmete flach durch den Mund. Mir blieb nicht viel Zeit, um die Gedanken der Kreatur zu durchsuchen, bevor sie sich verflüchtigte.

Alles darin war fremdartig. Die Proportionen allein stellten ein Hindernis dar – alles schien nur halb so groß wie gewohnt zu sein und der Blickwinkel der Kreatur lag so hoch über dem Boden, dass mir etwas schlecht wurde, während ich ihre Erinnerungen beim Entfalten betrachtete. Sie jagte im Verlangen nach dem duftenden Fleisch von Grolen durch finstere Höhlen. Zusammen mit anderen ihrer Art sang sie eine gespenstische Melodie, die mich erschauern ließ. Ihre Gefühle durchfuhren mich und überwältigten meine kleinen, menschlichen Emotionen mit starken, fremden Stimmungen, die weitaus komplexer waren, als ich es von einem solch abstoßenden Wesen erwartet hatte.

Dann traf mich eine schwarze Welle der Furcht. Sofort bildete sich Gänsehaut an meinem ganzen Körper, aber ich fing den Sinneseindruck ein und hielt ihn so fest, wie ich nur konnte. Was konnte einem so grausamen Riesen Angst einflößen?

Die anderen Gedanken der Kreatur begannen rascher zu schwinden, ihre Erinnerungen und Wahrnehmungen entschlüpften meinem Geist immer schneller und verschwammen ineinander. Ich sah kurz ein mit der Furcht verknüpftes Bild, bevor es entwich: ein Turm. Ein Turm hier in dieser Stadt, dessen Türsturz mit einem unverständlichen Symbol gekennzeichnet war. Die Kreatur fürchtete sich vor einem verfluchten Ort in diesem Gebäude, einer Falltür in der Decke, die an einen für sie fremden, hell erleuchteten Ort führte, in einem Traumwald, in welchen sich keiner der Riesen vorwagte.

Mit einem Keuchen verließ ich meinen Verstand. Ich musste zu diesem Turm gelangen.

Als ich aus meinem Versteck lugte, erblickte ich zwei der Kreaturen, die miteinander diskutierten, aber vom Anbau abgewandt standen. Sie standen mit dem Rücken der Richtung zugewandt, in die ich laufen musste. Es schien, als habe endlich ein Gott sich meiner angenommen.

Ich würde später beten. Mit voller Geschwindigkeit schnellte ich aus meinem Versteck auf die enge Gasse zu, die zu dem Turm führte. Der Fuß meines Geistes traf mein Schienbein, ich machte einen Salto und traf mit ei-

nem dumpfen Geräusch auf dem Boden auf. Dabei gelang es mir, gerade noch leise zu bleiben. Hätte ich den Geist des Halbblings bannen und ihn bei diesen Bestien lassen können, ich hätte es ohne zu Zögern getan.

Eine der Kreaturen sprang aus der Lücke zwischen zwei Türmen und ich duckte mich zwischen seinen Beinen hindurch, wobei ihre Klauen einen hässlichen Schnitt auf meinem Rücken hinterließen. Aber ich war kurz vor meinem Ziel, dem Turm mit dem spitzen Symbol über dem Eingang. Atemlos rannte ich darauf zu und schob schwungvoll die Tür auf.

Innen herrschte vollständige Finsternis.

Ich habe mich nie vor der Dunkelheit gefürchtet, nicht einmal als Kind. Andererseits habe ich in unserer kleinen Stadt nie solch absolutes Fehlen von Licht erlebt. In diesem unterirdischen Turm durchdrangen kein Mond, keine Sterne, kein Laternenlicht von der Stadtmauer spät in der Nacht die Finsternis. Sogar das Zwielflicht der Höhle fiel nicht in die Schwärze im Turm. Die Türöffnung hätte schwach leuchten müssen, aber ich konnte nichts erkennen.

Jeder Muskel in meinem Körper war angespannt, als ich die Hand nach dem Türgriff ausstreckte. Ich war sicher, dass hier die Quelle dessen lag, was die Stadt so fremd und falsch erscheinen ließ. Ein Vordringen in die Dunkelheit bedeutete, sich dieser Falschheit zu stellen – nein, es bedeutete, mich von ihr erfüllen zu lassen.

Aber ich konnte die Kreaturen draußen immer noch murren hören. Umzukehren würde den Tod bedeuten.

Ich war erzogen worden, damenhaft zu sprechen. Jetzt, da ich diesen Bericht verfasse, schäme ich mich nicht zuzugeben, dass ich in jenem Augenblick einen sehr unfeinen Fluch ausstieß.

Dann machte ich einen Schritt vorwärts in die Finsternis und stieß mit dem Kinn an die Kante der ersten Stufe einer Treppe und hielt mich einen langen Moment daran fest. Mit einem Seufzen zog ich mein Unterhemd oben aus meinem Wams und wischte den Schnitt an der Innenseite ab, dem einzigen noch sauberen Fleck an meiner Kleidung. Natürlich gab es in einem Turm Treppen und natürlich waren diese Treppen den Wesen draußen angepasst worden. Ich hätte diese nun offensichtliche Information früher realisieren müssen. Wäre ich ein wenig tiefer in die Erinnerungen der Kreatur vorgestoßen, hätte ich dieses Detail bemerkt.

Ich kletterte die Stufe sowie die folgenden hinauf. Jedes Mal blieb ich immer länger zitternd darauf liegen, da mich alle meine Muskeln um Rast anflehten und mein Magen sich nach einem Stückchen Brot oder einem Tropfen Wasser sehnte. Meine Zunge klebte an meinem Gaumen und meine Lippen sprangen auf. Meine Füße fingen an, einfach wehzutun, genauso wie mein Kopf. Gelegentlich glaubte ich, meinen geisterhaften Halbblinggefährten, dessen rundes Gesicht vor Freude strahlte, einen Schritt vor mir zu sehen.

Schließlich gab es keine weiteren Stufen, nur die schwere, hölzerne Falltür über mir. Einen Augenblick lang dachte ich, sie würde sich nicht öffnen lassen, dann erschien ein winziger Spalt und ich erblickte ...

... Finsternis.

Und in der Finsternis ...

... farbige Blasen, die vorbeiswebten; ganze Welten, gefangen in Kugeln aus Licht und reflektierenden Wänden, ein plappernder Zusammenfluss von Universen aus allen vorstellbaren Formen und Größen, die um mich herumflogen.



Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre
Freunde

Der Turm in der
Finsternis

Sinfonie des
Wahnsinns

Das Grab des
Windes

Ein Persönliches
Gespräch

Bestiarium

Mein Verstand war kaum imstande, die Ausmaße dieser unterirdischen Metropole zu erfassen. Wer mochte diese gewaltige Stadt errichtet haben? Lebten die Erbauer noch? Oder war dieser Ort eine uralte Ruine, die nur noch von Geistern bewohnt wurde?

In diesem Augenblick verstand ich alles: die in ihrem Albtraum gefangenen Ghule, das in seinem eigenen gefangene graupelzige Monster sowie ich, die ich mich durch alle hindurch bewegte, gefangen in den Wellen einer Art von Magie, die ich nie zuvor erlebt hatte.

Ich befand mich in den Traumlanden, einer weitläufigen Region in der Dimension der Träume, die vergleichsweise stabil ist. Geister hatten mir in der Vergangenheit voller Angst davon erzählt.

In diesem Augenblick stand ich dort in der letzten Finsternis, sah den Blasen der Traumlande zu, wie sie umherflitzten, schimmerten und sich drehten. Dann öffnete ich meine Augen. Ich lag auf meiner Meditationsmatte neben Ferren Caralovs Grab.

Ich setzte mich auf. Alle meine Muskeln taten mir weh und ich schmeckte Blut von meiner aufgeplatzten Lippe. Ich hatte mich *körperlich* in die Traumlande begeben. Das war kein aufwendiger Traum meines verwirrten Verstands gewesen.

Ich weiß, dass dies jetzt, da ich diese Erfahrung niederschreibe, unwahrscheinlich klingt. Ich weiß, dass Ferren Caralov esoterische Geheimnisse kannte, die viele kluge Geister nicht zu entziffern vermochten. Dort draußen existieren fantastische Orte, andere Realitäten, welche aus dem Stoff unserer Träume geboren werden, leben und sterben.

Ich werde lernen, wie ich dorthin zurückgehen kann.

SINFONIE DES WAHNSINNS

von Jason Scott Aiken

Auf meine Bitte hin schickte mir ein Kollege diese Geschichte aus Rosenport. Nach dem ersten Lesen glaubte ich noch, es handele sich bei ihr um eine Erfindung, aber heute bin ich mir nicht mehr so sicher. - JW

Ich lugte durch den verblichene Bühnenvorhang der Baltvesthalle, um die ansehnliche Menge im Auditorium zu beobachten, und fragte mich, wer an diesem Abend für eine tödliche Unterbrechung sorgen würde. Irgendetwas in dieser Schule schabte wie eine rostige Klinge über meine Nerven. Seit wir in Rosenport angekommen waren, hatte ein Gefühl des Grauens an meinem Unterbewusstsein genagt und es war in dem Augenblick stärker geworden, in dem wir das Schulgelände betreten hatten. Ich erwog, meiner Schwester zur Absage des Konzerts zu raten und ihre Gage zurückzugeben; sie solle die Gelehrten und ihr Fest zum Gründertag in den Wind schießen. Alora standen immerhin andere Möglichkeiten offen.

Mit einer kurzen Reise den Danver hinunter nach Drosselmoor und dann über die Bucht hätten wir innerhalb einer Woche Caliphass erreicht. Alora wäre als aufstrebender Stern und Absolventin der Oper von Karcau leicht imstande gewesen, genügend Engagements an Land zu ziehen, um für unsere Reisekosten sowie für unseren Aufenthalt in der Hauptstadt aufzukommen. Doch durch eine kurzfristige Absage ihres ersten großen Auftritts außerhalb von Karcau hätte ihr Ruf leiden können.

Ich beobachtete, wie mehr Zuschauer ihre Plätze im Saal fanden, sodass im Auditorium bald nur noch Stehplätze vorhanden waren. Sowohl die Studentenschaft als auch die Fakultät und die Absolventen der Sincomakti-Schule der Wissenschaften waren zahlreich vertreten. Die Mitglieder des Schulorchesters saßen, den Zuschauern zugewandt, direkt vor der Bühne und stimmten diese mit einem leisen, entspannenden, für Streicher arrangierten Stück ein.

Mein Blick überflog die Zuschauer, aber keiner der Gelehrten oder Studenten ließ bei mir die Alarmglocken läuten. Ich sah weder Waffen noch Rüstungen. Sollte hier eine Gefahr lauern, dann war sie nicht offensichtlich.

Mir fiel jedoch ein Merkmal auf, das die Angehörigen der Menge gemein hatten: Sie wirkten mit ihren Augenringen und abgespannten Mienen, als hätten sie alle tagelang keinen Schlaf gefunden. Auch wenn ich das Messer dem Federkiel vorzog, so konnte ich doch erkennen, wie lange diese universitären Gestalten nachts wach blieben, sei es zum Studieren oder zum Feiern. Trotzdem verunsicherten mich ihre ausgezehrten, müden Gesichter aus irgendeinem Grund.

Ich erlaubte dieser Unsicherheit, meine Sinne zu schärfen und mich wachsamer zu machen. Bei meiner Arbeit ist es immer besser, ein wenig nervös zu sein. Ich wusste, dass sich aufgrund des Veranstaltungsorts einige Zauberkundige im Publikum befinden mussten. Wenn sich mehr als ein paar dafür entscheiden würden, Ärger zu machen – auch wenn ich mich fragte, warum sie das tun sollten

-, dann läge meine einzige Möglichkeit darin, Alora zu schnappen und uns in ihrer Garderobe zu verschanzen, bis uns Hilfe erreichte. Wenn uns Hilfe erreichte.

Ich war aufgrund einer plötzlichen Planänderung nach unserer Ankunft in Rosenport die einzige für Sicherheit zuständige Person bei diesem Konzert. Henri Mertman, der Trottel von einem Dekan, hatte unerwartet und ohne Erklärung die Schule verlassen, wobei er die Wachen des Campus als persönliche Garde mitgenommen hatte. Ich musste also alleine klarkommen.

Selbstverständlich beschützte ich nicht zum ersten Mal jemand anderen. Immerhin hatte ich mir meine Sporen in der Nimmermüdagatur verdient. Dieses Mal stellte jedoch etwas Besonderes dar: Ich hütete meine kleine Schwester.

Ich schloss den Vorhang und kehrte zu Aloras provisorischer Garderobe zurück. Der Raum sah für mich aus, als hätte er bis just vor unserer Ankunft als Requisitenlager gedient; alle Gegenstände schienen erst kurz vorher daraus entfernt worden zu sein. Dies würde auch den großen, mit staubig-weißen Laken bedeckten Haufen am entfernten Ende des Flurs vor Aloras Tür erklären. Die Sincomakti-Schule hatte nicht die Angewohnheit, Diven von der berühmten Oper zu Karcau zu beherbergen, und die Verwaltung musste erst Maßnahmen einleiten, ein Umkleidezimmer für jemanden von Aloras Rang angemessen einzurichten. Die Schule hatte außerdem außergewöhnlich gut für ihre Dienste bezahlt: Die Gage entsprach etwa der Summe, die eine gefeierte Virtuosa mit einem Soloauftritt im Palast der Stimmen in Caliphass verdienen konnte.

Alora war gerade dabei, ihr langes, gelocktes, goldbraunes Haar zu bürsten, als ich die Garderobe betrat. Ihre hellgrünen Augen blitzten auf, als sie mich sah, und sie lächelte mich neckisch an.

„Na, wie gefährlich ist die Situation da draußen, Schwesterherz?“, fragte sie schelmisch. „Ist es mir bestimmt, von diesen Barbaren und Halsabschneidern übermannt zu werden?“

Ich seufzte. „Mach du nur deine Späße, Alora, aber wie ich dir die ganze Zeit, seit wir Karcau verlassen haben, gesagt habe: Ich gehe keine Risiken ein. Ich habe bei meiner Arbeit schon zu viel Unerwartetes geschehen sehen.“

Sie rollte mit den Augen und begann, ihr Gesicht zu pudern. „Ich nehme an, du wirst auch später beim Empfang wie eine Klette an mir kleben?“

„Du nimmst verdammt richtig an. Mit diesem Ort ist irgendwas nicht in Ordnung. Ich kann es nicht genau sagen, aber hier geht mehr vor sich als nur Lernerei. Warte, bis du siehst, wie erschöpft diese Leute sind. Ich habe schon Gefängnisinsassen gesehen, die besser aussahen.“

Ich werde froh sein, hier wegzukommen. Je eher wir diese Stadt verlassen, desto besser. Also verbringe hier nicht mehr Zeit als nötig.“

„Wirst du in Zukunft an jedem Ort so sein, den wir besuchen, Elena? Du hast gesagt, du würdest ein wenig lockerer sein.“

„Das war, bevor alle meine Helfer sich verdrückten, noch ehe wir hier angekommen waren. Jetzt bin nur ich übrig, um dich zu beschützen. Ich würde mir nie verzeihen, wenn ich nachlässig würde und dir etwas zustieße.“

Alora stand auf und umarmte mich. Sie fühlte sich warm und weich an. „Du hast dich immer um mich gekümmert, Elena“, sagte sie. „Aber ab dem heutigen Abend passen wir aufeinander auf. Dieses Konzert ist nur eines von vielen und wir werden nicht nur ganz Ustalav bereisen, sondern es auch verlassen. Wir werden so viel Gold besitzen, dass wir uns nach der Rückkehr nach Karcau eine Villa kaufen können, wie die, von der du gesagt hast, in der wir einmal wohnten ...“

Ich umarmte sie meinerseits und streichelte sanft ihren Rücken. „Du bist eine talentierte Sängerin und ich weiß, wie sehr du diese Auftritte liebst. Du hast eine seltene Gabe. Ich hoffe, du wirst deinen Lebensunterhalt damit verdienen können. Aber tue es bitte nicht mir zuliebe oder wegen dieses kindischen Traums. Ich freue mich, dass du an mich denkst, aber ich habe alle Hoffnung aufgegeben, je zum Leben in einer Villa zurückkehren zu können. Um ehrlich zu sein, ich kann mich kaum noch an jene Zeiten erinnern.“

„Schon gut“, erwiderte sie. „Ich erinnere mich an alles, was du mir darüber erzählt hast, als du klein warst. Wir werden es schaffen. Ich zahle zurück, was ich der Oper schulde, und dann werden wir in Karcau leben und arbeiten können. Vielleicht sogar in Caliphaz. Es wird nicht das Leben sein, das uns zusteht, aber es mag sogar auf eine Art besser werden. Wir werden es uns selbst verdient haben. Außerdem weiß ich, dass du dich an mehr erinnerst, als du sagst.“

Ich schüttelte den Kopf. „Ich weiß noch, wie ich auf der Treppe des Waisenhauses zitterte, während ich dich festhielt, während der Sturm wütete. Ich bin mir nicht einmal sicher, wie ich dorthin gelangte. Ich fürchte, die meisten Erinnerungen an das alte Haus und unsere Mutter sind heute nur noch schemenhaft.“

„Vielleicht kannst du Nachforschungen anstellen, wenn wir nach Karcau zurückkommen? Ich bin überzeugt davon, dass du unsere Mutter aufspüren könntest. Vielleicht auch unseren Vater.“

Ich runzelte die Stirn. Aloras Drängen hatte verworrene Erinnerungen hervorgerufen. Was unsere Mutter an-

ging, gab es kaum Hinweise. Ich konnte mir nicht einmal mehr ihr Gesicht ins Gedächtnis rufen, wenn ich je dazu imstande gewesen war. Ich wusste nur, dass sie wie ich tiefschwarzes Haar und helle Haut besessen hatte, was auf eine chelische Abstammung hindeuten könnte. Aber das war alles. Möglicherweise sah ich ihr ausreichend ähnlich, um jemandes Gedächtnis auf die Sprünge zu helfen, wenn ich jemals meine Vergangenheit aufzudecken versuchte. Ich wollte Alora jedoch nicht zu viel Hoffnungen machen. Es waren mehr als zwanzig Jahre vergangen.

Was unseren Vater betraf, hatte ich keine Ahnung, wo ich hätte anfangen sollen. Manchmal fragte ich mich, ob der Teint meiner Schwester auf varisische oder kellidische Vorfahren hinwies – als ob das die Sache eingrenzen würde.

Ein Klopfen an der Garderobentür unterbrach den Fluss meiner Gedanken. Ich griff unter meinen Mantel und fasste eines der Messer in meinem Gürtel. „Erwartest du jemanden?“, fragte ich Alora.

Meine Schwester legte eine feingliedrige Hand auf meine Schulter und sagte: „Das wird nur Professor Burgevin sein, der Rektor des Fachbereichs für Ethnomusikologie. Dekan Mertman schrieb in seinem Brief, dass der Professor erst kürzlich von einer extensiven Expedition in Garund zurückgekehrt sei. Er wird das Orchester heute Abend dirigieren.“

Alora bewegte sich zur Tür, aber ich stellte mich vor sie. „Lass mich das trotzdem erledigen“, meinte ich. Ich drehte den Knauf und öffnete die Tür gerade so weit, dass ich den Besucher erkennen vermochte. Meine Augen trafen seine und ich zog sie weiter auf, damit ich ihn besser begutachten konnte. Ich erinnere mich daran, gedacht zu haben, dass wenn dies ein Professor sei, ich besser wieder die Schulbank drücken sollte.

Der dunkelhäutige Mann war nicht viel älter als ich, aber dafür etwas mehr als einen Kopf größer. Seine scharfen, attraktiven Züge wirkten, als wären sie mit Bedacht aus Obsidian gemeißelt worden. Der Schnitt seiner rot-schwarzen Kleidung entsprach der osirischen Mode. In seiner rechten Hand hielt er einen Stab aus Ebenholz, gekrönt von einem Leopardenkopf, dessen Augen von zwei Rubinen dargestellt wurden. Der Zeigefinger seiner linken Hand zeigte einen goldenen Ring in Form einer fledermausartigen Kreatur, deren Fänge fast bis zum ersten Fingerglied reichten.

Die tiefe, beruhigende Stimme des Mannes schien den Raum zu füllen: „Ich bin untröstlich, Euch zu stören, aber ich hoffe, mit Fräulein Alora sprechen zu können, ehe sie auf die Bühne geht. Ich bin ein großer Bewunderer. Mein Name lautet Khanpreen von Sothis. Es ist mir eine Ehre.“ Er verbeugte sich.



Ich bin sehr stolz auf meine kleine Schwester, aber ich Sorge mich auch um sie. Ich nehme an, das liegt an unserer Zeit im Waisenhaus, wo wir die einzigen waren, die aufeinander achtgaben.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

In meinem Metier ist es inakzeptabel, verblüfft zu sein, aber es passiert leider. Aus irgendeinem Grund störte allein die Präsenz des Mannes meine Gedanken. „Nun, wir erwarten eigentlich Niemanden ...“, sagte ich.

„Oh, Elenal“, rief Alora aus. „Lass den Mann doch nicht auf dem Flur stehen. Kommt herein, mein Herr.“

Khanpreen hob seine Hand und lächelte Alora zu, wobei er die leuchtend weißen Zähne in seinem Mund entblößte. Mit einer einzigen geschmeidigen Bewegung überschritt er die Schwelle und nahm die zierlichen Hände meiner Schwester in die seinen.

„Oh, es ist mir ein solches Vergnügen, Euch endlich kennenzulernen, Fräulein Alora“, hob er an. „Ich hatte die Ehre, Euch im letzten Jahr in der Oper von Karcou aufzutreten zu sehen, vermochte jedoch nicht, ein Treffen unter vier Augen zu arrangieren. Eure Interpretation von ‚Threnodie für einen Gefräßigen Ghul‘ war ohnegleichen! Ich bin zutiefst erfreut, dass Ihr Euch entschieden habt, heute für uns zu singen.“

Alora stand schweigend da, überrascht von der Erscheinung dieses attraktiven Fremden und seiner überschwänglichen Komplimente. Zum Glück brach ein weiterer Besucher die Stille.

Der ältere, bärtige Mann mit raubvogelhaftem Gesicht strahlte, als er den Raum betrat. Das musste Professor Burgevin sein. Seine Kleidung bestand aus Tierfellen und -häuten, sodass er mehr wie ein Schamane aussah als wie ein ordentlicher Professor für Musik.

Der Mann klatschte mit den Händen und rief aus: „Ausgezeichnet! Ihr würdet einander bereits vorgestellt! Fräulein Alora, ich bin sicher, dass Herr Khanpreen in seiner Bescheidenheit nicht erwähnt hat, dass Ihr ihm für die Organisation dieses Konzerts zu danken habt. Seine großzügige Spende an die Schule erlaubte es uns, Eure Dienste für diesen Abend zu buchen.“

Khanpreen schloss die Augen. Dann verbeugte er sich und küsste Aloras Hand. „Eine sinnvolle Aufwendung, Professor“, meinte er. „Ich freue mich, die Schule auf jede mir zur Verfügung stehende Weise zu unterstützen. Aber natürlich müsste ich lügen, wenn ich behauptete, keine persönlichen Gründe zu besitzen.“

Das warme, dunkle Glühen auf Aloras Wangen vertiefte sich. „Oh, Ihr schmeichelt mir“, erwiderte sie. „Ich danke Euch für diese Gelegenheit. Ich danke euch beiden. Wenn ihr nun nichts dagegen habt, dann benötige ich noch ein wenig Zeit, um mich vorzubereiten.“

Burgevin nickte. „Aber gewiss doch! Kommt, Herr Khanpreen. Ich werde zusehen, dass Ihr den besten Platz im Auditorium erhaltet. Andererseits, wenn Ihr in der Mitte der letzten Reihe sitzt, dann verstärkt die Architektur die Akustik auf eine Weise ...“

Alora setzte sich wieder auf ihren Stuhl, als Khanpreen und Burgevin das Zimmer verließen. Ich ließ die Tür einen Spalt offenstehen und beobachtete die beiden, wie sie

den Flur hinunterspazierten. Als sie dessen Ende erreichten und in das Auditorium abbiegen wollten, trat ein dritter Man aus den Schatten.

Er war älter, glatzköpfig und trug eine Robe aus Palmestoff, die mit raffinierten geometrischen Mustern verziert war. Der Fremde besaß einen finsternen Gesichtsausdruck sowie die Haltung eines Bediensteten, als er sich Khanpreen näherte, der eine erwartungsvolle Geste machte. Der Neuankommling neigte den Kopf und streckte dem Osirer einen unregelmäßig, aber dicht gewebten Korb entgegen. Khanpreen nahm dessen Deckel ab, langte hinein und zog einen dicken Stapel braunen Pergaments heraus. Diesen überreichte er Burgevin, der tief einatmete und nickte. Der Professor schien nicht sonderlich begeistert zu sein.

Ich konnte natürlich nicht genau wissen, was der Korb enthalten hatte, aber ich nahm an, dass mehr als nur Papiere darin lagen. Der alte Mann mühte sich mit dem seltsamen Behältnis ab, während er auf eine Weise in Khanpreens Schatten stand, als wartete er auf einen Befehl. Ich hielt ihn für eine Art persönlichen Assistenten.

Nachdem ich den drei Männern dabei zugesehen hatte, wie sie die Hinterbühne verließen, schloss ich die Tür. Als ich mich umdrehte, startete Alora lächelnd in die Ferne. Es schien, als hätte der Charme des Osirers die gewünschte Wirkung gehabt.

„Lass das“, sagte ich. „Es sah nicht so gut aus. Und du musst an deinen Auftritt denken.“

Alora stand abrupt auf. „Ich bitte dich. Ich habe gemerkt, wie auch du aufgeregter warst, als er hereinkam. Mach dir nichts vor. Das ist ein sehr schöner Mann und offenbar wohlhabend, wenn er der Schule meine Gage gespendet hat. Wenn Herr Khanpreen das Aussehen, den Geschmack und das Geld besitzt, dann sollte man ihn sich genauer ansehen. Vielleicht können wir eher nach Karcou zurückkehren, als wir dachten? Oder vielleicht reisen wir nach Sothis. Warum sollten wir im trostlosen Ustalav bleiben? Der Osirer könnten die Lösung für alle unsere Probleme sein.“

Ich machte eine beruhigende Geste. „Immer langsam. Du wirst auf deiner Tour eine Menge Verehrer haben. Einige von ihnen werden reich sein und andere werden nur dein Bestes wollen, glaub mir. Wir wissen so gut wie nichts über diesen Mann. Er ist sicherlich sehr charmant, aber ich habe bei ihm dasselbe Gefühl wie bei dieser ganzen Stadt. Irgendwas stimmt hier nicht.“

Alora zog eine Grimasse. „Bist du ärgerlich, weil ich dich nicht vorgestellt habe? Das tut mir leid, aber er hat mich wirklich nervös gemacht. Ich werde das nach dem Konzert auf die korrekte Art tun.“

„Bemüh dich nicht. Er hat mich gar nicht mehr gesehen, nachdem er ein Auge auf dich geworfen hatte. Belass es dabei. Dadurch wird es einfacher für mich, ihn heute Abend zu beobachten. Aber genug von Khanpreen von Sothis. Du bist in ein paar Minuten dran. Mach dich lieber bereit.“



Professor Burgevin denkt wahrscheinlich, dass er mit seiner Art sich zu kleiden jene Kulturen ehrt, deren Musik er studiert. Sie wirkt aber eher wie die dümmliche Hoffart eines privilegierten Gelehrten.

Alora erhob sich halb, hielt aber inne, als sie meine wohl säuerliche Miene erblickte. Für gewöhnlich bin ich besser darin, bei der Arbeit meine Gefühle nicht zu zeigen, aber die ganze Situation kochte meine Sorgen hoch.

„Was ist los?“, fragte Alora.

Ich biss mir auf die Lippen, antwortete aber: „Da du fragst ... Bist du sicher, dass du in *dem* Kostüm auf die Bühne gehen willst?“

Sie schaute panisch und blickte an sich herunter. „Warum sollte ich das nicht tun? Ist etwas damit nicht in Ordnung? Ein Riss? Ein Fleck? Sags mir!“

„Bitte versteh mich nicht falsch, du siehst wunderschön aus, aber denkst du nicht, dass es ein wenig gewagt ist?“

Meine Schwester hob ihr spitzes Kinn und ihre Nase an und presste süffisant ihre Lippen aufeinander. „Elena, ich brauche dich nicht für deine Ratschläge bezüglich des Theaters. Jetzt geh und tue das, was Leibwächter so tun.“ Sie wedelte abweisend mit der Hand, als wäre ich eine gemeine Bühnenarbeiterin, die nicht imstande sei, den komplexen Lebenswandel einer berühmten Sängerin zu verstehen.

Ich warf meine Hände in die Luft. „Von mir aus. Was immer du willst. Bring die Sache nur über die Bühne. Je eher du auftrittst, desto schneller können wir von hier verschwinden.“

Alora hob die Arme und und sprach ein paar kurze Silben aus, womit sie eine silbrige Wolke beschwor, welche die Bühne einhüllte. Das Publikum wurde still und das Tempo des Orchesters schneller. Der Vorhang öffnete sich. Meine Schwester fegte durch den Nebel und in die Bühnenmitte, bereits die ersten Verse von „Eine Rose für Rosenport“ erklingen lassend, offenbar ein örtlicher Gassenhauer. Die müde Menge wurde munter und jubelte ihr zu. Alora hatte sie wie ein erfahrener Profi in der Hand. Von der Hinterbühne aus erkannte ich zum ersten Mal, dass das kleine Mädchen, das ich vor all den Jahren in Karcou zurückgelassen hatte, zu einer beeindruckenden Frau herangewachsen war. Ihre Stimme war wie aus einer anderen Welt. Hätte ich es nicht selbst erlebt, so hätte ich nur schwer glauben können, dass sie aus einem sterblichen Wesen ertönte und nicht aus einer uralten Göttin der Harmonien.



Es fiel mir schwer, nicht in die Rolle der stolzen großen Schwester zu verfallen, die Alora für ein solch bewunderndes Publikum singen sah. Ich zwang mich aber dazu, als ihre Leibwächterin wachsam zu bleiben. Ich hatte den Osirer nicht vergessen, auf den ich ein Auge haben wollte – und nicht nur, weil er so gut aussah.

Dankenswerterweise verzauberte ihr Auftritt die Menge und das Konzert verlief ohne Zwischenfälle, abgesehen vom Publikum, das um eine Zugabe bettelte. Sie gewährte ihnen ein letztes, mitreißendes Lied und verbeugte sich dann, während der Vorhang unter donnerndem Applaus fiel.

Alora wischte sich den Schweiß von der Stirn und drehte sich mit einem breiten Lächeln zu mir um. „Das ist deine zweite Lektion, Elena:“, sagte sie, „Lasse sie immer nach mehr verlangen.“

Ich lächelte zurück und applaudierte ihr ebenfalls. „Du warst wundervoll! Ich bin sprachlos.“

„Danke, Schwesterherz!“, sagte sie. „Aber ... Hast du gesehen, wie Khanpreen meine Vorstellung fand? Ich konnte nicht viel vom Publikum erkennen.“

„Er war als Erster auf den Beinen. Ich glaube nicht, dass er auch nur ein Mal seine Augen von dir abgewendet hat. Andererseits hat das vermutlich niemand getan. Du hast sie wirklich verblüfft.“ Ich verbeugte mich schwungvoll und ein wenig spöttisch. „Komm jetzt, meine Lieblingsschwester. Lass uns für ein paar Minuten zurück in deine Garderobe gehen. Du sollst ein wenig verschnaufen, bevor du dein dich verehrendes Publikum triffst.“

Das Auditorium hatte sich verwandelt, als wir zurückkamen. Es war nach der Vorstellung leerer geworden, da nur ein Teil des Publikums Einlass zum Empfang hatte. Die wenigen Glücklichen waren früher am Tag über eine Lotterie ausgewählt worden. Die Bediensteten der Schule hatten, den zusätzlichen Platz ausnutzend, weitere Kerzen aufgestellt, um die Beleuchtung zu verbessern, sowie einige Tische mit Hors-d'œuvres und Erfrischungen hereingebracht. Das Orchester war geblieben und sorgte für melodiose Hintergrundmusik.

Der Mann, der sich Khanpreen nannte, sah sehr gut aus, machte mich aber nervös. Obwohl er eine einfache, aber elegante Robe trug, war seine Haltung doch die eines Pharaos.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

Die kleine Anzahl der versammelten Leute hielt sie nicht davon ab, sich wie Bettler, die einen reichen Adligen umzingelten, um Alora zu scharen. Sie machten mich nervös, genauso wie der Osirer. Ich argwöhnte, dass er nach nichts mehr verlangte als einen Augenblick allein mit meiner Schwester; er schien nur auf die Gelegenheit zu warten. Ich nahm mir fest vor, dies nicht geschehen zu lassen, so sehr es beide auch wollten.

Da kam er auch schon. Wie auf Zuruf schob er sich durch die Menge um Alora, wobei sein ältlicher Diener an seiner Seite schlurfte. Ich legte meine Hände auf die beiden Dolche in meinem Gürtel und versuchte, ihn abzufangen.

Gerade in dem Augenblick, in dem ich mich dem mysteriösen Paar näherte, wechselte das Orchester von dem leichten Stück zu einem tobenden Lärm, der mit atemberaubender Intensität in mein Gehör drang. Der Missklang der Instrumente steigerte sich rasch von furchterregend zu entsetzlich. Eine kalte Brise wehte durch den Raum – und das Auditorium brach in Chaos aus.

Die erschütternde Musik schien gleichzeitig von überall und nirgends zu kommen. Die unheilvolle Kombination von Melodien bohrte sich in meinen Schädel und wühlte sich auf der Suche nach meiner Seele in mich hinein. Meine Sicht wurde rot, als hätte sich ein purpurner Schleier über meine Augen gelegt. Ich spürte ein plötzliches Verlangen, jedem im Raum, einschließlich Alora, die Kehle durchzuschneiden. Vorher wählte ich jedoch den Jungen mit dem langen Hals aus, der mir zu seinem Unglück im Weg stand.

Sein Blick traf den meinen. Eine vorstehende Ader in der Mitte seiner Stirn pulsierte schnell und er bleckte seine Zähne. Er knurrte etwas in einer mir unbekannt Sprache und das steinerne Amulett, das um seinen Hals hing, leuchtete in einem unheimlichen Smaragdgrün. Gleich darauf traf eine Handfläche mein Brustbein und ich flog rückwärts. Ich kann mich kaum daran erinnern, wie mein Hinterkopf gegen die Steinwand schlug, bevor der rote Schleier vor meinen Augen schwarz wurde.

Ich kann nicht mit Sicherheit sagen, wie lange ich bewusstlos war. Als ich wieder zu mir kam, füllte nur Stille meine Ohren und meine Sicht war wieder normal. Die überwältigende, vernichtende Musik hatte aufgehört und es schien, als sei ich die einzige lebende Person im Auditorium. Ich erkannte einige der Leichen: Gelehrte, Studenten und sogar der junge Mann, der mich mit einer Art Magie niedergeworfen hatte. Sie waren viele verschiedene Tode gestorben. Einige hatten ihn durch offensichtliche Magie gefunden, ein paar durch stumpfe Gewalteinwirkung, andere durch aufgeschnittene Häse oder Handgelenke. Nach den Einschnittswinkeln zu urteilen, waren diese Wunden in den meisten Fällen selbstzugefügt.

Auch hatte der Tod an diesem Abend niemanden ausgelassen. Alter, Geschlecht, Klasse oder Volkszugehörigkeit hatten keine Rolle gespielt. Nicht einmal Professor Burgevin oder die Orchestermitglieder waren verschont geblieben. Ihre blutigen Hände ließen auf die wahnsinnige Intensität ihres Spiels schließen. Burgevins Leben hatte ein besonders groteskes Ende gefunden. Der Professor hatte seinen Dirigentenstab durch sein rechtes Nasenloch in das eigene Gehirn geschoben, und das so stark, dass das Ende eben so herausguckte.

Der grässliche Anblick brachte mich wieder zu Sinnen und mir fiel Alora ein. Bei einer kurzen Suche im Raum konnte ich meine Schwester zum Glück nirgendwo fin-

den. Ich entdeckte auch keine Spur von Khanpreen und seinem Diener.

Mir wurde übel und eine Eiseskälte durchfuhr mich. Der Osirer war in Vorfreude über das schreckliche Ereignis an diesem Abend an Alora herantreten. Alle Instinkte, die ich in meinem Beruf gewonnen hatte, verrieten mir dies. Ich rieb mir mit den Händen über das Gesicht, um ein Gespür für die Wirklichkeit zurückzugewinnen. Die Geschehnisse passten nicht zueinander und alles hatte mit dieser verdammten Musik angefangen.

Als ich die Leichen der Orchestermusiker untersuchte, bemerkte ich eine Unregelmäßigkeit in ihren Notenblättern. Auf jedem Notenständer lag eine einzige Seite braunen Pergaments auf einem Stoß mit gelben – dieselbe Art Pergament, welche Khanpreen hinter der Bühne Professor Burgevin gegeben hatte. Ich trat näher, um eine der Seiten genauer zu inspizieren, verkniff es mir aber. Ich besaß nicht das gleiche musikalische Genie wie meine Schwester, aber meine Fähigkeit zum Lesen von Noten war annehmbar.

Ich überlegte einen Augenblick lang. Wenn die Noten tatsächlich der Auslöser für das Chaos im Auditorium gewesen waren, wäre es möglich, dass ich durch ihr Lesen die Auswirkungen noch einmal verspüren würde.

Ich muss wohl Desnas Gnade dafür danken, dass ich in meiner Ohnmacht nicht dem vollen Effekt der Musik ausgesetzt worden war. Ich verdankte mein Leben dem verzauberten Jugendlichen, der mich gegen die Wand geschleudert hatte und ich setzte mir zum Ziel, diese Schuld zu begleichen, indem ich das Leben der verantwortlichen Person nahm.

Khanpreen. Das Scheusal würde seinen letzten Atemzug auf meiner Klinge aufgespießt aushauchen. Ich musste ihn nur finden, ihn, seinen Diener und Alora. Ich war überzeugt davon, dass meine Schwester ihr Ziel gewesen war und dass sie aus dem Saal bringen wollten, bevor das Massaker ausbrach. Ich kannte zwar ihre Gründe nicht, aber es gab mir Hoffnung, dass Khanpreen Alora lebend brauchte. Wenn nötig, würde ich sowohl Ustalav als auch Osirion auseinandernehmen, um sie zu finden.

Ich wollte gerade nach draußen ins Mondlicht rennen, um das Schulgelände abzusuchen, als hinter der Bühne ein markerschütternder Schrei erklang.

Alora.

Ich zog zwei Messer aus meinen Stiefel und lief hinter den Vorhang. Die Tür zu Aloras Garderobe war geschlossen. Ich drehte am Knauf, ab

er er rührte sich nicht. Mein Tritt zersplitterte das Holz direkt über dem Knauf und riss die Tür fast aus den Angeln.

Bereit, jeden zu erschlagen, der zwischen mir und Alora stand, betrat ich die Garderobe. Weit kam ich nicht, sondern wurde von einer mystischen Kraft bewegungsunfähig gemacht. Khanpreen, sein Diener und eine geknebelte Alora sahen mich an. Meine Schwester schien unter derselben Verzauberung wie ich zu stehen.

Der Osirer schmunzelte, machte einen Schritt auf mich zu und strich mir mit einer Hand über die Wange. „Jetzt erinnere ich mich an dich“, sagte er. „Du warst das aufmerksame kleine Mädchen, das immer die Tür geöffnet hat, wenn deine Mutter Gäste empfing. Du ähnelst ihr bis aufs Haar. Ah, die Eindrücke der Nächte in Karcau fliegen mir wieder zu. Ich bin beinahe versucht, dich mit uns zu nehmen, aber meine Tochter muss alle Verbindungen mit deiner Welt abbrechen. Ihre Zukunft liegt in der Finsternis zwischen den Sternen, wo ihr beigebracht werden



Aus diesem beengten Lagerraum wurde dank des unheimlichen Portals an der Rückwand ein improvisiertes Observatorium. In seiner Dunkelheit blinkten Sterne aus einer unbekanntem Ecke der Galaxie.

wird, ihre Gaben richtig zu nutzen.“ Khanpreen blickte zu seinem Diener und nickte. „Matumbo, das Gerät, wenn du so freundlich bist. Es ist an der Zeit.“

Khanpreens Diener griff in seinen Korb und holte einen großen, schwarzen Stein mit vielen Seiten hervor. Dann stimmte er in einer fremdartigen Sprache, die nicht für menschliche Ohren bestimmt war, einen Sprechgesang an. Ein Schauer lief mir über den Rücken, als ein dunkles Portal an der Rückwand des Raums erschien.

Ich konnte Alora nur hilflos anstarren. Das Bild ihres tränenüberströmten Gesichts werde ich nie vergessen. Khanpreen winkte mir abfällig zu und sagte: „Vergiss diese Nacht. Es ist nicht alles so schlimm, oder? Deine Schwester kehrt immerhin heim und du konntest dich noch verabschieden. Um meiner Tochter eine Gunst zu erweisen, werde ich dich am Leben lassen.“

Khanpreen drehte sich um und warf Alora über eine Schulter. Er durchschritt ohne einen Blick zurück das Portal in den Abgrund und verschwand. Matumbo folgte ihm gleich darauf und der Durchgang schloss sich hinter ihm.

Ich stolperte auf schwachen Knien und schnappte nach Luft. Mein Verstand war kaum in der Lage zu begreifen, was gerade geschehen war und was dieses Monster gesagt hatte. Ich zitterte vor Furcht über das Schicksal meiner Schwester, denn tief in mir wusste ich, dass ich sterben würde, ohne zu wissen, wer oder was Khanpreen gewesen war oder wohin er Alora gebracht hatte.

Während ich dort stand, kam ein Mann aus dem Flur in den Raum gerannt. Er war sehr dünn, mit sich lichtendem Haar und einer Miene, die zwischen Erschrecken, Wut und Panik wechselte. Ich erkannte Henri Mertman, den Dekan für Feldforschung, der an die Wand starrte, wo das Portal gewesen war, so als ob er hindurch an dessen Zielort schauen könne. Er gewann einen Teil seiner Beherrschung erst zurück, als er mich anblickte. Sein Gesichtsausdruck wurde hart und anklagend. „Junge Dame, ihr werdet einiges erklären müssen“, sagte er.

Ich trat ihm ohne nachzudenken ins Gesicht, worin knirschend Knorpel zerbrachen. Er brach mit einem überraschten Schrei auf dem Boden zusammen und blieb wimmernd liegen, wobei er seine gebrochene Nase hielt. „Das gilt für uns beide“, erwiderte ich.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre
Freunde

Der Turm in der
Finsternis

Sinfonie des
Wahnsinns

Das Grab des
Windes

Ein Persönliches
Gespräch

Bestiarium

DAS GRAB DES WINDES

von Arinn Dembo

Diese Geschichte befand sich unter den vielen Büchern, die Rhutha mir zu lesen empfahl. Die Warnungen darin sind relevant, auch wenn das beschriebene Klima nicht dem meines Ziels entspricht. - JW

An dem Tag, an dem Ujarak seine Reise antrat, hatte er vier Gefährten. Wir waren die Söhne und Töchter des Ungemachs.

Ich war der Jüngste, ein Ausreißer aus dem Zelt von Godru der Handzittererin. Sie hatte mich für den Preis eines Hexennagels gekauft. Drei Jahre später nannte sie mich ein schlechtes Geschäft, denn meine Stimme brach inmitten eines Liedes und sie entdeckte, dass ich kein Mädchen war.

Kunik und Auka waren Zwillinge, von ihrem Volk ausgestoßen, während ihre roten Initiationsnarben noch auf ihren Wangen heilten. Sie trugen feines Rentier- und Robbenleder und bewegten sich wie zwei Eisleoparden in den Bergen, leise und ohne eine Spur zu hinterlassen, es sei denn, sie wollten gefunden werden.

Und dann war da noch Miki, klein und gespenstisch schön, mit ihren von Reif überzogenen Wimpern. Sie war ein nettes Mädchen, aber die Hügelleute fürchteten sich vor ihr. Sie mochten nicht, wie sie schweigend ihre Lippen bewegte, wenn sie ins Feuer blickte. Oder wie in ihrer Nähe die Stimmen der Geister aus einem leeren Schädel erschallten oder sie in den leeren Ecken eines Zeltes lachten.

Mikis Leiden brachte uns dazu, die Weiße Seherin aufzusuchen. Eines Winters begann sie, im Schlaf mit einer tiefen, rauen Stimme zu sprechen, die nicht die ihre war. Kunik und Auka begannen sofort, den Geist zu hassen, der in Miki gefahren war und in einer Sprache zu sich selbst sprach, die niemand verstand. Je mehr Tage vergingen, desto unruhiger wurde selbst Ujarak, denn Miki schlief immer länger und der Fremde, der unsere Worte langsam wiederholte, als ob er sich Hallit lehren würde, wurde immer stärker.

Eines Morgens wachte Miki überhaupt nicht auf. Ujaraks finsterner Blick ließ seine Hauer größer erscheinen und er befahl uns, uns bereit zu machen. Wir brachen das Lager ab und eilten in den von Dämonen heimgesuchten Osten. Ich saß auf einem der Schlitten, während Kunik und Auka sich beim Ziehen abwechselten. Ujarak zog den anderen und Miki war mit der Ausrüstung hinter ihm festgezurrt.

Der Frühling zog in die Hügel ein. Wir fuhren zweimal an Hirten vorbei, die ihre Ziegen und herumtollenden Zicklein zur Weide führten. Die Taiga zeigte sich hier und da und die Speere der Krokusse und Leichenfinger durchbohrten die schmelzende Schneedecke. Je näher wir aber dem Heim der Seherin kamen, desto weniger wurden die Zeichen des Frühlings. Dort, wo sie lebte, änderte sich die Jahreszeit nie wirklich.

Als wird die Mitte ihres Reiches erreichten, waren die Schneewehen dicht und ungestört. An der Spitze einer felsigen Anhöhe saß eine Frau aus Eis mit überkreuzten

Beinen auf einem bloßen Steinaltar und blickte für alle Ewigkeit zur Weltenswunde.

„Ujarak, Kind zweier Völker“, sagte sie mit einer Stimme so kalt wie eine silberne Glocke, „was soll ich für dich tun?“ Erst dann wandte sie sich uns zu.

Seine roten Augen trafen nur beinahe die ihren, als er antwortete: „Siku, Kind der Mysterien. Eine aus meiner Gefolgschaft braucht deine Hilfe.“

„Zeig sie mir.“

Ujarak legte Miki sanft vor die Seherin und schlug die Felle beiseite, die ihr Gesicht bedeckten. Miki atmete schnell und flach, als ob sie über harten Boden rennen würde.

„Auf ihr liegt eine Finsternis“, stimmte die Seherin zu. „Was soll ich tun?“

Ujarak neigte seinen Kopf. „Kannst du nicht den bösen Geist austreiben und sie befreien?“

„Es liegt in ihrer Natur, von Geistern heimgesucht zu werden, Sohn des Mortok“, antwortete die Seherin. „Auf allen Mystikern liegt ein Fluch, und dies ist ihrer. Sie wird niemals frei sein.“

„Kannst du denn nichts für sie tun?“

Sie zuckte mit den Schultern. „Der, der in ihr wohnt, ist stark, aber kein Dämon. Die Geister kommen zu ihr, weil sie in der Welt der Lebenden noch etwas zu tun haben. Hilft das Mädchen ihnen, so werden sie sie verlassen.“

„Aber wie sollen wir wissen, was die Toten wollen? Dieser Geist spricht keine Sprache, die ich kenne.“

Die Seherin wies mit ihrer Kristallhand auf mich. „Dieser dort ist ein Blutflüsterer. Lass ihn dem Geist unsere Sprache leihen.“

Ujarak sah mich mit düsterem Blick über die Schulter an. „Yala, ist das möglich?“

Das Blut schoss mir heiß in die Wangen, als ich antwortete: „Ja, aber ich kenne nur einen Weg, um-“

„Tu es!“ befahl Ujarak, der eine Faust so sehr ballte, dass die Sehnen knarrten.

Ich ging und beugte mich zu Miki hinunter. „Es tut mir leid“, flüsterte ich ihrem schlafenden Gesicht zu. „Ich wollte nicht, dass dies geschieht.“ Dann drückte ich meine Lippen auf ihre und murmelte, indem ich unseren Atem vereinte, den Gruß des Fremden. Als ich mich wieder aufrichtete, sprach die Seherin: „Geist, erwache. Sag uns deinen Namen.“

„Das ist unmöglich“, antwortete der Geist mit seiner vertrauten, rauen Stimme. „Mein Name kann mit diesem Mund nicht ausgesprochen werden.“

Mikis Augen klappten auf. In ihnen lag keine menschliche Wärme; dies war nicht das Mädchen, das ich kannte.

„Wo bin ich“, fragte der Geist. „Wer seid ihr?“ Er versuchte, Mikis Kopf anzuheben, aber die Seherin packte ihn am Hals.

„Du wirst *meine* Fragen beantworten“, sagte sie, „und wenn du die Wahrheit sprichst, werde ich dich vielleicht nicht ins dunkle Jenseits schleudern.“

Einen Augenblick lang zeigte der Geist Furcht, dann aber lächelte er. Als er wieder sprach, troff seine tiefe Stimme nur so vor unterwürfiger Beschwichtigung: „Wenn es euch gefällt, oh weise Frau, dann könnt ihr mich Sieben Sande nennen. Es kommt der Bedeutung meines wahren Namens nahe genug.“

„Und was willst du unter den Sterblichen, Sieben Sande?“

Die Kreatur hielt inne, als müsste sie ihre Gedanken sammeln. „Ich wünsche, eine Pilgerfahrt zu dem Ort zu unternehmen, an dem mein Meister, der Herr der Winde, begraben liegt. Auf dieser Reise verstarb mein sterblicher Körper vor vielen Jahren.“

Ujarak sagte: „Und wo liegt das Grab deines Herrn?“

„Nahebei“, antwortete der Geist. „Es wurde in den Hang eines Berges gegraben. Ich versuchte, ihn zu erklettern, stürzte jedoch aus großer Höhe ab und zerbrach meinen Körper. Als der Schnee mich bedeckte, schlief ich ein ... und erwachte nicht wieder.“

Kunik hatte aufmerksam zugehört. „So etwas kann jedem passieren. Die wichtigste Regel für das Klettern in den Hauern ist: Klettere nie allein!“

Das Lächeln des Geistes erweiterte sich zu einem steifen Grinsen. „Ein exzellenter Rat. Leider ... kommt er zur falschen Zeit.“

„Berichte uns mehr über deinen Herrn, Fremder“, sagte die Seherin, die immer noch Mikis Hals fest in ihrer eisigen Hand hielt.

Das Wesen hielt abermals inne, um seine Worte abzuwägen. „Mein Meister war der Gesandte einer großen Stadt. Er reiste vor langer Zeit nach Sarkoris und führte ein Geschenk für deren Volk mit sich – einen Schatz, der beide Städte in ewiger Bruderschaft vereinen sollte.“ Mikis Gesicht verzerrte sich in einer zorngefüllten Grimasse. „Die Herren von Sarkoris wiesen das Geschenk jedoch zurück und schlugen meinen Meister nieder. Dann begruben sie ihn und seinen Schatz, damit die Augen der Menschen nicht auf ihn fallen könnten.“

„Sarkoris existiert seit vielen Jahren nicht mehr, Geist“, sagte die Seherin mit trauriger Stimme. „Was können die Lebenden tun, um deine geplagte Seele zu befreien?“

„Lasst mich ihn nur ein letztes Mal sehen!“, rief der Geist. „Tragt mich zu seinem Grabmal, vereint mich im Tod mit dem Herrn, dem ich im Leben diene. Um mehr bitte ich nicht.“

„Und mehr sollst du nicht erhalten“, sagte die Seherin, deren Augen mit weißem Feuer brannten, was die Luft um sie und Miki herum in Flammen zu setzen schien. „Höre mich, Fremder, denn mein Geas liegt nun auf dir! Dieses

Kind und seine Freunde werden deinen Wunsch erfüllen und dich zur Ruhestätte deines Herrn begleiten. Wenn du sein Grabmal betrittst, in welchem Zustand es sich auch befinden mag, wirst du ein für alle Mal das Mädchen verlassen und die Lebenden nie wieder stören.“

„Ich höre euch, weise Frau!“, sagte der Geist mit einer Stimme voll schrecklicher Freude.

„Du wirst weder dem Kind, noch einem anderen Lebewesen ein Leid zufügen.

Auch wirst du nicht zu seinen Freunden sprechen oder dich bei ihnen auf andere Weise bemerkbar machen, es sei denn, sie befehlen es dir. Hast du all das verstanden, was ich gesagt habe?“

„Das habe ich, weise Frau! Ich danke euch!“

Das Licht wurde unerträglich hell und wir mussten unsere Augen abschirmen, damit es uns nicht blendete. Als wir wieder aufsaßen, war Mikis Gesicht erschlaft. Ihre Brust hob und senkte sich in friedlichem Schlaf.

Ich blickte der Seherin in die Augen, die so blau waren wie Meereseis an einem Wintertag. „Du sagtest, alle Mystiker seien verflucht“, sagte ich. „Was ist deiner?“

„Sieh dich um“, antwortete sie. Leere beherrschte die schneebedeckte Ebene in allen Richtungen. „Deiner Freundin ist es bestimmt, von Geistern heimgesucht zu werden. Mir ist es bestimmt, einsam

zu sein.“

Ujarak lief eine Nacht und einen Tag lang nach Nordwesten in die gefährlichsten Berge des Reiches und wir folgten ihm. Die Großen Hauer tragen ihren Namen nicht zu unrecht, denn achtlose Jäger sterben in ihnen.

Ujarak hielt am Fuß eines grauen Berges an, als die Sonne am zweiten Tag sank. „Das Licht ist gegangen“, sagte er. „Es ist nicht länger sicher weiterzugehen.“ Seine Knie knickten unter ihm ein, da die Quelle seiner großen Ausdauer schließlich versiegte. Kunik und Auka halfen ihm in den Windschatten eines Felsen, während ich zurück zum Schlitten lief.

Als ich mich mit dem Ofen in den Armen umdrehte, stand Miki schweigend hinter mir. Ich wich vor Furcht zurück, da ich glaubte, der böse Geist hätte sie aufstehen lassen.

„Yala!“, sagte sie, „ich bin eingeschlafen. Es tut mir so leid. Kann ich beim Teekochen helfen?“

Meine Augen füllten sich beim Klang ihrer wahren Stimme mit Tränen. „Ja“, sagte ich, „komm! Alle werden so froh sein, dass du wach bist.“

Aber als ich sie zum Felsen führte, schliefen unsere Freunde in ihren Anoraks. Miki lächelte unsicher. „Sie müssen aber sehr müde sein“, sagte sie und wandte sich mir zu. „Was ist passiert, Yala? Ich kann mich nicht erinnern, wann wir das Lager abgebrochen haben ...“



Ohne eine eigene Familie behandelt der Halb-Ork Ujarak seine Reisegefährten, als wären sie von seinem Blut. Seine Treue zu uns ist so stark und unverbrüchlich wie seine mächtigen Muskeln.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

„Erst kommt die Arbeit. Reden können wir später“, sagte ich, während ich ihrem Blick auswich und mich hinbockte, um die Beine des Ofens mit meinem Hammer ins Eis zu treiben. „Hier liegt guter Schnee.“ Ich deutete mit meinem Kinn in Richtung der Schlucht. „Nimm dein Messer und schneide, so viel du kannst. Wir müssen einen Unterschlupf bauen, bevor es dunkel wird.“

Sie nickte und machte sich sofort an die Arbeit. Während ich auf gefrorene Brocken Mammutfetts einschlug, lief sie leichtfüßig über die Schneewehen, schnitt und stapelte Schneeziegel. Ihre kleinen Stiefel sanken nie in die Kruste ein und sie hinterließ keine Abdrücke. Konnte sie sich schon immer so leicht in der Kälte bewegen?

Während ich die Schlitten entlud und den Kessel füllte, baute Miki die Kuppel des Schneehauses um unsere Freunde herum auf. Als sie fertig war, saßen wir zusammen im tanzenden Licht des Ofens. Außerhalb des Unterschlupfs heulte und stöhnte der Wind zwischen den Felsen wie ein sterbender Mensch.

„Ich bin bereit, deine Geschichte zu hören“, sagte sie. Ich füllte ihre Schale mit Tee und erzählte ihr von der uns gestellten schrecklichen Aufgabe, so gut ich konnte. Miki zog ihren Anorak aus, denn der Raum wurde wärmer. Als ich geendet hatte, schloss sie ihre Augen und kämmte mit ihren Fingern ihr schwarzes Haar.

„Ich glaube dir“, sagte sie. „Ich hatte seltsame Träume, während ich schlief.“

„Willst du sie mir erzählen?“, fragte ich und ließ eine Handvoll Haferbrei in meine Schale fallen, wo ich ihn mit den Resten von Tee und Butter verrührte.

„Ich war an einem Ort mit Häusern so hoch wie Berge und Straßen wie tiefe, dunkle Klammen. Es gab kein Wasser, kein Gras und keinen Schnee. Nur bloße Ziegel und Steine und überall große Wellen von Leuten, die mich wegschoben.“

„Eine Stadt? Wie im Süden?“

Sie schüttelte den Kopf. „Ich glaube nicht, dass es in der Welt Städte gibt wie diese. Ihre Steine waren schwarz und ihre Menschen trugen goldene Masken. Sie sprachen und lachten nicht; da war nichts als Stille. Ihr König trug Lumpen, aber sie fürchteten sich vor ihm. Und als er seine Maske absetzte und sein Gesicht zeigte, schrien sie alle, als würde es ihnen sehr wehtun.“

Ich erschauerte und meinte: „Vielleicht war es ein Land der Toten.“

„Vielleicht“, sagte sie und nippte an ihrem Tee. „Dann träumte ich, dass mein Kopf wehtat, also fiel ich auf die Knie und zerbrach meinen Schädel an den Pflastersteinen. Pilze wuchsen in meinem Kopf. Sie waren alle schwarz und verschrumpelt. Als ich einen aufhob, sah er aus wie



Miki war von Geistern heimgesucht worden, seit sie mündig geworden war. Bis jetzt waren sie unheimlich, aber harmlos gewesen. Ich weiß nicht, was diesen neuen Geist antreibt.

eine winzige Schnitzerei der schwarzen Stadt mit ihrem zerlumpten König ...“

Ich stellte mein Essen weg, da mir von der Vorstellung schlecht geworden war. „Ein übler Traum“, sagte ich.

„Ja“, sagte sie, leerte ihre Schale und wickelte sich wieder in ihrem Anorak ein. „Aber ich war dankbar, als die Schmerzen aufhörten.“

Ich nahm meine Trommel zur Hand, als sie die Augen schloss, und stimmte ein Wiegenlied an, damit meine Freunde besser schliefen. Dann stellte ich einen Blutflüsterer-Wächter für unser Lager auf. Auka und Kunik würden meine Magie nicht mögen, aber ich war ängstlich, weil wir mit einem bösen Geist unterwegs waren.

Am nächsten Morgen stand ich als Letzter auf. Meine Gefährten waren dabei, sich für den Aufstieg bereit zu machen. Die Zwillinge mieden Miki, während sie ihre Ausrüstung überprüften, sagten kein Wort zu ihr und sahen ihr nicht in die Augen. Ihr Gesicht war blass und bedrückt.

Ujarak berührte ihre Schulter und Miki schaute überrascht zu ihm hinauf. Er entblößte seine Hauer mit einem schiefen Lächeln. „Sei nicht traurig“, sagte er, wobei er den Zwillingen einen mahnennden Blick zuwarf. „Bald wirst du

dich besser fühlen.“

Kunik's Kleidung war bereits mit Pulverschnee bedeckt. Ujarak ragte über ihm auf, sein Schatten so finster wie seine Laune. „Du hast dich also umgesehen“, stellte er fest. „Hast du einen Pfad zum Gipfel gefunden?“

Kunik nickte. „Ich glaube schon. Aber er wird dir nicht gefallen, großer Bruder.“

Wir schulterten unsere Bündel und folgten ihm zu einem Ort, wo zwei lange, spitze Steine hüfthoch in die Erde eingegraben waren. Zwischen ihnen verlief eine Straße so breit wie drei Menschen und wand sich den Berg hinauf.

„Magische Zeichen“, meinte Auka und zeigte auf die verwitterten Runen, die in die Steine graviert waren. „Wir sollten hier nicht entlanggehen, Ujarak. Es ist wirklich gefährlich, im Frühling zu klettern. Es ist zu warm, der Schnee zu brüchig. Er fällt zu leicht herab.“

Ich ging an ihr vorbei und legte meinen Handschuh an die uralte Wegmarkierung, um nach einem Lied im Stein zu suchen, aber es erklang keines. „Keine Magie“, sagte ich, „nur Schriftzeichen.“

Ujarak grunzte. „Kannst du sie lesen?“

„Nein. Aber ich erkenne Runen des alten Sarkoris, wenn ich sie sehe.“

„Da ist noch mehr“, sagte Auka und führte uns den steilen Pfad entlang zu einer Spalte im Fels, einer dunklen Aushöhlung, in die niemals die Sonne hineinreichte. Etwas war dort im Schatten festgefroren.

Die Zwillinge blieben zurück und ließen uns drei in die Hocke gehen, um hineinzusehen. Miki wischte trockenes

Pulver von Brust und Schultern einer Orkin. Die Tote saß mit überkreuzten Beinen in der Nische. Schultern und Brust ihrer Tunika waren schwarz vor Blut und ihr Hals hörte in einem sauber abgetrennten Stumpf auf. Miki blickte in den Schoß der Orkin und schob Schnee von einem Kopf. Seine hervortretenden, frostblinden Augen starrten hoch in die Ewigkeit.

Ujarak hob mit der Klinge seines Jagdmessers eine schwere Halskette von der gerüsteten Brust der Orkin. Die Anhänger bestanden aus trübem Bernstein, durchbohrten Münzen, Vogelschädeln und Fangzähnen. „Höhlenbär, Mensch und Riese“, sagte er, als er die Zähne genauer betrachtete. „Diese Kette gehört der Schamanin eines Bergstamms.“

„Da sind noch mehr“, sagte Kunik hinter uns. „Ich habe schon drei gesehen. Und sie sind nicht alle Orks.“ Als Ujarak aufstand, fügte er hinzu: „Ich habe dir gesagt, dass es dir nicht gefallen wird, großer Bruder. Wir sollten jetzt umkehren. Dies ist ein Berg des Todes.“

„Du hast recht“, sagte Ujarak, „es gefällt mir nicht. Aber wir gehen nicht zurück.“

Kunik führte unseren Aufstieg an und prüfte jeden seiner Schritte mit dem stumpfen Ende seines Speers. Viele Male stiegen wir über die herabgefallenen Überreste einer Lawine, die den Pfad verschüttet hatte. Kunik trieb dann mit einem Hammer Stahlhaken in Eis und Fels. Einmal mussten wir uns an seinem Seil über einen gefährlichen Spalt schwingen.

In den Schatten entlang des Pfads saßen kopflose Gestalten. Die Toten entstammten vielen Völkern: Mammutreitern und Erutaki, Jadwiga und Varki. Sie alle trugen Winterkleidung und saßen mit übergeschlagenen Beinen und ihren Köpfen im Schoß. Ich blickte zu jeder Leiche, während wir an ihnen vorübergingen. Viele von ihnen trugen mystische Symbole wie Tätowierungen, Fetische, Stäbe und Trommeln.

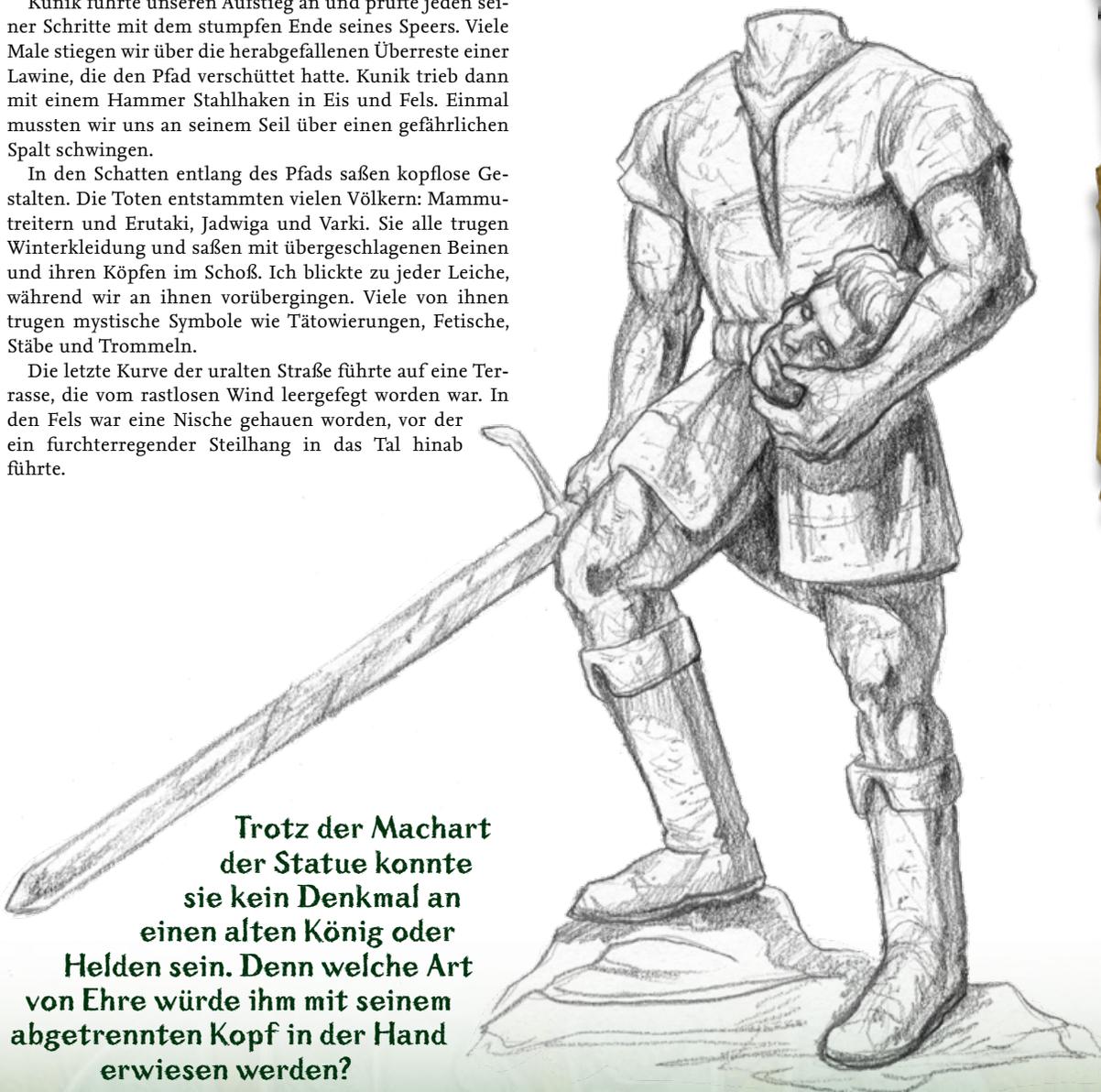
Die letzte Kurve der uralten Straße führte auf eine Terrasse, die vom rastlosen Wind leergefegt worden war. In den Fels war eine Nische gehauen worden, vor der ein furchterregender Steilhang in das Tal hinab führte.

Am anderen Ende, in das Herz des Berges eingelassen, war ein riesiger Schlussstein. Runen, die von der Zeit unberührt geblieben waren und im Licht des Nachmittags silbern leuchteten, umgaben den großen Pfropfen aus Basalt.

Vor der Wand stand eine Statue aus weißem Marmor. Sie war mehr als 3 Schritte hoch und sah aus wie ein keldischer Krieger. Die Gestalt war von guter Machart und in Tunika und Beinlinge gekleidet. In einer Hand hielt der Mann ein schweres Zweihandschwert, in der anderen seinen abgetrennten Kopf.

Kunik und Auka beeilten sich, das Kletterseil zu lösen und zogen sich dann auf die gegenüberliegende Seite der Statue zurück. Sie mieden die Runen an der Wand mit unverhüllter Abscheu.

„Mach, was immer du machen wolltest“, sagte Auka, als sie sich zum Rasten auf ihre Fersen hockte. „Wir können auf diesem Vorsprung kein Lager aufbauen. Wenn wir drinnen keinen Unterschlupf finden, müssen wir wieder absteigen, bevor es dunkel wird.“



Trotz der Machart der Statue konnte sie kein Denkmal an einen alten König oder Helden sein. Denn welche Art von Ehre würde ihm mit seinem abgetrennten Kopf in der Hand erwiesen werden?

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

Ujarak wandte sich Miki zu: „Sieben Sande. Wie öffnen wir diese Tür?“

Mikis Körper zuckte wie eine Puppe und ihre Lippen verzogen sich zu einem unheimlichen Grinsen. Sie zeigte auf die in den Stein geschlagenen Runen und bewegte ihre Hände, um anzudeuten, dass wir sie zerbrechen sollten.

Wir hörten die Bewegung der Statue mehr, als dass wir sie sahen. Ihr Schwert schwang auf Kunik herab, der zu ihren Füßen hockte. Der Jäger sprang schnell wie ein Otter zur Seite und die weiße Klinge traf dort den Boden, wo er eben noch gehockt hatte. Dabei machte sie ein Geräusch, als wäre sie aus Stahl.

Der Marmorkrieger hob den Arm. Der Steinkopf darin drehte seine blinden Augen in unsere Richtung. Ich erstarrte vor Grauen, mein Herz kalt wie Blei. Miki fiel auf die Knie und würgte unter dem schweren Blick. Die Statue trat von ihrem Sockel wie ein lebender Mensch und schwang das schwere Schwert in einem großen Bogen. Die Zwillinge rollten so anmutig wie Tänzer aus dem Weg; sie bewegten sich wie zwei Hälften eines Wesens, als sie sich unter dem Schlag duckten und mit ihren Speeren in der Hand für den Kampf bereit machten.

Ujarak zog mit einem Brüllen sein Krummschwert vom Rücken. Der Marmorkrieger drehte sich zu ihm um und hob den abgetrennten Kopf, um ihn mit seinem Blick zu fixieren. Der Halb-Ork schüttelte nur den Kopf und lachte. Dann streckte er die Magie verspottend seine Zunge heraus.

Aukas Speer zuckte gegen den Kopf der Statue und traf eines der Augen, aber es bestand aus Stein. Die knöcherne Spitze der Waffe zersplitterte mit einem Krachen und Auka hielt nur noch den Schaft in der Hand. Die Steinaugen fixierten die Jägerin und sie erstarrte vor Angst zitternd wie ein Hase. Das Marmorschwert flog auf ihren Hals zu.

Aukas Bruder sprang mit einem Schrei vorwärts und schob sie aus dem Weg der schrecklichen Klinge. Sie fiel auf die Knie und das Schwert verfehlte sie. Es traf aber Kunik im Rücken und schnitt so leicht durch Felle, Fleisch und Knochen, wie es die Bergluft zerteilt hatte. Kuniks Blut spritzte auf das Steingesicht und er stürzte mit durchtrenntem Rückgrat zu Boden. Die Statue stieg kalt und erbarmungslos wie Wasser über seine Leiche, um Auka zu töten.

Ujarak stürmte auf den Marmorkrieger los und hieb mit dem Krummschwert und all seiner großen Kraft auf dessen ausgestrecktes Handgelenk. Seine Waffe erklang auf dem weißen Stein und zitterte. Obwohl ihre Klinge brach, durchschlug sie den Marmor wie der Meißel eines Steinmetzes und trennte die Hand ab, die den Kopf hielt. Hand und Kopf fielen herab und Miki sprang schnell wie ein Wiesel auf sie zu, um sie über den Rand der Klippe zu treten.

Das gab mir eine Idee und ich rief Ujarak zu: „Gib unserem Freund einen Stoß, großer Bruder!“

Ujarak grinste. Ich sang das Lied des Schwarzen Eises und der Boden unter den Füßen der Statue wurde plötzlich glatt und schlüpfrig wie die Kufen eines Schlittens. Der Halb-Ork rannte los und senkte eine Schulter, um sein Gewicht hinter den Stoß zu werfen. Er traf genau. Die riesigen, weißen Füße schlitterten. Die Statue glitt hilflos auf den Abgrund zu, wobei sie mit ihren langen Armen ruderte, um auf der Kante ihr Gleichgewicht zu finden.

Auka kniete in einer Blutlache. Weinend rollte sie ihren Bruder auf den Rücken. Seine Augen waren weit aufge-

rissen, sahen aber im Tod nichts mehr. Mit einem Schrei voller Wut sprang sie auf die Füße und warf sich auf den Steinkrieger, der immer noch an der Kante stand.

Die kopflose Statue schien ihre Arme auszubreiten, so als ob er sie umarmen wollte. Auka heulte auf, legte beide Hände gegen seine Brust und schob ihn mit all ihrer Kraft in den Abgrund.

In dem folgenden Augenblick benommener Stille wandte Auka sich wütend vor Trauer um und ging auf Miki los. „Verdammt sollst du sein!“, schrie sie und hob das kleinere Mädchen mit beiden, noch von Blut befleckten Händen hoch, worauf sie sie schüttelte wie eine Stoffpuppe. „Das ist alles deine Schuld!“

Miki schrie wortlos in Aukas Griff. Die Jägerin machte zwei Schritte vorwärts, um das Mädchen gegen die Wand zu schlagen, aber dort war der große, immer noch von glitzernden Runen umgebene Schlussstein.

Das, was als Nächstes passierte, geschah fast zu schnell, um es erkennen zu können. Mikis Rücken traf den Schlussstein und neun der Symbole explodierten mit magischer Energie. Blitze schossen aus ihnen und bildeten in der Mitte ein tödliches Netz. Auka wurde von einem Augenblick zum nächsten zu einem Häufchen weißer Asche verbrannt. Miki schrie, fiel brennend zu Boden und wurde dann still.

Ich eilte vor Entsetzen betäubt an ihre Seite. „Sie atmet“, sagte ich zu Ujarak, „aber nicht mehr lang.“

„Dann wird sie nicht mit einem bösen Geist als Begleiter sterben“, erwiderte er und hob den Schaft von Aukas zerbrochenem Speer auf. Mit brutaler Effizienz benutzte er ihn, um die restlichen Runen zu zerstören. Nach dem letzten Symbol ächzte der Steinpfropfen und fiel mit einem donnernden Krachen nach innen.

Hinter dem Eingang lag eine dunkle Höhle. Ujarak hob Mikis schwelenden Körper auf. Ich ging neben ihm, als wir über die Schwelle in das Grab traten.

Wir hatten keine drei Schritte getan, als Mikis Glieder anfangen, heftig zu zucken. Ihre Lippen teilten sich und die raue Stimme von Sieben Sande rief etwas in einer Sprache, die schon vor der Entstehung der Welt alt gewesen war.

In der Finsternis antwortete etwas.

Es war ein furchterregender Schrei, wie der Wind, der in einem Sturm zwischen Berggipfeln kreischt. Mikis Gesicht drehte sich mit unheiligem Entzücken in seine Richtung. Ich brauchte keine Magie, um zu wissen, dass der alte Geist nach seinem Herrn gerufen und eine Antwort erhalten hatte. Ich wusste auch, dass das, was die Meister von Sarkoris in diesem Berg begraben hatten, kein Mensch gewesen war.

Mächtiger Wind blies der Höhlenöffnung entgegen, erfasste unsere Körper und zerrte an unseren Kleidern. Ujarak fiel mit blutigem Gesicht auf ein Knie, Miki immer noch in den Armen haltend. Ihr Körper war rückwärts gebogen und das kalte Licht des Winters strömte aus ihren Augen, ihrer Nase und ihrem Mund. Sieben Sande kreischte sowohl vor Schmerzen als auch im Triumph, als er aus Miki gerissen und von der Magie der Seherin gebannt wurde, da sein Auftrag nun vollbracht war.

Miki erschlaffte. „Nimm sie“, sagte Ujarak und hielt sie mir entgegen. „Rette sie. Rette dich selbst.“

Ich sah in seine roten Augen. „Was hast du vor?“, fragte ich.

Wieder grinste er und seine langen Hauer leuchteten in der Dunkelheit. „Etwas sehr Dummes.“



Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre
Freunde

Der Turm in der
Finsternis

Sinfonie des
Wahnsinns

Das Grab des
Windes

Ein Persönliches
Gespräch

Bestiarium

Wir haben viel verloren, um hierher zu gelangen, und ich kann den Grund dafür nicht wirklich sehen. Ich glaube, dass die toten Sarkorianer noch viel mehr geopfert haben, um das abscheuliche Ding in seiner zu Recht vergessenen Gruft zu begraben.

Ich nickte und trug Miki aus dem Grab. An der Kante des Felsvorsprungs blickte ich zurück und sah, wie Ujarak seine Klinge zog und dem Herrn der Winde eine Herausforderung zurief.

Etwas unermesslich Großes und Fürchterliches brüllte zurück und streckte Arme ohne Knochen nach ihm aus. Das Ding bestand aus hungrigen Geistern, deren hundert Mäuler nach dem Blut der Lebenden lechzten und schrien. Eine seiner langen, sich windenden Zungen legte sich wie der Rüssel eines Mammuts um Ujaraks Hüfte und zerquetschte ihn, während er mit seiner gebrochenen Klinge zuschlug.

In meiner Verzweiflung hielt ich Mikis Kopf in meinen Händen und sang ihr das Lied der Heilung. Ich betete, sie würde erwachen. Ihre Lider öffneten sich flatternd; ihre Wangen waren immer noch von der Asche ihres verbrannten Fleisches verschmiert.

„Hilf mir“, bat ich sie. „Das Grab steht offen, aber wir müssen es irgendwie schließen. Benutze deine Magie. Bitte!“

Sie stand wankend auf und sah sich um. Dann blickte sie zu den Hängen des Berges hinauf, die immer noch vom Schnee des Frühlings bedeckt waren. Sie hob eine hohle Hand an ihren Mund, so als ob sie ein unsichtbares Horn halten würde, und holte lang und tief Luft.

Ein wilder, wunderschöner Ton entfuhr Mikis Kehle, wie die schallende Fanfare aus einer silbernen Posaune.

Der Ton setzte sich fort, als sie ihren Atem ausstieß, hallte von den umgebenen Gipfeln wider und wurde stärker. Es klang, als würde sie die Engel um ihre Hilfe bitten.

Ich hob meine Hand und stimmte ein, wobei ich meine Magie benutzte, um eine tiefere Note zu erzeugen. Als sich die beiden Zauber in Harmonie vereinten und nachhallten, bebte und stöhnte der Schnee über uns, löste sich vom Hang und begann, ins Tal zu rutschen.

Die Lawine – eine donnernde Welle, die Felsen und Geröll vom Hang mitriss – wurde immer lauter und schneller. Fast übertönte sie Ujaraks Gelächter und die wütenden Schreie von hundert Mündern, als er den Herrn der Winde verwundete.

Ich nahm Miki in den Arm und sprang so weit über die Kante in die Luft, wie ich nur konnte. Wir hielten uns aneinander fest, als ich das Lied des Herbstes sang, und wir schwebten leicht wie fallende Blätter ins Tal. Mein letzter Blick auf das Grab sah den Einsturz des Eingangs, der von vielen Tonnen Eis und Stein begraben wurde.

EIN PERSÖNLICHES GESPRÄCH

von Adam Daigle

Ich habe mich in Carcosa verirrt und keine Hoffnung mehr, je nach Hause zurückzukehren. Auf meiner Flucht fand ich in einem verfallenden Stadthaus Zuflucht. Während ich an einem modrigen Schreibtisch saß, um meine Lage zu evaluieren, entdeckte ich die Seiten des folgenden Berichts, die aus einer Schublade lugten. Trotz meines allgemeinen Entsetzens verspürte ich den Drang, sie zu lesen. - JW

Während wir sprachen, floss schwarzer Sand mit der Fluidität von nassem Schluff aus seinem Mund und seiner Nase. Von seinen toten, aufgedunsenen Lippen fielen verstümmelte Worte, unregelmäßig durchbrochen vom Würgen eines vollen Halses. Es schien diesen Zustand nicht zu bemerken, während es sprach. Der Dreck hörte nur auf, von ihrer wulstigen Unterlippe - die sich wie eine Made wand - zu rinnen, wenn die Kreatur schwiege und geduldig auf meine nächste Frage wartete.

Die schlammigen Wände der Kammer schienen näher zu kommen und schlossen mich mit dem Ding in diesem winzigen Raum zusammen ein. Ich fuhr mit meiner Befragung fort, überrascht, dass der Zauberspruch schon so lange wirkte. So eingeengt, wie ich mich fühlte, roch ich nie seinen Verfall, auch wenn es fürchterlich entstellt war und sein Körper sich bereits in den ersten Stadien der Verwesung befand. Lediglich der durchdringende Geruch von Schlamm und Kompost drang in meine Nase; der Gestank der Fäulnis der Erde.

Die Abwesenheit eines Geruchs und der konstante Ausfluss des schwarzen Sands aus Mund und Nase des Dings, während es seine Worte nuschelte, stellten nicht den Normalzustand einer von dieser Art Magie beeinflussten Leiche dar. Auch dürfte die Wirkung des Spruchs nicht so lange andauern. War das Ding wirklich tot? Das musste es sein, wenn der Spruch einen Effekt hatte. Sorgsam prägte ich mir jede Ungereimtheit ein, um später darüber zu reflektieren. Man muss genau auf solche Auffälligkeiten achten, wenn man ein Subjekt verhört. Sie können nützliche Anhaltspunkte bieten, sollte der Strang der Informationen abreißen und man seine Herangehensweise überdenken müssen.

Wir hatten einige Minuten lang miteinander geredet. Als ich die seltsame Konversation abbrach, füllte der widerliche schwarze Sand die Lücken zwischen seinen gekreuzten Beinen. Mit jedem falschen Atemzug war die schmutzige Erde sanft von einem Haufen gerutscht, der sich in seinem Jugulum unter seinem mitgenommenen Kinn gesammelt hatte. Jetzt lag sie zu merkwürdigen Stu-

fen aufgeschichtet entlang seiner Rippen, wo sie an der straffen, lederartigen Haut seines Torsos klebte.

Ich fragte das Ding nach meinem Bruder, nach Einzelheiten, wer ihn von uns weglockt hatte. Calvin hatte sich einen riskanten Lebensstil zugelegt, anstatt einen der Familienberufe zu erlernen, und war durch die Vortäuschung falscher Tatsachen in die Fänge eines gefährlichen Kults geraten. Dann war er verschwunden und ich hatte geschworen, ihn wiederzufinden.

Für gewöhnlich kümmert sich ein großer Bruder um seine jüngeren Geschwister, aber ich tat dies jetzt für Calvin. Er war von einem Kult entführt worden und ich musste herausfinden, wo sie ihn festhielten.

Es gab eine Merkwürdigkeit in Bezug auf die Informationen, welche die Leiche mir mitteilte: Ihre Antworten auf meine Fragen gestalteten sich häufig wesentlich präziser, als ich es erwartet hatte. Für gewöhnlich ergibt diese Art von Verhör lediglich fragwürdige Resultate. Die Leiche erzählte mir Dinge, die mich erst dazu gebracht hatten, sie zu konsultieren. Dinge, die ich aus seinem Mund erwartete. Die Bestätigung meiner Infor-

mationen war durchaus beruhigend. Allerdings wusste die Kreatur trotz der ganzen Details nicht mehr über den Kult zu berichten, als ich schon wusste. Ich war jedoch daran interessiert, wie sie wissen konnte, hinter was ich her war.

Ich hatte entdeckt, dass der Kultus der Schwarzen Sterne für Entführungen berüchtigt, aber auch sehr anspruchsvoll hinsichtlich seiner Ziele war. Anstatt diese zufällig zu bestimmen, wählten die Anhänger des Kults oft gewisse Personen aus gewissen gesellschaftlichen Zirkeln Magnimars aus. Es schien, als besäße mein Bruder bestimmte Merkmale, die ihre Aufmerksamkeit erregt hatten. Ich bereitete meine letzte Frage vor.

„Wohin haben sie ihn gebracht? Was hat ihn so besonders gemacht?“

„Er war wichtiger“, spottete die Leiche. „Er konnte es vollbringen.“

Die Verbindung zwischen unseren Geistern brach ab. Während mein Zauber schwand und ich die Befragung beendete, wurde es abgesehen von den letzten Klumpen Sand, die in den Schoß der Kreatur tropften, still in der beengten Kammer.

Das Verhör hatte mich meinem Ziel näher gebracht, auch wenn das Ergebnis vage war. Ich hatte erfahren, dass sich der Kult weiter verbreitet hatte, als ich angenommen hatte. Er war nicht nur in Magnimar aktiv, sondern besaß auch einen Außenposten hier in den Stümpfen. Die Moddermarsch verbarg allerlei Geheimnisse. Unter den dichten Kronen der Zypressen geschahen Tausende mindere Delikte und Vergehen gegen die Natur – manche Sünden wiegen jedoch schwerer als andere.

Da ich von meinen Strapazen erschöpft war, legte ich mich zu einem unruhigen Schlaf nieder, um die nötige Stärke zu gewinnen, die Prozedur zu wiederholen, wenn ich das Ritual erneut anwenden konnte. Die Wirksamkeit meines Zaubers hatte mich überrascht. Abergläubisch wegen der Fülle an Informationen, die ich hatte gewinnen können, wagte ich nicht, die Kammer und ihren toten Bewohner zu verlassen. Ich verbrachte die ganze Nacht in Reichweite der Leiche, meinen Rücken an der schlammigen Wand, nur Zentimeter von ihrem verunstalteten Gesicht und ihrem eingefallenen Torso entfernt.

Ich musste zugeben, dass die letzte Antwort der Leiche mir einen Stich versetzt hatte. Ich hatte mich in meiner Kindheit immer gefühlt, als stünde ich in Calwins Schatten. Nachdem ich die letzte Frage gestellt hatte, war mir bewusst geworden, dass ich sie nie für einen so subjektiven und persönlichen - emotionalen - Zweck hätte verschwenden sollen.

Nach dem Schock, den ich aufgrund der Antwort verspürt hatte, setzte ein Gefühl des Grauens ein. Wie konnte die Kreatur es wissen? Hatte sie in meinen Verstand gesehen oder hatte ich die Frage mit einem außergewöhnlich zweifelnden Unterton gestellt? Ich entschloss, mich für das nächste Verhör besser vorzubereiten. Wenn man ein Subjekt befragt, muss man nicht nur darauf achten, wie es sich verhält, sondern insbesondere auf das eigene Auftreten. Das Subjekt wird Anzeichen bestimmter Verhaltensweisen sowie physische Ticks an den Tag legen, welche auf bestimmte Emotionen und Gedanken zurückgeführt werden können. Man muss jedoch darauf achten, dass man selbst dasselbe tut. Ein gewissenhafter Ermittler verschleiert seine Gefühle, wenn er einem Subjekt Informationen entlocken will – es sei denn, diese Gefühle sind der Schlüssel zum Aufdecken spezifischer Geheimnisse. Auch dann sollte man mit solchen an den Tag gelegten Regungen dem Befragten keine eigenen Schwächen und Unsicherheiten verraten. Ein schlaues Subjekt wird in der Lage sein, diese Blößen auszunutzen. Sie können die Art der Befragung vom Weg abbringen und zu einer unsauberen Untersuchung führen.

Ich habe meinem Bruder schon immer nahegestanden. Eine Zeit lang, während wir aufwuchsen, waren wir unzertrennlich, aber als wir älter wurden, führten uns unsere Interessen verschiedene Pfade hinab. Abgesehen von den üblichen Balgereien zwischen kleinen Jungen kamen wir besser miteinander aus als die meisten Geschwister. Natürlich dachte er als älterer Bruder, dass er immer die Oberhand haben müsse, aber die kleinen Schmähungen wurden stets von einem großen Maß an Scherzhaftigkeit begleitet. Er ging manchmal hart mit mir ins Gericht, beschützte mich jedoch immer. Ich bemerkte, dass ich ihm am Herzen lag und er mich stärken wollte. Daran zweifelte ich nie. Außerdem gelang es ihm. Mit seiner Führung und Hilfe bin ich zu dem Mann geworden, der ich war, und sein Einfluss brachte mich dazu, meine Suche nach ihm hier in der Moddermarsch fortzusetzen.

Als wir älter wurden und von uns erwartet wurde, unsere Lebenswege allein zu beschreiten, begann mein Bruder eine andere Karriere, als ich es von ihm erwartet hatte. Er wurde nicht wie ich, der in die Fußstapfen unserer Mutter trat, Mitglied der Kirche. Er akzeptierte auch nicht das Angebot, unserem Vater im Familiengeschäft zu helfen. Anstatt dessen begann Calvin, im Land umherzuziehen. Immerhin waren wir varisische Wanderer. Er verdiente genug Geld, um davon Leben zu können, sprang aber von einer Anstellung zur nächsten. Neben der Verrichtung unwürdiger, gemeiner Arbeit betätigte er sich auch mit der Suche nach möglicherweise aufregenden Abenteuern und fing an, mit der Sorte Personen zu reisen, die prahlerisch eine Stadt betreten und mit Silbermünzen zur Erleichterung sozialer Kontakte um sich werfen, weil sie denken, ein paar beiläufig ausgegebene Münzen würden ihre Beleidigungen arbeitender Menschen wieder wettmachen.



Der beengte Raum war, gelinde gesagt, unbequem, doch ich war entschlossen, bei der Leiche zu bleiben, um von ihr alles zu erfahren, was sie über meinen verschwundenen Bruder wusste.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

Calwin verschwand monatelang auf diesen Abenteuern. Einmal verließ er die Stadt mit einer Gruppe Fremder, die angeblich einen Hinweis auf eine lohnenswerte Ruine in der Moddermarsch besaß. Zu einer anderen Gelegenheit begleitete er eine Meute von Schlägern, die jemand versammelt hatte, um flussaufwärts diverse Stämme von Monstern aufzustacheln. Mutter, Vater und ich sorgten uns um ihn; wir heimsten eine Menge hässlicher Kommentare und schiefer Blicke von den Nachbarn ein, die nur ihre Ruhe haben und nicht in Schwierigkeiten verwickelt werden wollten. Wir varisischen Wanderer werden wegen dieser Verbrecher, die sich Sczarni nennen, schon misstrauisch genug beäugt.

Bei seiner letzten Unternehmung vermutete ich zum ersten Mal, dass Calvin sich übernommen hatte. Es ärgerte mich, dass ich letztendlich die Ansichten der anderen Leute übernommen hatte. Es ließ mich eine große Voreingenommenheit fühlen, aber ich erkannte auch, dass Calvin wirklich in Schwierigkeiten steckte. Ich hatte mir um ihn immer mehr Sorgen gemacht als um andere und ich verspürte nicht das Missfallen, das Mutter und Vater sowie die Gesellschaft für ihn übrig hatten. Ingeheim war ich stolz auf ihn. Und tief in mir verbarg ich die Sehnsucht, bei ihm da draußen zu sein.

Ich schlief während der Tage, an denen die Leiche schwieg, aber ich träumte nie von meiner Familie und von der schönen Zeit mit meinem Bruder. Anstatt dessen störten während jeder Nacht in dieser Woche schreckliche Visionen meinen Schlaf.

In diesen nächtlichen Erscheinungen wurde ich immer von wilden Tieren durch den Sumpf gejagt, welche nur hinter mir her waren. Es handelte sich ausschließlich um Raubtiere. Ich rannte auf die vermeintliche Sicherheit des Waldes zu, der immer gerade hinter dem Horizont lag. Hohes Schilf umgab mich und verbarg überall Bedrohungen. Es zerschneid mir Gesicht und Arme, während ich hindurch lief, um dem zu entkommen, was ich für den sicheren Tod hielt. Das heftige Flattern und Schwanken des Schilfs um mich herum übertönte das Knurren meiner Verfolger, was jedoch mein rasendes Herz nicht zu beruhigen vermochte. Der weiche, schlammige Untergrund sorgte dafür, dass meine Schritte unbeholfen und waghalsig waren. Bestien verfolgten mich durch den Sumpf und lauerten gerade außerhalb meines Blickfelds. Ihre Präsenz wirkte jedoch so, als befänden sie sich direkt vor mir und würden ihren heißen, mörderischen Atem in mein Gesicht blasen, bevor sie zum tödlichen Schlag ansetzten.

In diesen Träumen versank ich immer dann im Boden, um der Furcht und den Schmerzen zu entkommen, wenn die Bestien sich näherten, mich umringen, mich auf die durchnässte Erde warfen und begannen, meinen Körper zu zerreißen. Während ich hinabglitt, verwandelte sich meine Furcht in ein Gefühl, als würde ich ertrinken, was ich auf seltsame Weise für einen kurzen Augenblick als

tröstlich empfand, bevor der Traum langsam dunkel wurde und ich erwachte.

Die Träume wurden so intensiv, so lebhaft, dass ich an jedem Morgen völlig erschöpft in dem winzigen Raum zu mir kam. Ich hatte mich in die Nische geschmiegt, die sich in dem gebildet hatte, was die Wand der Kammer darstellen sollte. Mein Körper hatte begonnen, taub zu werden. Manchmal konnte ich meine Gliedmaßen nicht mehr spüren und musste mich zwingen, sie zu bewegen, nur um etwas Gefühl wiederzugewinnen. Mein Atem blieb leicht und flach, obwohl ich entkräftet und von Furcht erfüllt erwachte.

Die winzige Kammer wurde immer drückender. Jeden Tag fiel die Luft auf mich wie eine entsetzliche, deprimierende Kraft, die meine Inaktivität forderte.

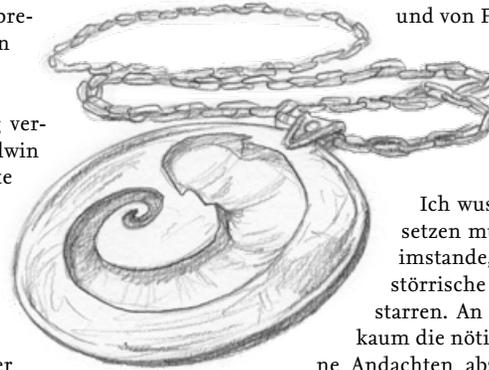
Ich wusste, dass ich meine Arbeit fortsetzen musste, war aber manchmal nicht imstande, irgendetwas zu tun, außer das störrische Subjekt meines Verhörs anzustarren. An den meisten Tagen konnte ich kaum die nötige Energie aufbringen, um meine Andachten abzuhalten. Das schmerzte mich und die Enttäuschung trieb mich dazu, die Riten auszuführen. Die ganze Anstrengung wäre umsonst, wenn Pharasma meine Gebete nicht beantwortete, damit ich wieder mit der Leiche reden konnte.

Während einiger dieser surrealen und lustlosen Tage sprach ich zu der Leiche, aber sie erwachte nicht aus ihrem Schummer. Ich fragte sie nach Dingen, um meine nächste Verhörstrategie vorzubereiten, aber sie antwortete nie. Ich hielt meine Seite der Konversation aufrecht,

aber aus ihrer verrottenden Kehle drang keine raue Stimme. Der schwarze Dreck fiel nicht über ihr steifes Kinn.

An solchen Tagen blieb mir wenigstens Zeit, meinen eigenen Gedanken zu folgen, wodurch ich mich auf die vor mir liegende Aufgabe konzentrieren konnte. Ich musste herausbekommen, wohin die Kultanhänger meinen Bruder gebracht hatten. Die Tage, an denen ich die Leiche nicht aushorchte, halfen mir, bessere, genauere Fragen an sie zu formulieren. In den Nächten war ich jedoch weiterhin in immer denselben Träumen gefangen, in denen ich gejagt wurde.

Jedes Mal verfolgte mich ein neues Raubtier. Manchmal waren es Meuten tollwütiger Hunde, die in der Nacht bellten und heulten. Ihre Laute füllten meine Ohren und schienen aus dem sicheren Wald widerzuhallen, auf den ich zulief. Sie jagten durch den Sumpf hinter mir her. Schaumiger Speichel tropfte von ihren Lefzen, wenn ihre weißen Zähne sich um meinen Hals legten. Zu anderen Zeiten war die Jagd nicht ganz so hektisch, jedoch nicht weniger furchterregend. In diesen Träumen schlich gefühlte Stunden lang eine große Katze auf leisen Sohlen um mich, ehe sie mich ansprang und mit wilder Kraft meine Luftröhre zerquetschte. Bei einer Gelegenheit war ein riesiger Bär mein Gegner, in dessen schwarzen Fell große Lücken klapften. Er erhob sich über mich, bevor er mit seinen Tatzen, welche so groß waren wie mein Kopf, auf mich einschlug und mich zerriss. Jedes Mal versank



Das Amulett befand sich schon seit Generationen im Besitz meiner Familie. Meine Mutter hatte es mir nach Abschluss meiner Ausbildung in der Kirche überreicht. Es fühlte sich stets kühl an und war leichter, als es den Anschein hatte.

ich in der rettenden Erde, kurz bevor ich das Bewusstsein verlor, und wachte auf.

Mein schlimmster Albtraum bestand aus Banden von Wahnsinnigen, die mich johlend und schreiend durch den Sumpf verfolgten, während sie rußende Fackeln schwenkten, welche flackerndes Licht auf ihre rostigen Waffen warfen. In diesem Traum versuchte ich noch stärker, meinen schnellen Atem und mein wild schlagendes Herz zu beruhigen, denn es schien, als könnten die Irren meine Schwäche besser orten als jedes Tier. Tief in mir wusste ich jedoch, wer die wahren Tiere waren.

Nach dem letzten dieser Träume erwachte ich am nächsten Morgen von der Erfahrung verunsichert. Die enge Nische in der Erde war kein angenehmer oder bequemer Ort, aber ich musste meine Arbeit fortsetzen. Die unglückliche Seele, welche in diesem pietätlosen Grab beerdigt worden war, würde wenigstens die korrekten Sakramente erhalten, wenn ich geendet hatte. Ich musste die Angelegenheit abschließen. Ich musste wissen, warum der Kult meinen Bruder entführt hatte und was er mit ihm vorhatte. Daher verdrängte ich die eigenartigen Visionen, die meinen Verstand in den vergangenen Tagen betäubt hatten, und konzentrierte mich auf meine Aufgabe.

Eine Woche war vergangen. Gewiss würde die Leiche nun bereitwilliger auf meine Fragen antworten. Bevor ich sie konfrontierte, führte ich meine Andacht durch und ergriff das heilige Amulett, das sich schon seit Generationen im Besitz meiner Familie befand. Es fühlte sich kühl und angenehm in meiner Hand an, während ich die Spirale auf ihm nachzeichnete. Ich fand meine Mitte und bereitete mich auf das schwierige Unterfangen vor. Wieder knüpfte ich die Verbindung mit der leeren Hülle und wühlte die letzten verbliebenen Fetzen der Seele darin auf. Ich hob mein Amulett hoch und betete zur Herrin der Gräber. Dann fragte ich die Leiche: „Wie viele?“ In der Zwischenzeit hatten Maden eine Wunde auf ihrer Wange infiziert. Als sie ihren Kiefer bewegte, um mir zu antwortete, wanden sich weiße Würmer heraus und fielen leise über ihre nackte Brust in ihren Schoß.

Die Stränge meines Bewusstseins vermischten sich mit den übriggebliebenen Gedächtnisfäden und dem Willen der Leiche. Sie erschauerte kaum merklich. Der Schmutz begann wieder, aus ihrem Mund und ihrer Nase zu fließen. Mit einer Stimme wie erfüllt von lange angehaltenem Atem rief sie zweimal keuchend: „Sie! Sind!“, und spie mir dabei schwarzen Sand ins Gesicht.

Das Ding sackte eine halbe Sekunde lang zusammen, erholte sich dann und murmelte schwach mit geschundenen Lippen: „Viele. Und mehr jenseits Euch bekannten Horizonten.“



**Mein lieber Calvin.
Er besaß einen ansteckenden Charme. Wenn er neue Bekanntschaften machte, fühlten diese sich von seiner fröhlichen und mitfühlenden Natur angezogen. Man konnte immer mit ihm Spaß haben und er liebte es, wenn andere ihn dabei begleiteten.**

Zu dieser Zeit stürzte mich diese Antwort in Zweifel. Ich hatte immer angenommen, dass der Kultus der Schwarzen Sterne eine isolierte Vereinigung war, die lediglich aus einer Handvoll Adliger in der Stadt bestand. Jetzt war ich mir nicht mehr so sicher. Hatte sich der Kult in Varisia ausgebreitet? In Avistan? Auf der ganzen Welt?

Es verwirrte mich. Die Befragung einer Leiche ergibt allerdings nicht unbedingt zuverlässige Resultate, sodass man die Antworten überprüfen und im rechten Licht betrachten muss. Dieser Tote hier mochte die Antworten, nach denen ich suchte, nicht kennen oder sich meiner Verhörtaktik widersetzen und mir keine direkte Antwort geben wollen. Er konnte aus verschiedenen Gründen starrsinnig sein. Dankenswerterweise waren trotz der Beschädigung der Leiche ihr Mund und ihr Kiefer, mit Ausnahme der mit Maden gefüllten Wunde, im Wesentlichen noch intakt. Ich hatte gehört, dass manche Mörder ihren Opfern die Kiefer herausreißen, um diese Art von Nachforschung zu verhindern.

Ich benötigte Zeit, um meine Fragen zu verfeinern. Das Wissen über Größe und Verbreitung des Kults würde mir nicht helfen, meinen Bruder zu finden. Ich dachte, ich hätte die richtige Abfolge von Fragen gefunden, aber vielleicht hatten meine Alpträume mein logisches Denkvermögen mehr beeinträchtigt, als ich glaubte. Fürchtete ich mich davor, die korrekten Fragen zu stellen? Besaß ich nicht genügend Informationen darüber, was ich annahm, wissen zu müssen? Vielleicht verstand ich die Tragweite dessen nicht, was wirklich vor sich ging.

Ich stellte der Leiche meine nächste Frage: „Ich weiß, dass ich ihm nahe bin. Wo kann ich meinen Bruder finden?“

Sie erwähnte ein Herrenhaus auf einer Lichtung einige Kilometer in der Marsch. Ich hatte von dem Haus bereits aus anderer Quelle gehört und deshalb die Reise in den Sumpf angetreten, nur um kurz vor meinem Ziel anzuhalten.

Ich mochte zwar ein Stadtkind sein, aber während ich aufwuchs, schlich ich mich mit Freunden aus der Stadt, um in der angrenzenden Wildnis zu spielen. Und obwohl ich mich entschieden hatte, Priester zu werden, hatte ich stets einen Drang verspürt, auf die Suche nach Abenteuern auszuweichen. Ich nahm an, dass ich teilweise aus diesem Grund nicht rechtzeitig bemerkt hatte, dass Calvin sich in Gefahr befand.

Magnimar ist eine Stadt, welche ein großes Spektrum von Glaubensrichtungen anzieht. Ihre Bewohner tolerieren die meisten dieser Religionen, sodass es nicht ungewöhnlich ist, dass Kulte aller Art hierherziehen. Die meisten dieser Sekten sind harmlos und einige sogar hilfreich. Doch blutrünstige Gruppen und andere Banden aus Psychopathen stifteten dennoch in der Stadt Unheil. Ich hatte zunächst geglaubt, Calvin wäre einer der vielen üblen Norgorbersekten zum Opfer gefallen, aber die Wahrheit erwies sich als schlimmer als ein abartiger Mörderkult.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

Nach den Antworten der Leiche zu schließen, schien der Kultus der Schwarzen Sterne eine Organisation von einflussreichen Leuten der Stadt zu sein, welche regelmäßig Rituale in der Moddermarsch zu Ehren einer Wesenheit abhielten, die sie den Unaussprechlichen nannten. Angeblich gehörten die Mitglieder zu den Adligen und wohlhabenden Händlern Magnimars. Diese Informationen besaß ich bereits, auch wenn ihre Bestätigung mich beruhigte.

Ich hatte bereits von diesen Ereignissen, diesen Ritualen, erfahren. Die Kultanhänger führten sie nach keinem festgelegten Zeitplan aus. Die Teilnehmer – die meisten von ihnen aus der Oberschicht – erhielten in jener Nacht einen Brief, in welcher der Ritus stattfand. Andere Einladungen wurden jedoch an Leute verschickt, die spezifisch ausgewählt worden waren. Von diesen wollte der Kult etwas, zum Beispiel eine Methode zum Sicherstellen einer bestimmten Handlung oder Ergebnisse, die einem finsternen Zweck dienten. Der Kult verwendete Erpressung als eine Waffe, um von Bewohnern Magnimars die unterschiedlichsten Gefälligkeiten zu erhalten. Es schien, als hätte er meinen Bruder entführt, um ihn zu konvertieren und dann zum Erreichen eines geheimen, bösartigen Ziels zurückzuschicken.

Wieder wurde ich davon überrascht, wie lange die Wirkung meines Zauberspruchs anhielt. Für gewöhnlich schweigt eine Leiche nach ein paar Fragen – auf welche meist irritierend unvollständige Antworten folgen – und man kann den Zauber tagelang nicht auf sie anwenden. Ich konnte mich kaum zurückhalten, meine allerletzte Frage zu stellen, auch wenn mich das abstieß, was die Leiche mir eröffnet hatte.

Nachdem ich so lange Zeit mit dem Subjekt verbracht hatte, waren seine Antworten brauchbarer und weniger kryptisch geworden. Sie waren inzwischen dermaßen verständlich, dass ich überzeugt davon war, mit dem nächsten Wirken meines Zaubers einen Durchbruch zu erzielen. Die Kreatur war meinem Bruder offensichtlich begegnet und mochte durchaus wissen, wo er – und der Kult – sich jetzt befanden.

Ihre letzte Antwort über das Herrenhaus erinnerte mich jedoch an etwas; etwas, was ich anscheinend vergessen hatte. Es fiel mir ein, dass ich doch tatsächlich die abgeschiedenen liegende Villa gefunden hatte. Die Angelegenheit schob sich so lebhaft in mein Gedächtnis, als ob ich sie noch einmal durchlebte.

Als ich mich dem Sumpf näherte, konnte ich die Villa kaum verfehlen. Von ihr erstrahlte Licht über das mit Schilf bedeckte Feuchtgebiet und sie stellte den einzigen Flecken Zivilisation darin dar. Während ich näher schlich, sah ich Leute sich innerhalb des Gebäudes bewegen, die von hinten mit hellen Lampen beleuchtet wurden. Neben einer teilweise eingesunkenen Scheune standen lustlos Pferde und Kutschen herum und ich konnte Musik von innerhalb des Hauses hören. Man hatte Fackeln im Hof aufgestellt und Pausen in der Musik wurden von Gelächter und Rufen erfüllt. Die hier Versammelten hatten definitiv sehr viel Spaß. Ich hoffte, das Calvin in Sicherheit war und spürte tief in mir, dass er sich unter diesen Leuten befand.

Ich kroch vorsichtig durch die Dunkelheit, um keinen Alarm auszulösen. Geduckt bewegte ich mich von Baum zu Baum, meinen Rücken gegen die Stämme gepresst, bis ich zur Scheune gelangte.

Ich unterdrückte einen Schrei, als ein Pferd, das ich nicht bemerkt hatte, überraschend in der Nähe schnaubte. Hastig blickte ich mich um, ob es jemand gehört hatte. Ein Pfeife rauchender Mann auf der Veranda, der sich mit einer akkurat gekleideten Frau unterhielt, schaute in meine Richtung, wandte sich aber beinahe augenblicklich wieder seinem Gespräch zu. Beide hielten weiße Masken ohne Gesichtszüge in der Hand.

Ich blieb im Schatten der Scheune, während ich mich auf die Rückseite des Herrenhaus begab, wo die Stimmen von noch mehr Anwesenden erklangen. Ich nutzte die verkümmerten Büsche und Flecken aus Unkraut, um näher heranzuschleichen, wobei ich mich sehr langsam bewegte, um möglichst wenig Lärm zu machen.

Als ich mich der hinteren Ecke des Hauses näherte, glaubte ich, meinen Bruder durch eines der Fenster erspäht zu haben, doch sein Gesicht verschwand hinter dicken Samtvorhängen, als er gemeinsam mit einem anscheinenden Mitglied von Magnimars Amtsrat lachte. Einige Mitglieder des Kults gehörten also *wirklich* zu der Machtelite der Stadt.

Ich spurtete mit unvorsichtiger Hast, die vom Anblick Calwins ausgelöst worden war, über den Teil des Hofes, der vom Licht erleuchtet war, welches aus den großen Fenstern fiel. Ich benötigte nur ein Dutzend langer Schritte, aber jeder, der auf dieser Seite der Villa einen Blick aus dem Fenster geworfen hatte, hätte mich auf jeden Fall gesehen.

Ich versuchte, mich selbst davon zu überreden, dass ich den Kult aufgrund dessen verfolgte, was sie mit meinem Bruder angestellt hatten. Mir war jedoch bewusst, dass

ich noch einen wichtigeren Grund hatte. Die Angelegenheit war persönlicher Natur, aber nicht familiärer. Ich tat es für mich selbst, wegen meiner Schuldgefühle. Ich musste sie aufhalten, um wieder gut zu machen, was ich schon damals hätte tun sollen, als ich Calvin darum hätte anflehen müssen, nach seinem letzten Ausflug zu Hause zu bleiben.

Ich schaffte es bis zum Haus, drückte meinen Rücken an die Holzwand und duckte mich unter ein Fenster. Ich verlangsamte meinen Atem und versuchte, meinen rasenden Herzschlag zu beruhigen. Nach ein paar Augenblicken stand ich auf und lugte durch das Fenster ins Haus, wobei ich mich langsam bewegte, damit mich niemand erblickte. Da war Calvin, der mit Ratsmitglied Malvori sprach, während ein reicher Tuchhändler neben ihnen lachte. Calvin schien sich gut zu amüsieren. Er genoss es immer, wenn andere Leute ihn mochten, und diese Herrschaften hier schienen das auszunutzen. Rat Malvori legte ihm die Hand auf die Schulter und lachte schallend, als Calvin einen wahrscheinlich schmutzigen Witz zum Besten gab. Dann gingen sie in Richtung Terrasse.

Ich bewegte mich geduckt entlang der Wand der Villa, um sie nicht aus den Augen zu verlieren. Dann spähte ich um die Ecke und entdeckte eine Gruppe aus Männern und Frauen, die auf der Terrasse in Stühlen saßen, an ihren Getränken nippten und miteinander plauderten. Genau in diesem Moment traten mein Bruder und seine neuen Freunde aus dem Haus.

Eine Frau, deren Haare hoch auf ihrem Kopf aufgetürmt und mit Perlen durchwirkt waren, stand auf und bat das Ratsmitglied, sie doch seinem „jungen und kräftigen Freund“ vorzustellen. Mein Herz raste. Ich konnte se-

Ich war meinem Ziel so nahe. Ich konnte Calvin schon sehen, fühlte mich jedoch hilflos. Ich konnte mich nicht einfach in den Kult begeben und meinen Brüder aus ihren Fängen zerrren. Was sollte ich nur tun?



Ich verlor mich in meiner Furcht, während ich durch die Marsch rannte. Verzweifelt kämpfte ich darum, nur wegzukommen, zum Rand des Waldes. Ich konnte sie nach meinem Blut schreien hören und es schien, dass jedes Mal, wenn ich zurückblickte, mich mehr von ihnen jagten.

hen, wie sehr sich Calwin in diese Gesellschaft verstrickte. Sie gab ihm alles, was er immer begehrt hatte: Ansehen, Luxus und Bedeutung. Er würde mich nur auslachen, spränge ich aus meinem Versteck und bäte ihn, mit mir heimzukommen. Er wäre nicht in der Lage zu bemerken, wie tief die Fänge dieser Leute schon in ihm steckten. Außerdem würden sie mich wahrscheinlich fangen und umbringen, wenn ich meine Anwesenheit enthüllte.

Ich kroch durch die Düsternis um die Ecke, um näher an die Terrasse zu kommen, denn ich musste wissen, worüber sie sprachen. Könnte ich unter die Terrasse gelangen, würde ich ihre Worte verstehen. Während ich mich nah an der Wand hielt, trat ich in ein Blumenbeet, dass entlang der Rückwand des Herrenhauses verlief. In der Dunkelheit, mit meinen Augen fest an die hell erleuchtete Terrasse geheftet, sah ich die Gießkanne erst, als ich sie umstieß und gegen das steinerne Fundament des Hauses trat. Das Scheppern von Blech überlagerte die Geräusche der Feiernden.

Das Ratsmitglied rief: „Elsor! Hier draußen spioniert jemand!“ Darauf erklangen andere Rufe durch die Villa und die Gäste strömten neugierig aus den Türen.

Damit verscheuchten sie mich. Ich rannte durch das Schilf in Sicherheit, war meinem Ziel aber noch nicht näher gekommen. Ich musste meinen Bruder aus ihren Fängen befreien, aber dazu musste ich in Freiheit bleiben und überleben. Die Kultanhänger verfolgten mich die qualmenden Fackeln vom Hof tragend in die Marsch und riefen mir hinterher, während sie sich verteilten, um mich zu umzingeln.

Ich schüttelte die Erinnerung mit einem Zittern ab. Wie hatte ich das vergessen können? Ich musste mich besser konzentrieren, um das Rätsel zu lösen. Ich wusste, dass mir nicht mehr viel Zeit blieb, also bereitete ich meine finale Frage vor. Ich entschied mich diesmal für eine andere Herangehensweise, denn ich musste die Leiche nach ihrer Rolle beim Verschwinden meines Bruders fragen.

Während ich über die Formulierung nachsann, fiel mir auf, dass ich die Leiche nie gefragt hatte, wie sie in diesem schlammigen Grab gelandet war. Also stellte ich meine beabsichtigte Frage zurück und bat sie anstatt dessen: „Sag mir, wie bist du hierhergekommen?“

Die Kreatur schüttelte sich und antwortete dann lauter und kräftiger als jemals zuvor. Mehr schwarzer Sand floss aus ihrem Mund und ihrer Nase und sie würgte in einer gestelzten Kadenz: „Du. Du kamst zu nahe. Und sie erwischten dich. Du warst ... leichtsinnig. Jetzt sind wir hier. Ertrunken in der Erde.“

Ich fühlte mich, als würde mir die Luft aus den Lungen gesaugt werden und das Phantom meines Herzschlags halte in meinen Ohren wider. Ich hatte geglaubt, Selbstwahrnehmung zu verstehen. Ich hatte geglaubt, dass durch die ganze Zeit, die ich mit dem Herumstolpern in meinem eigenen Verstand verbracht hatte, um die perfekte Methode für mein Handeln, mein Verhalten, mein Sein zu finden, ich es viel eher hätte verstehen müssen. Jetzt aber wusste ich, was ich zuvor nicht hatte erfassen können.

Ich hatte die ganze Zeit mit mir selbst gesprochen. Und ich würde meinen Bruder nie finden.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre
Freunde

Der Turm in der
Finsternis

Sinfonie des
Wahnsinns

Das Grab des
Windes

Ein Persönliches
Gespräch

Bestiarium



BESTIARIUM

MONSTERSYMBOL

Jedes Monster in diesem Buch ist mit drei grafisch dargestellten Zeichen versehen, um einen schnellen Überblick über Rolle und Platz des Monsters im Spiel zu erhalten. Das erste dieser Symbol gibt die Art des Monsters an. Das zweite steht für die Geländeart, in dem das Monster für gewöhnlich angetroffen werden kann. Das dritte Symbol zeigt, welche Art von klimatischen Bedingungen das Monster bevorzugt. Weitere detaillierte Angaben über die Art des Monsters (und Subkategorien), sein bevorzugtes Gelände sowie die Klimabedingungen sind an anderer Stelle in der Monsterbeschreibung enthalten. Diese drei Symbole verschaffen dir somit nur eine erste schnelle Orientierung.

Kreaturenart

-  Aberration
-  Drache
-  Externer
-  Feenwesen
-  Humanoider
-  Konstrukt
-  Magische Bestie
-  Monströser Humanoider
-  Pflanze
-  Schlick
-  Tier
-  Ungeziefer
-  Untoter

Klima

-  Extraplanar
-  Gemäßigt
-  Kalt
-  Warm

Geländeart

-  Ebene
-  Gebirge
-  Himmel
-  Hügel
-  Ruinen/Gewölbe
-  Feuchtgebiete
-  Unterirdisch
-  Städtisch
-  Wald/Dschungel
-  Wasser
-  Wüste

AHUUL

Diese furchtbare Kreatur verbindet Merkmale von Affe und Fledermaus. Seine fleischigen Schwingen und Hinterbeine enden in scharfen Klauen.

AHUUL

HG 9



EP 6.400

NB Große Magische Bestie

INI +3; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 19 (+3 GE, -1 Größe, +10 Natürlich)

TP 114 (12W10+48)

REF +11, WIL +8, ZÄH +12

Verteidigungsfähigkeiten Wildheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +18 (2W6+7/19-20 plus Ergreifen), 2 Klauen +18 (1W6+7), Schwanz +13 (1W8+3)

Besondere Angriffe Zerreißen (2 Klauen, 1W6+10), Zuspinnender Biss

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m (3 m mit Klauen)

SPIELWERTE

ST 24, GE 17, KO 18, IN 7, WE 14, CH 11

GAB +12; KMB +20 (Ringkampf +24); KMV 33

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Eiserner Wille, Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Schweben, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss),

Fertigkeiten Fliegen +7, Heimlichkeit +9, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +11; Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4, Überlebenskunst +4

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Ruinen oder Wälder

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Zuspinnender Biss (AF) Wenn der Ahuul eine Kreatur erfolgreich mit seinem Biss ergreift oder einer Kreatur Bisschaden zufügt, mit welcher er ringt, erleidet die Kreatur zusätzliche 1W4 Punkte GE-Schaden. Dieser Schaden ist Präzisionsschaden.

Ahuule sind eine uralte, primitive Spezies, welche einer Kreuzung aus Affen und Riesenfledermäusen ähnelt. Diese wilden Räuber hausen in Dschungelregionen und dort meist in der Nähe uralter Ruinen. Manche glauben, dass die Ruinen früher zu jener Gesellschaft gehörten, die die Ahuule hervorgebracht hat. Andere denken, die fliegenden Bestien hätten den Untergang dieser Zivilisationen verursacht. Ein Ahuul kann zwar nicht sprechen, versteht aber die in seiner Region vorherrschende Sprache. Ahuule schüchtern andere einheimische Kreaturen ein, sodass sie sie mit Nahrung und Schätzen zufriedenstellen, insbesondere mit Edelsteinen, welche die Kreaturen begehren.

Ahuule ziehen es vor, nachts zu jagen, wenn sie ihre Beute überraschen können. Sie bevorzugen das Fleisch intelligenter Kreaturen, fressen aber fast alles, sollte Nahrung knapp sein. Ihre großen Reißzahnbewehrten Mäuler sind ihre gefährlichsten Waffen, ermöglichen sie ihnen doch, ihre Opfer rasch außer Gefecht zu setzen, indem sie ihnen die Wirbelsäulen brechen, ehe sie sie



Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

forttragen. Ebenso greifen Ahuule mit ihren krallenbewehrten Hinterbeinen und Stachelschwänzen an und achten kaum auf ihre eigenen Wunden, was dazu führt, dass viele annehmen, sie würden Schmerzen nicht wie andere Kreaturen spüren.

Ahuule besitzen keine organisierte Gesellschaft und sind hauptsächlich einzelgängerische Jäger. Sie können Jahrhunderte alt werden, paaren sich aber nur selten. Zwischen den streng territorialen Weibchen kommt es häufig zu Kämpfen, insbesondere wenn sie attraktive, umherstreifende Männchen anlocken wollen, diese Kämpfe führen aber nur selten bis zum Tod. Paare bleiben zusammen, bis die Ahuulin schwanger ist. Nach der Geburt müssen junge Ahuule oft für sich selbst sorgen, zumal die Eltern sofort auseinander gehen.

Ein typischer erwachsener Ahuul ist 3,60 m groß, hat eine Flügelspanne von 6 m und wiegt 750 Pfund. Sein Stachelschwanz kann bis zu 1,80 m lang werden. Die Fellfarbe rangiert von Tiefschwarz bis Grau. Einige wenige sind vollständig weiß oder haben ein goldfarbenedes Fell.

Illustration von Wayne England

ANUNNAKI

Dieser hochaufragende Humanoide hat einen seltsamen, steinartigen Kopf. Aus seinem Rücken ragen kleine, mechanische Flügel.

ANUNNAKI

HG 18



EP 153.600

N Großer Monströser Humanoide (Gestaltwandler, Legende)

INI +16⁺; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Lebensgespür, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +31

VERTEIDIGUNG

RK 35, Berührung 22, auf dem Falschen Fuß 30 (+8 Ablenkung, +5 GE, -1 Größe, +13 Natürlich)

TP 320 (20W10+210); Regeneration 10 (epische Waffen)

REF +17, **WIL** +20, **ZÄH** +15; +8 gegen Geistesbeeinflussende Effekte

Immunitäten Gift; **Resistenzen** Elektrizität 20,

Kälte 20, Säure 20, Schall 20; **SR** 20/Episch;

Verteidigungsfähigkeiten Anpassungsfähige Anatomie, Mentales Schutzfeld,

Unaufhaltsam^{ABR V}

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Meißel der Urinstinke +30/+25/+20/+15 (3W6+10/15-20 plus Rückentwicklung), Biss +26 (1W8+5), 4 Flügel +26 (1W6+5)

Besondere Angriffe Legendäre Magie^{ABR V} 3/Tag, Legendenkraft (9/Tag, Kraftschub, +1W10), Rückentwicklung (SG 28)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +28)

Immer — *Wahrer Blick*

Beliebig oft — *Ätherische Gestalten, Gedankenverbindung*^{ABR VII}, *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Mentaler Block*^{ABR VII} (SG 20)

5/Tag — *Mächtiges Magie bannen*

3/Tag — *schnelle Böswillige Verwandlung* (SG 23), *Urzeitliche Rückverwandlung*^{ABR VII} (SG 24)

1/Tag — *Geteilter Verstand*^{ABR VII}, *Überwältigende Furcht*^{ABR} (SG 27)

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 20, **KO** 24, **IN** 27, **WE** 27, **CH** 26

GAB +20; **KMB** +30 (Ansturm +32); **KMV** 53 (55 gegen Ansturm)

Talente Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Legendäre Große Zähigkeit^{ABR V}, Legendäre Verbesserte Initiative^{ABR V}, Legendärer Heftiger Angriff^{ABR V}, Mehrfachangriff, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Böswillige Verwandlung*), Verbesserte Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Meißel der Urinstinkt), Waffenfokus (Meißel der Urinstinkt), Zusätzliche Legendenkraft^{ABR V}

Fertigkeiten Bluffen +18, Diplomatie +23, Einschüchtern +26, Fliegen +25, Heilkunde +28, Motiv erkennen +19, Sprachenkunde +23, Wahrnehmung +31, Wissen (Arkanes, Lokales, Natur) +28, Wissen (Baukunst, Geschichte, Gewölbe) +16, Wissen (Die Ebenen, Geographie, Religion) +13, Zauberkunde +28

Sprachen Aklo, Drakonisch, Gemeinsprache, Riesisch; Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften Aussehen annehmen, Erinnerung teilen, Licht der Zivilisation, Kreatur erwecken, Unsterblichkeit^{ABR V}, Wissen verleihen

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kabale (6-10)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anpassungsfähige Anatomie (AF) Anunnaki sind fähige Gestaltwandler und können ihre innere Anatomie verschieben, um sie am besten an die gegenwärtigen Bedürfnisse anzupassen. Diese Fähigkeit immunisiert sie gegen Kritischen Trefferschaden und Präzisionschaden (z.B. Hinterhältigen Schaden).

Aussehen annehmen (AF) Ein Anunnaki kann das Aussehen jeder Kreatur innerhalb einer Größenkategorie Unterschied annehmen, welche nicht der Unterart Elementar, Körperlos oder Schwarm angehört (der Körper muss fest sein). Die Kreaturenart des Anunnaki verändert sich dabei nicht, auch erhält er keine besonderen Fähigkeiten der nachgeahmten Kreatur, da die Verwandlung rein kosmetisch ist. Er behält vielmehr seine eigenen Spielwerte und Fähigkeiten, erhält aber passende Boni und Mali, sollte sich seine Größenkategorie ändern. Auch wenn diese Fähigkeit nur seine äußere Erscheinung betrifft, handelt es sich um einen Verwandlungseffekt.

Erinnerung teilen (AF) Als Standard-Aktion kann ein Anunnaki eine dazu bereite Kreatur berühren, um ihr genetisches Gedächtnis zu lesen und Eindrücke zu hinterlassen, als stünden er und die berührte Kreatur unter der Wirkung von *Geteilte Erinnerung*^{ABR}.

Licht der Zivilisation (ÜF) Ein Anunnaki führt einen laternenartigen Gegenstand mit sich, der als Licht der Zivilisation bezeichnet wird. Dieser treibt seinen Meißel der Urinstinke an und verleiht ihm einen ständig aktiven *Wahren Blick*. Sollte er die Laterne verlieren, verliert er beide genannten Fähigkeiten.

Kreatur erwecken (ÜF) Als Volle Aktion kann ein Anunnaki einer berührten Kreatur unglaubliche Denk- und Verständniskapazitäten verleihen, sofern diese einen Intelligenzwert von maximal 3 besitzt. Dies funktioniert wie *Erwecken*, kann aber Kreaturen der Kreaturenarten Humanoide, Magische Bestie, Monströser Humanoide, Pflanze und Tier betreffen. Die Kreaturenart der betroffenen Wesen verändert sich nicht, sieht man von Tieren ab, welche zu Magischen Bestien werden. Betroffene Kreaturen sind dem Anunnaki gegenüber deshalb nicht freundlicher eingestellt. Der Effekt ist permanent und wird auf die Nachkommen der erweckten Kreatur vererbt.

Meißel der Urinstinke (ÜF) Der Meißel der Urinstinke eines Anunnaki ist ein Teil der Kreatur und wird von seinem Licht der Zivilisation angetrieben. Es handelt sich um eine Einhändige Stichwaffe [Meisterarbeit], welche 3W6 Schadenspunkte verursacht und einen Kritischen Bedrohungsbereich von 18-20 besitzt. Bei einem erfolgreichen Angriff, wird das Ziel Opfer der Fähigkeit Rückentwicklung.

Mentales Schutzfeld (ÜF) Ein Anunnaki erzeugt um sich herum ein Feld mentaler Energie, welches seinen Körper und Geist vor Schaden schützt. Dies verleiht ihm einen Ablenkungsbonus auf seine Rüstungsklasse und einen Volksbonus auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekt in Höhe jeweils seines Charismamodifikators.

Rückentwicklung (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Anunnaki eine Kreatur berühren und sie dauerhaft ihrer kognitiven Funktionen berauben. Die berührte Kreatur muss einen Willenswurf gegen SG 28 ablegen; misslingt dieser unterliegt sie einem *Schwachsinn* ähnelnden Effekt, der nur mittels *Wunder* oder *Wunsch* aufgehoben werden kann. Sollte die rückentwickelte Kreatur sich fortpflanzen, können ihre Kinder auf natürliche Weise nur Maximalwerte von 2

in Intelligenz und Charisma besitzen; dieser Effekt kann nicht mittels Magie aufgehoben werden. Die Nachkommen besitzen zudem körperliche Merkmale, welche unter früheren evolutionären Formen der Spezies ihrer Eltern verbreitet waren. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Wissen verleihen (ÜF) Ein Anunnaki, welcher eine Kreatur mit wenigstens Intelligenz 3 berührt, kann dieser vorübergehend Wissen und Verständnis verleihen. Wähle eine der Fertigkeiten des Anunnaki; die Zielkreatur kann für 24 Stunden die Fertigkeitsebenen des Anunnaki anstelle ihrer eigenen nutzen, selbst wenn dies ihr Maximum überschreiten würde. Eine Kreatur kann gleichzeitig nur ein Mal von dieser Fähigkeit profitieren, sollte ein Anunnaki diese Fähigkeit erneut auf die Kreatur anwenden, so ersetzt der neue Effekt den alten. Ein Anunnaki verfügt über folgende Fertigkeitsebenen: Bluffen 10 Ränge, Diplomatie 15 Ränge, Einschüchtern 15 Ränge, Fliegen 15 Ränge, Heilkunde 20 Ränge, Motiv erkennen 11 Ränge, Sprachkunde 15 Ränge, Wahrnehmung 20 Ränge, Wissen (Arkane, Lokales, Natur) 20 Ränge, Wissen (Baukunst, Geschichte, Gewölbe) 8 Ränge, Wissen (Die Ebenen, Geographie, Religion) 5 Ränge und Zauberkunde 20 Ränge.

Anunnaki stammen von einer rätselhaften, unbekannt Welt, die möglicherweise außer Phase zur Materiellen Ebene existiert. Sie sind mysteriöse, gottähnliche Wesen, welche bestimmen, wie sich Zivilisationen entwickeln. Man weiß kaum etwas über ihre Heimatwelt, bruchstückhafte Informationen, welche die Gelehrten zusammengetragen haben, deuten aber darauf hin, dass sie nur alle paar tausend Jahre mit der Materiellen Welt in Kontakt kommt. Während dieser Zeit bereisen die Anunnaki andere Welten, um den Verlauf der Evolution zu manipulieren, Zivilisationen zu erschaffen und mittels ihrer esoterischen Technologie Kreaturen zu erwecken. Dabei nutzen sie laternenförmige, externe Kraftquellen, welche „Lichter der Zivilisation“ genannt werden. Die Anunnaki bleiben in der Regel nicht, um die Zivilisationen anzuleiten, sodass man sich ihrer oft nur als Gottheiten erinnert. Da sie unterschiedliche Gestalten annehmen können, ist es sehr schwierig zu bestimmen, wo sie möglicherweise eingegriffen haben und wo nicht. Sie könnten bei einer Zivilisation als mächtige Lichtgestalten aufgetreten sein, bei einer anderen aber im Aussehen der Einheimischen und subtile Veränderungen über Jahrzehnte hinweg vorgenommen haben.

Jeder Anunnaki passt sein Äußeres den Sitten und Vorurteilen der Gesellschaft an, welche er vorantreiben will. Ihre Rolle als Manipulatoren der Zivilisation und der natürlichen Ordnung bringt sie oft in direkten Konflikt mit den Elohim^{MHB IV}. Der Grund der Feindschaft zwischen diesen mächtigen Kreaturen ist nicht bekannt, die Nachbeben ihrer Kämpfe kann man aber oft jedoch noch Jahrtausende später wahrnehmen. Manche Gelehrte glauben, dass beide eigentlich eine zukünftige Katastrophe abwenden wollen, dabei aber unterschiedliche philosophische oder ideologische Ansätze verfolgen. Uralte Aufzeichnungen von Kulturen, bei denen die Anunnaki eingegriffen haben, sprechen von göttlichen Visionen großer verschlingender Löcher in der Dunkelheit zwischen den Sternen und der furchtbaren, unvorstellbaren Wesenheiten, die darin hausen.

Trotz all des Wissens und der Macht, über welche Anunnaki verfügen, werden sie von den Zivilisationen, die sie erschaffen, nicht immer als wohlmeinende Retter betrachtet. Manche Anunnaki könnten finstere Pläne verfolgen – die

se Abtrünnigen hätten freie Hand bei den Gesellschaften, welche sie manipulieren, solange sie der Entdeckung durch Artgenossen entgehen können. Und da es anderen Kreaturen fast unmöglich ist, einen Anunnaki aufzuspüren oder zu kontaktieren, können die Abtrünnigen oft tun und lassen, was ihnen beliebt. Manche nutzen ihre Zivilisationen für Experimente in großem Maßstab und erschaffen bizarre Hybridkreaturen. Andere bringen ihre Untertanen nach den Standards ihres Volkes zu schnell voran, in der Absicht, diese letztendlich den Anunnaki gleich zu machen, statt ihnen nur die Mittel zur Selbstverbesserung an die Hand zu geben. In vielen Fällen sind die erweckten Gesellschaften nicht fähig, mit einer solch umfassenden Veränderung zurechtzukommen. Sie erfahren keine wissenschaftlichen oder kreativen Schübe, die sie voranbringen, sondern verfallen Existenzweifeln oder Wahnsinn, wenn sie die Kluft zwischen ihren hochgreifenden Ambitionen und den Mitteln erkennen, die ihnen zur Verfügung stehen.

Anunnaki ziehen es vor, bei der Interaktion mit den meisten Humanoiden unerkannt zu bleiben, daher könnte ein Anunnaki eine Unterhaltung abrupt abbrechen und sich absetzen, sollte ein Nicht-Anunnaki enthüllen, dass er weiß, dass er es nicht mit dem Gott oder Sterblichen zu tun hat, als welcher sich der Anunnaki ausgibt.



Illustration von Eric Belisle

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre
Freunde

Der Turm in der
Finsternis

Sinfonie des
Wahnsinns

Das Grab des
Windes

Ein Persönliches
Gespräch

Bestiarium

ARCHON, ZENSORENARCHON

Diese massige humanoide Gestalt besitzt keinen Mund. Sie führt ein brennendes Schwert, welches zu ihren flammenden Schwingen passt.

ZENSORENARCHON HG 12 
EP 19.200

RG Riesiger Externar (Archon, Extraplanar, Gut, Rechtschaffen)

INI +8; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +28

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 25 (+4 GE, -2 Größe, +17 Natürlich; +2 Ablenkung gegen Böses)

TP 147 (14W10+70)

REF +10, **WIL** +16, **ZÄH** +16; +4 gegen Gift

Immunitäten Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure, Versteinerung; **SR** 10/Böses; **ZR** 23

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 27 m (gut)

Nahkampf *Aufflammendes Langschwert* +3, +25/+20/+15 (3W6+15/19-20 plus 1W6 Feuer)

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

Besondere Angriffe Text zensieren

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +20)

Immer — *Böses entdecken*, *Wahrer Blick*

Beliebig oft — *Erinnerung unterdrücken*^{ABR VII} (SG 21),

Erinnerung verändern (SG 19), *Gedanken wahrnehmen*

(SG 17), *Gegenstand aufspüren*, *Heiliger Schlag* (SG

19), *Kreatur aufspüren*, *Leichte Wunden heilen*, *Lügen*

erkennen (SG 19), *Monster festhalten* (SG 20), *Schutz vor*

Bösem (SG 16), *Stabilisieren*, *Unsichtbarkeit* (nur selbst),

Zone der Wahrheit (SG 17)

3/Tag — *Böses bannen* (SG 20), *Ebenenwechsel* (SG 20),

Feuerball (SG 18), *Flammenschlag* (SG 20),

1/Tag — *Aufspüren* (SG 23), *Weg finden* (SG 21)

SPIELWERTE

ST 30, **GE** 19, **KO** 20, **IN** 16, **WE** 25, **CH** 21

GAB +14; **KMB** +26; **KMV** 40

Talente Blitzartige Reflexe, Doppelschlag, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Einschüchtern +22, Motiv erkennen +28,

Sprachenkunde +10, Wahrnehmung +28, Wissen

(Arkanes, Die Ebenen, Geschichte, Religion) +20, Wissen

(Geographie) +17, Zauberkunde +10

Sprachen Abyssisch, Aklo, Celestisch, Drakonisch, Elfish,

Gemeinsprache, Gnomisch, Infernalisch, Zwergisch;

Telepathie 30 m, Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften Größe verändern, Keine Atmung

LEBENSWEISE

Umgebung Jede (Himmel)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Inquisition (3-6)

Schätze Standard (*Aufflammendes Langschwert* +3, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Größe verändern (ÜF) Ein Zensorenarchon kann die Größe

Groß, Mittelgroß oder Klein annehmen, ohne dass

sich dadurch seine Attribute verändern, lediglich der

Größenmodifikator ist betroffen (und somit u.a. sein

Waffenschaden).

Text zensieren (ÜF) Ein Zensorenarchon kann versuchen, magisch einen maximal 30 m weit entfernten Text als Standard-Aktion zu stehlen oder zu verändern. Sofern niemand den Text am Leib oder in Händen trägt, gelingt dies automatisch. Andernfalls steht dem Besitzer ein Willenswurf gegen SG 22 zu, um dies zu vereiteln. Ein gestohlener Text teleportiert direkt in die Hand des Archonten. Ein modifizierter Text wird permanent nach seinen Wünschen umgeschrieben – diese Veränderungen sind mit Magie zu erkennen, können aber nur mittels *Wunder*, *Wunsch* oder ähnlichem gebannt oder umgekehrt werden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Zensorenarchonten sind die Zensoren des Himmels. Sie durchkämmen die Ebenen nach Texten, welche zu böse oder zu gefährliche Informationen enthalten, als dass man sie weiterexistieren lassen könnte. Individuelle Leben oder kleine Ketzereien des Alltages sind ihnen egal, da ihr Blick starr daraufgerichtet ist, die Sterblichen als Ganzes vor der Verderbnis zu bewahren.



Illustration von Rogier van de Beek

CYTILLFÜSSLER

Der segmentierte Leib dieser Kreatur ist von Chitin bedeckt, auf dem Flecken eines leuchtenden, purpurnen Fungus wachsen. Sirupdickes Gift tropft von ihren Mandibeln.

CYTILLFÜSSLER

HG 6



EP 2.400

N Große Magische Bestie

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 GE, -1 Größe, +11 Natürlich)

TP 76 (8W10+32)

REF +7, WIL +2, ZÄH +10

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte; ZR 17

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Nahkampf Biss +14 (2W6+9 plus Gift)

Besondere Angriffe Cytilleschblitz, Gift

SPIELWERTE

ST 23, GE 13, KO 18, IN 6, WE 10, CH 2

GAB +8; KMB +15; KMV 26 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

Talente Fähigkeitsfokus (Cytilleschblitz), Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Klettern +21, Wahrnehmung +11;

Volksmodifikatoren Wahrnehmung +4

LEBENSWEISE

Umgebung Jede unterirdische Region

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3-6)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Cytilleschblitz (ÜF) Ein Cytillfüßler kann ein Mal am Tag

die auf ihm wachsenden Cytilleschflechten einen hellen blauen Blitz erzeugen lassen. Dieser erhellt einen 6 m Radius und erhöht innerhalb der dann nächsten 6 m Radius die Lichtverhältnisse um einen Schritt (behandle diese Fähigkeit als einen Lichtzauber des 4. Grades). Kreaturen innerhalb des 12 m-Wirkungsbereiches müssen einen Willenswurf gegen SG 22 ablegen; jene, die sich innerhalb des inneren 6 m-Bereiches aus hellem Licht befinden, erhalten bei misslungenem Rettungswurf für 1W4 Runden den Zustand Betäubt. Jede, die sich im äußeren 6 m-Bereich befinden, erhalten bei misslungenem Rettungswurf stattdessen für 1W2 Runden den Zustand Verwirrt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution und enthält einen Volksbonus von +2.

Gift (AF) Biss — Verwundung; RW ZÄH, SG 20; Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Effekt 1W3 GE-Schaden, Zustand Benommen und die Effekte von *Gedächtnislücke*^{EXP}; Heilung 1 Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution und enthält einen Volksbonus von +2.



Illustration von Helge C. Balzer

Die Derros verwenden schon lange andere Kreaturen bei ihren alchemistischen und magischen Verbesserungsexperimenten. Meistens entsprechend die Ergebnisse nicht dem Beabsichtigten und können bestenfalls als nominelle Erfolge bezeichnet werden. In seltenen Fällen klappt aber alles, dann erhalten die Derros eine mächtige und gehorsame Kreatur, die sie ausbilden und einsetzen können. – Der Cytillfüßler ist das Ergebnis eines dieser seltenen Triumphfe. Derro-Alchemisten stellten die Ernährung einer Spezies von Albino-Tausendfüßlern ausschließlich auf Cytilleschfungus um. Nachdem diese Tausendfüßler über Jahre hinweg den Kontakt zu den Pilzen und bestimmte magische Verbesserungen überlebt hatten, war eine völlig neue Art herausgekommen, welche die Derro den Cytillfüßler nannten.

Ein Cytillfüßler besitzt einen grauen, segmentierten, in Chitin gehüllten Leib. Auf seinem Rücken wachsen Cytilleschpilze, welche ihm ein unheimliches blaues Leuchten verleihen. Aufgrund dieses ständigen Lichtes sind Cytillfüßler im Freien recht leicht zu entdecken. Meistens wird ein Cytillfüßler von einer Gruppe Derros begleitet, die ihre Schöpfungen als Reittiere oder Wächter ihrer Verstecke nutzen.

Im Kampf stürmt ein Cytillfüßler einfach auf seinen Gegner zu und führt seine Bissangriffe aus, wobei er sich auf sein lähmendes Gift verlässt, sodass er sie wiederholt beißen kann, während sie mit dem verwirrendem Verlust des Kurzzeitgedächtnisses kämpfen. Seinen Cytilleschblitz setzt er dagegen normalerweise nur ein, wenn er schwer verletzt wurde oder sich mehreren Gegnern gegenüber sieht. Einem ausgebildeten Cytillfüßler kann der Einsatz dieser Fähigkeit aber auch von seinem Reiter befohlen werden. Da Derro selbst schon lange zu Cytilleschkontakt haben, sind sie gegen die cytilleschbasierten Angriffe von Cytillfüßlern immun und genießen es, diese gegen Gegner einzusetzen.

Cytillfüßler trifft man meistens als Teil einer Derropatrouille in der Nähe eines Derro-Unterschlupfes an, wobei sie oft als Reittiere dienen. Ein typischer Cytillfüßler ist etwas länger als 3 m, 1,05 m hoch und wiegt etwa 600 Pfund.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

DOPPELGÄNGERSCHLICK

Die halbausgebildete Gestalt eines knurrenden Hundes erhebt sich aus diesem Berg grünlischen Schaums.

DOPPELGÄNGERSCHLICK HG 5



EP 1.600

N Mittelgroßer Schlick (Gestaltwandler)

INI +4; Sinne Blindsight 18 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 10 (+4 GE)

TP 73 (7W8+42); Schnelle Heilung 2

REF +6, WIL +4, ZÄH +8

Immunitäten wie Schlicke

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +10 (1W6+5)

SPIELWERTE

ST 20, GE 19, KO 22, IN —, WE 15, CH 11

GAB +5; KMB +10; KMV 24 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Fertigkeiten Verkleiden +8 (bei Intelligenz +15);

Volksmodifikatoren Verkleiden +8

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (siehe Text)

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger oder Gruppe (1 verkleidet als eine Kreatur plus eine Anhäufung von Kreaturen dieser Art)

Schätze Keine

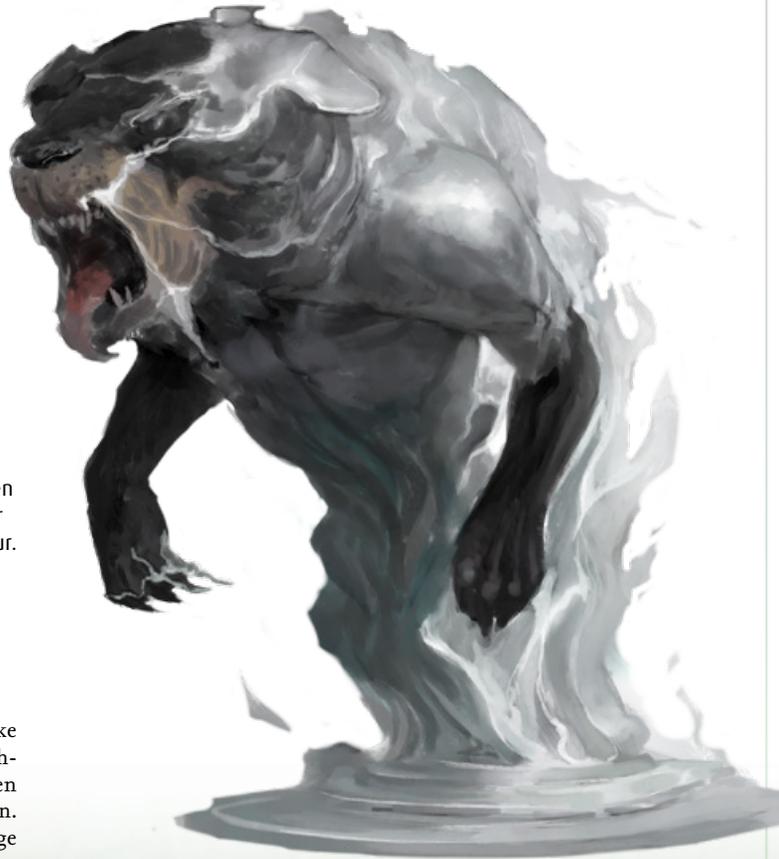
BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gestalt wechseln (ÜF) Die Fähigkeit Gestalt wechseln erlaubt dem Doppelgängerschlick, die Gestalt einer lebenden Kreatur anzunehmen, die er mit seiner Blindsight wahrnimmt. Obwohl ein Doppelgängerschlick normalerweise geistlos ist, ist er ein derartiger Meister der Nachahmung, dass er sogar Intelligenz reproduzieren kann. Während er die Gestalt einer Kreatur mit Intelligenz 1 oder 2 aufrechterhält, erlangt er denselben Intelligenzwert; sollte er eine Kreatur mit höherer Intelligenz nachahmen, steigt sein Intelligenzwert dadurch nicht über 2. Erlangt ein Doppelgängerschlick einen Intelligenzwert, erhält er zudem eine Anzahl Fertigungsringe in Höhe der Anzahl seiner TW, welche er stets Verkleiden zuweist. Sollte er die Gestalt einer Aberration, eines Drachen, einer Magischen Bestie, eines Tieres oder Ungeziefers annehmen, erhält er alle unter *Bestiengestalt IV* aufgeführten Fähigkeiten der Kreatur. Sollte er die Gestalt eines Feenwesens, Humanoiden oder Monströsen Humanoiden annehmen, erhält er stattdessen alle unter *Monstergestalt IV^{ABR}* aufgeführten Fähigkeiten der Kreatur. Sollte er die Gestalt eines Pflanzenwesens annehmen, so erhält er alle unter *Pflanzengestalt III* aufgeführten Fähigkeiten der Kreatur. Ein Doppelgängerschlick kann keine anderen Schlicke nachahmen, ebenso kann er keine Externaren, Konstrukte oder Untoten nachahmen.

In ihrer natürlichen Gestalt sind Doppelgängerschlicke bleiche Gallerthaufen, die Meeresschau oder Gischt ähneln. Sie ahmen aber aus Gewohnheit andere Kreaturen nach, welche sie mit ihrer Blindsight wahrnehmen. Zusammen mit der Gestalt übernehmen sie sogar einige der angeborenen Fähigkeiten ihrer Vorlagen und einen Teil ihrer Intelligenz.

Nutzt ein Doppelgängerschlick seine Fähigkeit Gestalt wechseln, hält er sich tatsächlich für eine Kreatur der von ihm nachgeahmten Art und passt sein Verhalten an das typische Verhalten dieser Kreaturenart an, soweit es seine Intelligenz erlaubt. Kopiert ein Doppelgängerschlick eine Kreatur mit deutlich höherer Intelligenz, z.B. den durchschnittlichen Humanoiden, so versucht er der Kreatur zu folgen, wobei er ihr Verhalten nachahmt und sprechähnliche Laute von sich gibt, welche viel zu ungenau und undeutlich sind, als dass man sie verstehen (oder auch nur für Sprache halten) könnte. Ein isolierter Doppelgängerschlick nimmt letztendlich wieder seine natürliche Gestalt an.

Zuweilen geschieht es, dass ein Doppelgängerschlick durch Kontakt mit starker Magie oder auf andere Weise dauerhaft Intelligenz und Persönlichkeit erlangt und zu einem erwachten Doppelgängerschlick wird. Ein erwachter Doppelgängerschlick verfügt über einen Intelligenzwert von 6 oder höher und kann mittels Gestalt wechseln einen Intelligenzwert nachahmen, der dem doppelten seines regulären Wertes entspricht. Ein erwachter Doppelgängerschlick muss immer noch eine Anzahl an Fertigungsringen in Höhe seines TW in Verkleiden investieren. Seine übrigen Fertigungsringe kann er allerdings nach Belieben jedes Mal neu zuordnen, wenn er eine neue Gestalt annimmt.



ALBTRAUMDRACHE



Was Ewig Liegt,
Sonderband

Cassimir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre
Freunde

Der Turm in der
Finsternis

Sinfonie des
Wahnsinns

Das Grab des
Windes

Ein Persönliches
Gespräch

Bestiarium

Illustration von Christina Yen

ESOTERISCHER DRACHE, ALBTRAUMDRACHE

Dieser ebenholzschwarze Drache mit rotem Schuppenkamm wirkt entsetzlich verrenkt. Er zieht Schatten hinter sich her.

ALBTRAUMDRACHE

NB Drache (Extraplanar)



GRUNDWERTE

HG 2; **Größe** Sehr klein; **TW** 3W12

Bewegungsrate 18 m

Natürliche Rüstung +2; **Odemwaffe** Kegel, 2W6 Säure

ST 15, **GE** 15, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 13

LEBENSWEISE

Umgebung Jede (Dimension der Träume)

Organisation Einzelgänger

Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Albtraumgeburt (ÜF) Wenn ein Albtraumdrache der Alterskategorie Alt oder älter eine lebende Kreatur tötet, kann er drei Mal am Tag als Freie Aktion *Tödliches Phantom* wirken.

Albtraumkrallen (ÜF) Die Klauenangriffe eines Albtraumdrachen der Alterskategorie Erwachsen oder älter werden als *Waffen der Schärfe* behandelt.

Furchterregende Ausstrahlung (ÜF) Eine Kreatur, welcher der Willenswurf gegen die Unheimliche Ausstrahlung eines Albtraumdrachen der Alterskategorie Ehrwürdig oder älter misslingt, erhält den Zustand Panisch, sollte sie über weniger Trefferwürfel verfügen als der Drache.

Gestalt wechseln (ÜF) Ein Albtraumdrache der Alterskategorie Junger Erwachsener oder älter kann drei Mal am Tag eine beliebige Humanoide Gestalt seiner Größenkategorie oder kleiner annehmen (wie *Verwandlung*).

Mentale Magie (ZF) Ein Albtraumdrache erlangt die folgenden mentalmagischen Zauber mit Erreichen der jeweiligen Alterskategorie: *Jugendlich* — *Geisterhaftes Geräusch* (0 ME), *Zielsicherer Schlag* (1 ME); *Alt* — *Albtraum* (5 ME), *Dimensionstür* (4 ME).

Traumschrecken (ÜF) Ein Albtraumdrache der Alterskategorie Großer Wurm kann jede Traumebene^{ABR VII} vollständig kontrollieren, die er betritt, und nach seinem Willen formen. Sollte der Traumavatar einer

WEITERE REGELN FÜR ESOTERISCHE DRACHEN

Alle Esoterischen Drachen verfügen neben den normalen Drachenfähigkeiten über die folgenden Fähigkeiten:

Mentale Magie: Esoterische Drachen erlangen mächtige übersinnliche Fähigkeiten, je älter sie werden. Die Zauberstufe eines Esoterischen Drachen hinsichtlich seiner mentalmagischen zauberähnlichen Fähigkeiten entspricht der Anzahl seiner TW. Er verfügt über einen Mentalenergievorrat in Höhe der ½ seiner TW, wenn er erstmals Mentalmagie als Fähigkeit erlangt, +2 ME pro weitere Alterskategorie danach.

Zauber: Ein Esoterischer Drache kennt und wirkt Mentalmagiezauber wie ein Mentalist^{ABR VII} auf der im jeweiligen Eintrag angegebenen Stufe. Seine Zauberstufe hängt von seiner Alterskategorie und seiner Art ab.

Kreatur in einer Traumebene sterben, die unter der Kontrolle des Großen Wyrms steht, so stirbt auch der materielle Körper der Kreatur.

Traumsicht (ÜF) Ein Albtraumdrache der Alterskategorie Sehr jung oder älter kann die Träume schlafender Kreaturen sehen.

JUNGER ALBTRAUMDRACHE

HG 6

EP 2.400

NB Mittelgroßer Drache (Extraplanar)

INI +5; **Sinne** Drachensinne, Im Dunklen sehen, Traumsicht; **Wahrnehmung** +12

VERTEIDIGUNG

RK 19, **Berührung** 11, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 GE, +8 Natürlich)

TP 80 (7W12+35)

REF +6, **WIL** +7, **ZÄH** +10

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Lähmung, Schlaf; **ZR** 17

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, **Fliegen** 45 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +13 (1W8+9), 2 Klauen +13 (1W6+6), 2 Flügel +11 (1W4+3)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Biss)

Besondere Angriffe Odemwaffe (9 m-Kegel, SG 18, 6W6 Säure)

Alterskategorie	Besondere Fähigkeiten	Zauberstufe
Nestling	Im Dunklen sehen	—
Sehr jung	Traumsicht	—
Jung	Immunität gegen Geistesbeeinflussende Effekte	—
Jugendlich	Mentale Magie, Unheimliche Ausstrahlung	1
Junger Erwachsener	Gestalt wechseln, SR 5/Magie	3
Erwachsener	Albtraumkrallen	5
Älterer Erwachsener	SR 10/Magie	7
Alt	Albtraumgeburt, Mentale Magie	9
Sehr alt	SR 15/Magie	11
Ehrwürdig	Furchterregende Ausstrahlung	13
Wurm	SR 20/Magie	15
Großer Wurm	Traumschrecken	17

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 13, **KO** 20, **IN** 12, **WE** 14, **CH** 15

GAB +7; **KMB** +13; **KMV** 24 (28 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Heftiger Angriff, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Bluffen +12, Einschüchtern +12, Fliegen +11, Heimlichkeit +11, Motiv erkennen +12, Wahrnehmung +12, Wissen (Die Ebenen) +11

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

ERWACHSENER ALBTRAUMDRACHE HG 10

EP 9.600

NB Großer Drache (Extraplanar)

INI +4; **Sinne** Drachensinne, Im Dunklen sehen, Traumsicht; Wahrnehmung +20

Aura Unheimliche Ausstrahlung (54 m, SG 20)

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 26 (-1 Größe, +12 Natürlich)

TP 175 (13W12+91)

REF +8, **WIL** +14, **ZÄH** +15

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Lähmung, Schlaf; **SR** 5/Magie; **ZR** 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 60 m (schlecht)

Nahkampf Biss +22 (2W6+13), 2 Klauen +21 (1W8+9), 2 Flügel +19 (1W6+4), Schwanzschlag +19 (1W8+13)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Biss)

Besondere Angriffe Albtraumkrallen, Odemwaffe (12 m-Kegel, SG 23, 12W6 Säure),

Mentale Magie ZS 13; Konzentration +17)

8 ME—*Geisterhaftes Geräusch* (0 ME), *Zielsicherer Schlag* (1 ME)

Bekannte Mentalmagische Zauber (ZS 5; Konzentration +8)

2. (5/Tag) — *Erschrecken* (SG 15), *Spiegelbilder*,

1. (7/Tag) — *Ahnungsloser Verbündeter*^{EXP} (SG 14), *Befehl* (SG 14), *Gedanken wahrnehmen*, *Schlechtes Omen*^{EXP}

0 (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 13), *Benommenheit* (SG 13), *Psychometrischen Gegenstand entdecken*^{ABR VII}, *Resistenz*, *Schlaflied* (SG 13), *Tanzende Lichter*

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 11, **KO** 24, **IN** 16, **WE** 18, **CH** 19

GAB +13; **KMB** +23; **KMV** 33 (37 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Eiserner Wille, Fertigkeitfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Bluffen +20, Einschüchtern +20, Fliegen +10, Heimlichkeit +18, Motiv erkennen +20, Überlebenskunst +20, Wahrnehmung +20, Wissen (Arkanes) +19, Wissen (Die Ebenen) +19

Sprachen Aklo, Drakonisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln

EHRWÜRDIGER ALBTRAUMDRACHE HG 15

EP 51.200

NB Riesiger Drache (Extraplanar)

INI +3; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Im Dunklen sehen, Traumsicht; Wahrnehmung +30

Aura Furchterregende Ausstrahlung (90 m, SG 26)

VERTEIDIGUNG

RK 36, Berührung 7, auf dem Falschen Fuß 36 (-1 GE, -2 Größe, +29 Natürlich)

TP 325 (21W12+189)

REF +11, **WIL** +20, **ZÄH** +21

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Lähmung, Schlaf; **SR** 5/Magie; **ZR** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 60 m (schlecht)

Nahkampf Biss +33 (2W8+19/19-20), 2 Klauen +32 (2W6+13/19-20), 2 Flügel +30 (1W8+6), Schwanzschlag +30 (2W6+19)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m (4,50 m mit Biss)

Besondere Angriffe Albtraumkrallen, Erdrücken, Odemwaffe (15 m-Kegel, SG 29, 20W6 Säure)

Mentale Magie (ZS 21; Konzentration +27)

16 ME — *Albtraum* (5 ME, SG 20), *Dimensionstür* (4 ME), *Geisterhaftes Geräusch* (0 ME), *Zielsicherer Schlag* (1 ME)

Bekannte Mentalmagische Zauber (ZS 13; Konzentration +18)

6. (4/Tag) — *Mächtiges Magie bannen*, *Traumreise*^{ABR VII}

5. (7/Tag) — *Egopeitsche III*^{ABR VII}, *Eindrücke tilgen*^{ABR VII}, *Träume lesen*^{ABR VII}

4. (7/Tag) — *Externare quälen*^{ABR} (SG 19), *Steinhaut*, *Tiefe Verzweigung* (SG 19), *Tödliches Phantom* (SG 19)

3. (7/Tag) — *Höllische Vision*^{ABR}, *Mächtiges Trugbild* (SG 18), *Tiefschlaf* (SG 18), *Wand der Übelkeit*^{ABR VI}

2. (7/Tag) — *Erschrecken* (SG 17), *Gedankenstoß II*^{ABR VII}, *Hauch des Schwachsinn*, *Spiegelbilder*, *Spuknebel*^{ABR}

1. (8/Tag) — *Ahnungsloser Verbündeter*^{EXP} (SG 16), *Befehl* (SG 16), *Feindseligkeit hervorrufen*^{ABR II}, *Gedanken wahrnehmen* (SG 16), *Schlechtes Vorzeichen*^{EXP}

0 (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 15), *Benommenheit* (SG 15), *Magie entdecken*, *Psychometrischen Gegenstand entdecken*^{ABR VII}, *Resistenz*, *Schlaflied* (SG 15), *Tanzende Lichter*, *Telekinetisches Geschoß*^{ABR VII}

SPIELWERTE

ST 37, **GE** 9, **KO** 28, **IN** 20, **WE** 22, **CH** 23

GAB +21; **KMB** +36; **KMV** 45 (49 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Eiserner Wille, Fertigkeitfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Mehrfachangriff, Schnappen, Schweben, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verstoßenheit, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Bluffen +30, Diplomatie +30, Einschüchtern +30, Entfesselungskunst +1, Fliegen +15, Heimlichkeit +25, Motiv erkennen +30, Überlebenskunst +30, Wahrnehmung +30, Wissen (Arkanes, Die Ebenen, Religion) +29

Sprachen Abyssal, Aklo, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln

Diese Jäger der Dimension der Träume bringen Albträume über Schläfer und sorgen dafür, dass schlechte Träume noch furchtbarer sind. Albtraumdrachen arbeiten oft mit Nachtvetteln beim Sammeln schlafender Seelen zusammen.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

DRACHENALB

Diese geisterhafte Skelettkreatur scheint einst ein Drache gewesen zu sein, ist nun aber weitaus weniger edel.

DRACHENALB

HG 17



EP 102.400

CB Gigantischer Untoter (Körperlos)

INI +16; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Lebensgespür; Wahrnehmung +38

Aura Unnatürliche Aura

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 31, auf dem Falschen Fuß 18 (+6 Ablenkung, +1 Ausweichen, +12 GE, -4 Größe, +6 Unheilig)

TP 252 (24W8+144)

REF +20, **WIL** +19, **ZÄH** +14

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten**

Resistenz gegen Fokussieren +4, Körperlos, Positive Energie übertragen

Schwächen Machtlos im Sonnenlicht

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 24 m (perfekt)

Nahkampf Körperloser Biss +27 (4W6 plus Lebenskraftentzug), 2 Körperlose Klauen +27 (2W8 plus Göttliche Magie bannen), 2 Körperlose Flügel +24 (2W6), Körperloser Schwanzschlag +24 (2W8)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 4,50 m (6 m mit Körperloser Biss)

Besondere Angriffe Brut erzeugen, Ektoplastische Gestalt, Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 28), Odemwaffe (18 m-Kegel, 20W6 Negative Energie und 1 Negative Stufe, REF, SG 22, halbiert den Schaden; alle 1W4 Runden)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 24; Konzentration +30)

Beliebig oft — *Ort entweihen, Schutz vor Gutem, Tote beleben, Untote befehligen* (SG 18), *Untote entdecken* 5/Tag — *Entweihen, Unheilige Plage* (SG 20), *Untote erschaffen, Untote kontrollieren* (SG 23)

3/Tag — *schneller Finger des Todes* (SG 23), *Mächtiges Untote erschaffen, Wellen der Entkräftung*

1/Tag — *Lebenskraftentzug* (SG 25), *Seele binden* (SG 25)

SPIELWERTE

ST —, **GE** 34, **KO** —, **IN** 20, **WE** 21, **CH** 22

GAB +18; **KMB** +34; **KMV** 57 (61 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Akrobat, Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Fertigkeitfokus (Einschüchtern), Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Mehrfachangriff, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Finger des Todes*), Schweben, Verbesserte Initiative, Verstoßenheit, Waffenfokus (Körperlose Klaue), Waffenfokus (Körperloser Biss)

Fertigkeiten Akrobatik +40, Einschüchtern +39, Entfesselungskunst +14, Fliegen +45, Heimlichkeit +31, Motiv erkennen +32, Überlebenskunst +29, Wahrnehmung +38, Wissen (Arkanes) +20, Wissen (Die Ebenen) +17, Wissen (Religion) +32

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Infernalisches

Besondere Eigenschaften Durch den Äther zwängen

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger oder Kader (1 plus 2-4 Schreckensalben)

Schätze Doppelt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Von einem Drachenalb getötete Humanoide erheben sich in 1W4 Runden als Schreckensalben^{MHB}. Die Bruten stehen unter der Kontrolle des Drachenalben, bis dieser zerstört wird, dann werden sie zu freien Schreckensalben. Sie verfügen über keine der Fähigkeiten, die sie zu Lebzeiten besessen haben.

Durch den Äther zwängen (ÜF) Ein Drachenalb in Ektoplastischer Gestalt kann sich durch Wände und materielle Hindernisse zwängen. Er muss seinen Zug außerhalb der Wand oder des Hindernisses beginnen und beenden. Er kann sich mit dieser Fähigkeit nicht durch körperliche Kreaturen bewegen und seine Bewegungsrate wird halbiert, wenn er sich durch feste Gegenstände oder Wände bewegt. Von ihm passierte Oberflächen sind mit einem dünnen, silbrigen Schleim bedeckt, welcher 1 Minute lang währt.

Ektoplastische Gestalt (ÜF) Ein Drachenalb kann sich durch den ektoplastischen Schleier schieben, um vorübergehend eine körperliche Gestalt aus Ektoplasma anzunehmen. Als Schnelle Aktion kann er für 1W4 Runden körperliche Gestalt annehmen. Er kann als Freie Aktion wieder Körperlos werden. Nach Ende der Wirkungsdauer dieser Fähigkeit muss er 1W4 Runden warten, ehe er sie wieder einsetzen kann. In Ektoplastischer Gestalt verliert der Drachenalb die Fähigkeit Körperlos (den Ablenkungsbonus auf die RK eingeschlossen) und erhält einen Natürlichen Rüstungsbonus von +16 auf seine RK, SR 15/-, einen Stärkewerk in Höhe seines Geschicklichkeitswertes und die Fähigkeit Durch den Äther zwängen. Ein typischer Drachenalb in Ektoplastischer Gestalt besitzt RK 41; seine Angriffe sind im **Nahkampf** Biss +27 (4W6+18 plus Lebenskraftentzug), 2 Klauen +27 (2W8+12 plus Göttliche Magie bannen), 2 Flügel +24 (2W6+6), Schwanzschlag +24 (2W8+18).

Göttliche Magie bannen (ÜF) Wenn ein Drachenalb eine Kreatur mit einer seiner Klauen trifft, ist diese Kreatur zugleich des Ziel von *Mächtiges Magie bannen* (ZS 20), welches nur göttliche Zauber bannen kann.

Positive Energie übertragen (ÜF) Wenn einem Drachenalb ein Rettungswurf gegen Positiven Energieschaden gelingt, und immer noch Schaden erleidet, kann er diesen Schaden augenblicklich auf eine seiner unter Kontrolle stehende Schreckensalb-Brut innerhalb von 36 m Entfernung übertragen. Sollte dies den Schreckensalb vernichten, so erleidet der Drachenalb den dann noch überschüssigen Schaden. Selbst wenn der Drachenalb gegenwärtig keine Brut kontrolliert und ihm ein Rettungswurf gegen einen Positiven Energieeffekt gelingt, welcher bei erfolgreichem Rettungswurf nur halben Schaden verursacht, erleidet der Drachenalb nur ein Viertel des Schadens (statt der Hälfte).

Drachenalben entstehen aus den Seelen mächtiger Drachen, welche sich weigern, ihren Tod zu akzeptieren, oder eine irrationale Furcht vor dem Jenseits haben. Sie interessieren sich nicht mehr für das Zusammenraffen von Reichtum und Macht, sondern brüten stattdessen voll des unnachgiebigen Hasses auf alle lebenden Wesen. Sie hassen Drachen über alles andere, sehen sie doch in deren Existenz eine Verhöhnung ihrer eigenen.

Drachenalben suchen in der Regel ihre früheren Nester oder andere Orte heim, an denen sie sich vor dem Sonnenlicht verstecken können. Sie werden von uralten Ruinen, vergessenen Katakomben und anderen mit dem Tod assoziierten Plätzen angezogen. Haufenweise liegen Abfälle, Müll und Knochen in den von Drachenalben kontrollierten Gebieten anstelle von Münzen und Edelsteinen herum. In den seltenen Fällen, in denen ein Drachenalb nicht in seinem Nest ist, hängt seine bössartige Präsenz immer noch fühlbar in der kalten Luft. Da Drachenalben aber immer noch den drakonischen Instinkt besitzen, ihre Heimstätten vor Möchtegern-Dieben zu beschützen, erschaffen sie oft untote Wächter, die in ihrer Abwesenheit ihre Nester bewachen.

Drachenalben töten jeden, der ihren Verstecken zu nahe kommt, umgeben sich mit ihren neu erschaffenen Schreckensalben und anderen Untoten, die sie erschaffen und kontrollieren können, sodass sie sich kleine Fürstentümer bilden, die von untoten Dienern bevölkert werden. Sie schicken ihre Diener aus, um alles und jeden einzusammeln von dem sie glauben, er verfüge über Wissen oder Macht, und könnte ihnen damit bei ihren finsternen Absichten helfen. Gefangene Individuen, welche die Drachenalben zufriedenstellen, können damit rechnen, als mächtige Untote wiedergeboren zu werden, während jene, denen dies nicht gelingt, als Schreckensalben in ewiger Qual leiden. In seltenen Fällen ist es in der Vergangenheit mächtigen Nekromanten oder finsternen Kulte gelungen, Drachenalben zu einem Bündnis zu überreden. Diese Zusammenarbeiten sind nur kurzlebig, da Drachenalben immer noch einen Rest ihres drakonischen Stolzes besitzen und sich allen anderen Kreaturen überlegen sehen. Außer ein Drachenalb wird gezwungen mit anderen zusammenzuarbeiten, wendet er sich gegen seine Verbündeten, sobald sie für ihn nicht mehr von Nutzen sind. Da ein Drachenalb nicht mehr an Reichtum oder anderen weltlichen Besitztümern interessiert ist, ist es schwierig, seine Aufmerksamkeit zu erlangen. Stattdessen sucht er nach Wissen oder Gegenständen, um seinen untoten Zustand umzukehren oder zu verbessern. Nur sein eigener Abscheu vor dem, was er geworden ist, ist so stark wie sein Hass auf die Lebenden. Trotz allem fürchtet er aber immer noch letztendlich den endgültigen Tod.

Allein schon die Anwesenheit eines Drachenalbs plagt das Land, da seine Berührung langsam alles befleckt. Wo Drachenalben hausen, kommt es unweigerlich zu vermehrter Untotenaktivität. Wenn ein Drachenalb nicht zerstört wird, wird sein Revier oft zu einer leblosen Ödnis, die sich kilometerweit erstreckt.

Im Kampf sind Drachenalben hochgefährliche Gegner. Sie schwächen Gegner zuerst mit ihren Odemwaffen und Zaubern, ehe sie in den Nahkampf gehen. Ihre Primärziele sind Kleriker, Paladine und andere göttliche Zauberkundige, da sie wissen, dass göttliche Magie für sie die größte Bedrohung darstellt, und gern gegen die Götter zurückschlagen möchten, denen sie die Schuld an ihrem verfluchten Zustand geben. Wie viele ihrer untoten Diener bei einem Kampf zerstört werden, ist ihnen egal – schließlich können sie sich jederzeit wieder neue erschaffen.

Drachenalben erscheinen als skelettierte, geisterhafte Versionen ihrer einst lebendigen Gestalten, wobei die Boshaftigkeit sie verzerrt. Egal wie groß sie einst waren, als Untote messen sie etwa 4,50 m von der Schnauze bis zur Schwanzspitze. Vom Fleisch nicht länger behindert, bewegen sie sich mit lautloser, müheloser und tödlicher Eleganz. Der Untod verändert dabei sogar ihr Denken. Als Drachen waren sie bereits langlebig, doch manche existieren mittlerweile noch länger als Untote. Da sie derart lange brüten und ihren Hass auf alles Leben nähren, verfallen sie dem Wahnsinn und werden tollkühn – oder selbsterstörerisch – und ziehen in die Nacht hinaus, um Verheerungen über nahe Ortschaften oder ganze Königreiche zu bringen, im Wissen, dass man sie letztendlich jagen, zur Strecke bringen und zerstören wird.



Illustration von Ben Wootten

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

ETIÄINEN

Diese vage humanoide Gestalt aus Nebelschwaden wirkt unwahrscheinlich fest.

ETIÄINEN

HG 1



EP 400

CN Mittelgroßer Externar (Einheimisch, Körperlos)

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

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 Ablenkung, +2 GE)

TP 13 (2W10+2)

REF +2, WIL +3, ZÄH +4

Verteidigungsfähigkeiten Körperlos

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Körperlose Berührung +4 (1W6 plus Erinnerungen rauben)

Besondere Angriffe Erinnerungen rauben

Mentalmagie (ZS 2; Konzentration +4)

15 ME — Déjà vu^{ABR VII} (1 ME), Gedankenverbindung^{ABR VII} (1 ME, SG 13), Geisterhaftes Geräusch (0 ME), Magierhand (0 ME), Öffnen/Schließen (0 ME), Selbstverkleidung (1 ME), Teleportieren (nur selbst, 5 ME)

SPIELWERTE

ST —, GE 14, KO 12, IN 5, WE 11, CH 14

GAB +2; KMB +6; KMV 18

Talente Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit), Waffenfinesse^B

Fertigkeiten Heimlichkeit +14, Verkleiden +7,

Wahrnehmung +5; Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Aussehen nachahmen, Flüchtige Existenz

LEBENSWEISE

Umgebung Jede Städtische

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aussehen nachahmen (ÜF) Wenn ein Etiäinen *Selbstverkleidung* nutzt, kann er nur als eine Kreatur der Größenkategorie Klein oder Mittelgroß erscheinen, welche er gegenwärtig sehen kann. Er besitzt dann immer noch den Zustand Körperlos, kann aber körperlich wirken.

Erinnerungen rauben (ÜF) Wenn eine Kreatur vom Körperlosen Berührungsangriff eines Etiäinens getroffen wird, muss sie einen Willenswurf gegen SG 13 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, so kann der Etiäinen 1 Minute der Erinnerung der Kreatur löschen (wie *Erinnerung verändern*). Gelingt der Rettungswurf, so wird die Kreatur gegen diese Fähigkeit dieses Etiäinens für 24 Stunden immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Flüchtige Existenz (ÜF) Ein Etiäinen ist ein Geist aus Mentalenergie und manifestiert sich nur, wenn und solange er über wenigstens 1 Punkt an Mentalenergie verfügt. Sobald er den letzten Punkt ME aufwendet, verschwindet er für 24 Stunden aus dieser Existenzebene. Wenn er wieder erscheint, kann dies überall in 30 m Entfernung um den Punkt seines Verschwindens herum sein.

Etiäiset (Einzahl: Etiäinen) sind psychische Vermengungen der Vergangenheit und der Zukunft mit nebelhafter Gestalt ohne hervorstechende Merkmale. Man glaubt, diese Geister seien Projektionen starker mentaler Ausstrahlungen oder die übersinnlichen Rückstände heroischer Taten, und dass sie sich nur in Gegenwart mentaler Eindrücke und Energien manifestieren können, die von den Lebenden ausgehen. Hat sich ein Etiäinen erst einmal manifestiert, verhält er sich oft verwirrend oder gar launenhaft – er öffnet und schließt Türen, greift nahe Wesen an, raubt ihre Erinnerungen und sorgt für ein allgemeines Gefühl mentaler Unzufriedenheit. Er setzt dieses Tun fort, bis ihm Einhalt geboten wird oder seine Mentalenergie aufgebraucht hat. Kehrt dann wieder zurück, sobald die übersinnlichen Eindrücke und mentalen Energien vor Ort ihm eine neue Manifestation gestatten, um mit seinem Tun von vorn zu beginnen.

Zuweilen schmiedet ein Etiäinen eine unfreiwillige Verbindung zu einer Kreatur, welche es dem Geist ermöglicht, Handlungen auszuführen, ehe die Kreatur dies tut, was für Betrachter zu bizarren Fällen von Déjà vu führt. So könnte ein Ehemann hören, wie sich die Tür öffnet und seine Frau hereinkommt, nur, um dann festzustellen, dass diese noch gar nicht nach Hause gekommen ist. Das Verblüffende daran ist, dass die Ehefrau bei ihrer Heimkehr dann genau diese Handlungen vornimmt.

Gelingt es mit einem Etiäinen zu kommunizieren, kann man den Geist zuweilen überreden, kleine Aufträge zu erfüllen – allerdings muss man viel Geduld aufwenden, da die Aufmerksamkeitsspanne des Wesens (gelinde gesagt) beschränkt ist. Wer dies aber schafft, kann den Etiäinen möglicherweise dazu bringen, für ihn als Bote, Vermittler oder gar als Spion tätig zu werden; in solchen Funktionen nehmen Etiäisen oft das Aussehen ihrer Auftraggeber an und erscheinen als seltsame, lautlose Doppelgänger. Etiäisen können Sprache verstehen, selbst aber nicht sprechen. Zur Kommunikation nutzen sie *Gedankenverbindung*^{ABR VII}. Aufgrund ihrer chaotischen Natur sind solche Übereinkünfte aber stets eher kurzlebig, da ein Etiäinen jederzeit aus einer unbekanntenen Laune heraus davon sausen kann.



Illustration von Mattias Fahlberg

GHUL, LENGGHUL

Dieser halb hundartige Humanoide hat ranzige, grüne Haut und hufartige Füße, doch seine Augen funkeln mit Intelligenz.

LENGGHUL HG 10   

EP 9.600

CB Mittelgroßer Untoter (Extraplanar)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 18 (+7 GE, +8 Natürlich)

TP 126 (12W8+72)

REF +11, **WIL** +13, **ZÄH** +10

Immunitäten wie Untote, Kälte; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +16 (1W8+7 plus Krankheit und Lähmung), 2 Klauen +17 (1W6+7 plus Lähmung)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, Zerreißen (2 Klauen, 1W6+10),

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 24, **KO** —, **IN** 17, **WE** 20, **CH** 23

GAB +9; **KMB** +16 (Zu-Fall-bringen +18); **KMV** 33 (35 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausfallschritt, Defensive Kampfweise, Kampfreflexe, Verbesserte Finte, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Waffenfokus (Klauen)

Fertigkeiten Akrobatik +19, Heimlichkeit +22, Klettern +30, Motiv erkennen +20, Wahrnehmung +20, Wissen (Arkane, Die Ebenen, Gewölbe, Religion) +12

Sprachen Aklo, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gelehrt

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kult (3–8)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gelehrt (AF) Alle

Wissensfertigkeiten sind für Lengghule Klassenfertigkeiten. Zudem kann ein Lengghul von einer Schriftrolle Zauber wirken, als befänden sich diese auf seiner Klassenliste. Dabei gelingt ihm der Wurf auf die Zauberstufe zum Benutzen der Schriftrolle automatisch.

Krankheit (AF) *Lengghulfieber*: Biss

— Verwundung; **RW** ZÄH, **SG** 22; **Inkubation** Sofort; **Effekt** 1W3 KO- und 1W4 GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma. Ein Humanoide, der dem Lengghulfieber erliegt, wird zu einem normalen Ghul, außer er verfügte zu Lebzeiten über 12 oder mehr



Trefferwürfel. In diesem Fall erhebt er sich als Lengghul von den Toten.

Lähmung (AF) Ein Zähigkeitswurf gegen SG 22 hebt die Lähmung durch einen Lengghul auf. Das Opfer kann am Ende jeder Runde nach der ersten einen neuen Zähigkeitswurf gegen SG 22 ablegen, um den Effekt zu beenden, bleibt der Erfolg aber aus, so wird der Effekt permanent. Sobald der Effekt endet, erhält das Opfer für 1 Runde den Zustand Wankend.

Die Ghule der Alptraudimension Leng sind weit aus mächtiger und intelligenter als ihre minderen Verwandten, welche auf den einsamen Friedhöfen der Materiellen Ebene umgehen. Zugleich neigen sie auch eher dazu, mit Eindringlingen zu diskutieren und zu debattieren. Ghulbauten, welche tief genug reichen, bilden unweigerlich Übergänge zwischen dieser Welt und Leng, sodass die dortigen Ghule auf die Materielle Ebene überwechseln können. Lengghule genießen es, von totem Fleisch zu speisen, und betrachten sich selbst als Feinschmecker von Fäulnis und Verwesung, für sie ist ein voller Sarg ein reichgedecktes Bankett.

Die Gesellschaft der Lengghule ist komplex. Ihre Bauten sind dabei nicht minder umfangreich, wenn sie Winkel der Materiellen Ebene kolonisieren und dabei tief unter den Friedhöfen graben, welche sie heimzusuchen planen. Diese Kreaturen wollen nicht nur Opfer sammeln, die sie abschlachten können, und Leichen, die sie reifen lassen, sie suchen zudem nach verbotenen Texten und magischen Schriftrollen, um ihre stetig wachsenden Horte des Wissens zu bereichern, welche oft von der Größe her den ausgedehntesten Magierbibliotheken gleichkommen. Sie konzentrieren sich allerdings meist auf Nekromantie und das Studium verbotener Riten. Ein Lengghul kann zuweilen davon überzeugt werden, einen besonders schmackhaft wirkenden Eindringling (relativ) unversehrt ziehen zu lassen, wenn ihm im Gegenzug neues Wissen angeboten wird.

Die meisten Lengghule verehren zwar die Großen Alten oder die Äußeren Götter (sie besitzen eine besondere Affinität zu Nyarlathotep), ein paar wenige behalten aber mehr von ihrer Menschlichkeit als nur den Intellekt, den sie zu Lebzeiten besessen haben. Diese einzigartigen Wenigen lösen sich bei ihrer Suche nach magischem Wissen vom Bann des Bösen. Obwohl sie immer noch nach totem Fleisch hungern, bemühen sich viele nach besten Kräften, nur jene zu fressen, welche auf natürliche Weise sterben oder sich freiwillig als Mahlzeit anbieten, damit die Ghule ihnen im Gegenzug letzte Gefallen erweisen. Viele erliegen jedoch letztendlich irgendwann der Versuchung, sich von frischen Opfern zu nähren, eine Handvoll schafft es aber, eine nichtböse Gesinnung zu bewahren. Diese seltenen Ghule behalten zudem einige oder alle Klassenstufen, die sie zu Lebzeiten besaßen, und greifen nun auch als Untote auf diese erlangten Fähigkeiten zurück.

Die meisten dieser Lengghule besitzen Stufen als arkane Zauberkundige oder Schurken, da jene, die zu Lebzeiten göttliche Zauberkundige oder anderweitig religiös waren, dazu neigen, sich gänzlich Göttern des Bösen und der Fäulnis zu weihen.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

Illustration von Wayne England

GRAUER

Dieser grauhäutige Humanoide hat lange, dünne Gliedmaßen und einen knollenförmigen Kopf mit übergroßen schwarzen Augen.

GRAUER

HG 4



EP 1.200

NB Kleiner Humanoide (Grauer)

INI +3; Sinne Dunkelsicht 9 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 11 (+3 GE, +1 Größe)

TP 39 (6W8+12)

REF +4, WIL +9, ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Berührung +2 (Sensorische Überladung)

Besondere Angriffe Gedankensonde, Schläfer lähmen (SG 16)

Mentalmagie (ZS 5, Konzentration +9)

7 ME — Gedanken voraussehen^{ABR VII} (2 ME, SG 16),

Gedankenstoß II^{ABR VII} (2 ME, SG 16), Schlaf (1 ME, SG 15)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5; Konzentration +9)

Immer — Flimmern

SPIELWERTE

ST 9, GE 16, KO 15, IN 18, WE 14, CH 17

GAB +3; KMB +1; KMV 13

Talente Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Verbessertes Eiserner Wille

Fertigkeiten Heilkunde +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8, Wissen (Jedes) +10, Wissen (Arkane) +7, Wissen (Die Ebenen) +10, Zauberkunde +10

Sprachen Aklo (kann nicht sprechen); Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger, Paar oder Invasion (6-12)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gedankensonde (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Grauer den Verstand einer bei Bewusstsein befindlichen, hilflosen und intelligenten Kreatur sondieren. Er kann jeweils 1 Minute aufwenden, um nach der Antwort zu einer einfachen Frage zu suchen, z.B. "Wo verbirgt sich deine Familie", oder um nach allgemeinen Informationen zu einem Thema zu suchen, welches dem Ziel bekannt ist. Solange der Graue das Ziel wenigstens 1 Minute lang sondiert hat, kann er eine Wissensfertigkeit auswählen, bei welcher das Ziel über wenigstens 1 Fertigkeitensrang verfügt, und in den nächsten 24 Stunden Würfe für diese Wissensfertigkeit mit dem Fertigkeitensmodifikator des Zieles anstelle seines eigenen Modifikators ablegen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Phasenschritt (ÜF) Ein Grauer besitzt die Fähigkeit, sich in der Phase zu verschieben und so durch Wände oder materielle Hindernisse

zu gehen. Um diese Fähigkeit zu nutzen, muss ein Grauer seinen Zug außerhalb der Wand oder des Hindernisses, die oder das er durchqueren will, beginnen und beenden. Ein Grauer kann sich mit dieser Fähigkeit nicht durch körperliche Kreaturen bewegen, ferner wird seine Bewegungsrate während des Phasenmarsches halbiert. Diese angeborene Gabe erlaubt es einem Grauen zudem, seine zauberähnliche Fähigkeit *Flimmern* als Freie Aktion während seines Zuges zu beginnen und zu beenden.

Schläfer lähmen (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Grauer eine schlafende Kreatur innerhalb von 9 m, welche er sehen kann, lähmen. Gelingt einem Ziel ein Willenswurf gegen SG 17, schläft sie weiter und erlangt für 24 Stunden Immunität gegen diese Fähigkeit desselben Grauen. Misslingt ihr aber der Rettungswurf, erwacht sie und erhält für 1W6 Stunden den Zustand Gelähmt. Jeder Angriff und jede feindselige Aktion, die Gedankensonde des Grauen ausgenommen, beendet diese Lähmung. Sollte die Lähmung nicht frühzeitig beendet werden, schläft das Ziel am Ende der Wirkungsdauer wieder ein und vergisst das Geschehen (wie nach *Erinnerung verändern*). Der Kreatur steht ein Willenswurf gegen diese Gedächtnislöschung ab; gelingt der Rettungswurf, so erinnert sie sich an die Lähmung und Sondierung in leicht verschwommenen Rahmen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Intelligenz.

Sensorische Überladung (ÜF) Eine Kreatur, welche von der Berührung eines Grauen getroffen wird, wird für 1W4 Runden durch seine Sensorische Überladung betäubt, sofern ihr kein Willenswurf gegen SG 16 gelingt. Ein Grauer kann Gedankensonde und Sensorische Überladung nicht zugleich einsetzen und muss wählen, welche dieser Fähigkeiten er nutzt, wenn er eine Kreatur berührt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Intelligenz.

Die mysteriösen Grauen bereisen die Materielle Ebene auf der Suche nach Wissen und lebenden Forschungsobjekten. Warum sie so handeln und woher sie kommen, ist nicht bekannt. Berichte über Begegnungen mit diesen Kreaturen haben oft die Form von Albträumen bei jenen, welche im Schlaf von ihnen gelähmt wurden, an welche sie sich kaum erinnern können. Manche erinnern sich, von den Grauen entführt und für furchtbare Experimente an Bord großer, fremdweltlicher Gefährte gebracht worden zu sein. Während andere lebhaft, aber entsetzliche Erinnerungen an beengte dunkle Plätze haben, welche lebendig wirkten. Trotz der unterschiedlichen Erfahrungen berichten alle von der fremdartigen und bösartigen Präsenz der Grauen.

Die Bewegungen und Gesichtsausdrücke der Grauen sind beunruhigend und unmenschlich und ihre Ziele bleiben unergründlich. Ihre Opfer nehmen über den telepathischen Kontakt zu diesen Wesen eine beständige, unachgiebige Bösartigkeit wahr. Davon abgesehen zeigen die Gesichter und großen schwarzen Augen der Grauen keine Gefühle. Sie bewegen sich effizient und halten vor jeder Bewegung mehrere Sekunden lang nachdenklich inne. Sie scheinen mit ihresgleichen nur telepathisch zu kommunizieren, wobei sie auf Körpersprache und Augenkontakt verzichten.



GRAUSCHMIERE

Tropfen eines silbergrauen, leicht körnigen Schleims glänzen matt, während sie in der Luft schweben.

GRAUSCHMIERE

HG 14



EP 38.400

N Mini Konstrukt (Schwarm)

INI +10; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 29, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +10 GE, +8 Größe)

TP 123 (19W10+19)

REF +18, WIL +8, ZÄH +8

Immunitäten wie Konstrukte, Waffenschaden;

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme, Dispersion

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 15 m (perfekt)

Nahkampf Schwarm (6W6 plus Ablenken und Demontierung)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m.

Besondere Angriffe Ablenken (SG 21), Demontierung, Nanitenbefall

SPIELWERTE

ST 1, GE 30, KO —, IN 5, WE 10, CH 1

GAB +19; KMB —; KMV —

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Fähigkeitensfokus (Ablenken), Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Schnell wie der Blitz, Schnell wie der Wind, Verbesserte Blitzschnelle Reflexe

Fertigkeiten Fliegen +26, Heimlichkeit +32 (als Dispersion +42), Wahrnehmung +13

Volksmodifikatoren Heimlichkeit im Zustand der Dispersion +10

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger, Paar oder Sturm (3–12)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Demontierung (AF) Von Grauschmiere verletzten Kreaturen müssen einen Reflexwurf gegen SG 19 ablegen.

Misslingt dieser Rettungswurf, erleidet ein zufällig bestimmter Gegenstand in ihrem Besitz dieselbe Anzahl an Schadenspunkten. Dies funktioniert so, als hätte die Zielkreatur eine 1 bei einem Rettungswurf ausgewürfelt, wie in den Regeln für den Schaden an Gegenständen nach einem Rettungswurf (*Grundregelwerk*, Seite 217) beschrieben. Zusätzlich erleiden nicht getragene Gegenstände im Bereich von Grauschmiere Schaden, wenn der Schwarm dies wünscht. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Dispersion (AF) Grauschmiere kann mit einer Augenblicklichen Aktion dispers werden und sich über ein würfelförmiges Gebiet mit 9 Meter Kantenlänge verteilen. In diesem Zustand kann sie weder Schaden verursachen noch ihre anderen besonderen Fähigkeiten verwenden. Dies funktioniert wie Meisterliches Verstecken (wie ein Waldläufer in seinem bevorzugten Gelände) mit einem Bonus von +10. Die Grauschmiere nimmt außerdem keinen zusätzlichen Schaden durch Bereichseffekte, die für einen Schwarm gelten. Disperse Grauschmiere benötigt 2 Runden, um sich wieder zu sammeln.

Nanitenbefall (AF) Grauschmiere kann mit einer Standard-Aktion eine mittelgroße oder größere Kreatur befallen (ZÄH, SG 21, keine Wirkung). Dies wirkt auch bei Konstrukten und Untoten. Der Schwarm befällt die Innereien, verursacht bei seinem Wirt in jeder Runde doppelten Schaden, kann aber dabei die Fähigkeit Demontierung nicht anwenden. Fallen die Trefferpunkte des Wirts auf 0, während er befallen ist, zerfällt er zu Staub und gilt als zerstört (ähnlich wie bei *Auflösung*). Grauschmiere kann mit jedem Effekt, der Krankheiten heilt, aus einem Wirtskörper vertrieben werden; der Rettungswurf der Krankheit hat denselben SG wie diese Fähigkeit. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution und enthält einen Volksbonus von +2.

Schwärme zu Waffen eingesetzter Naniten - mikroskopisch kleiner, mechanischer Konstrukte, welche entwickelt wurden, um in großen Gruppen verschiedene Aufgaben auszuführen – zerlegen alles in ihrem Weg zu Staubböden. Wer die wahre Natur der Bestandteile dieser Kreatur nicht versteht, bezeichnet sie gerne als „Grauschmiere“. Einige dieser entsetzlichen Schwärme wurden als Massenvernichtungswaffen programmiert. Andere waren ursprünglich für den guten Zweck vorgesehen, z.B. um den Ernteertrag zu erhöhen, Schädlinge zu bekämpfen und gegen Krankheiten vorzugehen, wichen aber aufgrund von Fehlfunktionen von dieser Programmierung ab.

Naniten verfügen nur über eingeschränkte Intelligenz und reagieren manchmal auf Befehle. Derart kontrollierte Schwärme sind zu umfangreichen Entscheidungsfindungen imstande und könnten z.B. die Besitztümer ihrer Opfer verschonen, sodass danach ihre Herren die Überreste besser plündern können.

WOHLWOLLENDE NANITEN

Zu wohlwollenden Zwecken programmierte Naniten, die ihrer Programmierung immer noch treu sind, können Vorteile bringen, welche genauso bedeutsam ausfallen, wie die Verwüstungen ihrer destruktiven Artverwandten. – Sie sind allerdings schwer voneinander zu unterscheiden.

Agrar-Naniten, welche ein Feld versorgen, können die Produktion erhöhen und Ungeziefer und Fäulnis eliminieren, was den Ertrag wie *Pflanzenwachstum* erhöht. Medizinische-Naniten können einen Wirtskörper befallen, aber statt ihm Schaden zuzufügen chirurgisch gegen Fremdkörper vorgehen (wie *Krankheit kurieren*, die ZS entspricht der Anzahl der TW des Schwarms). Handwerk-Naniten können Gegenstände demontieren, um daraus andere zu erbauen (wie *Verarbeitung*), und potentiell dasselbe mit organischer Materie machen (wie *Regeneration*).



Illustration von Diana Martinez

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

INTELLEKTRÄUBER

Dieser breite Fungusstreifen ähnelt irgendwie einem Tausendfüßler. Seine Falten pulsieren in unheimlichem, goldenem Schimmer.

INTELLEKTRÄUBER

HG 11



EP 12.800

N Kleine Pflanze

INI +8; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +27

Aura Intellektraubend (9 m, SG 23)

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +4 GE, +1 Größe, +5 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 142 (15W8+75)

REF +11, WIL +12, ZÄH +15

Immunitäten wie Pflanzen; ZR 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Klettern 3 m

Fernkampf Spore +16 (Berührungsangriff; Gedankensporen)

Besondere Angriffe Gedankensporen

Mentalmagie (ZS 11, Konzentration +17)

10 ME—*Egopeitsche* I^{ABR VII} (3 ME, SG 19), *Es-Aufstachelung* I^{ABR VII} (2 ME, SG 18), *Gedankenstoß* IV^{ABR VII} (4 ME, SG 20), *Mentale Barriere* I^{ABR VII} (1 ME)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +17)

Immer — *Magierrüstung*

SPIELWERTE

ST 10, GE 19, KO 18, IN 17, WE 20, CH 23

GAB +11; KMB +10; KMV 25 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Einschüchtern +21, Klettern +23, Motiv erkennen +24, Wahrnehmung +27, Zauberkunde +18

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Sylvanisch (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Magie zehren

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Geistsporen (ZF) Eine Kreatur, welche von den Sporen eines Intellekträubers getroffen wird, erleidet Schaden, als wäre ihr der Rettungswurf gegen *Gedankenstoß* I misslungen.

Intellektraubende Aura (ÜF) Jede Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung zu einem Intellekträuber muss jede Runde einen Willenswurf gegen SG 23 ablegen. Misslingt dieser Rettungswurf, erleidet sie 1W3 Punkte Intelligenzschaden. Sollte bei einer Kreatur innerhalb dieser Aura der Intelligenzschaden den Intelligenzwert übertreffen, kann der Intellekträuber diese Kreatur kontrollieren, als würde er sie beherrschen (die Kreatur fällt nicht in das ansonsten übliche Koma).

Magie zehren (AF) Wirkt eine Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung zu einem Intellekträuber einen Zauber, erhält der Intellekträuber 1 Punkt Mentalenergie. Sollte es sich aber um einen mentalmagischen Zauber handeln, so erhält der Intellekträuber stattdessen ME in Höhe des Grades des Zaubers.

Der äußerst gefährliche Intellekträuber ist ein Pilzwesen, von dem viele Gelehrte glauben, es stamme aus einer anderen Welt. Es wird von Gebieten mit innewohnender magischer Kraft oder Orten angezogen, an denen Zauberkundige leben, um sich an der lokalen Magie zu laben, während es die geistigen Kräfte der Einheimischen mit betäubenden Gedanken und Bildern langsam lähmt. Seine Lieblingsziele sind Mentalmagiekundige, da ihn deren Energien besonders stärkt. Eine Kreatur, welche der Intellektraubenden Aura des Intellekträubers erliegt, könnte letztendlich von dessen fremdartigem Willen versklavt und genutzt werden, um weitere Beute anzulocken. Eine derartige versklavte Kreatur ist nicht mehr imstande, sich um die eigenen grundlegenden Bedürfnisse zu kümmern, und wird zu einer Verlängerung des Bedürfnisses der Nahrungsaufnahme des Intellekträubers.

Sollte einem Intellekträuber nicht Einhalt geboten werden, löscht er rasch die lokale Fauna aus, da seine geistlosen Diener verhungern. Tierisches Leben liefert der Kreatur kaum Nahrung, daher strebt er stets nach reichhaltigeren Intelligenz- und Magiequellen zum Verzehr. Dies führt ihn zuweilen zu Gemeinden am Waldrand oder zu im Wald gelegene Druidenzirkel. Aus diesem Grund machen Druiden häufig aktiv Jagd auf diese Kreaturen, um sie zu zerstören, ehe sie das lokale Ökosystem zugrunde richten können. Auch wenn diese Pilze pflanzenartig sind, betrachten die meisten Druidengemeinschaften sie als der natürlichen Ordnung zuwider.

Intellekträuber sind glücklicherweise selten. Sie haben keine dokumentierte Kultur oder Organisation. Da jeder ein absoluter Egoist ist, arbeiten sie kaum zusammen und kümmern sich nur um ihre jeweils eigenen Bedürfnisse – sogar ihren Artgenossen rauben sie ohne zu zögern deren Intelligenz. Trotz ihrer Unersättlichkeit scheinen die mentalen Kräfte von Feenwesen sie nicht anzusprechen. Die Pilze verteidigen sich zwar gegen Feenkreaturen, meiden zugleich aber auch Bereiche, in denen solche Wesen leben.

Ein Intellekträuber bewegt sich, indem er seinen Leib zusammenzieht und windet, und so langsam wie ein Tausendfüßler, dahinkriecht. Ein Intellekträuber ist etwa 0,90 m lang und wiegt 50 Pfund.



Illustration von Nikolai Ostertag

LEBENDE LUFTSPIEGELUNG

Eine glitzernde Vision schimmert am Horizont, wo die Luft sich zu einer Oase verfestigt, welche möglicherweise gar nicht existiert.

LEBENDE LUFTSPIEGELUNG HG 9



EP 6.400

N Gigantischer Schlick

INI +0; Sinne Wahrnehmung -5

VERTEIDIGUNG

RK 6, Berührung 6, auf dem Falschen Fuß 6 (-4 Größe)

TP 114 (12W8+60)

REF +4, WIL -1, ZÄH +9

Immunitäten wie Schlicke, Schall;

Resistenzen Feuer 10, Kälte 10;

SR 10/Magisch;

Verteidigungsfähigkeiten

Natürliche Unsichtbarkeit

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Wind

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 6 m (perfekt)

Nahkampf Berührung +5 (8W6 plus Austrocknen)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 6 m

Besondere Angriffe Austrocknen, Projiziertes Trugbild (SG 20), Umhüllende Luftspiegelung (SG 21; 6W6 und Austrocknen),

SPIELWERTE

ST -, GE 10, KO 20, IN -, WE 1, CH 10

GAB +9; KMB +13; KMV 23

Fertigkeiten Fliegen +2

Besondere Eigenschaften Gasförmig

LEBENSWEISE

Umgebung Jeder Ozean oder jede Wüste

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Austrocknen (AF) Eine Lebende Luftspiegelung entzieht den von ihr berührten oder umhüllten Kreaturen Blut und andere Körperflüssigkeiten. Eine lebende Kreatur, welche durch die Lebende Luftspiegelung Schaden erleidet, muss einen Konstitutionswurf ablegen, um den Effekten von Durst (GRW, S. 444) zu entgehen; der SG des Wurfs ist entweder: als wäre 1 weitere Stunde verstrichen, oder: der ½ Schaden, den die Lebende Luftspiegelung der Kreatur zugefügt hat, sollte dieser Wert höher sein. Das Ziel erleidet einen kumulativen Malus von -1 auf diesen Attributswurf pro Runde nach der ersten, in welcher es durch die Lebende Luftspiegelung einen Schaden erleidet. Eine Kreatur, welche aufgrund dieser Fähigkeit durch Durst Nichttödlichen Schaden erleidet, erhält den Zustand Erschöpft.

Empfindlichkeit gegenüber Wind (AF) Eine Lebende Luftspiegelung wird hinsichtlich der Auswirkungen von starken Winden als Kreatur der Größenkategorie Klein gehandelt (siehe GRW, S. 439).

Gasförmig (AF) Der Körper einer Lebenden Luftspiegelung besteht aus schimmernder Luft. Sie kann kleine Löcher, schmale Öffnungen und sogar Risse durchqueren, aber nicht Wasser oder andere Flüssigkeiten betreten. Sie besitzt keinen Stärkewert und kann daher keine

Gegenstände manipulieren.

Natürliche Unsichtbarkeit (AF) Eine Lebende Luftspiegelung ist stets unsichtbar, selbst wenn es angreift. Diese Fähigkeit ist von *Unsichtbarkeit aufheben* nicht betroffen. Gegenüber Gegnern, die ihre Position nicht bestimmen können, erhält eine Lebende Luftspiegelung einen Bonus von +20 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit, wenn es sich in Bewegung befindet, oder +40, wenn es stillsteht. Diese Boni sind in den Spielwerten nicht enthalten.

Aufgrund seiner Größe und des Umstandes, dass es seine Angriffsfläche auch weitestgehend ausfüllt, besteht nur eine Chance von 20%, die Lebende Luftspiegelung aufgrund ihrer Unsichtbarkeit bei einem Angriff zu verfehlen.

Trugbild projizieren (AF) Als Standard-Aktion kann eine Lebende Luftspiegelung in reflektierenden Gebieten und Bereichen, in denen große Hitze herrscht, z.B. auf dem offenen Meer, einer verschneiten Ebene oder in der Wüste, eine Illusion erzeugen, um Opfer zu sich zu locken. Dabei greift sie instinktiv auf das Verlangen der Opfer nach Annehmlichkeiten zurück, um die Illusion zu gestalten. Dies ist ein nichtmagischer, geistesbeeinflussender Fehlfühleffekt, der ansonsten mit *Scheingelände* identisch ist; die Lebende Luftspiegelung kann den Effekt als Schnelle

Aktion aufheben. Der SG des Rettungswurfs zum Anzweifeln der Illusion basiert auf Charisma und enthält einen Volksbonus von +4.

Umhüllende Luftspiegelung (AF) Eine Lebende Luftspiegelung kann Gegner umhüllen (wie die allgemeine Monsterfähigkeit Umhüllen). Die umhüllte Kreatur erhält nicht den Zustand Im Haltegriff und kann sich normal bewegen, auch läuft sie nicht Gefahr zu ersticken. Beginnt sie allerdings umhüllt ihren Zug, erleidet sie nicht nur den üblichen Schaden, sondern unterliegt auch Austrocknen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Eine Lebende Luftspiegelung ist eine Wolke schimmernder Luft, welche in warmen und kalten Wüsten und auch auf ruhigen Bereichen des offenen Meeres haust.

Jene, die geliebte Wesen an Lebende Luftspiegelungen verloren haben, verteufeln sie als grausame Täuscher. In Wahrheit sind Lebende Luftspiegelungen geistlos und streben nur danach, sich vom Wasser und den Mineralien zu ernähren, welche die Körper von Lebewesen enthalten. Die von ihnen erzeugten Halluzinationen sind kein Produkt hinterhältiger Intelligenz, sondern entspringen stattdessen dem Verstand der Opfer selbst.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium



Illustration von Bryan Sola

LUFTDIENER

Ein schwacher Luftwirbel deutet auf einen vage humanoiden Dampf hin, welcher sich mit entsetzlicher Schnelligkeit bewegt.

LUFTDIENER

HG 11



EP 12.800

N Mittelgroßer Externar (Elementar, Extraplanar, Luft)

INI +10; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 17 (+6 GE, +7 Natürlich)

TP 149 (13W10+78)

REF +14, WIL +10, ZÄH +10

Immunitäten wie Elementare; SR 10/Magie;

Verteidigungsfähigkeiten Natürliche Unsichtbarkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf 2 Hiebe +19 (2W8+6 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Ersticken, Hinterhältiger Angriff +2W6, Windstoß, Würgen (2W8+6)

SPIELWERTE

ST 23, GE 22, KO 23, IN 4, WE 10, CH 11

GAB +13; KMB +19 (Ringkampf +23);

KMV 35

Talente Dranbleiben, Dranbleiben und Draufhauen^{EXP}, Eiserner Wille, Folgen^{EXP}, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +20, Heimlichkeit +20, Überlebenskunst +14 (Spurenlesen +24), Wahrnehmung +16, Wissen (Die Ebenen) +5; **Vollsmodifikatoren** Überlebenskunst +4

Sprachen Aural, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Verbessertes Spurenlesen

LEBENSWEISE

Umgebung Jede (Ebene der Luft)

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Natürliche Unsichtbarkeit (ÜF) Diese Fähigkeit ist ständig aktiv, selbst wenn der Luftdiener angreift, und unterliegt nicht *Unsichtbarkeit aufheben*. Der Luftdiener erhält einen zusätzlichen Bonus von +20 auf

Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, während er sich bewegt, bzw. von +40, wenn er sich nicht bewegt. Auf der Astralebene und der Ätherebene erhält ein Luftdiener statt Unsichtbarkeit Tarnung (20% Fehlschlagschance).

Verbessertes Spurenlesen (AF) Ein Luftdiener erleidet keinen Malus auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, wenn er sich mit seiner vollen Bewegungsrate fortbewegt, und erhält einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst zum

Spuren folgen.

Windstoß (ÜF) Alle 1W4 Runden kann ein Luftdiener als Standard-Aktion einen Windstoß auf einer 24 m-Linie freisetzen, welcher 8W8 Punkte Wuchtschaden verursacht (REF, SG 22, halbiert). Mittelgroße oder kleinere Kreaturen, deren Rettungswürfe misslingen, erhalten den Zustand Liegend und werden 1W4 x 1,50 m weit fortgeschleudert. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution

Luftdiener sind hochgefährliche, auf der Ebene der Luft heimische Jäger, wandern aber öfters durch planare Portale auf die Ätherebene und zuweilen sogar auf die Astralebene. Auf die Materielle Ebene werden sie in der Regel als Kopfgeldjäger oder Assassinen gerufen, wobei sie ihre Natürliche Unsichtbarkeit beinahe makellosen Spurensuchertfähigkeiten nutzen, um ihre Beute zu jagen und dann ungesehen zuzuschlagen. Meistens zerstreuen sie Gegner mit Luftstößen, ehe sie in den Clinch gehen, um ihre Beute zu strangulieren. Ein Luftdiener kann leicht mit einem Unsichtbaren Pirscher^{MHB} verwechselt werden, ist aber weitaus gefährlicher und wer sich beim Identifizieren der Kreatur irrt, lebt oft nicht lange genug, um es zu bereuen.

Wer einen Luftdiener herbeiruft, muss darauf achten, dass ihm erfüllbare Aufgaben zugewiesen werden, da temperamentvollen Elementare zuweilen ihre Beschwörer aufspüren und angreifen, sollten sie bei ihren Aufgaben versagen.

Illustration von Jorge Fares

MANASAPUTRA, MANU

Ein sonnengebräunter, würdevoller Mensch strahlt eine in Bewegung befindliche Aura aus vielen Farben und seltsam vertrauten, murmelnden Stimmen aus.

MANU HG 12 

EP 19.200

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 161 (17W10+68)

REF +14, WIL +15, ZÄH +9; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten Gift, Herbeirufung, Krankheit; Resistenzen Anpassung 10; ZR 23

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf 4 Hiebe +18 (1W10+1)

Mentalmagie (ZS 12; Konzentration +17; Weisheitbasiert)

25 ME — Abneigung^{ABR VII} (2 ME, SG 17), Aura analysieren^{ABR VII} (3 ME), Gedankenstoß^{VY^{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 12; Konzentration +17; Weisheitbasiert)

Beliebig oft — Ebenenwechsel (nur selbst), Mächtiges Teleportieren (nur selbst)

SPIELWERTE

ST 13, GE 19, KO 18, IN 14, WE 20, CH 17

GAB +17; KMB +18; KMV 45

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive

Kampfweise, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Schnell wie der Wind, Tänzelder Angriff, Verbesserte Initiative, Wirbelwindangriff

Fertigkeiten Akrobatik +18, Diplomatie +23, Einschüchtern +17, Fliegen +12, Motive erkennen +22, Wahrnehmung +25, Wissen (Die Ebenen, Geschichte, Lokales) +20, Wissen (ein beliebiges) +20,

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Aura der Einheit, Formlos, Idealisertes Äußeres, Keine Atmung, Kreaturenbindung, Verbundenheit mit Positiver Energie

LEBENSWEISE

Umgebung Jede (Materielle Ebene oder Ebene der Positiven Energie)

Organisation Einzelgänger oder Gruppe (2-8)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Einheit (ÜF) Alle Verbündeten, die derselben Kreaturenart angehören, wie unter Kreaturenbindung aufgeführt, arbeiten auf ein gemeinsames Ziel hin, solange sie sich innerhalb von 9 m Entfernung zum Manu aufhalten. Als Augenblickliche Aktion kann der Manu einen Angriffs-, Fertigkeit- oder Rettungswurf ablegen, welcher einen gerade erfolgten Wurf eines dieser Verbündeten ersetzt.

Kreaturenbindung (AF) Jeder Manu steht mit einem Volk oder einer Kreaturenart in Verbindung, z.B. Menschen oder Basilisken (nicht Humanoide oder Magische Bestien); die Bindung verändert sich niemals. Der Manu wird als Manasaputra und als Angehöriger

dieser Spezies behandelt, er besitzt die Volks-, Kreaturenart- und Unterartenzugehörigkeit dieser Spezies hinsichtlich Effekten, welche speziell Angehörige eines Volkes oder einer Kreaturenart zum Ziel haben.

MANASAPUTRA

Unterart Manasaputra: Manasaputras sind rechtschaffene gute Geister, welche auf der Ebene der Positiven Energie eine neue Existenzebene erreichen. Sie besitzen die folgenden Eigenschaften:

Dunkelsicht 18 m.

Immunität gegen Gift, Krankheit und Magie der Kategorie Herbeirufung.

Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber der Kategorie Verzauberung. Dies ist nicht mit dem Mönchsklassenmerkmal Ruhiger Geist kumulativ und zählt als dieses Merkmal hinsichtlich Voraussetzungen.

Telepathie.

Manasaputras atmen nicht.

Resistenzanpassung (ÜF): Viele Manasaputras besitzen die Fähigkeit, sich schnell an elementare Angriffe anzupassen. Wenn ein Manasaputra durch einen Elementarangriff Schaden erleidet, erhält er die aufgeführte Resistenzanpassung gegen dieses Element für eine Anzahl von Runden in Höhe seines WE-Modifikators. **Format:** Anpassung 10; **Platzierung:** Resistenzen.

Formlos (ÜF): Die meisten Manasaputras werden nicht durch eine körperliche Gestalt definiert und können ein beliebiges Aussehen annehmen. Verfügen sie über diese Fähigkeit, können sie zudem beliebig oft als Bewegungsaktion zwischen den Zuständen Körperlich und Körperlos wechseln. Wird ein Manasaputra körperlich behält er seinen CH-Modifikator als Ablenkungsbonus auf seine RK. Der Manasaputra kann seine natürlichen Angriffe, waffenlosen Schläge und Angriffe mit hergestellten Waffen nur in körperlicher Gestalt nutzen, außer er verfügt über *Waffen der Geisterhaften Berührung*.

Idealisiertes Äußeres (ÜF): In körperlicher Gestalt projiziert ein Manasaputra eine mentale Illusion über seinen Körper und verbirgt so sein wahres Äußeres. Jede Kreatur mit einem Intelligenzwert von 3 oder höher, welche den Manasaputra sieht, sieht eine idealisierte, menschliche Gestalt, welche oft über ungewöhnliche Merkmale verfügt. Kreaturen, die körperlich mit einem Manasaputra interagieren, können einen Willenswurf gegen SG 10 + 1/2 TW + CH-Modifikator des Manasaputras ablegen, um die Illusion anzuzweifeln. Bei Erfolg sieht die Kreatur den körperlichen Schleier als durchsichtige Begrenzung, in welcher sich der feurige Leib des Manasaputras befindet. Dies ist ein Geistesbeeinflussender Illusionseffekt der Kategorie Fehlgefühl.

Seelenrüstung (AF): Manasaputras addieren ihren WE-Bonus auf ihre RK und KMV. Ferner erhalten sie einen Bonus von +1 auf RK und KMV pro 4 Volks-TW. Diese Boni funktionieren wie die Mönchsklassenfähigkeit RK-Bonus; Mönchsstufen sind mit den Volks-TW kumulativ, um den Gesamtbonus zu bestimmen.

Verbundenheit mit Positiver Energie (AF): Manasaputras können problemlos auf der Ebene der Positiven Energie existieren, profitieren aber nicht von der dortigen überwältigen lebensspendenden Energie. Wenn ein Manasaputra Ziel eines magischen Heilungseffektes ist, so funktioniert dieser mit vollem Potential, als wäre er mittels des Talents Zaubereffekt maximieren modifiziert.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

Manus streben danach, die Angehörigen eines bestimmten Volkes oder einer Spezies der Erleuchtung näher zu bringen, sodass sie die gesamte Art als Schützling übernehmen. In der Regel handelt es sich um die Art, welcher der Manu während seiner für ihn bedeutsamsten Inkarnation angehört hat, allerdings muss dies nicht immer der Fall sein. Die meisten Manus konzentrieren sich dabei auf die Vertreter dieser Spezies auf einer einzelnen Welt der Materiellen Ebene, einige ambitionierte Manus folgen ihren Erwählten aber auch, während diese sich von Welt zu Welt ausbreiten. Manus sind im Allgemeinen Einzelgänger, kommen aber zuweilen auch in engverbundenen Gruppen zusammen, um ihre Bemühungen hinsichtlich ihrer Schützlinge zu koordinieren.



Illustration von Subroto Bhaumik

MUMIE, SUMPFMUMIE

Die, in die Fetzen ihrer ursprünglichen Kleidung gehüllte, verwelkte und ledrige Leiche hat dunkle, leere Augenhöhlen.

SUMPFMUMIE

HG 4



EP 1.200

RB Mittelgroßer Untoter

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

Aura Ertränken (9 m, SG 15), Unnatürliche Aura (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 16 (+6 Natürlich)

TP 52 (7W8+21)

REF +3, WIL +7, ZÄH +6

Immunitäten wie Untote; SR 5/—

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf 2 Hiebe +10 (1W8+5 plus Sumpffäule)

SPIELWERTE

ST 20, GE 12, KO —, IN 6, WE 15, CH 15

GAB +5; KMB +10; KMV 21

Talente Abhärtung, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +12

Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Sumpf

Organisation Einzelgänger, Wächtertruppe (2–6) oder Wachmannschaft (7–12)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ertränkende Aura (ÜF) Alle Kreaturen im Umkreis von 9 m um eine Sumpfmumie müssen einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 15 ablegen, wenn der Wurf fehlschlägt, können sie weder sprechen noch atmen. Eine Kreatur kann den Atem immer noch anhalten; Kreaturen, die nicht atmen müssen, sind nicht betroffen. Es ist unerheblich, ob der Wurf erfolgreich ist oder nicht, die Kreatur kann innerhalb von 24 Stunden nicht erneut zum Ziel des Effektes derselben Sumpfmumie werden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Sumpffäule (ÜF) Fluch und Krankheit — Hieb; Rettungswurf Zähigkeit, SG 15; Inkubationszeit 1 Minute; Frequenz 1/Tag; Effekt 1W6 GE und 1W6 KO; Heilung —. Sumpffäule ist sowohl ein Fluch, als auch eine Krankheit. Daher kann sie nur kuriert werden, wenn der Fluch zuerst gebannt wird. Danach kann die Krankheit auf mit magischen Mitteln geheilt werden. Sogar nachdem der Fluch der Sumpffäule



selbst aufgehoben worden ist, kann sich eine befallene Kreatur davon nicht auf natürlichem Weg im Laufe der Zeit erholen. Jeder, der einen Heilzauber auf die Kreatur wirkt, muss einen erfolgreichen Wurf auf seine Zauberstufe gegen SG 20 ablegen oder der Zauber ist verschwendet und die Heilung hat keinen Effekt. Wenn eine Kreatur an Sumpffäule stirbt, zerfließt sie zu schädlichem Schlamm und kann nur durch Auferstehung oder einem mächtigeren Zauber wieder ins Leben zurückgeholt werden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Im Untod gefangen unter Dreck und Schlamm des tiefen Sumpfes suchen Sumpfmumien die faulenden Tiefen des einsamen und öden Sumpflandes heim.

Einige Sumpfmumien werden von dunklen Mächten verflucht, ins Unleben zurückzukehren. Andere werden geopfert oder Ziel von kriminellen Machenschaften, bei denen die Leichen ins Moor geworfen werden. Die Umstände des Todes und die emotionale Kraft des Opfers sind Faktoren, die dazu beitragen, dass das Opfer sich aus dem sumpfigen Grab als Sumpfmumie erhebt.

Sumpfmumien, oft auch Moor- oder Torfmumien genannt, verlassen so gut wie nie ihre Sumpfgelände. Die meisten, die den Sumpf verlassen, wollen Rache an ihren Mördern nehmen. Während die meisten Sumpfmumien durch Rache motiviert werden, erfüllen andere diese dunklen Sehnsüchte in einem allgemeineren Sinn. Erfüllt von Zorn und Hass auf die Lebenden, greifen sie gnadenlos jedes Lebewesen an, das sich in ihre düsteren Gebiete wagt. Ihr jammervolles Stöhnen hallt über ihr fauliges Revier und vertreibt die darin lebenden, natürlichen Tiere. Auch macht es Reisende oft auf die unerbittliche Gefahr aufmerksam.

Sumpfmumien erfreuen sich daran, lebende Feinde mit Sumpffäule zu infizieren und glauben, dass das es ihre Macht steigert, die Essenz ihrer Opfer ihren düsteren Domänen einzuverleiben. Nach dem Kampf tragen sie die gefallenen Opfer weg, um sie in tiefen, einsamen Tümpeln zu versenken. So werden sogar Feinde, die der Sumpffäule entgehen, eins mit dem Heim der Sumpfmumie.

Die meisten Sumpfmumien sind mittelgroße Humanoide, die typischerweise aus den versunkenen Leichen von Menschen, Angehörigen des Echsenvolkes oder Elfen entstanden sind. Es sind aber auch Fälle von Sumpfmumien bekannt, die anderen Völkern entstammen.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

Illustration von Xia Taptara

MUTANT

Diese mutierte, augenlose und mit Schuppen bedeckte Orkin hält eine krude Keule in einer Hand. Ihr anderer Arm wirkt verkümmert und nutzlos.

MUTIERTER ORK

HG 7



EP 3.200

Mutierter Orkbarbar 7 (MHB, S. 204)

CB Mittelgroße Aberration (Verbesserte Ork)

INI +1; Sinne Blindgespür 9 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 GE, -2 Kampfrausch, +3 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 100 (7W12+49); Schnelle Heilung 5

REF +3, WIL +4, ZÄH +11

Immunitäten Auf Sicht basierende Angriffe, Blickangriffe, Visuelle Effekte; **SR** 1/-; **Verteidigungsfähigkeiten**

Fallengespür +2, Verbesserte Reflexbewegung, Wildheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Keule [Meisterarbeit] +18/+13 (1W6+13)

Besondere Angriffe Kampfrausch (20 Runden/Tag),

Kampfrauschkräfte (Geruchssinn, Kraftvoller Schlag +2, Schnelle Reflexe)

TAKTIKEN

Grundspielwerte Befindet sich der Barbar nicht m

Kampfrausch, besitzt er folgende Werte: **RK** 18,

Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17; **TP** 86; **WIL**

+2, **ZÄH** +9; **Nahkampf** Keule [Meisterarbeit] +16/+11

(1W6+10); **ST** 24, **KO** 18; **KMB** +14, **KMV** 25; **Fertigkeiten**

Klettern +17, Schwimmen +17

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 12, **KO** 22, **IN** 6, **WE** 11, **CH** 4

GAB +7; **KMB** +16; **KMV** 25

Talente Abhärtung, Blind kämpfen, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Keule)

Fertigkeiten Akrobatik +11 (Springen +15), Klettern +19, Schwimmen +19; **Volksmodifikatoren** Akrobatik beim Springen +4

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Besondere Eigenschaften Missbildungen (Blind, nutzloser Arm), Mutationen (Echolot, Natürliche Rüstung, Schnelle Heilung), Schnelle Bewegung, Waffenvertrautheit

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar, Bande (3-8) oder Stamm (9-30)

Schätze NSC-Ausrüstung (*Trank: Bärenstärke, Trank:*

Schwere Wunden heilen [2x], Alchemistenfeuer [4],

Beschlagene Lederrüstung +1, Keule [Meisterarbeit],

Amulett der Natürlichen Rüstung +1, weitere Schätze)

Wenn langanhaltende Einwirkung radioaktiver Strahlung nicht den Tod einer Kreatur zur Folge hat, dann mutiert diese oft zu einer verdrehten Version ihrer selbst. Einige dieser Mutationen können für die Kreatur durchaus von Vorteil sein, dafür sind andere definitiv hinderlich. Mutanten schließen sich oft zu Banden zusammen, deren Mitglieder nur wenig miteinander zu tun haben. In diesen Gruppen streifen sie auf der Suche nach Nahrung und Unterschlupf durch das Land, wobei ihre verfallenen, absonderlichen Gedanken sie manchmal nach unnützen Dingen Ausschau halten lassen.

ERSCHAFFUNG EINES MUTANTEN

„Mutant“ ist eine erworbene Schablone, die zu jeder lebendigen, körperlichen Kreatur hinzugefügt werden kann. Ein Mutant behält alle Spielwerte der Basiskreatur sowie ihre Spezialfähigkeiten, außer es ist hier anders angegeben.

HG: Wie Basiskreatur +1

Art: Die Kreaturenart ändert sich zu Aberration. TW, GAB und Rettungswürfe werden nicht neu berechnet.

Angriffe: Ein Mutant behält alle seine natürlichen Angriffe, Angriffe mit hergestellten Waffen und kann wie die Basiskreatur mit Waffen und Rüstungen umgehen.

Besondere Eigenschaften: Ein Mutant behält jede besondere und übernatürliche Fähigkeit der Basiskreatur.

Attribute: Ein Mutant erhält einen Bonus von +4 auf zwei Attributswerte seiner Wahl und erhält einen Malus von -2 auf zwei Attributswerte seiner Wahl.

Fertigkeiten: Ein Mutant erhält Einschüchtern, Klettern, Motiv erkennen, Schwimmen, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (eine beliebige) als Klassenfertigkeiten.

Mutationen: Ein Mutant erhält eine der unten beschriebenen Mutationen, wenn ihm die Schablone zugewiesen wird. Dazu kommt eine Mutation pro 4 TW, welche er besitzt. Ein Mutant kann sich für jede freiwillige, zusätzliche Missbildung eine zusätzliche vorteilhafte Mutation zulegen. Nur die ersten zusätzlichen Missbildungen verleihen diesen Vorteil. Wenn ein Mutant weitere TW erhält, nachdem diese Schablone angewendet wurde, erhält er keine weiteren Spezialfähigkeiten.

Echolot (AF): Der Mutant erhält Blindgespür mit einer Reichweite von 9 m sowie Blind kämpfen als Bonustalent.

Energieresistenz (AF): Der Mutant erhält Energieresistenz 10 gegen eine einzige Energieart. Diese Fähigkeit kann mehrmals ausgewählt werden, egal ob für eine neue Energieart oder eine bestehende. Zweimalige Auswahl für eine Art verleiht Energieresistenz 20; dreimalige Auswahl für eine Art verleiht Immunität.

Flügel (AF): Dem Mutanten wachsen Flügel, die ihm eine Bewegungsrate für Fliegen von 12 m mit durchschnittlicher Manövrierbarkeit verleihen.

Glubschaugen (AF): Der Mutant erhält Dämmerlicht sowie Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m.

Hieb (AF): Der Mutant erhält einen Hiebangriff pro Arm oder Vordergliedmaße. Dieser Angriff verursacht Schaden basierend auf der Größenkategorie des Mutanten. Besaß der Mutant bereits einen Hiebangriff, erhöht sich dessen Schadenspotential um eine Größenkategorie.

Höhere Bewegungsrate (AF): Eine der Bewegungsraten des Mutanten erhöht sich um 3 m. Diese Mutation kann mehrmals ausgewählt werden, muss aber jedes Mal auf eine andere Bewegungsrate angewendet werden.

Kampfrausch (AF): Der Mutant erhält die Fähigkeit, sich in einen wahnhaften Kampfrausch zu versetzen (wie die gleichnamige Barbarenfähigkeit). Der Mutant verwendet seine TW zum Bestimmen seiner effektiven Barbarenstufe.

Kiemens (AF): Der Mutant erhält die Unterart Aquatisch sowie die Spezialfähigkeit Amphibie und eine Bewegungsrate für Schwimmen entsprechend seiner Grundbewegungsrate.

Mentale Rüstung (ÜF): Wenn der Mutant bei Bewusstsein ist, erzeugt er ein schützendes Kraftfeld (wie *Magierrüstung*). Wird die mentale Rüstung entfernt, kann er sie mit einer Schnellen Aktion wiederherstellen.

Natürliche Rüstung (AF): Die natürliche Rüstungskategorie des Mutanten steigt um 2. Diese Fähigkeit kann mehrmals ausgewählt werden.

Robust (AF): Der Mutant erhält SR 5/-.

Schnelle Heilung (AF): Der Mutant erhält Schnelle Heilung 5.

Schnelligkeit (AF): Der Mutant erhält mit einer Schnellen Aktion 1 Runde lang die Effekte von *Hast*. Diese Fähigkeit kann ein Mal alle 1W4 Runden angewendet werden. Der Mutant erhält einen Bonus von +2 auf Initiativwürfe.

Sprungkraft (AF): Der Mutant erhält Akrobatik als Klassenfertigkeit sowie einen Bonus von +10 auf Akrobatikwürfe zum Springen. Der Mutant wird beim Springen immer so behandelt, als hätte er Anlauf gehabt.

Telepathie (ÜF, ZF): Der Mutant kann innerhalb einer Reichweite von 30 m telepathisch kommunizieren (dies ist eine Übernatürliche Fähigkeit). Zudem kann er beliebig oft *Gedanken wahrnehmen* als Zauberähnliche Fähigkeit anwenden.

Verschlossener Verstand (AF): Der Mutant ist immun gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Wild (AF): Der Mutant erhält einen Bissangriff sowie einen Klauenangriff pro Arm oder Vordergliedmaße. Diese natürlichen Angriffe verursachen Schaden basierend auf der Größenskategorie des Mutanten. Besaß der Mutant bereits einen dieser Angriffe, erhöht sich dessen Schadenspotential um eine Größenskategorie.

Zauberähnliche Fähigkeit (ZF): Der Mutant erhält eine der folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten. Wenn nicht anders angegeben, kann er sie beliebig oft anwenden: *Brüllen*, *Dimensionstür* (3/Tag), *Einflüsterung*, *Erinnerung verändern*, *Metall erhitzen*, *Metall kühlen*, *Monster bezaubern*, *Person bezaubern*, *Person beherrschen* (das Beherrschen einer neuen Person befreit die zuvor beherrschte), *Schlaf*, *Schockgriff*, *Spiegelbilder*, *Telekinese*, *Tiefschlaf*, *Wut*. Die Zauberstufe des Mutanten entspricht seinen TW. Er kann nur Zauber auswählen, deren Grad nicht höher als die Hälfte seiner TW ist. Diese Fähigkeit kann mehrmals genommen werden, wobei jedes Mal ein anderer Zauber ausgewählt werden muss.

Zusätzlicher Arm (AF): Dem Mutanten wächst ein zusätzlicher Arm und er erhält Kampf mit mehreren Waffen als Bonustalent, wenn diese Mutation die Gesamtzahl seiner Arme über 2 erhöht. Diese Fähigkeit kann mehrmals ausgewählt werden; der Mutant erhält jedes Mal einen weiteren Arm.

Missbildungen: Jeder Mutant besitzt eine der folgenden Missbildungen. Er kann eine zweite nehmen, um so eine zusätzliche Fähigkeit aus der obigen Liste auswählen zu können. Sollte eine Missbildung keinen Nachteil für einen Mutanten darstellen, so kann er sie nicht auswählen.

Anfällig (AF): Misslingt dem Mutanten ein Zähigkeitswurf, erhält er ferner für 1 Runde den Zustand Wankend.

Attributsmalus (AF): Der Mutant erhält einen Malus von -4 auf einen Attributswert (zusätzlich zu den Attributsmali durch das Anwenden dieser Schablone).

Blind (AF): Der Mutant ist unfähig zu sehen und erhält den Zustand Blind, solange er keine andere Möglichkeit des Sehens außer normaler Sicht, Dämmerlicht und Dunkelsicht besitzt. Diese Blindheit kann nicht auf magischem Weg entfernt werden.

Blindheit durch Licht (AF): Der Mutant erhält die Fähigkeit Blindheit durch Licht. Diese Missbildung kann nicht zusammen mit der Missbildung Blind ausgewählt werden.

Empfindlichkeit gegen Energie (AF): Der Mutant ist empfindlich gegen eine bestimmte Energieart. Besaß die Basiskreatur eine angeborene Resistenz oder Immunität gegen diese Art Energie, so verliert sie diese Fähigkeiten.

Gebrochener Verstand (AF): Misslingt dem Mutanten ein Willenswurf, so erhält er zusätzlich für 1 Runde den Zustand Verwirrt.

Geistlos (AF): Der Mutant erhält die Eigenschaft Geistlos. Ein geistloser Mutant besitzt keinen Intelligenzwert,

verliert alle Fertigkeiten und Talente und ist immun gegenüber geistesbeeinflussenden Effekten. Ein Mutant mit Klassenstufen behält seine Trefferpunkte, seinen Grundangriffsbonus sowie die Rettungswurfboni von seinen Klassenstufen, verliert aber den Umgang mit allen Waffen und Rüstungen sowie alle anderen Klassenmerkmale. Abhängig von der Entscheidung des SL kann diese Missbildung verhindern, dass der Mutant bestimmte Fähigkeiten auswählt oder Fähigkeiten der Basiskreatur anwendet.

Lahm (AF): Die kurzen Beine des Mutanten verringern seine Grundbewegungsrate am Boden um 3 m. Diese Deformation kann nicht von Mutanten gewählt werden, deren Grundbewegungsrate weniger als 6 m beträgt.

Nutzloser Arm (AF): Einer der Arme des Mutanten ist missgebildet und nutzlos.

Taub (AF): Der Mutant ist unfähig zu hören und erhält den Zustand Taub. Diese Taubheit kann nicht auf magischem Weg entfernt werden.

Unförmig (AF): Nur humanoide Mutanten können diese Deformation wählen. Der Mutant kann keine Rüstungen tragen, auch keine magischen Rüstungen, die für humanoide Kreaturen gefertigt wurden. Rüstungen, die für den unförmigen Mutanten angefertigt werden, kosten das Doppelte.

Zuckungen (AF): Wenn dem Mutanten ein Reflexwurf misslingt, verliert er ferner seinen Geschicklichkeitsbonus auf seine Rüstungsklasse, auf Fernkampfangriffe, auf Angriffe mit Waffen, auf die er Waffenfinesse anwenden könnte, sowie auf alle Attributs- und Fertigkeitwürfe. Er kann außerdem 1 Runde lang keine Gelegenheitsangriffe oder Augenblickliche Aktionen ausführen.



Illustration von James Krause

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

NEWEN

Eine Wolke durchscheinender humanoider Geister wirbelt um diesen geisterhaft vertrockneten Kadaver herum.

NEWEN

HG 15



EP 51.200

NB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

INI +12; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +28

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 26, auf dem Falschen Fuß 17 (+7

Ablenkung, +1 Ausweichen, +8 GE)

TP 225 (18W8+144); Unheilige Regeneration 5 (Elektrizität oder Gutes)

REF +16, WIL +20, ZÄH +13

Immunitäten wie Untote, Kälte; Resistenzen Feuer

10, Säure 10; Verteidigungsfähigkeiten Körperlos,

Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Körperlose Berührung +21 (3W8 plus 1W6 KO-Entzug)

Besondere Angriffe Gebundene Geister

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +22)

3/Tag — Leid (SG 23), Schneller Tod (SG 22), Telekinese (SG 22)

1/Tag — Energiewand, Schutzhülle gegen Lebendes

SPIELWERTE

ST —, GE 26, KO —, IN 23, WE 25, CH 25

GAB +13; KMB +21; KMV 39

Talente Abhärtung, Angriff im Vorbeifliegen,

Ausfallschritt, Ausweichen, Beweglichkeit,

Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille,

Kampfreflexe, Verbesserte

Initiative

Fertigkeiten Bluffen +25,

Diplomatie +25, Einschüchtern

+28, Fliegen +37, Heimlichkeit

+29, Motiv erkennen +28,

Wahrnehmung +28, Wissen

(Arkane) +27, Wissen

(Religion) +27,

Zauberkunde +27

Sprachen

Gemeinsprache;

Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften

Wiederkehr

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gebundene Geister (ÜF) Ein Newen ist

von einer wirbelnden Wolke an ihn

gebundener Geister umgeben.

Oft handelt es sich dabei um

die Geister naher Verwandter

oder enger Freunde, die er zu

Lebzeiten besessen hatte. Als

Schnelle Aktion kann er diese

gebundenen Geister auf eine

maximal 9 m entfernte Kreatur hetzen;

dabei handelt es sich um einen Berührungsangriff

im Fernkampf mit einem Angriffsbonus von +21.

Diese Geister verursachen entweder Schaden wie die

Fähigkeit Körperlose Berührung des Newen oder können

genutzt werden, um den Effekt von *Leid* oder *Schneller Tod* zu übermitteln. Sollte der Newen diese Geister nutzen, um eine der genannten zauberähnlichen Fähigkeiten als Schnelle Aktion zu übermitteln, muss er keine Standard-Aktion zu ihrem Einsatz aufwenden, allerdings zählt der Einsatz dennoch gegen seine tägliche Obergrenze, wie oft er die betreffende Fähigkeit nutzen kann.

Ferner kann der Newen diese Geister als Gruppe bis zu 1,5 km weit zum Spähen ausschicken; sie besitzen eine Bewegungsrate für Fliegen von 18 m (perfekt). Er kann durch sie beobachten und lauschen, doch solange sie nicht seine Angriffsfläche teilen, kann er sie nicht einsetzen, um Berührungsangriffe im Fernkampf auszuführen. Diese Geister sind gegen nahezu alle Angriffe und Magie immun, sieht man von folgenden Ausnahmen ab: *Auferstehung*, *Böses bannen* oder *Tote erwecken*. Solche Zauber lassen die Geister für 1 Stunde verschwinden; in dieser Zeit können sie vom Newen nicht genutzt werden. *Wahre Auferstehung* lässt sie sogar für 24 Stunden verschwinden.

Unheilige Regeneration (ÜF) Diese Fähigkeit funktioniert wie Regeneration, obwohl dem Newen ein Konstitutionswert fehlt. Wird ein Newen auf 0 TP reduziert, während seine Unheilige Regeneration aktiv ist, so wird er nicht zerstört, sondern erhält stattdessen den Zustand Wankend. Solange die Unheilige Regeneration aktiv ist, ignoriert ein Newen jeden Schaden, der seine Trefferpunkte unter 0 reduzieren würde.

Wiederkehr (ÜF) Alle Newens sind an einen rituellen

Gegenstand gebunden, der bei ihrer Erschaffung

genutzt wurde. Meist handelt es sich um eine

große Statue, eine Säule oder einen

Monolithen. Solange dieser Gegenstand

nicht zerstört wurde, kehrt ein

zerstörter Newen mit vollen

Trefferpunkten automatisch

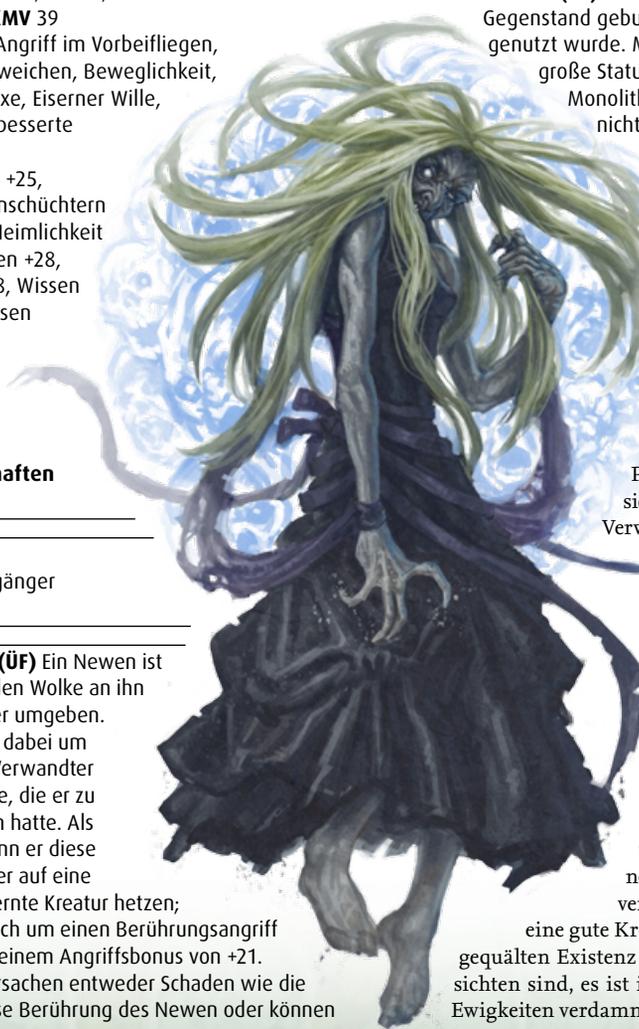
nach 1W4 Tagen zurück. Er

entsteht dann angrenzend zu

dem rituellen Gegenstand.

Ein Newen entsteht, wenn eine Seele vorsätzlich zum Untoten wird, um eine Person, einen Gegenstand, Ort oder Ideal zu beschützen. Oft handelt es sich um einen gläubigen Priester oder Verbündeten, der sich und seine (meist ahnungslosen) Verwandten zur Verwandlung anbietet, um sein Heim auch über den Tod hinaus zu beschützen. Man glaubt oft, dass die blasphemischen Rituale zum Erschaffen eines Newens verloren gegangen sind.

Die meisten Kandidaten für das Newentum sind von Anfang an böser Gesinnung; oft handelt es sich um Angehörige von Kulturen, welche Gottheiten vergessener oder verbotener Geheimnisse verehren. Manchmal hält aber auch eine gute Kreatur eine Stätte einer verderbten, gequälten Existenz wert. Doch egal wie gut ihre Absichten sind, es ist ihr dann vorherbestimmt, in alle Ewigkeiten verdammt zu sein.



PLAGENSCHWARM

Millionen rotäugiger Heuschrecken verdunkeln die Sonne. Sie steigen herab wie ein gefräßiger Wirbelsturm, der alles verschlingt, das er berührt.

PLAGENSCHWARM

Alle Plagenschwärme besitzen folgende Eigenschaften:

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger oder Brut (Plagenschwarm plus 1–100 Bruten)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Neubildung (ÜF) Wird ein Plagenschwarm durch Schaden aufgelöst, zerstört ihn dies nicht. Er bildet sich binnen 24 Stunden neu. Jede Art von Plagenschwarm hat eine eigene Zerstörungsbedingung. Da Plagenschwärme zudem Manifestationen göttlicher Rache sind, wird der Schwarm sofort zerstört, wenn der Zorn der Gottheit besänftigt werden kann.

Plagenschaden (ÜF) Plagenschwärme verursachen kategoriellen Schaden in Höhe ihres Standardschwarmschadens. Dieser Schaden entstammt einer göttlichen Macht, ähnlich wie der Zauber *Flammenschlag*. Der Schaden zählt hinsichtlich Schadensreduzierung als Magisch und Episch.

Vermehren (AF) Plagenschwärme vermehren sich mit unglaublicher Geschwindigkeit. Ein Plagenschwarm kann ein Mal pro Minute als Volle Aktion einen neuen Schwarm der in seinen Spielwerten aufgeführten Art hervorbringen. Sofern er nicht in einen Kampf verstrickt ist, nutzt er diese Fähigkeit in der Regel auch ein Mal pro Minute. Sollte der Plagenschwarm zerstört werden, lösen sich auch alle von ihm hervorgebrachten Schwärme auf.

RATTENPLAGENSCHWARM

HG 11 (LG 8)

EP 25.600

RB Sehr kleine Magische Bestie (Legende, Schwarm)

INI +16^{ABR V}/–4, Doppelzug; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +23

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +4 GE, +2 Größe, +8 Natürlich)

TP 152 (16W10+64); Schnelle Heilung 5

REF +16, **WIL** +9, **ZÄH** +11; Zweiter Rettungswurf

SR 10/Episch; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Schwärme, Neubildung, Unaufhaltsam^{ABR V}

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Schwarm +14 (4W6–2 plus 4W6 Plagenschaden, Ablenken, Fluch der Lykanthropie und Krankheit)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 19), Legendenkraft (8/Tag, Kraftschub +1W10)

SPIELWERTE

ST 2, **GE** 19, **KO** 8, **IN** 19, **WE** 18, **CH** 15

GAB +16; **KMB** —; **KMV** —

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Fähigkeitsfokus (Ablenken), Fähigkeitsfokus (Fluch der Lykanthropie), Große Zähigkeit, Legendäre Blitzschnelle Reflexe^{ABR V}, Legendäre Verbesserte Initiative^{ABR V}, Legendäres Ausweichen^{ABR V}, Schnell wie der Blitz, Schnell wie der Wind, Verbesserte Initiative, Zusätzliche Legendenkraft^{ABR V}

Fertigkeiten Akrobatik +20, Diplomatie +18, Heimlichkeit +31, Klettern +31, Schwimmen +31, Wahrnehmung +23

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch (kann nicht sprechen); Telepathie 60 m

Besondere Eigenschaften Schwarmbewusstsein, Vermehren (Rattenschwarm mit Fluch der Lykanthropie [ZÄH SG 12])

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fluch der Lykanthropie (ÜF) Ein Humanoide, der Schaden durch einen Rattenplagenschwarm erleidet, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 19 ablehnen; dies betrifft Humanoide jeder Größekategorie. Misslingt der Rettungswurf, steckt er sich mit Lykanthropie an und wird zu einer Werratte. Ein Humanoide, der sich auf diese Weise mit Lykanthropie ansteckt, wird gegen die Beulenpest immun.

Krankheit (AF) Beulenpest: Schwarm — Verwundung; *Rettungswurf* ZÄH, SG 19; *Inkubation* Sofort; *Frequenz* 1/Tag; *Effekt* 1W4 ST-Schaden, 1 CH-Schaden und Zustand Erschöpft; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.

Neubildung (ÜF) Ein Rattenplagenschwarm kann nur durch einen Legendären Zauberkundigen (oder einen nichtlegendären Zauberkundigen, dem dabei ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 31 gelingt) zerstört werden, welche in der Runde, ehe der Schwarm aufgelöst wird, auf diesen *Krankheit kurieren* wirkt. Dies umgeht die normale Immunität des Schwarms gegen Effekte, die auf nur ein Ziel wirken.

Schwarmbewusstsein (ÜF) Ein Plagenrattenschwarm kann ständig mit allen Werratten kommunizieren, die er mit seinem Fluch der Lykanthropie erschafft, solange sie sich auf derselben Ebene befinden. Diese Werratten sind dem Schwarm gegenüber Hilfsbereit eingestellt.

HEUSCHRECKENPLAGENSCHWARM HG 15 (LG 8)

EP 51.200

NB Mini Magische Bestie (Legende, Schwarm)

INI +16^{ABR V}/–4, Doppelzug; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 23, auf dem Falschen Fuß 26 (+1 Ausweichen, +4 GE, +8 Größe, +8 Natürlich)

TP 216 (21W10+101); Schnelle Heilung 5

REF +18, **WIL** +13, **ZÄH** +15; Zweiter Rettungswurf

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Waffenschaden; **SR** 10/Episch; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Schwärme, Neubildung, Unaufhaltsam^{ABR V}

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m (gut), Klettern 3 m

Nahkampf Schwarm (5W6 plus 5W6 Plagenschaden, Ablenken und Fressen)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 23), Fressen, Legendenkraft (8/Tag, Kraftschub +1W10)

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 19, **KO** 12, **IN** 5, **WE** 18, **CH** 9

GAB +21; **KMB** —; **KMV** —

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Fähigkeitsfokus (Ablenken), Fertigkeitfokus (Fliegen), Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Legendäre Blitzschnelle Reflexe^{ABR V}, Legendäre Verbesserte Initiative^{ABR V}, Legendäres Ausweichen^{ABR V}, Schnell wie der Blitz, Schnell wie der Wind, Verbesserte Initiative, Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Zusätzliche Legendenkraft^{ABR V}

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

Fertigkeiten Fliegen +35, Klettern +12, Wahrnehmung +24
Sprachen Abyssal (kann nicht sprechen)
Besondere Eigenschaften Vermehren
 (Heuschreckenschwarm^{MHB IV} mit der Fähigkeit Fressen)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fressen (AF) Ein Heuschreckenplagenschwarm frisst alles auf seinem Weg. Sein Schwarmschaden fügt allen Gegenständen Schaden zu, welche niemand am Leib oder in den Händen trägt, sowie allen nichtmagischen Gegenständen, die jemand mit sich führt, welcher durch den Schwarm Schaden erleidet.

Der Schwarm kann selbst bei Nutzung seines Doppelzuges pro Runde nur einen magischen Gegenstand pro Kreatur betreffen. Sollte eine Kreatur mehrere magische Gegenstände mit sich führen, so ermittelt den betroffenen Gegenstand mit Hilfe der Tabelle auf S. 216 des *Grundregelwerkes*. Die kräftigen Kiefer der Heuschrecken werden hinsichtlich Schadensresistenz als Adamant behandelt und umgehen jede Härte unter 20.

Neubildung (ÜF) Ein Heuschreckenplagenschwarm wird nur dann endgültig zerstört, wenn er ein normales Artefakt oder heiliges Relikt von guter Gesinnung frisst.

FLEDERMAUSPLAGENSCHWARM HG 17 (LG 8)

EP 102.400

NB Winzige Magische Bestie (Legende, Schwarm)

INI +19/-1^{ABR V}, Doppelzug; **Sinne** Blindgespür 30 m, Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +34

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 24, auf dem Falschen Fuß 24 (+1 Ausweichen, +7 GE, +4 Größe, +8 Natürlich, +2 Unheilig)

TP 279 (21W10+164); Schnelle Heilung 10

REF +21, **WIL** +13, **ZÄH** +18; Zweiter Rettungswurf

Immunitäten Waffenschaden; **SR** 10/Episch;

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme, Unheiliger Schutz, Unaufhaltsam^{ABR V}

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m, Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf Schwarm (5W6 plus 5W6 Plagenschaden, Ablenken, und Seele ausbluten)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 26), Brut erschaffen, Legendenkraft (8/Tag, Kraftschub +1W10), Seele ausbluten

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 25, **KO** 18, **IN** 11, **WE** 18, **CH** 9

GAB +21; **KMB** —; **KMV** —

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Fähigkeitsfokus (Ablenken), Fähigkeitsfokus (Seele ausbluten), Fertigkeitfokus (Fliegen), Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Legendäre Blitzschnelle Reflexe^{ABR V}, Legendäre Verbesserte

Initiative^{ABR V}, Legendäres Ausweichen^{ABR V}, Schnell wie der Blitz, Schnell wie der Wind, Verbesserte Initiative, Zusätzliche Legendenkraft^{ABR V}

Fertigkeiten Fliegen +37, Heimlichkeit +32, Wahrnehmung +34

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Vermehren

(Fledermausschwarm mit Seele ausbluten [ZÄH SG 11])

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erschaffen (ÜF) Eine humanoide Kreatur, welche aufgrund der Fähigkeit Seele ausbluten des Fledermausplagenschwarms stirbt, erhebt sich binnen 1W4 Tagen als Vampir.

Dieser Vampir steht unter der Kontrolle des Schwarms, bis dieser zerstört wird. Der Schwarm kann aber an Brut maximal eine Gesamtanzahl an TW kontrollieren, die der doppelten Anzahl seiner eigenen TW entspricht; jede Brut, welche diese Grenze übertrifft, wird zu Untoten mit freiem Willen.

Neubildung (ÜF) Ein Fledermausplagenschwarm wird erst wirklich zerstört, wenn er sich im Wirkungsbereich von *Weihen* auflöst.

Seele ausbluten (ÜF)

Eine Kreatur, die durch einen Fledermausplagenschwarm Schaden erleidet, erleidet zudem körperlichen und seelischen Blutungsschaden. Solange dieser Effekt währt, erleidet sie jede Runde 1W4 Punkte KO-Blutungsschaden und erhält 1 Negative Stufe. Eine betroffene Kreatur kann aus einer nichtlegendären Quelle keine Heilung erhalten. Ein Legendärer Zauberkundiger muss einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 24 ablegen, um eine Kreatur unter dem Effekt von Seele ausbluten zu heilen; bei Erfolg endet der Effekt. Ferner kann jeder Kreatur den Effekt mit einem Fertigkeitwurf für Heilkunde gegen SG 35 heilen.

Eine Kreatur, welche durch Seele ausbluten Negative Stufen erhalten hat, muss 24 Stunden später für jede dieser Negativen Stufen einen Zähigkeitswurf gegen SG 26 ablegen. Gelingt der Rettungswurf, wird die Negative Stufe entfernt, andernfalls wird sie dauerhaft. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution

Unheiliger Schutz (ÜF) Ein Fledermausplagenschwarm erhält einen unheiligen Bonus von +2 auf seine Rüstungsklasse durch seinen göttlichen Schöpfer.

Plagenschwärme werden von rachsüchtigen Gottheiten ausgeschiedt, um jene Gemeinschaften zu strafen, welche sie beleidigt haben. Plagenschwärme verderben und verheeren die Ernte, terrorisieren die Bevölkerung und zerstören zivilisierte Landstriche. Normale Methoden zur Bekämpfung von Ungeziefer und Pest stören sie nicht, da diese boshaften und intelligenten legendären Schwärme den destruktiven Segen ihrer Götter haben und sich mit einer unglaublichen Geschwindigkeit vermehren, bis ihre Brut ganze Städte verschlingt. Sie streben nur eines an: den zornigen Willen ihrer Gottheiten treu auszuführen.



RIESE, MONDRIESE

Die graue Haut dieses Riesen glänzt, als würde sie das Licht reflektieren. Ihre felsenartige Struktur ist von Vertiefungen übersät, die wie Einschlagskrater wirken.

MONDRIESE HG 15 

EP 51.200

RN Riesiger Humanoider (Riese)

INI +8; Sinne Dämmerlicht, Wahrer Blick; Wahrnehmung +28

Aura Mondsucht (18 m, SG 23)

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 28 (+4 GE, -2 Größe, +20 Natürlich)

TP 220 (21W8+126)

REF +13, WIL +18, ZÄH +15

Resistenzen Feuer 30, Kälte 30; Verteidigungsfähigkeiten
Verbessertes Felsen fangen

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf 2 Hiebe +29 (3W6+16)

Fernkampf Felsen +19/+14/+9 (2W6+24 plus Einschlagskrater)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe Einschlagskrater, Felsen werfen (54 m)

Zauberähnliche Fähigkeiten

(ZS 20; Konzentration +23)

Immer — Wahrer Blick

Beliebig oft — Botschaft,
Magie entdecken,
Tanzende Lichter

3/Tag— Hellhören/
Hellsehen, Wasser
kontrollieren,
Weissagung

1/Tag—
Ausspähung
(SG 18), Heiliges
Gespräch, Traum

SPIELWERTE

ST 42, GE 19, KO 22, IN

16, WE 19, CH 17

GAB +15; KMB +33;

KMV 47

Talente Blitzartige

Reflexe, Eiserner
Wille, Fernschuss,
Große Zähigkeit,
Heftiger Angriff,
Kampfreflexe, Kernschuss,
Präzisionsschuss, Schnelle
Waffenbereitschaft, Verbesserte
Initiative, Waffenfokus (Felsen)

Fertigkeiten Heimlichkeit +17 (in
felsigem Gelände +25), Motiv
erkennen +25, Wahrnehmung +28,
Wissen (Arkanes) +24, Wissen (Natur)
+24; Volksmodifikatoren Heimlichkeit
in felsigem Gelände +8

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch,
Terral

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Berge oder Hügel

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kult (2–5 plus 35%)

Nichtkämpfer und ein Mystiker^{EXP} der 4. – 7. Stufe)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Einschlagskrater (AF) Wenn ein Mondriese einen Felsen wirft, entsteht in 3 m Radius um den Aufschlagpunkt herum Schwieriges Gelände. Sollte er den Felsen nach einer Kreatur werfen, kann der Riese das Zentrum des Radius an einen beliebigen Punkt innerhalb der Angriffsfläche des Zieles legen. Sollte der Riese sein Ziel verfehlen, so bestimmt man den Aufschlagpunkt des Felsens, als wäre es eine Waffe mit Flächenschaden.

Mondsucht-Aura (ÜF) Kreaturen innerhalb von 18 m Entfernung zu einem Mondriesen sind von dessen Mondsucht-Aura betroffen (WIL, SG 23, keine Wirkung). Der Riese kann einen der folgenden Effekte wählen:

Abnehmender Mond: Betroffene Kreaturen unterliegen *Gefühle besänftigen*. Aggressive Handlungen gegenüber einer besänftigten Kreatur brechen den Effekt nur für diese Kreatur. Ein Lykanthrop, dessen Rettungswurf misslingt, ist zudem von *Wahre Gestalt*^{EXP} betroffen.

Zunehmender Mond: Betroffene Kreaturen unterliegen *Wut*. Ein Lykanthrop, dessen Rettungswurf misslingt, ist zudem von *Wahre Gestalt*^{EXP} betroffen, muss aber statt seiner menschlichen Gestalt seine Mischgestalt annehmen.

Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf gegen die Aura, ist sie für 24 Stunden gegen die Mondsucht-Aura dieses Mondriesen immun. Ein Mondriese kann den Effekt der Aura als Freie Aktion aktivieren, unterdrücken oder verändern; im Rahmen derselben Freien Aktion kann er entscheiden, ob er selbst von der Aura betroffen ist oder nicht. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Verbessertes Felsen fangen (AF)

Ein Mondriese erhält Felsen fangen und einen weiteren Volksbonus von +4 auf Reflexwürfe zum Fangen eines geworfenen Felsens.

Mondriesen hausen in felsigen Ödlanden und an anderen verlassenenen, mitgenommenen Orten. Sie verehren den Mond, die Sterne und Kometen und suchen in den Bewegungen der Himmelskörper nach Weisheit. In der Regel sind sie ruhige Gelehrte und neigen eher zum lebhaften Debattieren als zum Kämpfen mit den Fäusten. Sie können aber auch zornig und gewalttätig werden, sollten sie gestört werden oder unter dem Einfluss eines schlechten Mondes stehen.

Mondriesen werden etwa 7,20 m groß und wiegen knapp 18.000 Pfund.



Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre
Freunde

Der Turm in der
Finsternis

Sinfonie des
Wahnsinns

Das Grab des
Windes

Ein Persönliches
Gespräch

Bestiarium

ROBOTER

Roboter sind Produkte einer fortschrittlichen Technologie, sie sind Konstrukte der Ingenieurskunst und fortschrittlicher Wissenschaft statt magische Kreationen. Die meisten bezeichnen sie als „Automata“ oder „Metallmänner“. Die korrekte Nomenklatur ist kaum jemandem bekannt. Im Gegensatz zu den meisten Konstrukten sind Roboter zum unabhängigen Denken imstande. Sie müssen aber immer noch der Programmierung gehorchen, mit der sie bei ihrer Erschaffung versehen wurden. Ein Roboter, in dessen Programmierung Einschränkungen eingebracht wurden, kann niemals wirklich autonom sein.

Roboter entspringen in der Regel Kulturen, deren Technologie anderen Zivilisationen meilenweit voraus ist, manchmal sind sie aber auch das Resultat eines kulturellen Schismas oder einer Abspaltung einer Gruppe der Gesellschaft. Ein abgestürztes Raumschiff kann sie ebenso zu fremden, technologisch rückständigeren Welten gebracht haben wie ein Portal durch Raum und/oder Zeit. Eine Gruppe Roboter, welche sich der Massenproduktion weiterer Artgenossen widmet, könnte der Ursprung aller Roboter auf einer Welt sein. Roboter aus anderen Welten oder Zeiten könnten immer noch ihren vielleicht fremdartigen Programmierungen folgen, sie könnten aber auch Amok laufen, da sie ihre Direktiven vergessen haben oder diese Teile ihrer Programmspeicher korrumpiert wurden. Roboter verfügen über eine Technologie, welche andere meistens nicht reproduzieren können. Ferner stellen sie einen krassen Kontrast zu anderen Konstrukten dar, haben sie doch rein gar nichts mit Magie zu tun.

Manchen Zauberkundigen gelingt es trotz ihres fehlenden Verständnisses für die zugrundeliegenden technischen Prinzipien, eigene Roboter aus Einzelteilen und beschädigten Maschinen zu bauen, wobei sie die Löcher sozusagen mit einer Mischung aus Magie und Bruchstücken kaum verstandener Wissenschaft stopfen. Die Resultate sind in der Regel den Vorlagen deutlich unterlegen und es fehlt ihnen an den unerschöpflichen Energievorräten, dem verbesserten Intellekt und den Selbstreparatursystemen der Originale, zudem sorgt die genutzte Magie oft dafür, dass sie gegenüber Techniken empfindlicher sind, die auch bei anderen Arten von Konstrukten funktionieren.

Roboter dienen vielen Zwecken, manche wurden allein zu kriegerischen Zwecken oder zur Verteidigung gebaut, andere haben zivile Zwecke und werden im Bergbau, im Ackerbau und bei der Erhaltung und Pflege von Gebäuden eingesetzt. Kleine Dörfer, welche auf Roboter stoßen und es irgendwie schaffen, ihnen Befehle zu geben, setzen sie meistens auf den Feldern oder beim Hausbau ein. Armeen und Kriegsherren suchen dagegen nach den gefährlicheren Versionen, auch wenn schon die gewöhnlichen Roboter hochgefährlich werden können. Die Hülle der meisten Roboter besteht aus stahlharten Metalllegierungen, sodass selbst ein einfacher Arbeitsroboter zu einer großen Bedrohung werden kann, wenn man ihn für den Kampf umrüstet. Da zudem den meisten Kulturen die Mittel fehlen, um Roboter verlässlich zu reparieren oder zu verstehen, wie man ihnen Befehle gibt, könnten selbst bei den hilfreichsten Robotern Fehlfunktionen auftreten oder sie einen Punkt in ihrer Programmierung erreichen, ab dem sie ihre Aktivitäten verändern und sich

WEITERE ROBOTER

Neben den Robotern auf den folgenden Seiten gibt es noch weitere, welche von Wesen mit ausreichend fortgeschrittener Technologie für eine Vielzahl von Aufgaben hergestellt wurden. Dazu gehören beispielsweise:

- Beobachter sind für Spähmissionen gedacht.
- Bewacher fungieren als Wächter.
- Chirurgen sind ausgerüstet für die Behandlung von Verletzungen.
- Gedankensammler extrahieren die Erinnerungen lebender Kreaturen.
- Gutachter bestimmen, ob Völker zu einem Kontakt mit anderen Wesen bereit sind.
- Koordinatoren sorgen für Ordnung und maximieren die Effizienz.
- Sammler dienen als Späher, welche zudem Proben sammeln.
- Verwerter bergen und konstruieren.
- Zerstörer sind titanische Roboter mit der Fähigkeit, Technologie abschalten zu können.

weigern, Anweisungen anzunehmen. Derartiges kann zu unermesslichem Tod und Zerstörung bei ihren früheren Meistern führen.

Die Methoden der Befehlsübermittlung variieren von Modell zu Modell, was jene stark frustrieren kann, die Roboter kontrollieren wollen. Manche folgen den Anweisungen jedes Humanoiden, manche prägen sich bis zu dessen Tod auf einen bestimmten Meister und wieder andere befolgen nur die Befehle desjenigen, der eine technologische Brosche oder einen entsprechenden Kontrollstab besitzt. Manche unterwerfen sich nach chirurgischen Eingriffen in ihre Mechanik oder einem völligen Umbau – oder auch nie. Viele benötigen extrem präzise Instruktionen, da sie keine Metaphern, Sprichwörter oder bildhafte Darstellungen verarbeiten können und diese dann zum Frust ihrer „Herren“ auf unvorhersehbare Weise umsetzen. Eine überraschend große Masse unkontrollierter Roboter beherrscht bereits die Gemeinsprache, denn die meisten Modelle verfügen über große Sprachbegabung und es gibt Roboter, welche ihresgleichen in den Sprachen ihrer neuen Heimat unterweisen. Obwohl sie Sprachen verstehen, sprechen die meisten Roboter jedoch nur selten, sieht man von knappen Befehlsbestätigungen und dergleichen ab. Meistens lassen sie ihnen unnötig erscheinende Worte aus, was zu seltsam unzusammenhängenden Erklärungen führt, mit denen sie die benötigten Informationen emotionslos übermitteln. Manche Roboter sind allerdings für die Interaktion mit Menschen programmiert, sodass sie flüssiger und zusammenhängender sprechen.

Die Konstruktion eines Roboters erfordert zwar keine Magie, wohl aber fortschrittliche technische Expertise und sehr seltene Rohstoffe, die auf komplexe Weise weiterverarbeitet werden müssen. Da kaum jemand über die nötigen Materialien und das Wissen zum Bau eines Roboters verfügt, weisen die entsprechenden Monstereinträge im Gegensatz zu herkömmlicheren Konstrukten keinen Abschnitt zu ihrer Herstellung auf. Ein SL kann andere Konstrukte mit der Unterart Roboter versehen, z.B. Belebte Gegenstände oder Homunkuli, um neue Arten von Robotern zu erschaffen. Dies wirkt sich meis-

tens nicht auf den HG des Konstruktes aus. Ein Charakter kann aus einem Konstrukt keinen Roboter machen und einem bereits erschaffenen Konstrukt auch nicht die Unterart Roboter verleihen. Wenn der SL die Unterart Roboter einem existenten Konstrukt verleihen kann, dann nur, um weitere Roboter als die hier beschriebenen simulieren zu können.

UNTERART ROBOTER

Roboter sind intelligente Konstrukte und das Resultat einer fortschrittlichen Wissenschaft. Sofern nicht anders vermerkt, verfügen sie über die folgenden Eigenschaften:

- **Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität:** Roboter erleiden durch Elektrizitätsangriffe 150% des normalen Schadens, sofern sie nicht aufgrund anderer spezieller Verteidigungen gegen Elektrizität immun sind.
- **Empfindlichkeit gegenüber Kritischen Treffern:** Wenn ein Roboter durch einen Kritischen Treffer zusätzlichen Schaden erleidet, muss ihm ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht für 1 Runde betäubt zu sein. Gelingt der Rettungswurf, ist er für 1 Runde wankend. Der Roboter ist immun gegen andere Quellen des Zustandes Betäubt.
- **Intelligent:** Roboter sind intelligent und besitzen daher entsprechend ihren TW Talente und Fertigkeiten. Sofern nicht anders angegeben, hat ein Roboter einen Intelligenzwert von 10. Roboter besitzen folgende Klassenfertigkeiten: Fliegen, Klettern, Mechanismus ausschalten, Motiv erkennen, Sprachenkunde, Wahrnehmung und Wissen (alle).
- **Schwer herzustellen:** Roboter werden mittels komplizierter Methoden hergestellt, welche wohl versteckt und gut behütet sind. Ein Roboter besitzt nicht den Eintrag Konstruiert.
- Einige Roboter verfügen über die folgenden besonderen Fähigkeiten:
- **Eingebaute Bewaffnung:** Ein Roboter, der eine technologische Waffe eingebaut hat, behandelt diese als natürliche und nicht als hergestellte Waffe. Er kann mit einer solchen Waffe nicht mehrfach pro Runde angreifen. Eingebaute Waffen können immer noch zum Ziel von Effekten werden, welche auf hergestellte Waffen abzielen (z.B. *Magische Waffe* oder Gegenstand zerschmettern). Sie können in der Regel nicht nach Zerstörung des Roboters erbeutet werden. Ein Roboter ist stets geübt im Umgang mit eingebauten Waffen. Eingebaute Fernkampfaffen provozieren keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie im Nahkampf eingesetzt werden.
- **Energiefelder (AF):** Ein Roboter ist von einem Energiefeld, einer dünnen Schicht schimmernder Energie, umgeben,

welche ihm Bonustrefferpunkte verleiht. Die Menge dieser Bonus-TP variiert von Roboter zu Roboter, beträgt in der Regel aber das Fünffache seines HG. Schäden, die einem Roboter mit aktivem Energiefeld zugefügt werden, werden zuerst von diesen Bonus-TP abgezogen. Solange das Energiefeld aktiv ist, ist der Roboter gegen Kritische Treffer immun. Ein Energiefeld verfügt über Schnelle Heilung in Höhe des HG des Roboters, schaltet sich aber für 24 Stunden ab, sobald es auf 0 TP reduziert wurde.

- **Format:** Energiefeld (55 TP, Schnelle Heilung 5); **Ort:** TP
- **Laserwaffen (AF):** Diese Waffen verschießen Strahlen hochkonzentrierter Lichtwellen, welche als Berührungsangriffe abgewickelt werden und Feuerschaden verursachen. Ein Laser kann Energiefelder und Energieeffekte wie *Energiewand* passieren, ohne das Feld zu beschädigen, um ein Ziel auf der anderen Seite zu treffen. Gegenstände aus Glas und anderen durchsichtigen Materialien bieten keine Deckung gegen Laserwaffen, nehmen im Gegensatz zu Energiebarrieren aber Schaden durch Laserbeschuss. Unsichtbare Kreaturen sind immun gegen den Schaden von Laserwaffen. Nebel, Rauch und andere Wolken bieten neben Tarnung zusätzlich Deckung gegen Laserangriffe.
- **Verbundwaffen (AF):** Im Rahmen einer Vollen Aktion kann ein Roboter, der über diese besondere Fähigkeit verfügt mit allen Natürlichen Nah- und seinen eingebauten Fernkampfaffen gleichzeitig angreifen.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium



ROBOTER, MYRMIDONE

Die Arme dieser metallischen Kreatur laufen in Greifzangen aus. Sie besitzt ein einzelnes rotes Auge und ein Arsenal von gefährlichen Waffen.

MYRMIDONE HG 11   
EP 12.800

N Großes Konstrukt (Roboter)
INI +6; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Überlegene optische Systeme; **Wahrnehmung** +20

VERTEIDIGUNG

RK 25, **Berührung** 11, auf dem Falschen Fuß 23 (+2 GE, -1 Größe, +14 Natürlich,)

TP 112 (15W10+30), **Energiefeld** (55 TP, Schnelle Heilung 11)

REF +12, **WIL** +10, **ZÄH** +10

Immunitäten wie Konstrukte, Kälte;

Verteidigungsfähigkeiten Härte 10, Widerstandsfähig

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität, Empfindlichkeit gegenüber Kritischen Treffern

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 27 m (perfekt)

Nahkampf 2 Klauen +22 (1W6+8 plus Ergreifen), 2 Quantenpeitschen +22 (Berührungsangriff, 1W10 Energie/19-20)

Fernkampf Eingebautes Lasergewehr +16 (Berührungsangriff, 2W10 Feuer)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m (6 m mit Quantenpeitsche)

Besondere Angriffe Raketen, Verbundwaffen, Würgen (1W6+8)

SPIELWERTE

ST 27, **GE** 15, **KO** —, **IN** 12, **WE** 14, **CH** 1

GAB +15; **KMB** +24 (Ringkampf +28); **KMV** 36 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Blitzschnelle Reflexe, Große Zähigkeit, Kampfreflexe, Kernschuss, Präzisionsschuss, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +26, **Wahrnehmung** +20, **Wissen** (Baukunst) +19

Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger oder Einheit (2-6)

Schätze none

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Lasergewehr (AF) Das Auge eines Myrmidonen ist ein eingebautes Lasergewehr mit einer Grundreichweite von 75 m.

Quantenpeitschen (AF) Die beiden Gesichtstentakel eines Myrmidonen können mit überraschender Kraft nach einem Ziel peitschen und haben eine Reichweite von maximal 6 m. Diese Peitschen sind Primärangriffe, welche Energieschaden verursachen. Sie werden als Berührungsangriffe abgewickelt, aber nicht durch Stärke oder Heftigen Angriff modifiziert oder verbessert. Der Kritische Bedrohungsbereich ist 19-20. Trifft eine Quantenpeitsche auf ein Energiefeld oder einen Energieeffekt, kann es diesen Effekt möglicherweise unterbrechen. Gegenüber einem magischen Energieeffekt, z.B. *Energiewand*, legt der Myrmidone einen besonderen Wurf ab, als würde er *Magie bannen* mit ZS 11 wirken. Trifft er das Energiefeld eines Roboters, muss dem getroffenen Roboter ein

Zähigkeitswurf gegen SG 18 gelingen, andernfalls wird sein Energiefeld für 1W10 Runden deaktiviert (nach dieser Zeit baut es sich wieder mit derselben Stärke an Trefferpunkten wie zum Zeitpunkt der Abschaltung auf). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Intelligenz.

Raketen (AF) Als Standard-Aktion kann ein Myrmidone eine Rakete bis zu 240 m weit abfeuern. Beim Aufschlag detoniert die Rakete in einer Explosion mit 9 m Radius und fügt allen Kreaturen im Wirkungsbereich jeweils 6W6 Punkte Feuer- und Wuchtschaden zu (REF, SG 18, halbiert). Ein Myrmidone ist mit maximal fünf Raketen bestückt. Sein Kern kann alle 12 Stunden eine Rakete ersetzen, indem er aus Altmetallen und anderen gesammelten Komponenten Ersatz anfertigt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Intelligenz.

Überlegene optische Systeme (AF) Myrmidonen können unsichtbare Kreaturen und Gegenstände sehen, als wären diese normal sichtbar.

Widerstandsfähig (AF) Myrmidonen erhalten einen Volksbonus von +3 auf alle Rettungswürfe.

Myrmidonen sind äußerst bewegliche Roboter, welche ihrem Programm nach den Himmel über wichtigen Orten patrouillieren. Sie neigen zu schneller Gewalt und interpretieren jede abnormale Wahrnehmung als feindliche Absicht, sodass sie als Folge sofort Tod und Vernichtung auf den angeblichen Gegner herabregnen lassen. Die meisten haben die Sprache hinreichend analysiert, um sich zu verständigen, tun es aber nur selten.

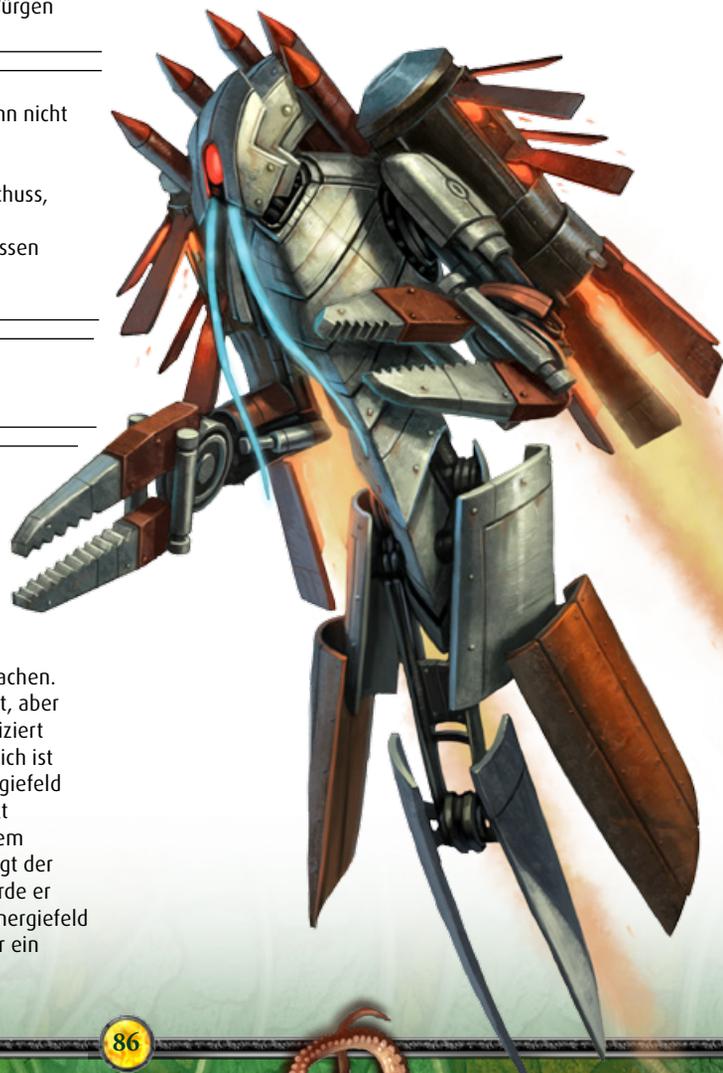


Illustration von Dmitry Burmak

ROBOTER, TERRAFORMER

Die Arme dieses großen Roboters enden in verschiedenen Bohrern, Schneidbrennern, Hämmern und Greifzangen.

TERRAFORMER

HG 7



EP 3.200

N Großes Konstrukt (Roboter)

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 19 (+3 GE, -1 Größe, +10 Natürlich)

TP 85 (10W10+30)

REF +6, **WIL** +3, **ZÄH** +5

Immunitäten wie Konstrukte; **Verteidigungsfähigkeiten** Härte 10

Resistenzen Feuer 15, Kälte 5, Säure 5

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität, Empfindlichkeit gegenüber Kritischen Treffern

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 3 m (unbeholfen), Graben 6 m, Klettern 9 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf Eingebauter Bohrer +15 (1W6+5), Hieb +14 (1W6+5 plus Ergreifen), Eingebauter Laserschneidbrenner +14 (Berührungsangriff, 1W6 Feuer)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Odemwaffe (9 m-Kegel, 3W6 Säure plus Gift; REF, SG 15, halbiert; alle 1W4 Runden)

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 16, **KO** —, **IN** 15, **WE** 11, **CH** 5

GAB +10; **KMB** +16; **KMV** 29

Talente Behände Bewegung, Geschmeidige Bewegung, Große Zähigkeit, Verbesserte Große Zähigkeit, Waffenfokus (Bohrer)

Fertigkeiten Akrobatik +6, Fliegen +3, Klettern +13, Schwimmen +13, Wahrnehmung +13, Wissen (Baukunst) +19, Wissen (Natur) +19;

Volkmodifikatoren Wissen (Baukunst) +4, Wissen (Natur) +4

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gelände umformen, Technologische Wunder, Terraformen

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger, Paar oder Team (3-10)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gelände umformen (AF) Ein Terraformer kann drei Mal am Tag als Volle Aktion eine Nanitenwolke ausstoßen, welche die Effekte eines der folgenden Zauber mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe der Trefferwürfel des Terraformers nachahmt: *Erde und Gestein erweichen*, *Rasches Graben*^{EXP} oder *Stein formen*.

Gift (AF) Odemwaffe — eingeatmet; *RW* ZÄH, *SG* 15; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W3 KO; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.

Technologisches Wunder (AF) Die Effekte der Fähigkeiten eines Terraformers sind nichtmagisch und können von Effekten, die nur auf Zauber wirken, nicht identifiziert, gebannt oder betroffen werden. Die Wirkungsdauer dieser Effekte endet niemals.

Terraformen (AF) Zehn zusammenarbeitende Terraformer

können über längere Zeit hinweg beachtliche Effekte erzeugen und so dauerhafte Veränderungen in der örtlichen Umgebung verursachen. Die Roboter müssen dazu untereinander freie Schusslinie halten und dürfen sich maximal 1,5 km vom nächsten Terraformer entfernen. Halten sie dies wenigstens 2 Wochen lang aufrecht, trifft in einem 1,5 km-Radius nach ihrer Wahl einer der folgenden Effekte ein: Das Gelände wird geformt wie mittels *Erde bewegen*, das Wasser wird verändert wie mittels *Wasser kontrollieren*, Pflanzen unterliegen entweder *Pflanzenwachstum* oder *Pflanzen schrumpfen* oder die Durchschnittstemperatur im Gebiet steigt oder sinkt um 10° Celsius.

Terraformer werden auf Planeten geschickt, um den Bau von Militärbasen, Handelsaußenposten oder Siedlungen vorzubereiten. Ein als Zwischenstopp auserkorener Planet mag nur ein paar Roboter erfordern, doch bei jenen, die zur dauerhaften Besiedlung ausgewählt werden, könnten Horden von Terraformern den Himmel verdunkeln und ein schwebendes Geflecht rund um den Globus bilden.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium



Illustration von Damien Mammoliti

ROBOTER, VERNICHTER

Die Spitze des Stachels dieses hünenhaften, skorpionartigen Konstrukts summt laut vor außerweltlicher Energie.

VERNICHTER

HG 16



EP 76,800

N Gigantisches Konstrukt (Roboter)

INI +6; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 36 m, Erschütterungssinn 18 m; **Wahrnehmung** +24

VERTEIDIGUNG

RK 31, **Berührung** 9, auf dem Falschen Fuß 28 (+1 Ausweichen, +2 GE, -4 Größe, +22 Natürlich)

TP 170 (20W10+60), **Energiefeld** (80 TP, Schnelle Heilung 16)

REF +8, **WIL** +7, **ZÄH** +8

Immunitäten wie Konstrukte, Kälte; **Resistenzen** Elektrizität 30, **Feuer** 30; **Verteidigungsfähigkeiten** Härte 10

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität, Empfindlichkeit gegenüber Kritischen Treffern

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, **Klettern** 9 m; **Schubdüsen**

Nahkampf 2 Klauen +28 (2W6+12/19-20)

Fernkampf 2 Eingebaute Kettenkanonen +19 (8W6/×4)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Besondere Angriffe Deckungsfeuer, Plasmalanze, Verbundwaffen

SPIELWERTE

ST 34, **GE** 15, **KO** —, **IN** 14, **WE** 13, **CH** 1

GAB +20; **KMB** +36; **KMV** 49 (57 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive

Kampfweise, Fertigungsfokus (Akrobatik), Große Zähigkeit, Kampfflexe, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue), Waffenfokus (Kettenkanonen)

Fertigkeiten Akrobatik +28 (Springen +36), Einschüchtern

+15, **Klettern** +20, **Motiv erkennen** +24, **Wahrnehmung**

+24; **Volksmodifikatoren** Akrobatik beim Springen +8

Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Deckungsfeuer (AF) Als Standard-Aktion kann ein

Vernichter seine Kettenkanonen in einem 30 m-Kegel einsetzen. In diesem Fall führt er einen Angriff mit seinen Kettenkanonen gegen jedes Ziel im Wirkungsbereich aus.

Kettenkanonen (AF) Diese verbesserten Feuerwaffen verfügen über eine Grundreichweite von 60 m, laden als Freie Aktion automatisch nach und erleiden niemals Fehlzündungen. Der Kern eines Vernichters kann Altmetall zu neuer Munition verarbeiten, sodass der Roboter effektiv über unbegrenzte Munition für diese Waffen verfügt.

Plasmalanze (AF) Als Standard-Aktion kann ein Vernichter alle 3 Runden eine 36 m lange Plasmalinie aus seinem Schwanz verschießen. Alle Kreaturen im Wirkungsgebiet erleiden 20W6 Punkte Plasmaschaden (REF, SG 22, halbiert). Die Hälfte des Schadens ist Feuerschaden, die andere Hälfte Elektrizitätsschaden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Intelligenz.

Schubdüsen (AF) Bis zu zehn Mal pro Stunde kann ein Vernichter als Schnelle Aktion für 1 Minute eine Bewegungsrate: Fliegen 18 m (schlechte Manövrierfähigkeit) erhalten.

Verbundwaffen (AF) Im Rahmen eines Vollen Angriffs kann ein Vernichter gleichzeitig mit seinen eingebauten Nah- und Fernkampfwaffen angreifen.

Die gewaltigen und hochgefährlichen Vernichter durchstreifen Ödlande und alte Ruinen und löschen dort alles Leben und jegliche Zivilisation aus. Sie zerstören Gebäude, schlachten gleichermaßen intelligente und wilde Kreaturen ab und verbrennen die Pflanzenwelt zu Asche. Ein amoklaufender Vernichter zerstört alles, ohne dabei einem genauen, logischen Plan zu folgen, wie es andere Arten von Robotern bei ihrer Arbeit tun. Zerstörer scheinen dazu angetrieben zu werden, Gebäude zu zerstören und lebende Gegner abzuschlachten. Zugleich scheinen sie aber oft Sterbende und Bewusstlose auf den Schlachtfeldern einzusammeln und zu einem bestimmten Ort zu bringen – warum sie diese verletzten, aber noch lebenden Gefangenen mitnehmen, ist völlig unbekannt.



Illustration von Dmitry Burmak

ROBOTER, ZAHNRADKRIEGER

Dieses Konstrukt ähnelt einer Rüstung aus poliertem Messing. Eine leuchtende Glaskugel fungiert als sein Auge.

ZAHNRADKRIEGER

HG 4



EP 1.200

N Mittelgroßes Konstrukt (Roboter)

INI +1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 GE, +7 Natürlich)

TP 42 (4W10+20)

REF +2, WIL +2, ZÄH +1

Immunitäten wie Konstrukte; Verteidigungsfähigkeiten Härte 5

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität, Empfindlichkeit gegenüber Kritischen Treffern

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Hieb +9 (1W4+7) oder Speer [Meisterarbeit] +10 (1W8+7/×3 plus 1W6 Elektrizität)

Fernkampf Speer [Meisterarbeit] +6 (1W8+5/×3)

SPIELWERTE

ST 20, GE 13, KO —, IN 10, WE 13, CH 1

GAB +4; KMB +9; KMV 20

Talente Heftiger Angriff, Kampfreflexe

Fertigkeiten Beruf (beliebiger) +8, Handwerk (beliebiges) +7, Mechanismus ausschalten +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Schnelle Adaption, Selbstreparatur, Waffe aufladen

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger, Paar oder Trupp (3–12)

Schätze Standard (Speer [Meisterarbeit]), sonstige Schätze

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schnelle Adaption (AF) Ein Zahnradkrieger verfügt über Fertigkeitpunkte in Höhe von IN-Modifikator +4 pro TW und behandelt Beruf und Handwerk als zusätzliche Klassenfertigkeiten. Ferner besitzt er eine Anzahl von Bonusfertigerstufen in Höhe seiner TW, welche für eine einzelne Fertigkeit genutzt werden können, die Ränge können nicht auf mehrere Fertigkeiten aufgeteilt werden. Ein Zahnradkrieger kann diese Fertigkeit einmal am Tag auswechseln, indem er sich für 1 Minute konzentriert und in dieser Zeit keine anderen Aktionen durchführt. Alternativ kann er anstelle eines Fertigungsbonus auch Umgang mit einer einzelnen Waffe erlangen. Alle Zahnradkrieger sind automatisch geübt im Umgang mit allen Einfachen Waffen.

Selbstreparatur (AF) Die Naniten eines Zahnradkriegers heilen bei ihm stündlich Schadenspunkte in Höhe seiner TW (bei den meisten Zahnradkriegern 4 TP pro Stunde). Einmal am Tag kann er als Volle Aktion bei sich oder einem von ihm berührten Roboter 4W6 Schadenspunkte heilen.

Waffe aufladen (AF) Jede von einem Zahnradkrieger geführte Waffe wird elektrisch aufgeladen

und verursacht bei einem Treffer +1W6 Punkte Elektrizitätsschaden.

Aus nur ihnen selbst bekannten Gründen dienen viele dieser Roboter als Wachen und Elitekrieger. Sie führen ihre Aufgaben mit mechanischer Gefühlslosigkeit und kalter, logischer Effizienz aus, verfolgen aber dennoch eigene Ziele, die sie bei ihrer Erschaffung erhalten haben. Wenn die Anweisungen ihrer gegenwärtigen Herren im Widerspruch zu ihren geheimnisvollen Direktiven stehen, verweigern sie den Befehl. Fragen zu ihrem diesbezüglichen Verhalten beantworten sie dann nur mit endloser, geduldiger Stille.

Trotz ihrer Bauweise bewegen sich Zahnradkrieger flüssig. Obwohl sie über keine Mäuler verfügen, können sie dennoch sprechen, tun dies aber nur selten. Ihre Stimmen sind schrill und seltsam verzerrt, ohne Gefühl und Nuancen, zudem klingen sie alle auf unheimliche Weise gleich.



Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

Illustration von Dmitry Burmak

RUFER IN DER FINSTERNIS

Dieser aufgewählte Schrecken scheint ein Wirbel aus Dunkelheit und kreischenden, geisterhaften Gesichtern zu sein.

RUFER IN DER FINSTERNIS HG 9



EP 6.400

CB Großer Untoter (Körperlos)

INI +11; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +22

Aura Unnatürliche Aura (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 20, auf dem Falschen Fuß 12 (+3 Ablenkung, +1 Ausweichen, +7 GE, -1 Größe)

TP 97 (13W8+39)

REF +11, **WIL** +10, **ZÄH** +7

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos

Schwächen Machtlos im Sonnenlicht

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Körperlose Berührung +15 (6W6 plus Verstand verschlingen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Unlebende Verzweiflung, Verstand verschlingen

Mentalmagie (ZS 10; Konzentration +12)

12 ME — *Abneigung*^{ABR VII} (2 ME, SG 15), *Emotionsblockade*^{ABR VII} (3 ME, SG 16), *Gedankenstoß*^{V^{ABR VII}} (5 ME, SG 18), *Mächtiger Traumschrecken*^{ABR VII} (4 ME, SG 17), *Paranoia*^{ABR VII} (2 ME, SG 15), *Teleempathische Projektion*^{ABR VII} (1 ME, SG 14)

SPIELWERTE

ST —, **GE** 25, **KO** —, **IN** 15, **WE** 14, **CH** 17

GAB +9; **KMB** +13; **KMV** 27 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

Talente Ausweichen, Fähigkeitsfokus (Unlebende Verzweiflung), Fertigkeitfokus (Einschüchtern, Heimlichkeit), Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit,

Fertigkeiten Einschüchtern +25, Fliegen +5, Heimlichkeit +21, Motiv erkennen +22, Wahrnehmung +22, Wissen (Arkanes) +18, Zauberkunde +18

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Unlebende Verzweiflung (ÜF) Jede lebende Kreatur, deren Zug auf demselben Feld beginnt, das von einem Rufer in der Finsternis belegt wird, muss einen Willenswurf gegen SG 21 ablegen; misslingt dieser, so wird sie für 1W4 Runden von entsetzlichen Depressionen überwältigt. Betroffene Kreaturen sind zu keiner Aktion fähig. Angrenzende Kreaturen können als Standard-Aktion versuchen, sie zu ermutigen, und ihnen so einen neuen Rettungswurf verschaffen. Sollte der Kreatur auf diese Weise ein Rettungswurf gelingen, wird sie gegen diese Fähigkeit für 24 Stunden immun. Kreaturen mit Intelligenz 2 oder weniger sind gegen diesen Effekt immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furcht- und Gefühlseffekt^{ABR}. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Verstand verschlingen (ÜF) Wenn ein Rufer in der Finsternis eine Kreatur mit seiner Körperlosen Berührung trifft oder seinen Zug auf demselben Feld wie diese

beginnt, so verschlingt er einen Teil des Verstandes der Kreatur und fügt ihr 1W4 Punkte Weisheitsschaden zu. Dies ist ein geistesbeeinflussender, aber kein Negativer Energie-Effekt. Sollte die Weisheit einer Kreatur auf diese Weise auf 0 reduziert werden, so verschlingt der Rufer in der Finsternis ihren Verstand zur Gänze und tötet sie. Der Rufer in der Finsternis erlangt sodann Mentalenergie in Höhe der TW der Kreatur und Zugang zu all ihren Erinnerungen. Um die Kreatur ins Leben zurückholen zu können, muss der Rufer in der Finsternis getötet werden (alternative kann man den verschlungenen Verstand auf mittels *Wunder* oder *Wunsch* befreien).

Ein Rufer in der Finsternis erwächst aus den mentalen Überresten einer Kreatur mit übernatürlicher Sensibilität, die eines gewaltsamen Todes gestorben ist. Ihr ruheloser Geist ist nun gedrängt, die vor dem Tod erlittenen Schrecken auch über andere zu bringen. Sie absorbiert den Verstand anderer und wächst dabei, bis der ursprüngliche Geist schließlich in der wirbelnden Masse aus Hass, Verwirrung und Verzweiflung verloren geht.



RUINENKRABBE

Zwischen den bebenden Massen an nassen, zerklüfteten Felsen kann man die zerborstenen Überreste von Gebäuden und Statuen erkennen.

RUINENKRABBE

HG 17



EP 102.400

NB Kolossale Aberration (Aquatisch, Erde)

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 36 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +31

VERTEIDIGUNG

RK 36, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 36 (+8 Deckung, +1 GE, -8 Größe, +25 Natürlich)

TP 313 (19W8+228)

REF +13, WIL +20, ZÄH +18

Immunitäten Elektrizität, Feuer, Kälte; SR 15/—;

Verteidigungsfähigkeiten Felsen fangen, Steinerne Deckung; ZR 28

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +27 (4W6+20/19-20), Biss +26 (4W6+20)

Angriffsfläche 9 m; Reichweite 9 m

Besondere Angriffe Felshagel, Kentern lassen, Mächtiger Sturmangriff (Hieb, 8W6+24), Magmablut, Malmende Felsen, Stoßen (Hieb, 3 m),

SPIELWERTE

ST 50, GE 13, KO 34, IN 13, WE 28, CH 21

GAB +14; KMB +42; KMV 61 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Benommenmachender Angriff^{exp}, Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Kritischer Treffer (Wankend), Kritischer-Treffer-Fokus, Schnappen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb), Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7 (zwischen natürlichen Felsen +27), Klettern +36, Schwimmen +38, Überlebenskunst +31, Wahrnehmung +31, Wissen (Geschichte) +13, Wissen (Natur) +10

Volksmodifikatoren Heimlichkeit zwischen natürlichen Felsen +20

Sprachen Aqual, Terral

LEBENSWEISE

Umgebung Jeder Ozean

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Felshagel (AF) Als Standard-Aktion kann eine Ruinenkrabbe einen Hagel erhitzter Felsen verschießen, welche in einer 36 m-Linie 12W6 Punkte Wuchtschaden und 6W6 Punkte Feuerschaden verursachen (REF; SG 31, halbiert). Schiffe der Größenkategorie Riesig oder kleiner, deren Rettungswürfe misslingen, sind von der Fähigkeit Kentern lassen der Ruinenkrabbe betroffen, wohingegen Kreaturen, deren Rettungswürfe misslingen, von ihrer Fähigkeit Stoßen betroffen



sind. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Magmablut (ÜF) Wird ein Kritischer Treffer gegen eine Ruinenkrabbe bestätigt, reißt ihre felsige Gestalt auf und es schießt Magma in einem 3 m-Kegel auf den Angreifer zu; dieses Magma verursacht 10W6 Punkte Feuerschaden (REF; SG 31, halbiert). Misslingt einer Kreatur dieser Rettungswurf, so erhält sie für 2W4 Runden den Zustand Verstrickt und erleidet zu Beginn ihres Zuges jede Runde 5W6 Punkte Feuerschaden, da sich das Magma um sie herum verhärtet; ihr steht aber zum Ende ihres Zuges ein erneuter Rettungswurf zu, um sich zu befreien und den Effekt zu beenden. Eine Kreatur kann als Standard-Aktion mit einem Stärkewurf gegen SG 25 aus dem verhärteten Magma ausbrechen und den Zustand Verstrickt beenden. Endet der Zustand Verstrickt, endet auch der Feuerschaden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Malmende Felsen (AF) Eine Ruinenkrabbe kann seine felsigen Massen in mehrere Fragmente mit einem gemeinsamen Bewusstsein und Trefferpunktevorrat aufteilen, verliert aber dabei ihre Fähigkeit Steinerne Deckung. Diese Fragmente wirbeln und mahlen umher und fügen so jede Runde allen Kreaturen in einer Kugel mit 18 m Radius im Wasser 4W6+14 Punkte Wuchtschaden zu (sollte diese Kugel aus dem Wasser herausragen, so sind maximal 3 m über der Wasseroberfläche betroffen). Das Aktivieren oder Aufrechterhalten dieser Fähigkeit erfordert eine Volle Aktion. Sollte die Ruinenkrabbe diese Fähigkeit nicht länger aufrechterhalten, so bildet sich ihr Körper automatisch an einem beliebigen Punkt innerhalb des Wirkungsbereiches neu. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Stärke.

Steinerne Deckung (AF) Die äußere Hülle einer Ruinenkrabbe ist von Ruinenfragmenten bedeckt, welche nicht Teil seines Leibes sind und ihm so ständig Verbesserte Deckung verleihen. Wie im Falle Verbesserter Deckung üblich, verleiht dies der Ruinenkrabbe auch Verbessertes Entrinnen.

Ruinenkrabben sind steinerne Kreaturen, die aus den zerborstenen Resten uralter Inselzivilisationen entstanden sind, welche durch natürliche oder magische Katastrophen untergegangen sind. Die freigesetzten magischen Energien und die Verzweiflung und der Zorn der Geister der dabei Verstorbenen erfüllen sie mit Leben.

Diese gewaltigen, felsigen Aberrationen hausen im Meer. Sie brennen vor Hass auf Schiffe und Städte noch existenter Imperien, und hoffen, über solche Feinde Zerstörungen bringen zu können, um weitere Ruinenkrabben zu erschaffen. – Diese bizarren Fortpflanzungsversuche sind aber nur sehr selten von Erfolg bekrönt.

Manche Ruinenkrabben ziehen nomadisch auf der Suche nach Beute umher, andere lauern derweil in geschäftigen Schifffahrtsstraßen oder Meerengen, um durchfahrende Schiffe zu zerschmettern und zu versenken.

Illustration von Florian Stitz

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

SAHKIL, ESIPIL

Der kräftige Vorderleib eines Hundes thront auf der schleimigen Masse eines Regenwurmes. Widerwärtige Adern hängen aus dem Gesicht der Kreatur herab.

ESIPIL

HG 2



EP 600

NB Sehr kleiner Externar (Böse, Extraplanar, Sahlkil)

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

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 13 (+3 GE, +2 Größe, +1 Natürlich)

TP 19 (3W10+3)

REF +4, WIL +4, ZÄH +4

Immunitäten Furchteffekte, Gift, Krankheit, Todeseffekte;

Resistenzen Elektrizität 10, Kälte 10, Schall 10; SR 5/Gutes

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +4 (1W4-1 plus Ergreifen), 2 Klauen +4 (1W3-1)

Besondere Angriffe, Ergreifen (Klein), Furchterweckender Blick (9 m, SG 14), Geisterhafte Berührung, Verwirrender Angriff

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +4)

Beliebig oft — Furcht auslösen (SG 14), Magierhand

3/Tag — Spiegelbilder

1/Woche — Kontakt zu anderen Ebenen

SPIELWERTE

ST 8, GE 16, KO 13, IN 9, WE 12, CH 12

GAB +3; KMB +4; KMV 13

Talente Fertigungsfokus (Einschüchtern), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +9, Einschüchtern +10, Heimlichkeit +17, Wahrnehmung +7, Wissen (die Ebenen) +5

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisches; Telepathie (Berührung)

Besondere Eigenschaften Emotionaler Fokus, Gestalt wechseln (sehr kleine Katze oder Hund; Bestiengestalt II), leicht zu beschwören

LEBENSWEISE

Umgebung Jede (Ätherebene)

Organisation Einzelgänger oder Rudel (2-12)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Furchterweckender Blick (ÜF) Eine vom Blick des Esipil betroffene Kreatur erhält für 1 Runde den Zustand Erschüttert.

Verwirrender Angriff (ÜF) Sollte einem Esipil ein Kritischer Treffer mit einem seiner Natürlichen Angriffe gelingen, so erhält das Ziel für 1 Runde den Zustand verwirrt.

Esipils zehren von der Unruhe, die durch die Nähe wilder Tiere entsteht. Die zivilisierte Welt mag Tiere domestiziert haben, allerdings sind diese Kreaturen immer noch nur einen Schritt von ihren wilden Artgenossen entfernt – und Esipils sorgen dafür, dass die Humanoiden dies niemals vergessen! Sie schmeicheln sich bei Humanoiden (bevorzugt neutral bösen Zauberkundigen, welche sie als Vertraute wählen könnten) ein, indem sie sich als liebevolle Haustiere ausgeben. Dabei genießen sie aber aggressive Momente, in denen sie bellen und schnappen, bis ihre Herren sie zur Ordnung rufen und sie für eine Weile kriecherischen Gehorsam an den Tag legen – jedenfalls bis zum nächsten unvermeidbaren Ausbruch.

Anstelle zermalmenden Kiefer nutzt ein Esipil bei seinem Bissangriff eine peitschende Masse aus fleischigen Adern und Eingeweiden, welche seinen Gegner packen können. Esipils setzen diesen Angriff ein, um Gegner abzulenken, dann zerfetzen sie ihre Opfer mit ihren böartigen Krallen, bis ihre Herren sie fortzerren.

Obwohl ein Esipil durchaus fähig ist, seinen Opfern Angst zu machen, verlässt er sich auf seine zauberähnliche Fähigkeit *Furcht auslösen* nur, wenn er stark in der Unterzahl, unterlegen oder schwer verletzt ist.

Esipils kämpfen und raufen mit nahezu allem und ziehen es vor, wenn ihre Opfer nicht einfach vor Furcht fliehen, da sie sich die Angst auf der Zunge zergehen lassen wollen. Esipils nutzen ihre telepathischen Fähigkeiten, um Mochtegern-Gegner mit vulgären und beunruhigenden mentalen Beleidigungen aufzustacheln, damit diese sie zuerst angreifen. Im Kampf sind sie widerstandsfähige und gewiefte Kämpfer.

Ein Esipil hat eine Schulterhöhe von 0,30 m und sein dünner, wurmartiger Leib ist fast 0,90 m lang. Er wiegt etwa 13 Pfund.

Esipils sind zwar unangenehme Gefährten, mögen es aber tatsächlich, mächtigeren Wesen zu dienen. Sie sind stolz auf die Macht ihrer Herren, selbst wenn sie immer noch schnappen und knurren, wenn man ihnen Kommandos gibt.

Ein neutral böser Zauberkundiger der wenigstens 7. Stufe mit dem Talent *Verbesserte Vertrauter* kann einen Esipil als Vertrauten wählen.



Illustration von Jose Parodi

SAHKIL, QOLOK

In dieser gewaltigen Fleischmasse klaffen furchtbare Mäuler, die von klauenbewehrten Armen umringt sind. Aus einer anderen Körperöffnung ragt eine tastende Zunge hervor.

QOLOK

HG 16

EP 76.800

NB Großer Externar (Böse, Extraplanar, Sakhil)

INI +8; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 27 (+4 GE, -1 Größe, +18 Natürlich)

TP 243 (18W10+144); Schnelle Heilung 5

REF +17, **WIL** +17, **ZÄH** +16; +8 gegen Geistesbeeinflussende Effekte

Immunitäten Erkenntniseffekte, Furchteffekte, Gift, Krankheit, Todeseffekte; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10, Schall 10; **SR** 10/Gutes; **ZR** 27

SAHKIL

Qoloks nähren sich an der Furcht, nicht genug zu haben und zu bekommen, sodass sie Sterbliche dazu drängen, es auf jede mögliche Weise zu übertreiben.

Sofern nicht anders vermerkt, sprechen Sakhili Abyssisch, Celstisch und Infernalisches. Telepathie.

Äthersprung (ÜF): Viele Sakhili können als Bewegungsaktion zwischen der Ätherebene und der Materiellen Ebene wechseln (wie *Ätherischer Ausflug* mit ZS 15).

Emotionsfokus (AF): Wenn ein Sakhil einen Zauber oder eine zauberähnliche Fähigkeit oder einen Effekt der Kategorie Furcht oder Gefühl^{ABR} nutzt, welcher einen Rettungswurf erlaubt, so steigt dessen SG um 2.

Furchterweckender Blick (ÜF): Alle Sakhili verfügen über einen Blickangriff, der jene mit Furcht erfüllt, auf denen ihr Blick ruht. Dieser Blickangriff besitzt eine Reichweite von 9 m (von der Ätherebene aus funktioniert er sogar bei Kreaturen auf der Materiellen Ebene, welche ätherische Kreaturen sehen können). Die Effekte des Blickangriffes können mit einem Willenswurf vereitelt werden, die genauen Effekte hängen von der Art des Sakhils ab. Alle Sakhils sind gegen den eigenen Blick und die Blicke anderer Sakhili immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt; der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma und enthält den Bonus von +2 aus der Fähigkeit Emotionaler Fokus.

Geisterhafte Berührung (AF): Die Natürlichen Waffen eines Sakhils und von ihm geführte Waffen werden allesamt behandelt, als besäßen sie die besondere Waffeneigenschaft *Geisterhafte Berührung*.

Leicht zu beschwören (AF): Sakhili werden hinsichtlich Zaubern und Effekten, welche Externare herbeirufen (z.B. *Bindender Ruf*), behandelt, als besäßen sie 4 TW weniger (Minimum 2 TW). Sie erhalten allerdings einen Volksbonus in Höhe der ½ Anzahl ihrer TW auf Charismawürfe, um sich aus *Bindenden Rufen* und ähnlichen Effekten zu befreien, ferner wird ihre Zauberresistenz in solchen Fällen als um 5 höher behandelt.

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 2 Hiebe +26 (1W8+9), Zunge +26 (2W6+9 plus Ergreifen), Biss +26 (1W8+9), 2 Klauen +26 (1W6+9)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m (4,50 m mit Zunge, 1,50 m mit Biss)

Besondere Angriffe Furchterweckender Blick (9 m, SG 26), Geisterhafte Berührung, Phobie verursachen, Verschlingen (16W6 Wuchtschaden und Verängstigt, RK 19, 24 TP), Zunge

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +23)

Immer — *Gedankenleere, Wahrer Blick*

Beliebig oft — *Einflüsterung* (SG 18), *Gefühle besänftigen* (SG 19), *Gutes entdecken, Luftweg, Mächtiges Magie*

bannen, Mächtiges Teleportieren (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Magie entdecken, Schutzkreis gegen Gutes*

3/Tag — *Auflösung* (SG 21), *Flimmern, Massen-Einflüsterung*

(SG 21), *Tiefere Dunkelheit, Unauffindbarkeit*

1/Tag — *Ebenenwechsel* (SG 22), *Gedankenleere, Herbeizauberung* (Grad 7, 1W3 Pakalchis, 40%)

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 19, **KO** 27, **IN** 16, **WE** 22, **CH** 21

GAB +18; **KMB** +28 (Zu-Fall-bringen +32); **KMV** 42 (44 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Blitzartige Reflexe, Defensiver Kampfweise, Einschüchternde Kraft, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Mächtiges Zu-Fall-bringen, Verbesserte Initiative, Verbessertes Zu-Fall-bringen

Fertigkeiten Bluffen +26, Diplomatie +26, Einschüchtern +35, Heimlichkeit +21, Magischen Gegenstand benutzen +17, Motiv erkennen +27, Wahrnehmung +27, Wissen (Arkane) +12, Wissen (Die Ebenen) +24, Wissen (Religion) +15, Zauberkunde +15

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Infernalisches; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Ätherischer Sprung, Emotionaler Fokus, Leicht zu beschwören

LEBENSWEISE

Umgebung Jede (Ätherebene)

Organisation Einzelgänger oder Schrecken (2-6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Furchterweckender Blick (ÜF) Eine vom Blick eines Qoloks betroffene Kreatur erhält für 1W6 Runden den Zustand Panisch und für die dann folgende Minute den Zustand Erschüttert; gelingt ihr Rettungswurf, leitet sie nur für 1 Minute unter dem Zustand Erschüttert. Ein Qolok erhält eine Anzahl Temporärer Trefferpunkte in Höhe der Anzahl an Runden, welche ein Opfer Panisch ist (dies ist kumulativ; der Qolok kann maximal das Doppelte seiner TW an Temporären TP erlangen).

Phobie verursachen (ÜF) Eine von einem Qolok für 2 oder mehr Runden verschlungene Kreatur muss einen Willenswurf gegen SG 26 ablegen oder erhält eine Phobie (siehe *Spielleiterhandbuch*, S. 248). Die Phobie betrifft eine weitverbreitete Kreatur, einen Gegenstand oder eine Situation, in der sich das Ziel in den letzten 24 Stunden befunden hat (der SL bestimmt, worum es sich handelt). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma und enthält bereits den Bonus von +2 aus der Fähigkeit Furchterweckender Blick.

Zunge (AF) Der Zungenangriff eines Qoloks ist eine Primäre Natürliche Waffe, welche Hieb- und Wuchtschaden verursacht.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium



Illustration von Jose Parodi

SCHATTENSAMMLER

Schatten tropfen von den Händen dieser kleinen, humanoiden Gestalt. Große Ohren und ausgeprägte Augenbrauen rahmen ihre jugendlichen Gesichtszüge ein.

SCHATTENSAMMLER HG 8 

EP 4.800

CN Kleines Feenwesen

INI +7; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 19, auf dem Falschen Fuß 13 (+1 Ausweichen, +7 GE, +1 Größe, +2 Natürlich)

TP 90 (12W6+48)

REF +15, **WIL** +11, **ZÄH** +8

SR 10/Kaltes Eisen; **ZR** 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 2 Klauen +15 (1W6+2)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6, Schatten stehlen, Schatten zerreißen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +16) Beliebig oft — *Mächtiges Trugbild* (SG 17), *Schattengang*^{ABR}, *Schattenhervorrufung* (ahmt nur *Energiefessel*^{ABR} nach; SG 19), *Selbstverkleidung*, *Tanzende Lichter*

3/Tag— *Schattenbeschwörung* (SG 18)

1/Tag— *Schattenhervorrufung* (SG 19), *Schattenreise*

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 24, **KO** 19, **IN** 15, **WE** 17, **CH** 18

GAB +6; **KMB** +12 (Entreißen^{EXP} +14); **KMV** 25 (27 gegen Entreißen^{EXP})

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Defensives Kampfweise, Flinke Manöver^B, Tänzender Angriff, Verbessertes Entreißen^{EXP}, Waffenfinesse^B, Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Bluffen +19, Diplomatie +19, Entfesselungskunst +22, Fingerfertigkeit +22, Heimlichkeit +26, Klettern +11, Motiv erkennen +12, Wahrnehmung +18, Wissen (Arkanes) +8, Wissen (Die Ebenen) +8

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Schattenlos

LEBENSWEISE

Umgebung Jedes Land

Organisation Einzelgänger, Paar oder Bande (3–8)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schattenlos (AF) Ein Schattensammler wirft keinen eigenen Schatten, sondern beliebige gestohlene Schatten, über die er gegenwärtig verfügt.

Schatten stehlen (ÜF) Ein

Schattensammler stiehlt automatisch den Schatten jeder körperlosen oder lebenden Kreatur, die er durch seinen Klauenangriff getötet, kampfunfähig oder zerstört hat. Er kann ferner den Schatten einer lebenden körperlichen Kreatur mit einem Kampfmanöver für Entreißen^{EXP} stehlen, wobei der Schatten nicht als an seinem Besitzer befestigt behandelt wird. Bis der Schatten zu ihm zurückkehrt, hat das Opfer weder Schatten noch Spiegelbild und erhält 2 permanente Negative Stufe; diese Negativen Stufen können auf keine andere Weise entfernt werden, auch nicht mit Magie, die normalerweise Negative Stufen entfernt. Wenn ein Schattensammler einen Schatten

stiehlt, so erhält er 2 Schattenpunkte. Um eine seiner zauberähnlichen Fähigkeiten nutzen zu können, muss der Schattensammler 1 Schattenpunkt aufwenden. Zu Beginn einer Begegnung verfügt ein Schattensammler in der Regel über 1W3+1 Schattenpunkte. Er kann einen gestohlenen Schatten als Standard-Aktion freigeben. Ist der Schattensammler tot oder hilflos, kann eine Kreatur ihn berühren, um sich ihren Schatten zurückzuholen. Ferner kann der Schatten eines Zieles mittels *Verzauberung brechen* (SG 23) wiederhergestellt werden.

Schatten zerreißen (ÜF) Die Klauen eines Schattensammlers werden behandelt, als besäßen sie die besondere Waffeneigenschaft *Geisterhafte Berührung*, und, neben dem normalen Schaden, fügen sie einer körperlosen Kreatur 1W6 Punkte Charismaschaden zusätzlich zu. Sollte dieser Schaden dem gegenwärtigen Charismawert der Kreatur entsprechen oder ihn überschreiten, so zerstört dies die Zielkreatur.

Schattensammler ernähren sich von Erinnerungen und Bedauern, das sie aus Schatten aussieben. Oft verweben sie die Schatten der Sterblichen zu magischen Gegenständen wie Umhänge und Handschuhe. Manche Schattensammler betrügen Sterbliche, dass sie ihnen ihre Schatten verkaufen, oder stehlen sie einfach. Andere pirschen auf der Schattenebene und der Atherebene auf der Suche nach bereits abhanden gekommene Schatten umher.

Schattensammler bevorzugen Orte wie Waldränder oder Vorgebirge aufgrund der unterschiedlichen Lichtverhältnisse und der zahlreichen Plätze, an denen sie Ziele aus dem Hinterhalt überraschen, in die Zange nehmen oder mittels *Schattenbeschwörung* erschaffenen Gruben überraschen können.

Ein typischer Schattensammler ist über 0,90 m groß und wiegt 40 Pfund.



Illustration von Steve Ellis

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

TEUFEL, HÄRESIETEUFEL

Dieses unglaublich fettleibige, mehrere Fuß über dem Boden schwebende Wesen scheint mit seinem monströsen eisernen Thron verschmolzen zu sein.

HÄRESIETEUFEL (AYNGAVHAUL)

HG 12

EP 19.200

RB Riesiger Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen, Teufel)

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 7, auf dem Falschen Fuß 29 (-1 GE, -2 Größe, +18 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 175 (13W10+104), Schnelle Heilung 5

REF +3, WIL +13, ZÄH +17

Immunitäten Feuer, Gift; Resistenzen Kälte 10, Säure 10; SR 5/Gutes; ZR 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf 2 Hiebe +18 (2W8+7), Biss +18 (2W6+7)

Fernkampf 3 Sengende Worte +10 (4W6 Feuer und Göttlich)

Angriff sfläche 4,50 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe Blasphemische Galle

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Konzentration +18)

Beliebig oft – Botschaft, Illusionsschrift (SG 18), Mächtiges

Teleportieren (selbst plus 50 Pfund an Gegenständen),

Mächtiges Trugbild (SG 18), Magierhand, Totenwache

3/Tag – Ansteckung (SG 19), Gutes bannen, Magie bannen,

Mit Toten sprechen (SG 18), Schutzkreis gegen Gutes,

Stinkende Wolke (SG 18), Telekinese (SG 20), Tiefere

Dunkelheit, Unheilige Plage (SG 19), Unsichtbarkeit

aufheben, Zone der Stille

1/Tag – Ablenkung, Blasphemie (SG 22), Entweihen,

Herbeizaubern (Grad 6, 2 Knochenteufel, 100%

oder 1 Paktteufel^{MHB III}, 70%), Sagenkunde

SPIELWERTE

ST 24, GE 8, KO 24, IN 22, WE 21, CH 20

GAB +13; KMB +22; KMV 41

Talente Abhärtung, Ausdauer, Beredsamkeit, Große

Zähigkeit, Unverwundlich, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +18, Beruf

(Bibliothekar) +12, Bluffen +21, Diplomatie +25,

Einschüchtern +25, Fliegen +12, Motiv erkennen +21,

Wahrnehmung +21, Wissen (Arkane) +22, Wissen

(Die Ebenen) +22, Wissen (Geschichte) +19, Wissen

(Religion) +22, Zauberkunde +22

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch,

Infernalisch

Besondere Eigenschaften Fettleibigkeit

LEBENSWEISE

Umgebung jede (Hölle)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Belehrung (3-8)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blasphemische Galle (ÜF) Ein Ayngavhaul kann

ein Mal pro Stunde eine 9 m Linie stinkender

Gallenflüssigkeit ausspeien. Die Galle verursacht 4W6

Punkte Säureschaden (REF, SG 23, halbiert). Selbst bei

erfolgreichem Rettungswurf ist das Ziel von flüssiger

Verderbnis durchtränkt; ein nichtböser göttlicher

Zauberkundiger, welcher eine durchtränkte Kreatur zum

Ziel eines seiner Zauber macht, muss einen Wurf auf die

Zauberstufe gegen SG 23 bestehen, ansonsten scheidet der Zauber. Die Galle kann vom Betroffenen oder einem Verbündeten in 1 Runde abgewaschen werden, sofern wenigstens 5 l Flüssigkeit genutzt werden, anderenfalls währt der Effekt 10 Minuten pro TW des Ayngavhaults. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Fettleibigkeit (AF) Ayngavhaults sind schmierig und enorm übergewichtig. Diese außergewöhnliche Masse gibt ihnen einen Bonus von +10 auf ihre KMV.

Sengendes Wort (ÜF) Ein Ayngavhaul kann schmerzvolle Worte aussprechen, ihnen Form geben und sie als Berührungsangriffe im Fernkampf gegen seine Feinde einsetzen. Jede Kreatur von guter Gesinnung, die von einem dieser infernalischen Worte getroffen wird, erleidet 4W6 Punkte Höllenfeuerschaden (zur Hälfte Feuer, zur Hälfte Unheilig); nicht-gute Kreaturen nehmen nur den halben Schaden. Dies ist ein Schalleffekt.

Ayngavhaults sind aufgequollene Gelehrte der Verzweiflung, Sammler und Schöpfer von Ketzereien und säen Unglauben und Verderbnis unter denen, die ihre üblen Weisheiten suchen.

Ein Ayngavhault hat eine grob ovale Körperform, ist etwa 3 m groß, und seine feuchten Speckmassen verleihen ihm einen Umfang von 3,90 m.



TIEFES WESEN

Die graugrüne Haut dieses schlurfenden Wesens glitzert feucht und Speichel tropft aus seinem Fischmaul.

TIEFES WESEN

HG 1



EP 400

CB Mittelgroßer Monströser Humanoider (Aquatisch, Tiefes Wesen)

INI -1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 12 (-1 GE, +3 Natürlich)

TP 17 (2W10+6)

REF +2, WIL +5, ZÄH +5

Resistenzen Kälte 5; Verteidigungsfähigkeiten Tiefseebewohner, Unsterblich

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf 2 Klauen +5 (1W4+3)

SPIELWERTE

ST 17, GE 9, KO 16, IN 12, WE 15, CH 10

GAB +2; KMB +5; KMV 14

Talente Große Zähigkeit

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Heimlichkeit +4 (unter Wasser +8), Schwimmen +16, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +7, Wissen (Religion) +6; Volksmodifikatoren Heimlichkeit unter Wasser +4

Sprachen Aklo, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Amphibie, Gegenstand benutzen, Tiefreligiös

LEBENSWEISE

Umgebung Jedes Gewässer

Organisation Einzelgänger, Bande (2-5), Kult (6-12) oder Schule (13+)

Schätze Standard (Zauberstab: Schutz vor Gutem [5 Ladungen], sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gegenstand benutzen (ÜF) Ein Tiefes Wesen kann Zauberauslösende Gegenstände wie Zauberstäbe und -stecken wie ein Zauberkundiger der entsprechenden Klasse nutzen.

Tiefreligiös (AF) Tiefe Wesen sind fanatisch religiös, egal sie einen Großen Alten, ein Älteres Tiefes Wesen oder eine andere göttliche Wesenheit verehren. Ein Tiefes Wesen erhält einen Bonusfertigertrang pro Trefferwürfel, welcher in Wissen (Religion) investiert werden muss; Wissen (Religion) ist für alle Tiefe Wesen eine Klassenfertigkeit.

Tiefseebewohner (AF)

Tiefe Wesen sind immun gegen Schaden durch Wasserdruck; ihre Körper können sich sofort an unterschiedliche Wassertiefen und auch

an die Oberfläche ohne Probleme anpassen.

Unsterblich (AF) Ein Tiefes Wesen stirbt nicht an Altersschwäche. Wenn es nicht durch Gewalt, an Krankheit oder sonstigen Unglücken stirbt, kann ein Tiefes Wesen ewig leben. Tiefe Wesen sind gegen Effekte immun, welche magische Alterung verursachen.

Tiefe Wesen hausen in den abgelegensten Meeresgräben ebenso wie in seichten Küstengewässern, auch wenn ihre Lieblingsjagdgebiete dort liegen, wo beides sich überschneidet. Ihre größten Städte liegen nicht weit von der Küste entfernt in großen Unterwassergräben so dass die Tiefen Wesen sich unter humanoide Oberflächenbewohner mischen und diese verderben können. Im Gegensatz zu den Abscheulichen, einem ähnlichen aquatischen Volk, welches sich mit Oberflächenbewohnern fortpflanzt, machen Tiefe Wesen dies aber nicht aus einem biologischen Bedürfnis heraus, sondern um ihre blasphemische Religion über den Wellen zu verbreiten. Die hybriden Kinder von Tiefen Wesen und Menschen bilden ein eigenes Volk (siehe Tiefes Wesen-Hybrid). Diese Nachkommen leben meistens in der Nähe ihrer Artgenossen und werden in ihren kleinen Dörfern zu Anführern.

Tiefe Wesen verehren meistens die fremdartigen Wesen, welche als Äußere Götter oder Große Alte bekannt sind, die meisten dienen Cthulhu. Lebt in einer ihrer Ortschaften aber ein Älteres Tiefes Wesen (siehe Älteres Tiefes Wesen), so verehren sie stattdessen dieses, welches selbst einen der fremdartigen Götter anbetet. Viele Tiefe Wesen besitzen Stufen als Kleriker und erfüllen ihre Artgenossen mit religiösem Eifer, während sie ihre jeweiligen Gottheiten als die größten und mächtigsten unter den Äußeren Göttern anpreisen. Die wenigen, welche einen weniger exklusiven Weg der Anbetung wählen und stattdessen z.B. stufen als Mystiker besitzen, verehren stattdessen die Großen Alten als Gesamtheit.

Tiefe Wesen ziehen es vor, mit ihren Klauen zu kämpfen. Wenn sie hergestellte Waffen nutzen, bevorzugen sie Stichwaffen, da diese unter Wasser am besten funktionieren. Ferner können sie Zauberstecken und -stäbe einsetzen. Tiefe Wesen, welche mächtigere Magie studieren, erlernen oft, magische Gegenstände für ihre schwächeren Artgenossen anzufertigen.

Ein Tiefes Wesen ist etwa 2,10 m groß, wird an Land aufgrund seiner vorgebeugten Gangart und seines schlurfenden Ganges aber kleiner. Ein durchschnittliches Tiefes Wesen wiegt 300 Pfund.



Illustration von Dave Allsop

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

TIEFES WESEN, ÄLTERES TIEFES WESEN

Diese gewaltige Monstrosität hat humanoide Gestalt, aber das Fischgesicht eines Tiefseeräubers.

ÄLTERES TIEFES WESEN HG 14 

EP 38,400

CB Gigantischer Monströser Humanoider (Aquatisch, Tiefes Wesen)

INI +5; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +24

Aura *Schutzmantel des Chaos* (SG 22), Wankendmachende Ausstrahlung (54 m, SG 21)

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 24 (+4 Ablenkung, +1 GE, -4 Größe, +18 Natürlich)

TP 202 (15W8+135); Regeneration 10 (Feuer)

REF +16, **WIL** +19, **ZÄH** +18

Immunitäten Kälte, Krankheit; **Resistenzen** Elektrizität 10, Säure 10; **SR** 10/Magie und Stichschaden;

Verteidigungsfähigkeiten Geistesbeeinflussung zurückwerfen; **ZR** 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf Biss +24 (2W8+13/19-20), 2 Klauen +24 (2W6+13/19-20)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Besondere Angriffe Verheerernder Schlag, Wankendmachende Ausstrahlung

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14; Konzentration +18)

Immer — *Bewegungsfreiheit*, *Schutzmantel des Chaos* (SG 22)

Beliebig oft — *Monster festhalten* (SG 19), *Traum*

3/Tag — *Albtraum* (SG 19), *Aufforderung* (SG 22), *Schwarze Tentakel*, *Wahnsinn* (SG 21)

1/Tag — *Monster beherrschen* (SG 23), *Symbol des Wahnsinns* (SG 22)

1/Woche — *Magische Bande* (SG 22)

SPIELWERTE

ST 36, **GE** 12, **KO** 28, **IN** 19, **WE** 23, **CH** 19

GAB +15; **KMB** +32 (Ansturm +34); **KMV** 47 (49 gegen Ansturm)

Talente Blitzartige Reflexe, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Einschüchtern +22, Heimlichkeit +7, Magischen Gegenstand benutzen +19, Motiv erkennen +21, Schwimmen +39, Wahrnehmung +24, Wissen (Arkanes, Religion) +19

Sprachen Aklo, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Amphibie, Gegenstand benutzen, Tiefseebewohner, Unsterblich, Vergöttlicht

LEBENSWEISE

Umgebung Jedes Gewässer

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gegenstand benutzen (ÜF) Siehe Seite 97.

Geistesbeeinflussung zurückwerfen (AF)

Jeder geistesbeeinflussende Effekt, der nicht auf ein Älteres Tiefes Wesen einwirkt, wird auf die Quelle zurückgeworfen (wie *Zauber*

zurückwerfen), wobei das Ältere Tiefe Wesen als Quelle des Zaubers und Beherrscher behandelt wird.

Tiefseebewohner (AF) Siehe Seite 97.

Unsterblich (AF) Siehe Seite 97.

Vergöttlicht Ein Älteres Tiefes Wesen kann seinen Anhängern göttliche Zauber verleihen; dies erfordert von dem Älteren Tiefen Wesen keine spezifischen Handlungen. Ältere Tiefe Wesen verleihen Zugang zu den Domänen des Bösen, des Chaos, des Wahnsinns und des Wassers. Ihre Symbole variieren, die bevorzugte Waffe ist die Klaue.

Verheerernder Schlag (AF) Ein Älteres Tiefes Wesen ignoriert die ersten 10 Punkte Härte, wenn es einem Gegenstand mit seinen Klauen Schaden zufügt. Eine Kreatur, die einen Kritischen Treffer durch ein Älteres Wesen erhält, muss einen Zähigkeitswurf ablegen; misslingt dieser, erhält sie für 1 Runde den Zustand Betäubt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.

Wankendmachende Ausstrahlung (AF) Diese Fähigkeit funktioniert wie Unheimliche Ausstrahlung; misslingt einer Kreatur der Rettungswurf, so erhält sie den Zustand Wankend, so lange sie sich im Wirkungsbereich der Aura aufhält, plus weitere 1W6 Runden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

Ein paar Tiefe Wesen hören in den Äonen ihrer endlosen Leben nie auf zu wachsen. Viele geben sich die Namen von Monstern oder Göttern – Mutter Hydra oder Vater Dagon sind nur zwei der legendäreren Vertreter ihrer Art. In der Gesellschaft der Älteren Wesen haben sie gottähnlichen Status, zumal sie ihre Artgenossen überragen und ihre versunkenen Städte beherrschen. So wie sie verehrt werden, beten sie selbst die Großen Alten und Älteren Götter an.



TIEFES WESEN, TIEFES WESEN-HYBRID

Der breite Mund, starre Blick und die Schwimmhäute dieses älteren Mannes deuten einen finsternen Einfluss auf seine Blutilinie an.

TIEFES WESEN-HYBRID HG ½   

EP 200

Tiefes Wesen-Hybrid-Kleriker 1
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Tiefes Wesen)

INI +4; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 13 (+1 Natürlich, +2 Rüstung)

TP 12 (1W8+4)

REF +0, **WIL** +5, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +2 (1W4+1/19-20)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 2/Tag (SG 9, 1W6)

Zauberähnliche Klerikerfähigkeiten (ZS 1; Konzentration +4) 6/Tag — Hauch des Chaos, Wahnbild

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 1; Konzentration +4)

1. — *Furcht auslösen* (SG 14), *Leichte Wunden heilen*, *Schwächere Verwirrung*^o (SG 14)

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 13), *Licht*, *Resistenz*

D Domänenzauber; **Domains** Chaos, Wahnsinn

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 10, **KO** 17, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 8

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

Talente Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Schwimmen +9, Wahrnehmung +4, Wissen (Religion) +4; **Volksmodifikatoren** Schwimmen +8

Sprachen Aklo, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fisch im Wasser, Letzte Verwandlung, Sehnsucht nach dem Meer

LEBENSWEISE

Umgebung Jede städtische Umgebung

Organisation Einzelgänger, Kult (2-12) oder Ortschaft (13+)

Schätze NSC-Ausrüstung (Dolch [Meisterarbeit], Lederrüstung, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fisch im Wasser (AF) Ein Tiefes Wesen-Hybrid kann seinen Atem 10mal so lange anhalten wie ein Mensch. Er erhält einen Bonus von +2 auf Initiative- und Reflexwürfe beim Schwimmen. Er besitzt eine Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m und erhält einen Volksbonus von +8 auf alle Fertigkeitwürfe für Schwimmen.

Letzte Verwandlung (ÜF) Ein Tiefes Wesen-Hybrid altert



mit derselben Geschwindigkeit wie ein Halb-Ork. 1W12 Monate, nachdem er die Alterskategorie Ehrwürdig (mit 60 Jahren) erreicht hat, stirbt er einen schmerzvollen, elendigen Tod, verwandelt sich dann aber in ein ausgewachsenes Tiefes Wesen. Diese Verwandlung funktioniert wie *Wiedergeburt*; das neuentstandene Tiefes Wesen erhält die folgenden Attributmodifikationen: +6 Stärke, -2 Geschicklichkeit und +6 Konstitution.

Sehnsucht nach dem Meer (AF) Pro 24 Stunden, die ein Tiefes Wesen-Hybrid weiter als 15 Kilometer vom Meer entfernt verbringt, muss er einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf erleidet er 1 Punkt WE-Entzug.

Tiefes Wesen-Hybriden sind die Nachkommen von Menschen und Tiefen Wesen. Sie fühlen sich unter ihren Artgenossen am wohlsten und kommen daher meistens in kleinen, abgeschiedenen Ortschaften zusammen, wo sie Führungspositionen übernehmen können. Dabei unterdrücken und schüchtern sie Menschen im Ort ein und stellen sicher, dass diese nicht gegen die lokalen Gesetze aufbegehren. Tiefe Wesen sind zutiefst religiös, verbergen ihren Glauben aber meistens hinter weiter verbreiteter Anbetung – auf diese Weise glauben sie, bei Besuchern und Nachbargemeinden keinen Verdacht zu erwecken.

TIEFES WESEN-HYBRID-CHARAKTERE

Tiefe Wesen-Hybriden werden über ihre Klassenstufen definiert – sie besitzen keine Volkstrefferwürfel. Alle verfügen über die folgenden Volksmerkmale: +2 **Konstitution**, +2 **Weisheit**, -2 **Geschicklichkeit**: Tiefe Wesen-Hybriden sind kernig und gläubig, aber oft langsam und unbeholfen.

Langsam: Die Grundbewegungsrate eines Tiefen Wesen-Hybriden ist 6 m, da er schlurfend geht.

Dämmerlicht: Ein Tiefes Wesen-Hybrid kann doppelt soweit sehen wie ein Mensch bei Sternen-, Mond- oder Fackellicht und ähnlichen Dämmerlichtverhältnissen.

Natürliche Rüstung: Ein dicke Haut und Fettschichten eines Tiefen Wesen-Hybriden verleihen ihm einen Natürlichen Rüstungsbonus von +1 auf seine RK.

Fisch im Wasser (AF): Siehe oben.

Letzte Verwandlung (ÜF): Siehe oben.

Sehnsucht nach dem Meer (AF): Siehe oben.

Sprachen: Tiefe Wesen-Hybriden sprechen zu Spielbeginn Aklo und die Gemeinsprache. Hybriden mit hohen Intelligenzwerten können aus folgenden Sprachen wählen: Abyssisch, Aqual, Elfisch, Finsterländisch, Gnomisch, Goblinisch, Halbblingisch, Orkisch, Riesisch und Zwergisch.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium

Illustration von Dave Allsop

TODESKUTSCHE

Zwei durchscheinende Pferde ziehen diese verzierte Geisterkutsche, deren Fenster mit schweren dunklen Vorhängen verhangen sind.

TODESKUTSCHE HG 14 

EP 38.400

NB Riesiger Untoter (Körperlos)

INI +14; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Lebensgespür,

Totenwache; Wahrnehmung +30

Aura Aura des Unheils (9 m, SG 26)

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 27, auf dem Falschen Fuß 16 (+8 Ablenkung, +1 Ausweichen, +10 GE, -2 Größe)

TP 212 (17W8+136)

REF +15, **WIL** +14, **ZÄH** +13

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten**

Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 9 m (durchschnittlich); Seelengalopp

Nahkampf Körperlose Berührung +20 (17W6 Negative Energie)

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

Besondere Angriffe Seele einsammeln

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16; Konzentration +24)

Beliebig oft — *Erschrecken* (SG 20), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 18), *Störende Kakophonie*^{ABR} (SG 21)

3/Tag — *schnelle Furcht* (SG 22), *Tödliches Phantom* (SG 22)

SPIELWERTE

ST —, **GE** 30, **KO** —, **IN** 15, **WE** 18, **CH** 27

GAB +12; **KMB** +24; **KMV** 43 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Fertigungsfokus (Einschüchtern), Fertigungsfokus (Wahrnehmung), Kampreflexe, Schnell wie der Blitz, Schnell wie der Wind, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Furcht*), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Einschüchtern +34, Fliegen +26, Motiv erkennen +13, Überlebenskunst +21, Wahrnehmung +30, Wissen (Adel, Geographie, Geschichte, Lokales) +9

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch (kann keine Sprachen sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura des Unheils (ÜF) Die Aura der Todeskutsche funktioniert wie eine *Aura des Unheils*^{ABR} mit einem Radius von 9 m. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, ist gegen diese Aura sodann für 24 Stunden immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Seele einsammeln (ÜF) Wenn eine Todeskutsche mit ihrem Berührungsangriff Schaden verursacht, kann sie augenblicklich versuchen, die Seele der Kreatur einzusammeln. Dies zwingt die Kreatur zu einem Zähigkeitswurf gegen SG 24, sollte sie unter der Wirkung eines Furchteffektes stehen, erleidet sie einen Malus von -4 auf diesen Rettungswurf. Gelingt der Rettungswurf, erleidet die Kreatur 3W6+16 Schadenspunkte; misslingt er, so sie erleidet sie 160 Schadenspunkte (wie durch einen *Finger des Todes* mit ZS 16). Sollte die Kreatur durch diesen Angriff getötet werden, so wird ihre Seele im Inneren der Kutsche gefangen. Eine gefangene Seele kann nur mittels *Wunder* oder *Wunsch* ins Leben zurückgeholt werden. Dies ist ein Todeseffekt; gelingt einer Kreatur der Rettungswurf, so wird sie gegen diese Fähigkeit für 24 Stunden immun. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Seelengalopp (ÜF) Wenn die Todeskutsche mittels Seele einsammeln eine Seele eingefangen hat, werden all ihre Bewegungsraten verdoppelt. Diese Verdopplung erfolgt, ehe andere Effekte angerechnet werden, die ihre Bewegungsrate erhöhen.

Todeskutschen sind furchteinflößende Phantomkutschen, die ohne Vorwarnung auftauchen, um die Seelen dazu nicht bereiteter Sterblicher einzusammeln und ins Jenseits zu verschleppen, wobei sie im Zweifel ihre Opfer zuerst töten.



Illustration von Jorge Fares

TRAUERGALL

Dornenbesetzte Ranken und erblühendes Blattwerk sprießen aus dieser winzigen, zuckenden, madenartigen Pflanze.

TRAUERGALL

HG 6



EP 2.400

NB Sehr kleine Pflanze

INI +8; **Sinne** Dämmsicht, Rundumsicht; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 12 (+1 Ausweichen, +4 GE, +2 Größe)

TP 58 (9W8+18)

REF +7, **WIL** +5, **ZÄH** +8

Immunitäten wie Pflanzen; **SR** 5/Hiebschaden

Schwächen Lethargie bei Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m, Graben 1,50 m, Klettern 1,50 m

Nahkampf Ranken +12 (1W2-3 plus Lähmung)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m (1,50 m mit Ranken)

Besondere Angriffe Lähmung (1W3 Minuten, SG 16), Parasit einpflanzen

Mentalmagie (ZS 9; Konzentration +11)

12 ME — **Entsetzliches**

Bedauern^{ABR} (4 ME, SG 16),

Mitleid^{ABR} (wirkt auf Wirt

und selbst; 2 ME, SG 14),

Tiefe Verzweiflung (4 ME, SG 16),

Überwältigende Trauer^{ABR} (4 ME, SG 16), *Von*

Furcht zehren^{ABR VI} (5 ME, SG 17)

SPIELWERTE

ST 4, **GE** 19, **KO** 14, **IN** 4, **WE** 15, **CH** 15

GAB +6; **KMB** +8; **KMV** 16 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausweichen, Fertigkeitfokus (Heimlichkeit), Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Heimlichkeit +19, Klettern +5, Wahrnehmung +16

Sprachen Aklo (spricht nur durch den Wirt)

Besondere Eigenschaften Keimen, Starre

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder warme Wälder oder Städtisch

Organisation Einzelgänger oder Befall (2-5)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Keimen (ÜF) Ein parasitärer Trauergall kann ein Mal am Tag die Emotionen seines Wirts verzehren und ihm 2W4 Punkte Charismaschaden zufügen. Nach diesem mentalen Mahl bringt er einen Keimling hervor, welches binnen 1 Woche einem neuen Wirt implantiert werden muss, andernfalls vergeht es. Ein Trauergall kann stets nur über einen Keimling verfügen.

Lethargie bei Kälte (AF) Erleidet ein Trauergall Kälteschaden, wird er für 1W4 Runden verlangsamt (wie *Verlangsamten*).

Parasit einpflanzen (ÜF) Als Volle Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert, kann ein Trauergall sich oder einen Keimling in der Kehle eines angrenzenden hilflosen

oder dazu bereiten Humanoiden implantieren. Ein implantierter Keimling wird in 1 Minute zu einem ausgewachsenen Trauergall; während dieser Zeit kann er von einer anderen Kreatur als dem Ziel mit einem Fertigkeitwurf für Heilkunde gegen SG 20 entfernt werden. Die Filamente eines implantierten Trauergalls infiltrieren das Nervensystem des Wirts und kontrollieren ihn wie mittels *Person beherrschen*. Diese Kontrolle wird nicht durch Effekte wie *Schutz vor Bösem* vereitelt, ebenso erhält der Wirt keine Rettungswürfe, um der Kontrolle zu widerstehen. Der Trauergall ernährt sich von den Emotionen des Wirts und fügt ihm pro Tag 1W2 Punkte Charismaschaden zu.

Der Trauergall teilt sich mit seinem Wirt eine Angriffsfläche; er nutzt seine Blüten zum Sehen und Hören und kann unabhängig von seinem Wirt angreifen, eingeschlossen mit seinen Ranken aus dem Mund seines Wirts.

Bereichszauber betreffen zugleich den Trauergall und den Wirt. Ein Gegner kann alternativ nur den Trauergall angreifen, erleidet dabei aber einen Malus von -4 auf den Angriffswurf. Sollte ein als Parasit einpflanzender Trauergall getötet werden, erhält sein Wirt für 1W4 Stunden den Zustand Bewusstlos; in dieser Zeit vertrocknen seine Wurzelfäden und kann er sodann entfernt werden, ohne dem Wirt Schaden zuzufügen. Wartet man solange ab, sind zum Entfernen 1W4 Minuten und ein Fertigkeitwurf für Heilkunde gegen SG 25 erforderlich; misslingt dieser Wurf erhält der Wirt dauerhaft den Zustand Gelähmt.

Trauergalle sind gnadenlose psychische Parasiten, die sich von Emotionen ernähren.

Ihre Körper ähneln sehr kleinen, zuckenden Pflanzenkapseln, die stark an Maden erinnern. Lange Ranken sprießen aus dieser Hülse, welche mit Dornen versehen sind, von denen lähmender Saft tropft. Kürzere, blühende Filamente ermöglichen es der Kreatur zu sehen und zu hören. Ein Trauergall muss in einen Humanoiden implantiert werden, dann wächst er rasch zu seiner vollen Größe an, kann aber nur maximal eine Woche ohne humanoiden Wirt überleben. Er bemüht sich seinen Körper und seine Ranken im Mund des Wirts zu verbergen. Indem er seine Filamente durch den Nacken und die Kopfhaut des Opfers ausstreckt, nimmt er sensorischen Kontakt mit der Umgebung auf. Dabei tarnt er sie als Blumenkranz oder als Kopfschmuck, den das Opfer trägt.

Ein Trauergall und jene Trauergalle, die seinen Keimlingen entsprossen, bilden oft seltsame Familien, welche in verlassenen Häusern ausgedehnter Städte zusammenkommen. Ein älterer Trauergall kann daran identifiziert werden, dass ihm mit dem Alter immer mehr Ranken wachsen, und er als Familienoberhaupt fungiert.

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre Freunde

Der Turm in der Finsternis

Sinfonie des Wahnsinns

Das Grab des Windes

Ein Persönliches Gespräch

Bestiarium



Illustration von Diana Martinez

ZYGOMIT

Dieser gewaltige Fungus ähnelt einem Käfig. Aus seinem Inneren dringt ein fremdartiges Leuchten.

ZYGOMIT

HG 18



EP 153.600

N Kolossale Pflanze

INI +7; **Sinne** Blindsicht 30 m, Dämmerlicht;

Wahrnehmung +7

Auren Faszination (90 m, SG 36, 10 Runden), Gestank (30 m, SG 29, 2W4 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 17 (+7 GE, -8 Größe, +15 Natürlich)

TP 266 (28W8+140); Schnelle Heilung 20

REF +16, **WIL** +16, **ZÄH** +21

Immunitäten wie Pflanzen; **SR** 20/Hiebschaden und Magisch; **Verteidigungsfähigkeiten** Rundumsicht; **ZR** 29

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m, Klettern 1,50 m

Nahkampf 4 Tentakel +23 (2W8+10 plus Ergreifen und Schlafsporen)

Angriffsfläche 9 m; **Reichweite** 9 m (15 m mit Tentakel)

Besondere Angriffe Falsche Realität, Schlafsporen, Umschließen (SG 29 plus Schlafsporen, 1W10 Runden, Härte 5, TP 10), Untoten erschaffen, Würgen (2W8+10)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +30) Beliebig oft — *Mächtiges Geistebene erschaffen*^{ABR VII}

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 25, **KO** 20, **IN** —, **WE** 24, **CH** 35

GAB +21; **KMB** +39 (Ringkampf +43); **KMV** 56 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Fertigkeiten Klettern +18

Besondere Eigenschaften Sporenexplosion

LEBENSWEISE

Umgebung Jede gemäßigte

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine oder Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Faszination (ÜF) Kreaturen innerhalb von 90 m Entfernung zu einem Zygomiten müssen jede Runde einen Willenswurf gegen SG 36 ablegen. Misslingt dieser Rettungswurf, erhalten sie aufgrund der besänftigenden mentalen Befehlen der Pflanze den Zustand Fasziniert. Da ein erkannter Zygomit in den meisten Fällen eine offenkundige Bedrohung darstellt (was den faszinierenden Effekt beendet), hilft diese Fähigkeit einem Zygomiten in der Regel nur solange er unentdeckt bleibt. Ebenso sind die Kreaturen, die um seine Gegenwart wissen, seiner Fähigkeit Falsche Realität ausgesetzt, wenn ihnen der Rettungswurf misslingt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Falsche Realität (ÜF) Eine Kreatur, welche die Angriffsfläche eines Zygomiten betritt, mit seinen Schlafsporen in Kontakt kommt oder deren Rettungswurf gegen seine Aura der Faszination misslingt, muss einen Willenswurf gegen SG 29 ablegen. Misslingt dieser Rettungswurf, so wird sie in die Geistebene^{ABR VII} des Zygomiten gezogen. Die Geistebene ist Schädigend und Verhüllt, zudem vergeht für Kreaturen in der Ebene die Zeit schneller; ansonsten entspricht die Geistebene der Existenzebene, von der aus die Kreatur die Geistebene betritt.

Der Körper einer in dieser Geistebene gefangenen Kreatur bewegt sich im Gegensatz zu sonst üblichen Geistebenen mit einer Bewegungsrate von 1,50 m pro Runde auf den Zygomiten zu. Sobald das Opfer die Angriffsfläche des Zygomiten erreicht, legt es sich hin, sodass der Zygomit langsam die Nährstoffe des Körpers absorbieren kann, während der Geist durch die Geistebene wandert. Eine Kreatur in der zygomitischen Aura der Faszination muss jede Runde, in welcher sie den Zustand Fasziniert innehat, einen Rettungswurf ablegen, um nicht von der Geistebene eingesogen zu werden. Die Kreatur erkennt nicht, dass sie die Geistebene betritt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schlafsporen (AF) Eine Kreatur, die Körperkontakt mit einem Zygomiten hat, muss einen Willenswurf gegen SG 29 ablegen, um nicht für 1W4 Tage einzuschlafen. Misslingt der Rettungswurf, erhält sie einen Malus von -5 auf Rettungs- und sonstige Würfe, um zu erkennen, dass sie sich in der Geistebene des Zygomiten befindet. Gelingt der Rettungswurf, so wird die Kreatur für 24 Stunden immun gegen die Schlafsporen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Sporenexplosion (ÜF) Wird ein Zygomit zerstört, explodiert er in einer Wolke ätherischer Sporen, welche in der Regel ins Weltall gelangen und dann zum Teil Jahrtausende lang auf den Sonnenwinden treiben, ehe die Schwerkraft sie zu einer neuen Bastion intelligenten Lebens zieht.

Untoten erschaffen (ÜF) Ein im Angriffsbereich eines Zygomiten liegender, hilfloser Körper erleidet jeden Tag 1 Punkt KO-Entzug. Stirbt der Körper daran, so erhebt er sich als geistloser, körperlicher Untoter (meistens als Skelett oder Zombie). Von einem Zygomiten erschaffene Untote entfernen sich von der Pflanze, tragen aber ihre tückische Geistebene mit sich. Ihre Biss-, Hieb- und Klauenangriffe erhalten die Fähigkeit Schlafsporen (siehe oben) und jede Kreatur, die ein Opfer der Geistebene wird, ist unabhängig von der Entfernung gezwungen, sich auf den Zygomiten zuzubewegen. Untote behalten diese Verbindung zum Zygomiten bis zu einer Entfernung von 15 km. Außerhalb dieses Radius erhalten sie freien Willen, verlieren die Verbindung zum Zygomiten und die Fähigkeit Schlafsporen.

Die Zivilisationen der Materiellen Ebene fürchten alle möglichen Katastrophen, seien es Orkane, Erdbeben, Seuchen oder anderes. Doch kaum etwas bedeutet mehr mit absoluter, finsterner Sicherheit das Ende einer Siedlung als ein erblühender Zygomit. Diese massigen Pilzwesen treiben als ätherische Sporen durchs All und verbreiten ihre anhaftenden Myzel, wo immer intelligente Wesen leben. Junge Zygomiten sind zunächst kaum auffällig und schwer zu entdecken, da zunächst nur Tiere und schwach intelligente Wesen zu verschwinden beginnen. Schließlich aber folgen auch intelligentere Wesen ihrer Beute zum Standort des Zygomiten und verlieren sich auf seiner Geistebene, nur um Tage oder Wochen später als infizierte Untote in Richtung der Zivilisation zurückzuschlurfen, getrieben vom Drang, immer höher intelligentere Wesen unter die Fuchtel des auch als Bewusstseinszehrer bekannten Pilzwesens zu bringen. Ein wachsender Zygomit kann binnen weniger Monate eine Kleinstadt

dezimieren und dabei rasch zu einer 150 m durchmessenden Monstrosität heranwachsen.

Wenn ein Zygomit oberhalb der Baumwipfel sichtbar wird, ist es wahrscheinlich für das intelligente Leben der Region zu spät, da seine hinterhältige Geistesfalle jeden Widerstand besiegt, den seine Opfer aufbringen könnten. Häufig gleiten jene, die dem Geschehen auf den Grund gehen wollen, nahtlos in eine alternative Realität über, ohne zu erkennen, dass sie der Macht zum Opfer gefallen sind, welche sie zerstören wollten. Die Geistebene des Zygomiten wird sogar mit jedem weiteren von ihm unterjochten Geist überzeugender – der Fungus kann dort ganze Städte errichten, selbst wenn ihre realen Bewohner gerade wie Schlafwandler auf ihn zustreben. Es sind bereits ganze Armeen auf ausgewachsener Zygomiten zumarschiert, um die Region von dieser Geißel zu befreien, nur um mitten im Sturmangriff innezuhalten und dann langsam, Reihe um Reihe in die körperlichen und mentalen Fänge der Kreatur zu marschieren. Die grausame Ironie der Falle besteht darin, dass diese Soldaten wahrscheinlich den Rest ihres Leben im Glauben darin verbringen, das Monster besiegt zu haben, zu ihren geliebten Familie zurückgekehrt und schließlich nach langem, erfüllten Leben gestorben zu sein, während in der Realität die Myzel des Zygomiten ihren hilflosen Körpern die Nährstoffe aussaugen und sie in untote Diener verwandeln.

Wer über diese obskuren Kreaturen Kenntnisse hat, kann sie über ihre Knechte aufspüren. Geschichten über Zombies und andere ansteckende Untote verweisen zuweilen auf den Einfluss eines Zygomiten, insbesondere wenn die Opfer der Untoten nach der Infektion in eine bestimmte Richtung davonwandern. Ein besonders entschlossener Abenteurer könnte diesen faszinierten Kreaturen während der ganzen Strecke bis zum Fungus hin folgen, allerdings legen diese ein quälend langsames Tempo vor, sodass eine wahrlich engelsgleiche Geduld von Nöten ist.

Ebenso können subtilere Hinweise auf das Wirken eines Zygomiten hindeuten, z.B. plötzliche Fälle von Schlafwandeln in einer nahen Ortschaft oder geflüsterte Gerüchte über ein Holzfällerlager, dessen Arbeiter allesamt ohne ein Wort im Wald verschwunden sind.

Wer diesen Hinweisen folgt, stößt unweiger-

lich auf eine Horde langsam schlurfender Opfer im Bann der Geistebene, die sich auf den Fungus zubewegen. Es ist zwecklos, sie wachrütteln zu wollen, und sie gewaltsam am Weitergehen zu hindern, ist nur vorübergehend eine Lösung. Zuweilen betreten mutige oder tollkühne Abenteurer freiwillig die Geistebene, um die darin Gefangenen zu befreien. Dieser Weg ist aber nicht minder gefährvoll, da nun ihre Körper sich ebenfalls auf den Zygomiten zubewegen und ihre Bewusstseine vor der monumentalen Aufgabe stehen, eine ganze Stadt davon zu überzeugen, dass ihre Welt nur eine Täuschung ist. Mächtige Mentalmagie-kundige können Opfern manchmal die Flucht mittels Zauber wie *Geistebenezugang*^{ABR VII} ermöglichen. Derart erzwungenes Verlassen der Geistebene erweckt aber die Aufmerksamkeit des Zygomiten, welcher sodann instinktive Abwehrmaßnahmen ergreift.

Abhängig davon, wie lange ein Zygomit bereits ein Gebiet verheert, könnte eine Kreatur, der es gelingt, nicht von der Geistebene eingefangen zu werden, einen veritablen Hort an Waffen, Rüstungen und magischen Gegenständen in seinem käfigförmigen Leib vorfinden, welche seine Opfer verloren, abgelegt oder zurückgelassen haben, während ihre Leiber vertrockneten und dann zu Untoten wurden. Ein kluger Abenteurer muss sich aber stets gewahr sein, dass eine solche Entdeckung nur eine weitere Illusion der Geistebene des Fungus sein kann. Sobald eine Kreatur mit einem Zygomiten einmal Kontakt hatte, kann sie sich niemals wieder sicher sein, ob sie sich in der realen Welt befindet, ohne mächtige Mentalmagie einzusetzen oder über umfangreiches Verständnis für die Logik, Funktionsweise und der Gefahren einer Geistebene zu besitzen – doch selbst dann könnte der Zygomit passende Illusionen erschaffen, um seine Opfer in den Glauben zu versetzen, sie seien wirklich frei.

Ein voll ausgewachsener Zygomit kann eine Höhe von 150 m erreichen und seine Myzel reichen 15 km in jede Richtung, was viele hundert Tonnen an Biomasse ergibt. Der Hauptkäfig misst meist 7,50 m bis 12 m im Durchmesser und wiegt etwa 40.000 Pfund.



Illustration von Nikolai Ostertag

Was Ewig Liegt, Sonderband

Cassomir

Katheer

Der Puppenmacher

Rinder und ihre
Freunde

Der Turm in der
Finsternis

Sinfonie des
Wahnsinns

Das Grab des
Windes

Ein Persönliches
Gespräch

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

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

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

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

Advanced Bestiary © 2004, 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 J.D. Morris.

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.

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

Kelpie 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 Lawrence Schick.

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.

Moon Dog 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.

Muckdweller 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.

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

Phyomid 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.

Poltargeist 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 Lewis Pulsipher.

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.

The Book of Eldritch Might. Copyright 2001, Monte J. Cook. All rights reserved.

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 #109: In Search of Sanity © 2016, Paizo Inc.; Authors: F. Wesley Schneider, with Eric Hindley, James Jacobs, Jenny Jarzabski, and Jason Keeley.

Pathfinder Adventure Path #110: The Thrushmoor Terror © 2016, Paizo Inc.; Authors: Tito Leati, with James Jacobs, Michelle Jones, and Christopher Rowe.

Pathfinder Adventure Path #111: Dreams of the Yellow King © 2016, Paizo Inc.; Authors: Ron Lundeen, with Liz Courts, James Jacobs, Todd Stewart, and Wendy N. Wagner.

Pathfinder Adventure Path #112: The Whisper Out of Time © 2016, Paizo Inc.; Authors: Richard Pett, with Jason Scott Aiken, Paris Greshaw, 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.

Pathfinder Chronicles: Cities of Golarion. Copyright 2009, Paizo Inc.; Authors: Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Jonathan Keith, Rob McCreary, Jason Nelson, and Jeff Quirk.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 5 © 2015, Paizo Inc.; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, John Bennett, Logan Bonner, Creighton Broadhurst, Robert Brookes, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Thurston Hillman, Eric Hindley, Joe Himes, James Jacobs, Amanda Hamon Kunz, Ben McFarland, Jason Nelson, Thom Phillips, Stephen Radney-MacFarland, Alistair Ritter, Alex Riggs, David N. Ross, Wes Schneider, David Schwartz, Mark Seifter, Mike Shel, James L. Sutter, and Linda Zayas-Palmer.

Deutsche Ausgabe **Sonderband** © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.

Qadira





WAS EWIG LIEGT...

Dieser Band enthält Zusatzmaterial für den Abenteurpfad *Was Ewig Liegt*, um verschiedene Handlungsorte der Kampagne auszuschnücken und rasch viele neue Gegner zur Hand zu haben!

Du findest in diesem Band:

- Stadtbeschreibungen zu Cassomir in Taldor und Katheer in Qadira
- Die Kurzgeschichten zum Abenteurpfad
- Ein umfangreiches Bestiarium von vielen erstmals auf Deutsch veröffentlichten Kreaturen, die den Charakteren im Laufe der Kampagne begegnen könnten.

 **ULISSES**
SPIELE

www.ulisses-spiele.de


paizo

PATHFINDER
KAMPAGNENWELT

www.pathfinder-rpg.de

3.5 • OGL
COMPATIBLE

Artikelnummer: US53087PDF