Pathfinder®

Abenteuerpfad™



Krieg um die Krone

Band 2

Pathfinder Abenteuerpfad

IMPRESSUM

Development Leads
Crystal Frasier, Ron Lundeen und Joe Pasini

Authors
Kate Baker, John Compton, Jay Erickson,Eleanor Ferron, Crystal Frasier, Tom Hansen, Mike Headley, Mikko Kallio, Jason Keeley, Nathan King, Joe Kondrak, Lyz Liddell, Aerick Lim, Ron Lundeen, Crystal Malarsky, Kalervo Oikarinen, Nathan Reinecke, Amber E. Scott, Liz Smith und Greg A. Vaughan

Cover Artist
Hugh Pindur

Interior Artists
Yanis Cardin, Cynthia F.G., Miguel Regodón Harkness, Joel Holtzman, Oksana Kerro, Katerina Kirillova, William Liu, Nikolai Ostertag, Ainur Salimova, Firat Solhan, Anthony Star, Allison Theus und Vicky Yarova

Page Border Design • Taylor Fischer
Cartographers • Rob Lazzaretti
Creative Directors • James Jacobs, Robert G. McCreary, und Sarah E. Robinson
Director of Game Design • Jason Bulmahn
Managing Developer • Adam Daigle
Development Coordinator • Amanda Hamon Kunz
Organized Play Lead Developer • John Compton
Developers • Eleanor Ferron, Crystal Frasier, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Michael Sayre, Chris Sims, und Linda Zayas-Palmer
Starfinder Design Lead • Owen K.C. Stephens
Starfinder Society Developer • Thurston Hillman
Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland
Designers • Logan Bonner und Mark Seifter
Managing Editor • Judy Bauer
Senior Editor • Christopher Carey
Editors • James Case, Simone Dietzler, Cyrus Eosphoros, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, und Jason Tondro
Art Director • Sonja Morris
Senior Graphic Designers • Emily Crowell und Adam Vick
Franchise Manager • Mark Moreland
Project Manager • Gabriel Waluconis
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez
Chief Financial Officer • John Parrish
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Director of Sales • Pierce Watters
Sales Associate • Cosmo Eisele
Vice President of Marketing & Licensing • Jim Butler
Marketing Manager • Dan Tharp
Licensing Manager • Glenn Elliott
Public Relations Manager • Aaron Shanks
Organized Play Manager • Tonya Woldridge
Accountant • Christopher Caldwell
Data Entry Clerk • B. Scott Keim
Director of Technology • Dean Ludwig
Web Production Manager • Chris Lambertz
Senior Software Developer • Gary Teter
Webstore Coordinator • Rick Kunz
Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie, Samantha Phelan, und Diego Valdez
Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, und Kevin Underwood
Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Lissa Guillet, Erik Keith, und Andrew White

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel • Pathfinder Adventure Path #130: City in the Lion's Eye; #131: The Reaper's Right Hand; #132: The Six-Legend Soul
Übersetzung • Fabian Fehrs, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Stefan Rademacher, Mara Reimers und Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Fabian Fehrs, Thorsten Naujoks, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Stefan Radermacher, Mara Reimers, Klaus Singvogel
Layout • Matthias Lück

Quellenverweise

Dieser Band nimmt auf verschiedene Pathfinder-Rollenspielquellenbücher Bezug.
Die Abkürzung *MHB* verweist auf das *Monsterhandbuch*, *MHB II* auf das *Monsterhandbuch II* usw.
Die Abkürzung *EXP* verweist auf die *Expertenregeln*, die Abkürzung *ARK* auf das Ausrüstungskompendium.
Die Abkürzung *ABR* verweist auf die *Ausbauregeln: Magie*, das Kürzel *ABR II* auf die *Ausbauregeln II: Kampf* usw.
Eine Ausstellung mit weiteren Bandkürzeln findest du zum Download unter
http://www.ulisses-spiele.de/produkte/140/pathfinder-grundregelwerk/

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 Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game 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.

Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53093
ISBN 978-3-96331-028-7

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

Pathfinder Adventure Path #130: City in the Lion's Eye © 2018, Paizo Inc. All Rights Reserved.
Pathfinder Adventure Path #131: The Reaper's Right Hand © 2018, Paizo Inc. All Rights Reserved.
Pathfinder Adventure Path #132: The Six-Legend Soul © 20 18, Paizo Inc. All Rights Reserved.
Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.



INHALT

Kapitel 4 – Das Auge des Löwen **4**
von Mikko Kallio

Kapitel 5 – Der Erste Löwe **56**
von John Compton

Kapitel 6 – Der Löwenthron **109**
von Ron Lundeen

Fortführung der Kampagne **162**
von Crystal Frasier



Anhang 1: NSC-Galerie **168**
von John Compton, Mikko Kallio, Amber E. Scott

Anhang 2: Kaiserliche Legenden samt Lebensläufen **186**
von Lyz Liddell

Anhang 3: Schauplätze: Zimar, Sayaschto **198**
von John Compton, Mikko Kallio

Anhang 4: Die Klingen des Löwen **204**
von Liz Smith

Anhang 5: Die Ulfenwache **216**
von Ron Lundeen

Anhang 6: Bestiarium **222**
von Kate Baker, John Compton, Jay Erickson, Tom Hansen, Mike Headley, Mikko Kallio, Nathan King, Joe Kondrak, Aerick Lim, Kalervo Oikarinen, Nathan Reinecke und Greg A. Vaughan

OGL **256**



DAS AUGE DES LÖWEN

TEIL 1: DER WEG NACH ZIMAR.....6
Die Helden erlernen die Grundlagen der Infiltration von den Löwenklingen, ehe sie zur militarisierten und kriegsbereiten Stadt Zimar aufbrechen.

TEIL 2: SPIONE UNTER SICH.....16
Die Helden erfahren die Geheimnisse des Nachrichtenwesens von Zimar. Sie stehen vor der schwierigen Wahl, diese Infrastruktur zu zerschlagen und die von ihr ausgehende Gefahr zu beenden oder zusammen mit einigen der größten Monster Taldors Maxillar Pythareus' Machtbasis zu untergraben.

TEIL 3: ANGRIFF AUF ABADARS PFEILER 39
Sowie die Helden genug Beweise zu Maxillar Pythareus' Vergehen an Bürgern Taldors gesammelt haben, werden sie von den Löwenklingen autorisiert, den General in seiner Festung zu verhaften – oder zu eliminieren.

AUFSTIEGSÜBERSICHT

Dieses und die Folgekapitel sind auf vier Charaktere ausgelegt und nutzen die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

10 Die Charaktere beginnen dieses Kapitel auf der 10. Stufe

11 Die Charaktere sollten kurz nach ihrer Ankunft in Zimar und der Begegnung mit Ritter Milon Jeroth die 11. Stufe erreichen.

12 Die Charaktere sollten die 12. Stufe kurz vor dem Angriff auf Abadars Pfeiler erreicht haben.

Am Ende dieses Kapitels sollten die Charaktere die 13. Stufe erreicht haben.

KAPITELHINTERGRUND

Bereits seitdem Qadira Taldors südlicher Nachbar ist, herrscht zwischen den beiden Nationen Rivalität und oft offene Feindschaft, selbst wenn die Bewohner miteinander Handel treiben und untereinander heiraten. Die taldanische Stadt Zimar verkörpert diesen Widerspruch, vermengen sich dort doch taldanische Traditionen mit qadirischen Einflüssen. Die Gebäude sind in keleschitischen Baustilen errichtet, der Großteil der Bevölkerung blickt auf Keleschiten als Ahnen zurück und selbst beim Essen wird mit qadirischen Gewürzen nicht gegeizt. Und doch wird der südliche Nachbar wie nirgends sonst in Taldor vom gemeinen Volk gehasst und man sehnt sich nach einer Möglichkeit das ganze Kaiserreich wieder in einen Krieg zu verwickeln. Im Laufe der Stadtgeschichte wurde Zimar ein Dutzend Mal erobert und zurückerobert. Es ist eine der am stärksten militarisierten Städte der Region mit formidablen Mauern, einer gut gedrillten Truppe von Verteidigern und einem der Wunder taldanischer Baukunst in Gestalt von Abadars Pfeiler. Diese mächtige Festung überragt alle anderen Gebäude der Stadt und wurde noch nie mittels Waffengewalt erobert (wohl aber mittels Spionage und Täuschung). Gegenwärtig ist Zimar die Festung des Hohen Strategen Maxillar Pythareus, des Oberkommandanten der Taldanischen Streitkräfte – und nach Ansicht mancher des Erben des Throns von Taldor.

Maxillar Pythareus entstammt einer langen Reihe militärischer Befehlshaber und weiß in seinem Herzen, dass eine schwache Herrscherin wie Eutropia – weichherzig und auf Innenpolitik bedacht – Taldors Untergang wäre. Man würde zuerst überall über das Kaiserreich lachen und dann würde Qadira das Land einfach erobern. Vor langer Zeit hat er während seiner optimistischen Jugend versucht, die Unruhe stiftende Prinzessin zu umwerben und ihre emotionsgeprägten Ansichten mit verlässlichen, militärischen Einsichten zu mäßigen. Hätten sie geheiratet, so hätte die Prinzessin (in Maßen) ihre Ziele gesellschaftlicher Veränderungen weiterverfolgen können, während Maxillar als Kaiser sich um Taldors Sicherheit und Zukunft gekümmert hätte. Die impulsive Eutropia verweigerte sich dem jedoch und spuckte sodann beleidigend auf die glorreichen taldanischen Traditionen, indem sie selbst, unerhörterweise, danach strebte, den Thron zu besteigen – als Frau! Trotzdem blieb Maxillar der Kaiserfamilie nahe und als Stavian III. seine Tochter des Verrats zu verdächtigen begann, konnte Maxillar nicht guten Gewissens die Ängste seines Kaisers beruhigen. Am Vorabend von Eutropias politischem Sieg hinsichtlich der Abschaffung des allein männlichen Thronfolgerechtes gab Stavian schließlich nach und ernannte Maxillar Pythareus zu seinem Erben. Doch trotz der Zustimmung des Großfürsten weigerte sich Taldor, Maxillars Ansprüche auf den Thron anzuerkennen, so wie Eutropia sich weigerte, beiseite zu treten und ihm den Weg freizumachen. Stattdessen bringt sie die Nation dazu, sich zu zerreißen! Obwohl Maxillar das Militär weitestgehend auf seiner Seite hat, zögert er, das Land in einen Bürgerkrieg zu stürzen, und benutzt stattdessen Erpressung und Intrigen, um Unterstützer zu sammeln.

Jedoch ist jeder Tag, der verstreicht, ohne dass Taldor über einen Anführer verfügt, ein weiterer Tag näher zur Eroberung des Landes durch eifersüchtige ausländische Mächte. Daher schlug Maxillars Meisterspion, Ritter Milon Jeroth, ihm vor, falsche Angriffe durch als Qadirii verkleidete Truppen auf Ziele in Taldor durchzuführen – vornehmlich jene, welche die Sicherheit Taldors gefährden, indem sie Eutropia unterstützen. Als „Rache“ sollten dann Schläge gegen Qadira geführt werden. Ritter Jeroth versicherte dem Obersten Strategen, dass nur ein kleiner Schubs nötig sei, um den angespannten Frieden zwischen Taldor und Qadira zerbrechen zu lassen und die Nationen wieder in den Krieg zu stürzen. Und dann würde Taldor sich natürlich hinter einem starken militärischen Anführer sammeln!

Närrischerweise glaubt Maxillar Pythareus, Milon Jeroth sei der Sache der Imperialisten treu, doch die Wahrheit sieht anders aus. Er weiß nicht, dass Ritter Milon Jeroth ein Rakschasa ist und zum inneren Zirkel des Kreises der Makellosen gehört, jener Geheimgesellschaft, die vom unsterblichen Magier Panivar Losacht geführt wird. Die Organisation strebt wirklich an, Maxillar auf den Thron zu bringen, allerdings soll er seinen Sieg teuer erkaufen müssen, so dass seine Glaubwürdigkeit stark in Frage gestellt wird. Zudem wird er seine wichtigste Ressource, das Militär, an der Front zu Qadira einsetzen müssen, so dass er auf dem Thron verletzlich ist und bei Bedarf leicht gestürzt und durch einen Marionettenherrscher ersetzt werden kann, während Macht und Einfluss des Kreises der Makellosen nur weiterwachsen.

Diese Marionette wäre niemand anderer als der ins Leben zurückgekehrte Prinz Carrius II., dessen widerstrebende Seele von den Sahkilidienern des Kreises gewaltsam aus dem Nirwana gezerrt und im Rahmen der erzwungenen Auferstehung stark beschädigt wurde. Um die Löcher in der eroberten Seele zu stopfen, setzte die Geheimgesellschaft Nachtvetteln ein, welche auf der Astralebene Legendenstoff in Form von Erinnerungen und Annahmen zu den wichtigsten taldanischen Kaisern sammelten, die aus dem Zeitgeist der Nation hervorgegangen waren. Panivar hält sein aus der Willenskraft des Cyricas, dem Charme des Stavian und der Tapferkeit von Taldaris persönlich geschaffenes Amalgam für den perfekten Kaiser – welchen man wunderbar unter Drogen setzen, einer Gehirnwäsche unterziehen und magisch beherrschen kann, auf dass er dem Kreis absolut treu ergeben wird. Selbst Prinz Carrius weiß nichts von diesen Geschehnissen, seinem Schicksal und dem Gewicht der taldanischen Legenden, die auf unnatürliche Weise mit seiner Seele vernäht wurden.

Doch unabhängig von Erfolg oder Scheitern des großen Planes des Kreises der Makellosen droht Pythareus‘ Verschwörung tiefe Gräben durch die Gesellschaft Taldors aufzureißen und einen Krieg zu entfachen, den das Land in seinem momentanen geteilten Zustand nicht gewinnen kann. In Zimar leitet Ritter Jeroth gegenwärtig ein großes Netzwerk an Spionen und anderen, die im Nachrichtendienstgewerbe ihr Brot verdienen, und welches sich aus Getreuen Maxillars und Getreuen des Kreises der Makellosen zusammensetzt. Zu seinen wichtigsten Verbündeten zählt er drei Gruppen: Da wären zum einen Meuchelmörder, die einer Splittergruppe des Klosters der Sieben Formen angehören und sich die Sieben Formen der Sünde nennen. Des Weiteren unterstützen ihn eine Gruppe Rakschasaspione, die er im Laufe der Jahrhunderte rekrutiert hat, und ein Nachtvettelzirkel namens die „Schwestern der Schwelgerischen Träume“, welche Schläfern Geheimnisse entreißen. Dieses Schattennetzwerk arbeitet angestrengt daran, Pythareus gerade genug Seil zu lassen, damit er sich selbst erhängen kann, während Taldor auf einer wackligen Kante zum Stehen kommt, so dass die Bürger zu ihrer letzten verbleibenden Option strömen werden – dem Zwielichtkind, Prinz Carrius II.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 2
Kapitel 4 Das Auge des Löwen
Hintergrund
Teil 1 Der Weg nach Zimar
Teil 2 Spione unter sich
Teil 3 Angriff auf Abadars Pfeiler
Kapitel 5 Der Erste Löwe
Kapitel 6 Der Löwenthron
Hintergrund
Fortführung der Kampagne
NSC
Kaiserliche Legenden
Regional-beschreibungen
Die Klingen des Löwen
Die Ulfenwache
Bestiarium

OPERATIONEN IN ZIMAR

Die SC erhalten im Verlauf dieses Kapitels insgesamt 8 Personaphasen. Eine findet vor dem Eintreffen in der Kithara-Akademie statt und eine weitere vor der Ankunft in Zimar. Verteile die übrigen nach Belieben über die Handlung; empfehlenswert ist es, eine Personaphase auf wichtige Begegnungen folgen zu lassen. Nach Abschluss des Abenteuers erhalten die SC zwei zusätzliche Personaphasen. Die SC können in Zimar ihre Agenten ferner für die folgenden neuen Operationen einsetzen:

Ausspähen (Heldenmut, Listigkeit; Riskant): Du lässt deine Agenten für dich einen Ort ausspionieren. Lege einen Operationswurf gegen SG 8 + höchster Bonus für Wahrnehmung unter den Wachen oder Verteidigern ab; bei Erfolg erfährst du von den offenkundigen Verteidigern und Gefahren. Hinsichtlich Örtlichkeiten mit mehreren Räumen, bestimmst du zufällig, welcher Raum genau ausgespäht wird.

Tarnung unterstützen (Klugheit, Opferbereitschaft; Längerfristig): Die gute Arbeit und die Ratschläge deiner Agenten sorgen dafür, dass die Einheimischen dir eher vertrauen. Solange diese Operation aufrechterhalten bleibt, erlangst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Verkleiden, um eine falsche Identität zu unterhalten. Du kannst diese Operation augenblicklich beenden, um einen einzelnen Fertigkeitswurf für Bluffen oder Verkleiden zu wiederholen und das neue Ergebnis zu verwenden.

Verdacht ablenken (Charme, Genie): Deine Agenten streuen falsche Gerüchte über deine Identität und Aktivitäten. Lege einen Operationswurf gegen SG 15 ab; senke bei Erfolg deinen Gesamtwert an Misstrauenspunkten um 1. Senke den Misstrauenswert um jeweils einen weiteren Punkt pro 5 Punkte, um die du den SG übertriffst (siehe Seite 17).

TEIL 1: DER WEG NACH ZIMAR

Das Kapitel beginnt im Vogelsangpalast, Prinzessin Eutropias Anwesen in der Tandak-Präfektur. Nachdem die Helden den auferstandenen Prinzen Carrius II. im letzten Kapitel aus den Fängen eines Kultes gerettet und in die Obhut seiner Schwester abgeliefert haben, haben sie sich wahrscheinlich auf ihr eigenes, nahes Anwesen zurückgezogen, um zu rasten und sich zu erholen. Sobald die SC bereit sind, mit diesem Kapitel zu beginnen, lies das Folgende vor, wenn die Charaktere zum Vogelsangpalast zurückkehren und sich mit Prinzessin Eutropia treffen – oder nutze eigene Umschreibungen:

Prinzessin Eutropias Hund, Taldoggis, springt freudig an euch hoch mit ohrenbetäubendem Bellen und wild peitschendem Schwanz. Die Prinzessin zieht ihn sanft zurück und schickt ihn fort, ehe sie euch in ihr Büro einlädt.

„Ich möchte Euch noch einmal danken", beginnt sie, „für eure treuen Dienste und dass Ihr Carrius zu mir zurückgebracht habt. Ich weiß nicht, wer die Mittel besitzt, um ihn nach all den Jahren von den Toten zurückzuholen, doch in meinen Augen liegt auf der Hand, dass dieser jemand sowohl Pythareus' wie meine eigenen Ansprüche auf den Thron unterminieren will. Gegenwärtig ist Carrius in Sicherheit und erholt sich. Er scheint derselbe Junge zu sein, an den ich mich zu erinnern glaube, aber... die unglückselige Rückkehr verfolgt ihn und sucht ihn heim. Hoffentlich kann Carrius uns weitere Hinweise geben, sobald die Wirkung der Drogen der Kultanhänger endlich abklingt und er sich besser in seiner Haut fühlt. Bis dahin ist es für mich ein unglaubliches Wunder, meinen Bruder wiederzusehen.

Ich weiß, dass normalerweise meine gute Freundin Martella Losacht Euch mit Aufträgen versehen würde, doch gegenwärtig hält sie sich in Qadira auf und versucht, einen Krieg zu verhindern. Ihr seid ja aus Yanmass mit Beweisen zurückgekehrt, dass Maxillar qadirische Angriffe auf taldanische Grenzorte vortäuscht, indem er seine Leute als Qadirii verkleidet. Meine diesbezüglichen Ermittlungen haben ergeben, dass er zudem „Strafexpeditionen" gegen Ziele in Qadira durchführen lässt. Er glaubt anscheinend, dass die Nation im Fall eines Kriegsausbruchs einen General zum Kaiser erwählen wird – und da hat er wahrscheinlich Recht. Aber ich muss Euch wohl nicht erinnern, dass der letzte Krieg gegen Qadira 500 Jahre gedauert und Millionen von Leben gekostet hat, ganz zu schweigen von der Hälfte des Reichsgebiets.

Es gibt aber auch gute Neuigkeiten: Wir sind nicht die einzigen, die dies verhindern wollen. Bis jetzt haben die Löwenklingen noch gezögert, im Nachfolgestreit Partei zu ergreifen, doch da Maxillar die Sicherheit der Nation gefährdet, haben sie sich an mich gewandt. Offenbar sind all ihre Ressourcen in Zimar verstummt und der Kontakt zu ihren Leuten ist dort abgebrochen, so dass sie neue Augen in der Stadt benötigen.

Ihr habt euch als meine loyalsten und verlässlichsten Agenten erwiesen. Ich möchte, dass Ihr nach Oppara reist und in der Kithara-Akademie eine Frau namens Kathann Zalar trefft. Sie wird Euch bei diesem gemeinsamen Unterfangen mit weiteren Informationen, Ausbildung und Ressourcen versorgen. Sie hat zudem darum gebeten, dass Ihr als Zeichen des guten Willens eine Okarina mitbringt, welche ein Meisterhandwerker der Kithara-Akademie gefertigt hat und die sich die letzten Jahrhunderte lang hier im Palast befunden hat."

Prinzessin Eutropia kann den SC ein paar Fragen beantworten, allerdings haben die Löwenklingen seit Beginn der Erbfolgekrise darauf geachtet, sie aus ihren Angelegenheiten fernzuhalten.

Warum brauchen wir eigentlich weitere Ausbildung? „Soweit ich verstehe, sollt Ihr Zimar infiltrieren. Die Bewohner der Festungsstadt sind Pythareus vollkommen treu und misstrauen Fremden. Die Löwenklingen haben schon viele Leute dort einschleusen können, daher nehme ich an, dass sie über Kenntnisse verfügen, die der Allgemeinheit unbekannt sind und Euch helfen könnten."

Greifen wir Pythareus an? „Ich mache keinen Hehl daraus, dass ich genug von dem Mann habe. Er hat sicherlich seine Verteidigungsmaßnahmen geschwächt, indem er Truppen in den Grenzbereich bewegt, aber es liegt nicht in meiner Natur, Streitigkeiten mit Meuchelmord beizulegen. Taldor ist eine Nation der Gesetze und um Pythareus aufzuhalten, benötigen wir felsenfeste Beweise für seine Verbrechen am Kaiserreich, keine brutalen Gewaltakte."

Warum nutzen wir nicht die Beweise, die wir in Yanmass gefunden haben, und gehen damit an die Öffentlichkeit?

„Nur weil wir Beweise für die Übeltaten einer wichtigen Person haben, bedeutet das nicht, dass sie auch die Konsequenzen trägt. Seine Anhänger und Verteidiger werden behaupten, dass die Unterlagen Fälschungen sind – oder noch wahrscheinlicher, dass ich nur seinen Ruf beschmutzen wolle. Manche Menschen sind leider in ihren Ansichten derart festgefahren, dass Anschuldigungen einen Berg an Beweisen erfordern, ehe dann auch Maßnahmen ergriffen werden können."

Gehören die Löwenklingen nicht zu Euren Verbündeten? „Ich hatte zwar während meines Feldzuges zur Aufhebung des allein männlichen Erbfolgerechts viele Unterstützer innerhalb der Gruppe, da sie der Ansicht waren, dass eine Stärkung der inneren Einheit Taldors auch die Sicherheit stärken würde, allerdings weigert sich die Organisation in Bereichen tätig zu werden, die nicht von ihrem Mandat als Beschützer der Sicherheit des Kaiserreiches abgedeckt werden. Selbst meine engsten Verbündeten unter den Löwenklingen haben sich von mir zurückgezogen, seitdem der Krieg um die Krone tobt. Es ist frustrierend, aber ich kann ihre Sichtweise verstehen – um die Nation schützen zu können, müssen sie der Nation und ihren Geboten gegenüber loyal sein, nicht einem Politiker."

Wer ist Kathann Zalar? „Kathann gehört zu den wenigen Kontakten, die mir bei den Löwenklingen noch verblieben sind. Sie hat mir bei meiner Kampagne gegen das männliche Erbfolgerecht geholfen und ist beim Aufstiegsmassaker herbeigeeilt, um mich zu beschützen. Ich würde ihr jederzeit mein Leben anvertrauen, auch wenn ihr Sinn für Humor zuweilen etwas… erdrückend… ist."

Warum ist diese Okarina von Bedeutung? „Ich glaube nicht, dass sie wirklich wichtig ist, sondern nur eine Geste des Vertrauens darstellt. Es scheint, dass einer meiner Ahnen sie sich von der Kithara-Akademie geliehen hat und sie irgendwie Teil der Familiensammlung wurde – was übrigens eine betrübliche Angewohnheit des Adels ist, wie man sie in Taldors Geschichte immer wieder finden kann."

Prinzessin Eutropia verfügt über keine weiteren Informationen zu den tatsächlichen Plänen oder Bedürfnissen der Löwenklingen. Die Organisation hat sich hinsichtlich des Thronfolgestreits bisher stur neutral verhalten, sie hofft aber, dass man wenigstens zur Vermeidung eines Krieges zusammenarbeiten kann. Die Okarina ist eine Meisterarbeit aus Porzellan mit Silberintarsien, das kleine Musikinstrument verfügt aber über keine magischen Eigenschaften.

Eutropia kann den SC auf Wunsch den Brief zeigen, den sie von den Löwenklingen erhalten hat (er enthält keine weiteren Informationen bis auf das Folgende), ansonsten teilt sie ihnen noch mit, dass man um Diskretion bitte und die SC Kathann im Garten der Akademie treffen sollen; die SC sollen auf einer Bank unterhalb der Verwaltungsbüros bei Sonnenuntergang warten.

Schätze: Ehe die SC aufbrechen, überreicht ihnen Prinzessin Eutropia ein Paket mit den besten Grüßen Martella Losachts. Es enthält einen Mechanischen Spion (*MHB III*, S. 172) in Form eines großen Käfers mit einem einzelnen Edelstein als Auge. Das einzigartige Konstrukt hat eine Bewegungsrate für Klettern von 3 m neben seinen anderen Fähigkeiten und wurde so erschaffen, dass es den SC gehorcht. Dies gibt ihnen die Möglichkeit, Ziele zu überwachen und kurze Gespräche aufzuzeichnen.

Die Reise nach Oppara dauert eine Woche und verläuft im Grunde ruhig. Reisen die SC mit der Kutsche und sind



MECHANISCHER SPION

daher auf den Hellweg angewiesen, kommen sie an der Stätte eines noch nicht lange zurückliegenden Kampfes zwischen Loyalisten und Imperialisten in Süd-Tandak vorbei. Die Kampfhandlungen erfolgten, während die SC in Yanmass aktiv waren. Die Leichen wurden mittlerweile vom Kampfplatz geholt und bestattet, man kann die frischen Gräber aber von der Straße aus sehen und in der Luft hängt immer noch schwach der Gestank nach Tod.

DIE KITHARA-AKADEMIE

Die Kithara-Akademie ist Opparas größtes Bardenkolleg und bekannt dafür, dass sie einige der größten Musiker und Schauspieler Taldors hervorgebracht hat. Allerdings weiß kaum jemand, dass die Akademie zudem eine geheime Schule für die Löwenklingen ist, welche auch Angehörige der Fakultät stellt und viele Rekruten unter den Studenten findet.

Die Akademie lehrt die Bardenkünste zwar all ihren Schülern, doch die charmantesten, am unschuldigsten wirkenden und loyalsten werden von den Löwenklingen aufgenommen. Diese bringen ihnen bei zu lauschen, zu beobachten und sogar für ihr Land zu töten. Jede Lehrstunde dient zwei Zwecken – Tanzstunden lehren die Grundlagen kämpferischer Beinarbeit, während Schauspielstunden den Schülern zugleich beibringen, andere zu lesen und zu manipulieren. Jene, die von den Löwenklingen ausgewählt werden, erhalten zudem fortgeschrittene Trainingseinheiten, die auf diesen universellen Grundlagen aufbauen.

Die meisten Ereignisse an der Kithara erfolgen in Form einer Montage – mehrere kurze Ereignisse reflektieren die Höhepunkte einer intensiven Woche der Studien und des Trainings. Die Löwenklingen sind an den Fähigkeiten der SC interessiert, sich anzupassen und unorthodox zu denken, um Probleme zu lösen und dabei minimal aufzufallen. Belohne daher kreative Lösungen bei den anfallenden Herausforderungen.

EREIGNIS 1: UNTERBROCHENER ERSTKONTAKT

Wie von Prinzessin Eutropia erwähnt, bitten die Löwenklingen darum, dass die SC ihren Repräsentanten diskret bei Sonnenuntergang im Garten der Akademie treffen. Die Stelle ist leicht zu finden; die Fenster des Verwaltungstraktes bestehen aus Buntglas und sind in der Abendwärme leicht gekippt. Unterhalb der Fenster steht eine große Steinbank. Kathann Zalar verspätet sich allerdings. Kurz nach Ankunft der SC werden sie von zwei Stadtwachen angesprochen.

Zwei mit Hellebarden bewaffnete Männer in blaugrünen Uniformen nähern sich. Der größere Mann sagt laut: „Guten Abend. Bleibt, wo Ihr seid. Wir haben einige Fragen."

Die SC können diese Männer problemlos als Angehörige der Stadtwache von Oppara erkennen; der größere trägt die Abzeichen eines Sergeanten. Allerdings ist es in Wahrheit Kathann in Verkleidung, welche prüfen will, wie diskret die SC hinsichtlich ihrer Intentionen bleiben können. Sie stellt die folgenden Fragen, um auszuloten, ob die SC Stress widerstehen können.

Falls die SC versuchen, Fragen zu stellen, werden sie von der verkleideten Kathann unterbrochen, die mit dem Fuß aufstampft und erklärt: „Ich stelle hier die Fragen!“

Sollten der Gruppe vier oder mehr Fertigkeitswürfe misslingen, sind die SC durch die Prüfung durchgefallen.

„Wer seid Ihr?“ Jedem SC muss ein Fertigkeitswurf für Bluffen gegen SG 20 gelingen, um eine überzeugende Lüge zu erzählen. Alternativ kann ein schlauer SC einen Fertigkeitswurf für eine Fertigkeit gegen SG 20 ablegen, welche mit der Person in Verbindung steht, die er zu sein vorgibt (ein SC, der sich als zu Besuch weilender Musikant ausgibt, kann einen Wurf für Auftreten ablegen, während ein SC, der sich als die Schule besuchender Adeliger ausgibt, einen Fertigkeitswurf für Wissen [Adel] ablegen könnte). Sollten Kleidung und allgemeines Aussehen eines SC nicht zu seinen Aussagen passen, steigt der SG um 5. Sollten die SC ihre wahren Namen angeben, versagen sie automatisch bei diesem Test.



Sollten die angeblichen Identitäten der SC sich stark voneinander unterscheiden, blickt der Sergeant sie zweifelnd an und sagt: „Wirklich? Nun, die Geschichte dahinter würde ich gern hören.“ – Der SG des nächsten Fertigkeitswurfes steigt um 5.

„Warum haltet Ihr Euch auf dem Gelände der Akademie auf?” Ein SC muss einen Fertigkeitswurf für Bluffen gegen SG 25 ablegen, um einen überzeugenden Grund für ihre Anwesenheit zu liefern.

„Jemand hat einen Einbruch in die Akademie gemeldet. Ihr habt doch nichts dagegen, wenn ich einen raschen Blick auf den Inhalt Eurer Taschen werfe?“ Die Okarina, welche die SC zurückbringen, kann anhand ihrer Verzierungen klar der Kithara-Akademie zugeordnet werden und wirkt daher wie Diebesgut. Der sie mit sich führende SC kann einen schnellen Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen SG 20 ablegen, um das Instrument zu verstecken. Ebenso können die SC gegen eine Durchsuchung erfolgreich mit einem Fertigkeitswurf für Einschüchtern oder Wissen (Lokales) gegen SG 30 oder für Beruf (Anwalt) gegen SG 25 protestieren. Dieser Teil der Prüfung zählt nur dann als Fehlschlag, wenn die SC keinen überzeugenden Grund für ihre Anwesenheit liefern können und dann im Besitz der Okarina erwischt werden. Im Falle eines Fehlschlages steigt der SG für den nächsten Fertigkeitswurf um 5.

„Ich werde Euch zur Befragung mitnehmen. Wir klären das dann morgen früh.“ Unabhängig davon, ob die Wachen die Okarina finden, erklärt der Sergeant, dass er die SC verhaften wolle. Jeder SC hat nun die Wahl zu fliehen oder sich aus der Situation herauszureden. Zur Flucht ist ein Fertigkeitswurf für Akrobatik oder Entfesselungskunst gegen SG 25 oder für Heimlichkeit gegen SG 20 (sofern der SC eine Ablenkung hat) erforderlich. Um sich herauszureden, muss ein SC einen Fertigkeitswurf für Bluffen oder Einschüchtern gegen SG 25 oder für Diplomatie gegen SG 30 ablegen. Alternativ kann ein SC mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 35 oder für Motiv erkennen gegen SG 30 erkennen, dass mit den Wachen etwas nicht stimmt.

Entwicklung: Unabhängig vom Ausgang der Fertigkeitswürfe beginnen die Wachen nach der letzten Frage schallend zu lachen – dasselbe geschieht, sollten die SC gewalttätig werden wollen. Der „Sergeant“ greift unter den Kragen seiner Uniform, wo er den Rand einer Gesichtsmaske zu fassen bekommt, die er sich sodann abzieht. Darunter kommt das Gesicht einer Vudrani zum Vorschein. Möglicherweise erkennen die SC die „Wache“ wieder, welche sie zu Beginn des ersten Kapitels vor dem Senatsgebäude durchgewunken hat. Sie sagt: „Ich entschuldige mich, dass wir uns auf Eure Kosten ein wenig lustig gemacht haben. Aber wir mussten prüfen, wie gut Ihr mit aufdringlichen und neugierigen Ordnungshütern und dergleichen umgeht. Willkommen an der Kithara-Akademie, Agenten. Ich bin Kathann Zalar.“ Sollten die SC bei der unerwarteten Prüfung Probleme gehabt haben, gibt Kathann ihnen ein paar Tipps, wie sie ihre Stärken ausspielen oder neugierige Wachen verwirren können, indem sie das Gespräch an sich reißen und selbst lenkende Fragen zu stellen beginnen. Sollten sie sich dagegen gut geschlagen haben, lobt sie ihr Können und lädt sie dann ins Gebäude auf einen Kaffee und eine kurze Führung ein.

Weitere Einzelheiten zu Kathann Zalar findest du in der NSC-Galerie in diesem Band.

Belohnung: Sofern die SC mit den Wachen interagiert haben, ohne vor der letzten Frage handgreiflich zu werden, so belohne sie mit 6.400 EP.

EREIGNIS 2: DIE LÖWENKLINGEN

Kathann gibt den SC eine kurze Führung über den Campus und lässt sie auch dem Unterricht beiwohnen, so die SC dies wünschen, dabei stellt sie sie als „zu Besuch weilende Gelehrte“ vor. Sobald die SC das Areal gesehen haben, bringt sie sie in den Aufenthaltsraum des Lehrkörpers, wo eine weitere (potentielle) Bekannte wartet: **Cassaranda Florint** (NG Menschliche Bardin 3/Schurkin 3/Löwenklinge-AINT 1 Mittleren Alters), welche die SC möglicherweise aus einer Zelle unter der Runden Laube in Yanmass im 3. Kapitel befreit haben. Sofern die SC sie aus dem Gefängnis des Kultes herausgeholt haben, begrüßt sie sie warmherzig wie alte Freunde, sollten sie sie dagegen in ihrem Kerker zurückgelassen haben, ist sie kalt und kritisch und erklärt gegenüber Kathann, dass Eutropias Auserwählte ein Haufen arroganter, egoistischer und nicht vertrauenswürdiger Schakale seien. Unabhängig von Florints Anmerkungen gießt Kathann den SC Kaffee, Tee oder Wein ein. Sofern die SC nicht anderweitig abgelenkt sind, kann jeder einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen Kathanns Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit ablegen, um zu bemerken, dass sie in jede Tasse bzw. jedes Glas *Elixier der Wahrheit* mit hineingießt.

„Die Edle Losacht schien damals beim Empfang hinsichtlich Eurer Gruppe recht optimistisch. Ich freue mich, Euch zu einem nicht ganz so formalen Anlass wiederzutreffen, und natürlich bin ich erfreut, dass Ihr die Geschehnisse im Senat überlebt habt. Ich wäre aber an Folgendem interessiert: Aus welchem Grund arbeitet Ihr für unsere Prinzessin, welches Ziel verfolgt Ihr?“

Jeder SC, der von seinem mit Wahrheitselixier versetzten Getränk getrunken hat, muss einen Willenswurf gegen SG 13 ablegen; misslingt ihm der Rettungswurf, ist er zu einer ehrlichen Antwort gezwungen. Dies ist eine weitere Prüfung, welche Informationen die SC willentlich weitergeben, insbesondere wenn sie unvorbereitet angesprochen oder magisch „ermutigt“ werden. Ein SC besteht die Prüfung, wenn er beobachtet, wie Kathann etwas in sein Getränk gießt, und nicht davon trinkt, wenn ihm sein Rettungswurf gegen die Effekte des Elixiers gelingt oder wenn er zwar magisch zum Antworten gezwungen wird, sich aber diplomatisch oder kreativ ausdrückt.

Letztendlich enthüllt Kathann einige ihrer Motive, warum sie die SC eingeladen hat, zur Kithara-Akademie zu kommen:

„Ich entschuldige mich für das Verhör, doch in meinem Beruf ist Paranoia zum Überleben wichtig. Normalerweise würden die Löwenklingen niemals in Erwägung ziehen, so direkt mit Außenstehenden zusammenzuarbeiten, die zudem über eine politische Agenda verfügen, doch die jüngsten Ereignisse zwingen uns dazu. Wir benötigen schnell jemanden in Zimar. Ich werde Euch gern mehr erklären – sofern Ihr die Ausbildung überlebt.“

Belohnung: Belohne jeden SC, der diese Prüfung besteht, mit 1.200 EP.

EREIGNIS 3: TRAINING

Die SC verbringen die nächste Woche mit intensiven Trainingseinheiten unter Anleitung der Löwenklingen, welche nicht auf Kampf, sondern auf Heimlichkeit, Ablenkung, Beobachtung und Verkleidung ausgelegt sind. Während die richtige Ausbildung zur Löwenklinge Monate oder Jahre dauert, konzentriert sich diese Woche gänzlich auf nützliches Wissen über Zimar und seine Bewohner, von dem genug in die Köpfe der SC gestopft wird, dass sie ein paar Wochen lang zurechtkommen sollten.

Lass jeden SC eine charismabasierende, eine intelligenzbasierende und drei weitere, beliebige Fertigkeiten wählen, auf die er seine Ausbildung konzentriert. Kampffokussierte SC können sich statt auf eine Fertigkeit auf ihre Nah- oder Fernkampfangriffe konzentrieren. Jeder SC kann am Tag einen Angriffswurf gegen RK 22 oder einen Fertigkeitswurf gegen SG 22 ablegen. Ein Erfolg bedeutet, dass der SC eine Woche (7 Tage) an Training für diese Fertigkeit oder Angriffsart erlangt hat. Sobald ein SC diesen Wurf für wenigstens vier seiner ausgewählten Fertigkeiten oder Angriffsarten erfolgreich abgelegt hat, hat er die Trainingsherausforderung bestanden.

Belohnung: Belohne jeden SC mit 1.200 EP, der bei dieser Prüfung Erfolg hat.

TRIUMPHE IM 4. KAPITEL

Sofern du die Regeln für Relikte verwendest (siehe Band 1), um deiner Kampagne ein Gefühl für historisches Gewicht zu verleihen, so enthält das 4. Kapitel des Abenteuerpfades zwei neue Relikte: Milon Jeroth verwahrt den *Ring des Kreuzfahrerpaktes* als Trophäe, während Maxillar Pythareus *Ovetrians Ritterrüstung* trägt. Jeder Triumph ermöglicht einem SC, bei einem seiner mitgeführten Relikte eine neue Triumphfähigkeit zu aktivieren.

EREIGNIS 4: DIE LETZTE PRÜFUNG (HG 14)

Nachdem die SC eine Woche lang mit unterschiedlichen Spezialisten trainiert haben, ruft Kathann Zalar die Helden im großen Saal der Kithara-Akademie zu einer letzten Prüfung zusammen. Wenn die SC eintreffen, lies das Folgende vor:

Mit einer ausladenden Handbewegung präsentiert Kathann einen gewaltigen Konzertsaal. Der Raum ist leer und hallend. „Die Lehrmeister loben Eure Fortschritte der letzten Woche, daher denke ich, dass die Zeit für eine letzte Prüfung eures Könnens gekommen ist.“ Sie deutet auf mehrere verzierte Löwenmasken am Rand der Bühne. „Diese Masken sind Werkzeuge, mit denen die Löwenklingen diskret gefährliche Übungsszenarien simulieren. Sobald Ihr sie aufsetzt, werdet Ihr Gegner sehen, hören und spüren können, als wären sie real. Die Aufgabe ist dabei einfach: Eliminiert die Zeugen. Und seid vorsichtig mit den Masken, da sie recht alt sind.“

Die Löwenmasken strahlen dank eines permanenten *Magische Aura*-Zaubers Magie aus, dienen ansonsten aber nur als Fokus für einen einzigartigen Zauber der Löwenklingen. Dieser Zauber kombiniert *Schattenbeschwörung* und *Tödliches Phantom*. Er erzeugt ein Phantom, das real aussieht und sich auch so anfühlt und auf Angriffe passend reagiert, aber vom Zauberwirker kontrolliert werden kann. Alle Träger der Fokusmasken nehmen an derselben Illusion teil – solange ein Charakter seine Maske trägt, nimmt er einen völlig realen Gegner wahr. Diese Phantome können ein Ziel nicht unter -1 TP reduzieren, sowie ein Ziel den Zustand Bewusstlos erhält, unterliegt es nicht länger dem Effekt des Zaubers.

Kreaturen: Wenn die SC ihre Masken aufsetzen, können sie vier Wachen sehen, die auf der Bühne umherstreifen. Haben alle SC ihre Masken aufgesetzt, deutet eine der Wachen auf die SC und brüllt: „Dort! Nehmt die Verräter fest!“ Dann stürmen die Wachen los und greifen an. Auch dies ist ein Test der Fähigkeiten der SC, sich anzupassen und unorthodox zu denken. Sowie die SC zwei Wachen besiegt haben, beginnen die Phantome zu verwirbeln – die verbleibenden Wachen verschwinden. Dann hören die SC hinter sich ein markerschütterndes Brüllen, wo ein Felsenlindwurm erschienen ist. Das Phantom besitzt dieselben Spielwerte wie ein echter Felsenlindwurm, aber nicht die Fähigkeit Todesfluch. Sollten die SC um Hilfe bitten, sagt Kathann nur: „Schon wieder eine Fehlfunktion? – Cassaranda musste letzte Woche gegen eine zweiköpfige Ziege kämpfen. Bleibt hier, ich hole einen Zauberschmied.“

KRIEG UM DIE KRONE BAND 2
Kapitel 4 Das Auge des Löwen
Hintergrund
Teil 1 Der Weg nach Zimar
Teil 2 Spione unter sich
Teil 3 Angriff auf Abadars Pfeiler
Kapitel 5 Der Erste Löwe
Kapitel 6 Der Löwenthron
Hintergrund
Fortführung der Kampagne
NSC
Kaiserliche Legenden
Regionalbeschreibungen
Die Klingen des Löwen
Die Ulfenwache
Bestiarium

ERFAHRENE LEIBWÄCHTER (4) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 59 (*NKO*, S. 269)

FELSENLINDWURM **HG 14**
EP 38.400
TP 202 (*MHB*, S. 171)

Entwicklung: Der einfachste Weg zum Erfolg besteht im Ablegen der Masken, was die Gefahr beseitigt. Sollten die SC aber in der Illusion verbleiben und den Lindwurm tatsächlich besiegen, ist Kathann von ihrem Können derart beeindruckt, dass sie fehlende Subtilität oder mangelnden Selbsterhaltungstrieb nicht kritisiert. Sie sagt dann nur: „Noch niemand hat den Lindwurm besiegt…“

Belohnung: Sollten die SC die Prüfung bestehen, indem sie ihre Masken ablegen, so belohne sie mit EP, als hätten sie den Lindwurm im Kampf besiegt.

EREIGNIS 5: IM NAMEN DER LÖWENKLINGEN

Nachdem die SC ihre letzte Prüfung vollendet und eventuell benötigte medizinische Versorgung erhalten haben, lädt Kathann sie zu einer letzten Besprechung in ihr Büro ein. Sie bietet Getränke (dieses Mal ohne irgendwelche Zusätze) an und erklärt:

„Ihr zeigt großes Potential. Ich sehe, warum Eutropia sich auf Euch verlässt. Ich bedaure, dass die Thronfolgestreitigkeiten der Beziehung zwischen der Prinzessin und den Löwenklingen geschadet haben, doch letztendlich muss unsere Treue stets der Nation und dem taldanischen Volk gelten. Würden wir bei einem politischen Konflikt Position beziehen, würde dies unserer Macht schaden und unseren Existenzzweck verwässern. Doch nun scheint dieser politische Konflikt auch die nationale Sicherheit zu betreffen. Die Edle Losacht hat uns die von Euch in Zimar erbeuteten Dokumente gebracht, welche sich in dasselbe Bild einfügen, das wir bereits anhand von Berichten aus Sardis, Pol und Demgazi gewonnen haben: Maxillar Pythareus rasselt kriegshungrig mit dem Säbel und scheut nicht davor zurück, taldanisches Blut zu vergießen, um sein Ziel zu erreichen.

Bisher haben wir zu seinen Imperialisten denselben nervösen Frieden gehalten wie zu Eutropias Loyalisten. Doch als wir von den angeblichen qadirischen Angriffen erfuhren, wurden all unsere Agenten in Zimar in einem einzigen, koordinierten Angriff ausgelöscht. Ich bin selbst gerade so als einzige lebend aus der Stadt entkommen. Nun bin ich dort zu sehr bekannt, als dass ich zurückkehren könnte. Ihr müsst die Ermittlungen in Zimar für die Löwenklingen fortsetzen.

Vor Euch liegt keine einfache Aufgabe. Viele halten Pythareus für den Großfürsten von Taldor und er verfügt über passende Verteidigungsmaßnahmen. Zudem wollt Ihr ihn ja des Hochverrats überführen. Offenkundig verfügt er über einen eigenen Spionagering, der von einem gewissen Milon Jeroth geleitet wird. Jeroth gehörte früher zu den Löwenklingen und gehört zu den hinterlistigsten Spionen, die mir jemals begegnet sind. Möglicherweise ist einer unserer Agenten, Gannaius, der Säuberungsaktion ebenfalls entkommen. – Es ist von oberster Priorität, ihn aufzuspüren. Wir können Euch mit falschen Identitäten versehen und ich kann Euch nach Süden bis nach Panemona begleiten und beraten, doch in der Höhle des Löwen werdet ihr allein sein. Ich selbst kann die Stadt nicht betreten, um euch Rückendeckung zu geben, ohne Pythareus‘ Seher zu alarmieren, was zu großen Schwierigkeiten für das Unterfangen führen dürfte. Taldor braucht Euch!“

Ehe die SC aufbrechen, kann Kathann die folgenden Fragen zur Mission beantworten:

Was ist mit den Löwenklingen in Zimar passiert? „Die meisten unserer Verstecke wurden zugleich überfallen und viele unserer Agenten und Informanten waren tot, ehe wir überhaupt realisiert hatten, dass wir angegriffen wurden. Woher sie das Wissen um unsere Unterschlüpfe hatten, weiß ich nicht.“

Warum habt ihr euch bisher im Krieg um die Krone neutral verhalten? / Warum verbündet ihr euch jetzt mit Eutropia? „Unser Existenzzweck besteht darin, das Volk von Taldor und den Staat selbst vor Bedrohungen von außen zu schützen, nicht jemanden auf den Kaiserthron zu bringen oder die Zukunft zu bestimmen. Wären uns nicht die Hände gebunden wie aktuell in Zimar, würden wir lieber weiterhin neutral bleiben und die Nation gegen Opportunisten verteidigen, während das Volk entscheidet, was es will.“

Was sollten wir über Zimar wissen? „Zimar ist eine befestigte Militärstadt und nach Jahrhunderten an den Grenzlinien zwischen Taldor und Qadira paranoider als die meisten. Nahezu jeder Bürger gehört der Miliz an, bis er eine Familie begründet, und fast jeder ist ein fanatischer Patriot. Zudem ist Zimar aber auch das Herz von Taldors Gewürzhandel und stellen die Bürger gern ihre Xenophobie hinten an, wenn sie klingende Münzen verdienen können. Es gibt also einerseits viele misstrauische Augen, andererseits aber auch ein stetiges Kommen und Gehen.“

Mit was für Problemen müssen wir wahrscheinlich rechnen? „Im südlichen Taldor patrouillieren Maxillar Pythareus‘ Soldaten alle wichtigen Straßen. Ihr müsst ihnen aus dem Weg gehen; ich habe dazu eine Route geplant, die über Wege und Straßen führt, welche hauptsächlich von Jägern und Bauern genutzt werden. In der Stadt selbst werdet Ihr von Soldaten, Spionen und paranoiden Bürgern umgeben sein, welche Euch melden werden, solltet Ihr ihnen einen Grund geben. Zu Pythareus‘ persönlichen Helfern zählen eine mächtige, an der Magaambya ausgebildete Seherin namens Avenna, sein Meisterspion Milon Jeroth und sein Haushofmeister Baron Astor Roderus. Ferner ist Zimar das Zentrum einer Abadarsekte, die sich die Schatzkammer und Kette nennt – allesamt gesetzestreue, ordnungsliebende Leute, die Pythareus sicherlich treu sind.“

Wer ist Gannaius? „Er ist eine paranoide, aber sehr talentierte Löwenklinge. Er arbeitet lieber allein. Unsere Erkenntniszauber haben seinen Tod bisher nicht bestätigt, daher hoffen wir, dass er überlebt hat. Zu seinen bevorzugten Verstecken zählt ein Lagerhaus der Morgenlicht-Gewürzimporte im Ziegeldistrikt – Ihr solltet dort mit der Suche beginnen.“

Wer ist Maxillar Pythareus? „Maxillar ist der Oberste Stratege – der Oberbefehlshaber des Militärs von Taldor. Laut ihm selbst und einiger ausgewählter Zeugen wurden er Stunden vor dem Tod des Großfürsten von Stavian III. adoptiert. Er stammt aus einer langen Reihe von Befehls-

habern und Kriegshelden, die stets Zimar mit Stolz erfüllt haben, so dass er für die Einheimischen praktisch ein Gott ist."

Wer ist Milon Jeroth? „Ritter Jeroth war zwar nie formell ein Angehöriger der Löwenklingen, allerdings sind er und seine Familie über Jahrzehnte hinweg für uns tätig gewesen und haben Qadira während des Großen Feldzuges infiltriert. Er ist ein Meister der Verkleidung, ein fähiger Hexenmeister und ein Experte im waffenlosen Kampf, der bei den Mönchen des Klosters der Sieben Formen studiert hat – und ein eiskalter Mörder. Er wird schwer zu finden oder aufzuspüren sein, sollte sich also für Euch auch nur eine minimale Chance ergeben, so schlagt schnell und hart zu, um ihn zur Strecke zu bringen."

Warum benötigen wir falsche Identitäten? „Ich fürchte, Ihr seid zu gut darin, Prinzessin Eutropias Interessen zu wahren – man kennt Euch mittlerweile und Pythareus' Leute wissen bestens, wer Ihr seid. Sie erwarten im Grunde täglich Euren Angriff und sie erzählen Geschichten über Euch, um ihre Kinder zu verängstigen. Und selbst ohne Euren Ruf wäre Zimar immer noch eine Hochburg von Paranoia und Misstrauen, wo die Wachen regelmäßig nach Papieren, Passierscheinen und Identitäten fragen."

Was war der Große Feldzug? „Dieses Element der taldanischen Geschichte kennt doch jedes Kind… Aber gut, wahrscheinlich hat nicht jeder eine umfassende Ausbildung. Der Große Feldzug war ein 524 Jahre andauernder Konflikt zwischen Taldor und Qadira im Süden. Qadira begehrt schon immer den Süden des Reiches und unsere Handelsrouten, wird aber normalerweise von seinen kelischen Herren im Zaum gehalten. Während eines Erbfolgestreites im Padischahreich nutzte Qadira aber die Gelegenheit, um rasch ins Reich einzufallen, Zimar zu erobern und bis zum Porthmos vorzurücken. Unsere Nation hat Jahrhunderte gebraucht, um die verlorenen Gebiete zurückzuerobern.

Schätze: Sobald die SC ihr Training beendet haben, erhält jeder von den Löwenklingen ein Geschenk zur Unterstützung der Mission; jeder SC kann einen Gegenstand von der folgenden Liste auswählen: einen *Gürtel der Großen Konstitution +4*, einen *Gürtel der Riesenstärke +4*, einen *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +4*, einen *Stirnreif der Enormen Intelligenz +4*, einen *Stirnreif der Erwachten Weisheit +4*, einen *Stirnreif des Verführerischen Charismas +4* oder einen *Stirnreif der Geistigen Überlegenheit +2*.

DIE REISE NACH ZIMAR

Zimar liegt etwa 315 km südöstlich von Oppara. Am schnellsten gelangt man dorthin, indem man 135 Kilometer den Porthmos stromaufwärts bis nach Sonkruppe reist und dann den alten Handelsstraßen durch die Steppe zum Handwerkerstädtchen Ortalaca folgt. Die letzte Etappe führt 75 km auf dem Hellweg oder 112,5 km über gewundene Seitenstraßen nach Zimar.

Während der Phase des Wiederaufbaus nach dem Krieg gegen Qadira wurde zwischen Ortalaca und Zimar eine gepflasterte Straße, der Zimar-Hellweg, angelegt, allerdings rät Kathann zur Nutzung einer älteren Handelsstraße, die früher von Bauern, Handwerkern und Holzfällern bereist wurde. Diese alte Straße wird heute kaum noch genutzt – zum einen ist sie nach mehreren Jahrhunderten ohne Pflege und Erhaltungsmaßnahmen in keinem guten Zustand mehr, zum anderen stehen viele der verlassenen Dörfer und Weiler am Straßenrand in dem Ruf, dass es dort spuke. Da sie zudem nicht patrouilliert wird, haben sich in der Region gefährlichere Bewohner niedergelassen; dies resultiert in einer 25% Chance für eine Zufallsbegegnung bei Tage und in einer 10% Chance bei der nächtlichen Rast. Verwende Zufallsbegegnungstabelle 7-65: Gemäßigte Ebenen im *Spielleiterhandbuch* auf Seite 227.

Zu Fuß dauert die Reise von Oppara nach Zimar 10 Tage oder 6 Tage zu Pferde. Kathann rät vom Fliegen ab – fliegende Kreaturen könnten von Pythareus' Patrouillen leichter entdeckt werden und diese würden Berichten über entsprechende Sichtungen auch nachgehen.

INSPIRIERTE INFILTRATOREN

Die Ausbildung, welche die SC erhalten, verleiht ihnen einen realen Vorteil bei der Infiltration von Zimar: Pro Ereignis, das ein SC erfolgreich abgeschlossen hat, erhält er zwei Punkte Inspiration. Bei **Ereignis 5** haben alle automatisch Erfolg, so dass jeder wenigstens zwei Punkte Inspiration besitzen sollte. Ein SC kann einen Punkt Inspiration als Freie Aktion ausgeben, um 1W6 auf das Ergebnis für einen Wurf für eine der fünf Fertigkeiten (oder Angriffswürfe), die er während **Ereignis 3** gewählt hat, zu addieren. Alternativ kann er zwei Punkte Inspiration ausgeben, um 1W6 auf das Ergebnis eines anderen Angriffs-, Fertigkeits- oder Rettungswurfes zu addieren.

Diese Inspirationspunkte haben allerdings nur einen eingeschränkten Wert. Sie repräsentieren Wissen über lokale Fakten, Namen und den hiesigen Jargon, das nur in und um Zimar von Nutzen ist. Im Gegensatz zum Inspirationsvorrat eines Ermittlers erlangen die SC diese Punkte nicht zurück – sie stellen einen einmaligen Vorteil im Rahmen des Abenteuers dar (oder falls ihre Abenteuer die SC jemals wieder nach Zimar führen sollten). Sollte ein SC über Inspiration aus einer anderen Quelle (z.B. aufgrund von Ermittlerstufen oder des Talents Amateurermittler[ABR VI]) verfügen, so führe separat über diese Punkte Buch. Sollte ein SC über einen größeren Inspirationswürfel dank einer Klassenfähigkeit verfügen, kann er diesen statt des 1W6 auch für die durch die Löwenklingenausbildung erlangten Inspirationspunkte nutzen. Ansonsten funktioniert diese Inspiration wie die Fähigkeit der Ermittlerklasse[ABR VI].

PANEMONA

Das winzige Bauerndorf Panemona liegt 22,5 km nordöstlich von Zimar und produziert einen Großteil des Getreides und der Kräuter für die Stadt. Der Ort ist wichtig genug für ein eigenes Gasthaus, ansonsten aber so abgelegen, dass man ihn leicht vergisst. Daher rasten hier gern Spione und Kriminelle. Kathann begleitet die SC bis nach Panemona, wo ein Kontaktmann namens Cyricus sie treffen und mit Ausweispapieren versorgen wird.

Der Gasthof Zur Windmühle steht an einer Straßenkreuzung und ist leicht zu entdecken dank seines roten Ziegeldaches und der kleinen Windmühle, die eine Pumpe antreibt, welche Wasser zum Gebrauch in die Stallungen und Gästezimmer pumpt. Es gibt zwei Dutzend gemütliche Zimmer, einen Stall und einen großen Schankraum für Einheimische und Durchreisende. Über dem Eingang

KRIEG UM DIE KRONE BAND 2
Kapitel 4 Das Auge des Löwen
Hintergrund
Teil 1 Der Weg nach Zimar
Teil 2 Spione unter sich
Teil 3 Angriff auf Abadars Pfeiler
Kapitel 5 Der Erste Löwe
Kapitel 6 Der Löwenthron
Hintergrund
Fortführung der Kampagne
NSC
Kaiserliche Legenden
Regionalbeschreibungen
Die Klingen des Löwen
Die Ulfenwache
Bestiarium

ANDERE INFILTRATIONS-METHODEN

Die Kapitelhandlung geht davon aus, dass die SC die Identifikationspapiere verwenden, die sie von Cyricus erhalten, und Zimar durch die Stadttore betreten. Es gibt aber noch einige andere Möglichkeiten, um in die Stadt zu kommen:

Zimar hat einen Hafen am Jalrune, doch wer mit dem Boot eintrifft, wird ähnlich umfassend überprüft wie am Stadttor. Es ist möglich, über die 18 m hohe Stadtmauer zu klettern (SG 25) oder zu fliegen, doch da alle 30 m Wachen stationiert sind, ist es im Grunde unmöglich, dabei nicht bemerkt zu werden. Sollten die SC nach Zimar teleportieren, besteht eine Chance von 25%, dass ein loyaler Bürger ihr plötzliches Auftreten bemerkt und die Stadtwache alarmiert, welche den Zwischenfall berichtet und mit Ermittlungen beginnt.

Siehe auch **Bereich A** hinsichtlich Richtlinien zu den Reaktionen, welche die SC hervorrufen können, sollten sie beim Betreten der Stadt achtlos vorgehen oder Aufmerksamkeit erregen.

hängt ein Schild „Zur Windmühle“. Neben dem Gebäude steht ein Wegweiser: „Zimar 22,5 km“, „Landarr 13,5 km“, „Zimar-Hellweg“ und „Alte Handelsstraße“.

Kathann trennt sich von den SC mit den Worten: „Wir sind da. Cyricus wird in ein paar Stunden hier sein. Ich habe eine Verabredung mit einem Kontaktmann weiter östlich, sollte aber in ein paar Tagen wieder hier sein. Ihr solltet gleich morgen früh weiterreisen. Und vergesst nicht, dies ist keine politische Angelegenheit, hier geht es um die Sicherheit Taldors. Wir benötigen Beweise über Maxillar Pythareus‘ Verfehlungen. Gannaius bei den Morgenlicht-Gewürzimporten sollte wissen, wo Ihr am besten anfangt.“

Schätze: Vor ihrem Aufbruch überreicht Kathann den SC einen *Zauberstab: Verständigung* und weist sie an, nicht zu zögern sie zu kontaktieren, falls sie einen Rat brauchen oder etwas Wichtiges entdecken.

Ein Treffen mit einem Schmuggler

Etwa anderthalb Stunden nach Ankunft der SC in Panemona trifft auch Cyricus ein und winkt die SC in eine abgenutzte Sitzecke hinten im Schankraum des Gasthauses. Der stoppelbärtige, nervöse Halb-Elf schmuggelt seit Jahrzehnten Waren und Personen nach Zimar hinein und hinaus. Früher hat er im städtischen Amt für Handel gearbeitet, so dass er mit der Bürokratie vor Ort vertraut ist. Sowie die SC sich zu ihm gesetzt haben, beginnt er:

„So, um euch geht es also. Ich bin Cyricus. Ich komme gerade aus Zimar und es sieht nicht gut aus – die Wachen kontrollieren die Papiere an den Toren noch sorgfältiger als sonst. In der Stadt selbst sind viele Patrouillen unterwegs. Manchmal wird man ohne Grund angehalten und befragt. Viele meiner Bekannten wurden verhaftet, weil sie gefälschte Ausweispapiere und -dokumente dabeihatten, daher musste ich für euch echte Papiere organisieren. Die hier kommen den Beschreibungen am nächsten, die mir Zalar geschickt hat. Schaut sie euch an, welche am besten passen. Ihr müsst aber mit euren Verkleidungen kreativ sein.“

Der Schmuggler hat Ausweispapiere für die in der folgenden Übersicht genannten Identitäten. Sollte deine Gruppe mehr als vier SC umfassen, solltest du dir möglicherweise weitere Optionen ausdenken. Um die Dokumente benutzen zu können, müssen sich die SC passend zur jeweiligen Beschreibung verkleiden – vergiss nicht, dass eine Verkleidung als Angehöriger des anderen Geschlechts, eines anderen Volkes, einer anderen Alters- oder anderen Größenkategorie jeweils mit Mali verbunden ist. Diese Leute kennt kaum jemand in Zimar, daher unterliegen konkurrierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung keinem Modifikator für Vertrautheit. Die meisten Bürger und Besucher in Zimar haben Ausweispapiere bei sich, daher können die SC ggf. später besser passende Dokumente von anderen stehlen und neue Identitäten annehmen.

Name	Identität	Notizen
Argentea	Halb-Elfe	Reisende Sängerin aus Oppara
Basilia Aconian	Menschenfrau (Taldani) Mittleren Alters	Baronin aus Oppara
Cadonia	Menschenfrau (Taldani)	Händlerin aus Demgazi
Karl Langbaen	Alter Mensch (Garundi)	Bauer aus Landarr
Marozia tan	Menschenfrau (Vudrani)	Heilerin aus Elbis-
Zadim al-Hadir	Mensch (Keleschite)	Grobschmied aus Zimar
Zenobius Baccar	Mensch (Taldani)	Ritter aus Löwenwacht
Zifer Arpador	Halbling	Bäcker aus Ortalaca

Cyricus kann den SC ferner einige Fragen zur Stadt beantworten. Er ist nicht mit den Löwenklingen selbst verbündet, sondern gehört zu den persönlichen Kontakten Kathann Zalars und arbeitet hin und wieder als freier Agent für sie. Daher weiß er auch nichts über das Schicksal der anderen Löwenklingen von Zimar oder Pythareus‘ Spionagenetzwerk.

Wie kommen wir in die Stadt? „Am besten direkt durch die Vordertür – viel weniger verdächtig, als wenn man durch ein Fenster einsteigt. Am Stadttor wird man eure Papiere überprüfen und fragen, was ihr in Zimar wollt, doch wenn ihr einen kühlen Kopf bewahrt und keine offensichtlichen Waffen oder Schmuggelware mit euch führt und auch ausseht, wie in euren Papieren beschrieben, ist alles in Ordnung. Meistens jedenfalls.“

Was wird an den Toren überprüft? „Man prüft die Ausweispapiere und ob die Beschreibung darin auf den Träger zutrifft. Solltet ihr eine Menge Wertsachen oder magisch wirkende Gegenstände mit euch führen, wird dies Verdacht erwecken, außer ihr gehört dem Adel an oder seid Gelehrte. Ebenso werden sie Fragen stellen, z.B. was ihr in Zimar wollt und ob ihr Taldor und Großfürst Pythareus treu ergeben seid.“

Warum können wir nicht einfach nach Zimar fliegen oder teleportieren? „Auf den Mauern sind hunderte von Wachen postiert. Ihr müsst es ganz ruhig und geschickt angehen. Und auch in der Stadt selbst können Wachen eure Papiere überprüfen, ihr braucht sie also, egal wie ihr die Stadt betretet. Vielleicht könnt ihr in die Stadt hineinteleportieren, sobald ihr eine ruhige Ecke oder zwei kennt, ansonsten wirkt nichts verdächtiger als ein Haufen gut bewaffneter Fremder, die in einer Rauchwolke auftauchen.“

Warum können wir nicht einfach gefälschte Papiere verwenden, bei denen die Beschreibungen auf uns zutreffen? „Schaut mal her: Durch das Material zieht sich ein Seidenfaden. Dann hier die silbernen Markierungen. Sehr kunstfertige Kalligraphie. Und ein offizieller Stempel aus Demgazi. Sehr schwer zu fälschen. Vor sechs Monaten wäre eine unbeholfene Fälschung kaum aufgefallen, doch seit Ausbruch des Streits um den Thron glaubt jede Wache, es läge an ihr, Eutropias Attentäter zu fangen, so dass alle genau hinsehen."

Kannst du uns bei den Verkleidungen helfen? „Klar – ich kann euch ein paar Dinge verkaufen wie Schminkzeug, einige magische Gegenstände und alle möglichen Kleidungsstücke, ist alles in meinen Satteltaschen und mein Pferd steht im Stall.

Sobald die SC ihre Identitäten ausgewählt und einen Plan formuliert haben, aber ehe sie ihre Verkleidungen testen konnten, werden sie von der Ankunft einer Gruppe Wachen im Gasthaus unterbrochen.

Belohnung: Belohne die SC mit 9.600 EP, sowie sie in Panemona eingetroffen sind, ihre neuen Identitäten erhalten und einen Plan zum Infiltrieren von Zimar gefasst haben.



DIE INSPEKTION (HG 11)

Gerade als die SC ihr Geschäft mit Cyricus abschließen, betritt eine Gruppe Soldaten den Schankraum und will die Reisepapiere der Anwesenden sehen. Der Halb-Elf verfällt sofort in Panik und flüstert hektisch: „Die suchen mich! Ihr müsst mir helfen, mich zu verstecken! Wenn sie mich fangen, werden sie die Wahrheit aus mir herausfoltern!"

Kreaturen: Vier Zimar-Wächter — Elitestadtwachen, die aufgrund ihrer brennenden Treue gegenüber Pythareus ausgewählt wurden — wurden nach Panemona geschickt, um einem anonymen Hinweis nachzugehen, dass sich dort ein Schmuggler mit seinen Kunden treffen würde. Zwei der Wächter überprüfen die Papiere, während die beiden anderen die Vordertür bewachen. Nach 3 Runden brüllt der Wirt, **Papa Rasso** (CN Dorfälterster; *NKO*, S. 258) die Soldaten an, sie sollen aufhören seine Gäste zu belästigen. Dies sorgt für 2 Runden für Ablenkung, dann eskortieren die Wachen an der Tür ihn in seine Küche zurück, so dass die Tür für weitere 2 Runden unbewacht bleibt. Die SC können klar hören, dass der alte Mann verprügelt wird.

Die Wachen suchen nicht zwangsläufig nach den SC. Ihr Hauptziel ist Cyricus, daher inspizieren sie die Reisepapiere der Helden nur oberflächlich. Die SC können die Wachen leicht zufriedenstellen, indem sie ihnen den panischen Schmuggler aushändigen. Alternativ können sie den Halb-Elfen rasch verkleiden oder die von Papa Rasso geschaffene Ablenkung nutzen, um Cyricus durch die Küche hinauszuschmuggeln oder mit einem Zauber hinaus zu transportieren.

Sollten die SC von den Soldaten befragt werden und sollte Cyricus nicht offensichtlich anwesend sein, so können sie mit einem Fertigkeitswurf für Bluffen Ahnungslosigkeit vortäuschen oder mit einem Fertigkeitswurf für Einschüchtern die Soldaten anknurren. Diplomatie ist komplizierter, da die Wachen sich nicht leicht beeindrucken lassen – wenn die SC mittels Diplomatie die Wachen dazu bringen wollen, sie einfach zu übersehen, unterliegt der Wurf einem Malus von -5.

Sollten alle Stricke reißen, können die SC diese Soldaten immer noch angreifen – in Panemona riskieren sie nicht, durch Gewalt weitere Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, wie dies in Zimar der Fall wäre. Allerdings versetzt das plötzliche Verschwinden einer Patrouille andere Wachen für die nächsten 1W4 Tage in Unruhe, was den Soldaten einen Situationsbonus von +2 auf Würfe verleiht, um Verkleidungen zu durchschauen oder falsche Dokumente zu erkennen.

ZIMAR-WACHEN (4) **HG 7**

EP je 3.200

Menschlicher Kämpfer 8
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 20 (+7 Rüstung, +3 Schild)
TP je 88 (8W10+40)
REF +3, **WIL** +7, **ZÄH** +10; +2 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Langschwert [Meisterarbeit] +14/+9 (1W8+4/19–20)
Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +10/+5 (1W8+3/×3)
Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +1)

TAKTIK

Im Kampf Wächter trainieren, als Paare zu kämpfen, wobei jeder die Schwachstellen des anderen abdeckt. Ihre Gemeinschaftstalente verbessern die RK und Rettungswurfboni um jeweils 1, solange sie zueinander angrenzend sind. Sie nutzen Heftiger Angriff, wann immer es ihnen möglich ist.
Moral Wächter kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 10, **KO** 16, **IN** 12, **WE** 14, **CH** 8
GAB +8; **KMB** +11; **KMV** 21
Talente Abhärtung, Abschütteln[ABR II], Eiserner Wille, Gemeinsame Gelegenheit[EXP], Heftiger Angriff, Schildfokus, Schildwall[EXP], Wachsamkeit, Waffenfokus (Langbogen), Waffenfokus (Langschwert)
Fertigkeiten Beruf (Soldat) +7, Einschüchtern +8, Mit Tieren umgehen +8, Motiv erkennen +10, Reiten +7, Wahrnehmung +10
Sprachen Gemeinsprache, Kelisch
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2

Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut*, *Trank: Schwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenpanzer +1*, *Leichter Stahlschild +1*, Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (+3 ST) mit 20 Pfeilen, Langschwert [Meisterarbeit], *Talisman gegen Verwandlung*[ARK], *Resistenzumhang +1*, Trillerpfeife, silberne Wächtermarke (Wert 50 GM), 240 GM

Schätze: Eigentlich hatte Cyricus geplant, den SC Schminkzeug usw. zu verkaufen, aber wenn sie ihn vor den Wächtern beschützen, schenkt er ihnen die folgenden Dinge: Schminkzeug, eine Heilertasche, vier Sätze Kleidung eines Kunsthandwerkers, einen Satz Kleidung eines Unterhaltungskünstlers, einen Satz Kleidung eines Adeligen und drei Schals mit Taschen[ARK], sowie einen *Trank: Unsichtbarkeit* und einen *Umhang des Heckenmagiers*[ARK] *(Bannmagie)*.

Entwicklung: Besiegen die SC die Zimar-Wächter, so verschafft ihnen dies eine weitere Option, wie sie in die Stadt hineinschleichen könnten – verkleidet als Wachen! Die Stadtwache ist mit über 100 Angehörigen recht groß und umfasst Angehörige aller Geschlechter und verschiedener Menschengruppen, es gibt aber kaum Nichtmenschen unter ihnen. Sollten die SC sich als Wächter verkleiden, müssen sie nicht zu den Beschreibungen in Cyricus' entwendeten Ausweispapieren passen, allerdings erhalten andere Wächter einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um die Verkleidung zu durchschauen – schließlich kennt man sich untereinander!

A. STADTTORE (HG 12)

Die hohe und massive Stadtmauer von Zimar verfügt über zwei große Tore. Das äußere Tor jedes Torhauses ist eine große hölzerne Doppeltür (Härte 5, 40 TP, Gegenstand zerschmettern SG 25), bei der innen ein Balken vorgelegt werden kann. An jedem Ende des Torweges befindet sich ein starkes eisernes Fallgitter (Härte 10, 120 TP, Gegenstand zerschmettern SG 30), das mittels einer Winde im Torhaus angehoben wird. Am Fuß der jeweiligen Winde befindet sich ein Hebel, wird dieser als Bewegungsaktion umgelegt, rasen die Fallgitter nach unten. Tagsüber stehen die Tore offen, von Sonnenuntergang bis zum Sonnenaufgang sind sie geschlossen; nur Militäreinheiten werden in dieser Zeit ein- oder hinausgelassen. In der Decke des Torweges sind viele Mordlöcher eingelassen, so dass die Wachen im Wachhaus Angreifer unter Beschuss nehmen können. *Dauerhafte Flammen* erhellen nachts die Wehrgänge auf den Mauern.

Kreaturen: Vier Zimar-Wächter inspizieren die Papiere von Besuchern. Das Kommando führt ein Inquisitor der Abadarsekte der Schatzkammer und Kette. Die Mitglieder dieses ultraorthodoxen Ablegers der Abadarkirche glauben, dass Taldor zerfalle, weil seine Bürger weich geworden seien und man ihnen ihren freien Willen gelassen habe, so dass sie mehr mit persönlichen Angelegenheiten und gesellschaftlichem Vorankommen beschäftigt seien als mit dem Rückgewinn des Ruhmes und der Reinheit ihrer einst großartigen Nation. Die Sekte sehnt sich nach der Rückkehr von Disziplin und einer strikten gesellschaftlichen Hierarchie. Im hypernationalistischen Zimar ist die Sekte durchaus beliebt, jenseits der Stadttore verfügt sie aber über keinerlei Einfluss. Letzteres könnte sich nun aber ändern, da ihre Interessen und die Maxillar Pythareus' übereinstimmen und sie diesen freudig als ihren neuen Kaiser anerkannt haben.

Der Templer ist mit Papierkram beschäftigt und abgelenkt, wenn die SC eintreffen, so dass nur die Wächter die Ausweispapiere inspizieren. Nach Überprüfung der Papiere prüft ein Wächter, ob der fragliche SC der Beschreibung darin entspricht (Modifikator von +10 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung). Ebenso halten die Wächter nach offenkundiger Schmuggelware oder ungewöhnlichen Besitztümern Ausschau wie z.B. offensichtlich magischen Gegenständen oder Waffen. Solange ein SC sich nicht verdächtig verhält, nimmt der Soldat 10 auf seinen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung.

Sollten sich mehrere SC zugleich einem Stadttor nähern, fragen die Wachen, ob die SC zusammen reisen. Da man in Zimar recht konservativ hinsichtlich der Geschlechterrollen ist, erhalten die SC einen Situationsbonus von +2 auf ihre Fertigkeitswürfe für Verkleiden, wenn eine Frau mit einem Mann ähnlicher Gesellschaftsschicht oder ein Kind mit einem Erwachsenen reist, da die Soldaten dann weniger achtsam sind.

Gelingt der Fertigkeitswurf eines SC für Verkleiden, wird er von der Wache durchgewunken. Scheitert der Wurf um mehr als 5, versucht die Wache sofort ihn festzunehmen. Sollte der Wurf um bis zu 5 misslingen oder der SC sich verdächtig verhalten oder für seine Tarnidentität ungewöhnliche Dinge mit sich führen (z.B. ein angeblicher Heiler, der schwere Waffen dabeihat), besteht die Wache auf folgender Befragung (bei Adeligen oder erkennbar Höhergestellten nutzt die Wache das Ihr, ansonsten das Du):

„Grund der Reise?" Der SC muss einen Fertigkeitswurf für Bluffen oder eine passende Berufsfertigkeit gegen SG 15 ablegen, um eine glaubhafte Begründung abzuliefern.

„Führst du magische Gegenstände oder illegale oder verbotene Gegenstände mit dir?" Sofern offenkundig magische Gegenstände verborgen sind und der SC mit „Nein" antwortet, fragt der Soldat nicht weiter nach. Sollte der SC verdächtig gut ausgerüstet wirken, bittet der Soldat den Templer, seinen Verdacht mittels *Magie entdecken* zu bestätigen. Sollte der SC definitiv zu reich sein für seine angebliche Identität, versuchen die Wachen ihn festzunehmen. Ein als Adeliger auftretender SC kann allerdings eine beliebige Anzahl magischer Gegenstände mit sich führen, ohne Verdacht zu erwecken.

Falls das Äußere der SC irgendwelche Aspekte qadirischer Kultur ausdrücken oder der SC sarenitische Symbole tragen sollte, er kein Mensch oder Halb-Elf zu sein scheint oder anderweitig für die Seite der Loyalisten eingestellt wirkt, stellt die Wache zudem die folgende Frage:

„Was ist die oberste Pflicht jedes Bürgers?" Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie oder Lokales) gegen SG 15 kann ein SC sich ins Gedächtnis rufen, dass es in Zimar die höchste Pflicht eines jeden ist, die Stadt und die Grenze zu verteidigen. Eine andere patriotische oder pro-imperialistische Antwort genügt ebenfalls.

Sollte den SC während des Verhörs ein Fertigkeitswurf misslingen, wollen die Soldaten ihn verhaften, damit ein Richter sich um ihn kümmern kann. Sollte ein Kampf ausbrechen, versucht jeder Wächter als Bewegungsaktion seine Alarmpfeife zu blasen, um Hilfe herbeizurufen. Sollte ein Wächter Alarm geben, trifft 1W6 Runden später eine weitere Gruppe aus vier Wachen von der anderen Seite des Torweges ein.

ZIMAR-WÄCHTER (4) **HG 7**

EP je 3.200

TP je 88 (siehe Seite 13)

TEMPLER DER SCHATZKAMMER UND KETTE **HG 9**

EP 6.400

Menschlicher Inquisitor[EXP] (Ketzer[ABR]) von Abadar 10
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +8; **Sinne** Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ablenkung, +2 GE, +7 Rüstung)
TP 98 (10W8+50)
REF +6, **WIL** +12, **ZÄH** +11

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf Speer [Meisterarbeit] +8/+3 (1W8/×3)
Fernkampf *Gerufene Leichte Armbrust +1*, +10 (1W8+1/19–20)
Besondere Angriffe Richtspruch 4/Tag (2 zugleich), Verderben (10 Runden/Tag),
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 10; Konzentration +12)
1/Tag — Stab der Ordnung (5 Runden)
5/Tag — Hauch der Ordnung
Zauberähnliche Inquisitorenfähigkeiten (ZS 10; Konzentration +12)
Beliebig oft — *Gesinnung entdecken*, *Lügen erkennen* (10 Runden/Tag)
Bekannte Inquisitorenzauber (ZS 10; Konzentration +12)
4. (1/Tag) — *Bewegungsfreiheit*, *Zorn der Ordnung* (SG 16)
3. (3/Tag) — *Gebet*, *Gleißendes Licht*, *Schwere Wunden heilen*, *Unsichtbarkeit aufheben*
2. (5/Tag) — *Gedanken wahrnehmen* (SG 14), *Klopfen*, *Person festhalten* (SG 14), *Stille* (SG 14), *Tadel*[EXP] (SG 14)
1. (6/Tag) — *Erzwungene Stille*[ABR] (SG 13), *Handlung untersagen*[ABR] (SG 13), *Schild des Glaubens*, *Segnen*, *Verhör*[ABR] (SG 13)
0. (beliebig oft) — *Aussieben*[EXP], *Benommenheit* (SG 12), *Brandzeichen*[EXP] (SG 12), *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*
Domäne Ordnung

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollte ein Templer mit einem Kampf rechnen, wirkt er *Gebet*, um sich und nahe Verbündete zu stärken (dies ist nicht in diesen Spielwerten enthalten).
Im Kampf Der Templer aktiviert seine Richtsprüche Gerechtigkeit und Schutz, um seinen Angriffsbonus und seine RK um 3 anzuheben; seine Unterarmpanzer dehnen diesen Bonus auf seine KMV und Konzentrationswürfe aus. Er nutzt Göttliches Eingreifen, um die Soldaten unter seinem Kommando zu beschützen, und Zauber wie *Stille* und *Person festhalten*, um gegnerische Zauberkundige auszuschalten. Schließlich aktiviert er seine Fähigkeit Verderben und eröffnet das Feuer mit seiner Armbrust.
Moral Ein Templer kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 14, **KO** 16, **IN** 12, **WE** 14, **CH** 10
GAB +7; **KMB** +7; **KMV** 20
Talente Abhärtung, Ausguck[EXP], Eiserner Wille, Gemeinsame Gelegenheit[EXP], Göttliches Eingreifen[ABR], Kernschuss, Plätze tauschen[EXP], Präzisionsschuss, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Akrobatik –1 (Springen –5), Beruf (Schreiber) +10, Bluffen +10, Diplomatie +13, Einschüchtern +18, Heimlichkeit +9, Klettern +5, Motiv erkennen +15, Schwimmen +5, Wahrnehmung +15, Wissen (Adel) +11, Wissen (Religion) +14
Sprachen Gemeinsprache, Kelisch
Besondere Eigenschaften Durchdringender Blick +5, Einzelkämpfertaktik, Richtspruch des Entkommens, Spuren lesen +5, Spuren verwischen
Kampfausrüstung *Elixier des Drachenodems*[ARK] (Blau); **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte +1*, *Gerufene Leichte Armbrust +1* mit 30 Bolzen, Speer [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*, *Unterarmpanzer des Inquisitors*[ARK], *Schutzring +1*, goldenes Heiliges Symbol des Abadar (Wert 100 GM), 450 GM



ZIMAR-WÄCHTER

Schätze: Cyricus weiß nicht, dass eine der von ihm für die Löwenklingen entwendeten Identitäten (wahrscheinlich Baronin Aconian, Cadonia oder Ritter Baccar, aber wähle jene unter den gewählten Identitäten, die am besten passt) einen Wagen voller Handelsgüter bei den Wachen zur Verwahrung zurückgelassen hat. Sobald alle SC das Tor durchschritten haben (solange kein Kampf ausgebrochen ist), läuft ihnen ein Wächter nach, hält sie auf und erklärt nachdrücklich: „Ihr habt Eure Lagergebühren nicht entrichtet. Außerdem müsst ihr eine Strafgebühr bezahlen und Euren Wagen fortschaffen!"

Die Gebühr beträgt 150 GM. Bei dem Wagen handelt es sich um einen robusten, aber ansonsten unauffälligen Karren, über den eine Plane gezogen wurde. Er enthält ein großes Zelt, eine Kiste mit Rationen, ein Fass mit Wasser und zwei verschlossene Kisten (Mechanismus ausschalten SG 35). In einer Kiste befinden sich mehrere Sätze Kleidung zum Wechseln und Körperpflegezeug. In der anderen lagern fünf Ballen Seide (Wert je 10 GM), ein Platinibex mit Rubinaugen (Wert 800 GM), drei *Tränke: Gasförmige Gestalt*, eine *Aegis der Erholung*, eine *Gebetskerze*, ein *Heiliger Kurzspeer +1* (eingewickelt in einen angesengten Ballen Seide) und eine *Schwächere Gebetsperlenkette*. Der unverhoffte Reichtum ist ein noch größerer Glücksfall für die SC, da der Speer in der Kiste ihnen ermöglicht, Milon Jeroths Schadensreduzierung zu durchdringen, sollten sie die wahre Natur des Rakschasas erkennen.



TEMPLER DER SCHATZKAMMER UND KETTE

Entwicklung: Sollten die Wachen Alarm geben und die SC kämpfen oder den Wachen entkommen, weiß auch bald der Rest von Zimar über die Anwesenheit verdächtiger Fremder in der Stadt und erleiden die SC einen Malus von -5 auf alle Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie oder Verkleiden für 1W6 Tage.

Belohnung: Falls die SC nach Zimar hineinkommen, ohne die Soldaten zu bekämpfen, so belohne sie mit EP, als hätten sie die Gruppe im Kampf besiegt.

TEIL 2: SPIONE UNTER SICH

In Zimar sind die SC auf sich selbst gestellt. Sie sollten Maxillar Pythareus' Verschwörung auf den Grund gehen und nach Beweisen suchen, die ihn des Verrats an Taldor überführen. Zu Beginn haben sie nur einen Hinweis – den Unterschlupf der letzten Löwenklinge in der Stadt im Ziegeldistrikt, welcher während der von Maxillar Pythareus organisierten Überfälle nicht aufgeflogen ist. Dort könnten die SC auf weitere Hinweise stoßen, die sie zu einer vermissten Löwenklinge und Maxillar Pythareus' Meisterspion, Ritter Milon Jeroth, führen könnten.

Die auf der Hand liegende Spur ist die Löwenklinge Gannaius; dieser Agent könnte noch am Leben sein und sich verstecken. Kathann hat die SC angewiesen, sich eines seiner regulären Verstecke anzusehen: das Lagerhaus der Morgenlicht-Gewürzimporte. Dies führt die SC aber in eine gefährliche Falle. Die Löwenklingen wissen nicht, dass Gannaius kein Opfer, sondern der Grund der gegen die Organisation in Zimar gerichteten Säuberungsaktion war! Der ewig paranoide und unsichere Gannaius war nämlich zu der Überzeugung gekommen, dass seine mangelnden Fortschritte bei den aktuellen Vorkommnissen ihn für die Löwenklingen wertlos gemacht hätten und diese ihn sicherlich bald (endgültig) aus dem Verkehr ziehen würden. Er wollte daher ein paar Geheimnisse an Milon Jeroth verkaufen, um die Geldmittel zu bekommen, um in Absalom einen Neuanfang zu machen. Allerdings sah Milon das ein wenig anders – warum geben, wenn man ebenso gut nehmen kann?! Er entführte Gannaius daher und folterte alles ihm Bekannte über die Operationen der Löwenklingen in Zimar aus ihm heraus. Das Lagerhaus der Morgenlicht-Gewürzimporte wurde von seinen Leuten in Ruhe gelassen und wird auch nicht bewacht, da es ihm nun als Falle für alle Löwenklingen und mit der Organisation Assoziierte dient, welche vielleicht noch in der Stadt verweilen oder für Ermittlungen nach Zimar kommen.

Dieser Abschnitt des 4. Kapitels bringt die SC mit Milons wichtigsten Leuten in der Stadt in Konflikt. Dessen Spionage-

netzwerk besteht aus tausenden bezahlten oder erpressten Informanten in Taldor und Qadira. Nahezu alle sind rangniedrige Beamte oder Bedienstete, welche bei Kämpfen keine Rolle spielen und auch für die Handlung in Zimar nicht relevant sind. Milons engster Kreis dagegen hält eisern zusammen. Seine Hauptagenten sind andere Rakschasas aus der Region, deren Gabe des Gestaltwandels sein Netzwerk aus halsabschneiderischen Spionen größer wirken lässt, als es eigentlich ist. Ein halbes Dutzend dieser Rakschasas hält sich aktuell in der Wasserhügelvilla (siehe Bereich **D**) auf, während ein weiteres Dutzend über Taldor verteilt ist. Milons Vollstrecker sind die Mönche der Sieben Formen der Sünde (siehe Bereich **F**), ein Ableger des nahen Klosters der Sieben Formen, den Milon vor gut einhundert Jahren mitbegründet hat. Diese Mönche meucheln in aller Stille seine Rivalen und schüchtern sonstige Ziele ein. Und letztendlich beherbergt und beschäftigt Milon noch im Namen des Kreises der Makellosen die Schwestern der Schwelgerischen Träume (siehe Bereich **E**), jene Nachtvetteln, welche für die Geheimorganisation die Ebenen nach spirituellem Treibgut für ihre künstliche Seele abgegrast haben. Der Vettelzirkel ist dann in Zimar geblieben, um dabei zu helfen, Pythareus' zu beeinflussen und Milon mit Informationen über seine Feinde zu versorgen, allerdings werden die Vetteln zunehmend ambitionierter.

Die SC werden es früher oder später mit diesen Gruppierungen zu tun bekommen – spätestens wenn diese die Verteidigungsmaßnahmen von Abadars Pfeiler im dritten Teil verstärken, wenn man sie nicht vorher ausgeschaltet hat. Solange die SC sich unauffällig in der Stadt bewegen, sollten sie imstande sein, Informationen zu diesen Gruppen zu erlangen, sie auszuschalten oder vielleicht sogar auf ihre Seite zu ziehen. Jede Gruppierung verfügt zudem über Informationen über den Hohen Strategen Maxillar Pythareus, welche ausreichen, um seine Schuld gegenüber den Löwenklingen zu beweisen, so dass diese schließlich die SC bitten werden, sich um den General zu kümmern.

Die Löwenklingen zögern verständlicherweise, einen der mächtigsten Politiker und militärischen Kommandeure Taldors zu eliminieren. Zum einen macht dies die Nation zumindest kurzfristig sehr verwundbar, zum anderen würde dies die bisherigen kleinen Geplänkel der zerstrittenen Parteien zu Aufständen und einem Bürgerkrieg eskalieren. Aus diesem Grund benötigen die Löwenklingen wenigstens drei nachhaltige Beweise für das verräterische Verhalten des Hohen Strategen. Im Laufe dieses und des dritten Teils des 4. Kapitels können die SC mehrere solche Beweise finden: Milon Jeroths Brief an den Kreis der Makellosen (siehe Bereich **C**), die Aktenordner der Schwestern der Schwelgerischen Träume (siehe Bereich **E4**), der schriftliche Mordauftrag im Besitz von Schwester Qan Graam im Kloster der Sieben Formen der Sünde (siehe Bereich **F10**) und der Dolch, mit dem Tae Amalon getötet wurde (siehe Bereiche **D12** und **G**). Kreative SC können noch weitere Beweise auftun, z.B. indem sie Milon Jeroth nach dessen Tod magisch verhören, Maxillar direkt ausspionieren und sein Schuldbekenntnis mit ihrem Mechanischen Spion aufzeichnen oder auch indem sie manche seiner Leute wie Baron Astor, Freifrau Avenna oder auch den entmachteten Stavian III. (siehe Seite 49) dazu bringen, die Seiten zu wechseln und als Zeugen gegen den General aufzutreten.

Solange die SC aber nicht über wenigstens drei Beweise für Maxillar Pythareus' Verbrechen verfügen, sind sie nicht autorisiert, gegen den Hohen Strategen direkt vorzugehen – mach deinen Spielern ggf. klar, dass ihre SC sich andernfalls die Löwenklingen zu Feinden machen.

Belohnung: Belohne die SC mit 25.600 EP, sobald sie drei Beweise zusammengetragen haben, welche Maxillar Pythareus' Schandtaten belegen.

MISSTRAUEN

Zimar ist eine Stadt der neugierigen Nachbarn und Seitenblicke, wo jedes Tun misstrauisch beäugt wird – insbesondere angesichts der wachsenden Unruhe in Taldors Bevölkerung. Die SC müssen sich innerhalb dieses Schlangennests bewegen, ohne zu viel Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Jede verdächtige Handlung, die sie in der Öffentlichkeit unternehmen, und jede seltsame Frage, die sie stellen, macht Leute misstrauisch.

Wenn die SC Aufmerksamkeit erwecken, sammeln sie als Gruppe Misstrauenspunkte an. Die Gesamtsumme an Misstrauenspunkten erzeugt einen Malus auf alle Fertigkeitswürfe der SC für Bluffen, Diplomatie und Verkleiden in und um Zimar, da achtsame Einheimische sie immer intensiver beäugen. Ebenso erhalten Zimar-Wächter und Templer der Schatzkammer und Kette einen Bonus auf Initiativewürfe, wenn sie aktiv gegen die SC vorgehen oder Ermittlungen anstellen. Je misstrauischer man auf die SC reagiert, umso mehr Widerstand begegnet ihnen, werden in ihre Richtungen Nachforschungen angestellt und setzt man letztendlich sogar Attentäter auf sie an. Der Misstrauenswert ist dabei nicht mit bestimmten Identitäten verbunden, sondern repräsentiert die allgemeine, langsam wachsende Paranoia in der Stadt, die durch seltsames Auftreten der SC noch angeheizt wird. Es würde den SC daher nicht helfen, wenn sie neue Identitäten annehmen.

Die in der folgenden Tabelle aufgeführten Aktivitäten erhöhen den Misstrauenswert, wenn sie in der Öffentlichkeit erfolgen oder die SC anderweitig dabei Zeugen haben. Du kannst gestatten, dass bei relativ diskretem Vorgehen, das nur von einem oder zwei Zeugen beobachtet wird, diese von den SC gefangengenommen, bestochen, mit Bluffen getäuscht oder mittels Einschüchtern zum Schweigen verdonnert werden können, ehe sie Bericht erstatten.

Aktivität	Resultierende Misstrauenspunkte
Verdächtige gewöhnliche Handlungen (verdächtige Fragen, Respektlosigkeit gegenüber Autoritätspersonen, Sympathiebekundungen für die Imperialisten)	1
Verdächtiges gewaltloses Zauberwirken (*Teleportieren*, *Gestalt verändern*, Illusionen)	2
Kriminelle Aktivitäten (Einbrüche, Kämpfe in der Öffentlichkeit)	3
Kämpfe mit Wachen, Wächtern oder Templern (sofern es Zeugen und/oder Überlebende gibt oder die Leichen entdeckt werden)	4
Schadenverursachendes Zauberwirken	4
Aktivität wird von einer Wache, einem Wächter oder einem Templer beobachtet	+2

Der Misstrauensgesamtwert sinkt jede Woche um 1 Punkt. Ferner kann die Summe mittels der Operation Verdacht ablenken (siehe Kasten auf Seite 6) gesenkt werden.

Mit ansteigendem Misstrauenswert kommt es zu den Begegnungen in der folgenden Tabelle. Die SC sollten jede aufgeführte Begegnung maximal ein Mal haben, selbst

wenn sie den entsprechenden Schwellenwert mehrmals erreichen (etwa indem sie ihren Misstrauenswert erst abbauen und dann durch ihr Tun wieder anheben). Sollten die SC ihren Misstrauenswert derart in die Höhe treiben, dass sie eine oder mehrere Schwellen überspringen, so verteile die resultierenden Begegnungen über einen Zeitraum von mehreren Stunden. Sollten die SC eine der aufgeführten Organisationen bereits zerschlagen oder auf ihre Seite gezogen haben, so entfallen die mit dieser verbundenen Begegnungen und Effekte.

Misstrauens-gesamtwert	Reaktion
4	Fünf einheimische Schläger (Spielwerte wie Raufbolde, *NKO*, S. 258) nehmen Anstoß am Akzent der SC, ihrer Kleidung, ihren Fragen, ihrem allgemeinen Verhalten oder auch nur an der Form ihrer Nasen und versuchen, die Ortsfremden einzuschüchtern. Die SC könnten sie wohl problemlos in die Schranken weisen, greifen sie dabei aber auf Gewalt zurück, erhalten sie 2 Misstrauenspunkte.
6	Zwei Zimar-Wächter (siehe Seite 13) halten die SC an und befragen sie, wenn sie das nächste Mal auf den Straßen unterwegs sind, da sie zur Beschreibung von Unruhestiftern passen. Sollten die SC den Verdacht der Wachen nicht mittels Magie oder Fertigkeiten von sich ablenken können, versuchen die Soldaten sie festzunehmen.
8	Zwei Templer der Schatzkammer und Kette (siehe Seite 15) und zwei Zimar-Wächter (siehe Seite 13) überfallen das Lagerhaus der Morgenlicht-Gewürzimporte, egal wo sich die SC zu diesem Zeitpunkt aufhalten.
10	Ein Templer der Schatzkammer und Kette (siehe Seite 15) und vier Zimar-Wächter (siehe Seite 13) werden beauftragt, die SC festzunehmen und zum Verhör zu bringen; sie tauchen auf, wenn die SC das nächste Mal in der Öffentlichkeit unterwegs sind.
12	Zwei von Milons Rakshasas, Chandar und Joneius (siehe Bereich **D8**), werden ausgeschickt, um von den SC alle so viele Informationen wie möglich zu erlangen.
15	Vier Mönche des Klosters der Sieben Formen der Sünde werden ausgeschickt, um die SC zu meucheln (siehe Seite 33).
18	Milon Jeroth will die SC tot sehen und begibt sich zusammen mit seinen beiden Marai-Dienern auf die Jagd.
20	Baron Astor Roderus (siehe Seite 53) bricht mit einer Einheit aus fünf Zimar-Wächtern (siehe Seite 13) auf, um die SC zu eliminieren.

B. MORGENLICHT-GEWÜRZIMPORTE

Kathann erwähnte das Lagerhaus der Morgenlicht-Gewürzimporte im Ziegeldistrikt als besten Ort, um Kontakt zu einem potentiellen Überlebenden der jüngst in Zimar erfolgten Säuberungsaktion gegen die Löwenklingen aufzunehmen. Das Lagerhaus wird nur zu bestimmten Zeiten des Jahres genutzt. Selbst die Löwenklingen haben es nur als Verwahrungsort von Notfallausrüstung und gelegentlich als Unterschlupf verwendet. Da die Besitzer immer nur ein paar Monate im Jahr in der Stadt sind, ist ihnen diese Zweckentfremdung ihres Lagerhauses noch nicht aufgefallen.

Außerhalb der Nutzungszeiten ist das Lagerhaus weitestgehend leer – in einer Ecke stehen ein paar Fässer mit uralten Pfefferkörnern und Pimentbeeren unter einer dicken Staubschicht und in einer anderen ein Kistenstapel. Das unbenutzte Büro enthält Geschäftsunterlagen und einen Kalender, in dem das Datum der Rückkehr der Besitzer von ihrer aktuellen Handelsreise in 4 Monaten vermerkt ist. Beim Durchsuchen der Kisten kann man mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 bemerken, dass einige jeweils einen Schlafsack, Verpflegung, Wasser, Karten und Ersatzkleidung statt Handelswaren enthalten. Diese Kisten sollen kompromittierten Agenten als einfache Verstecke dienen, bis sie bei Dunkelheit aus der Stadt fliehen können. Da es in Zimar aber bis vor Kurzem kaum politische Probleme gegeben hat, wurde bislang nur eines der Verstecke genutzt, wie man am unordentlichen Zustand in der Kiste erkennen kann; allerdings liegt die letzte Nutzung sichtbar schon einige Tage zurück.

Entwicklung: Wenn die SC alle Räume im Lagerhaus durchsucht haben, bemerken sie, dass jemand einen Zettel unter einer der Außentüren hindurchgeschoben hat: „Solltet ihr Freunde von K sein, dann trefft mich in zwei Stunden an ihrem Lieblingsort. – G.“

Sofern die SC Kathann kontaktieren, kann sie ihnen mitteilen, dass der angesprochene Ort wahrscheinlich ein Süßwarengeschäft sei, welches sie und Gannaius schon viele Male als Treffpunkt genutzt habe. Sollten die SC Kathann nicht kontaktieren, können sie die Spuren desjenigen, der den Brief hinterlassen hat, mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 25 bis zur Honigkünefe (siehe Bereich **C**) zurückverfolgen.

Schätze: Ein kleiner, wachsversiegelter Behälter neben den Kisten enthält getrocknete Datteln, Trockenfleisch und andere Nahrungsmittel. In der benutzten Kiste selbst befindet sich ein Beutel mit einem *Trank: Verschwinden* und drei *Tränken: Irreführung*.

C. HONIGKÜNEFE (HG 13)

Diese kleine Mischung aus Kaffeehaus und Süßwarenladen ist völlig gewöhnlich und unterscheidet sich in nichts von ähnlichen Geschäften in der Stadt. Genau diese Anonymität hat das Geschäft aber auch bei mehreren Löwenklingen beliebt gemacht. Gannaius und Kathann haben es für wiederholte Treffen genutzt.

Die Honigkünefe ist klein, aber warm und gemütlich. Das Halblingpaar, welches das Geschäft betreibt, liegt tot in der Küche, die Leichen wurden hastig unter alten Mehlsäcken verborgen.

Kreaturen: Milon Jeroth erwartet die SC. Er hat sich als Gannaius verkleidet (dieser ist gegenwärtig in Milons Verhörraum, Bereich **D3**, eingesperrt) und bringt gerade eine Seite mit Aufzeichnungen auf den neuesten Stand, während neben ihm ein Topf mit Kaffee kocht. Wenn die SC eintreffen, fragt er nervös, ob ihnen jemand gefolgt ist, klappt seine Aktenmappe zu und bittet sie dann sich zu setzen. Er gießt ihnen und sich selbst Kaffee ein. Der Kaffee ist mit einer kräftigen Dosis Schwarzschlächterpulver (*GRW*, S. 558) versetzt; Milon hofft, möglichst viele Informationen zu erlangen, ehe nach 10 Minuten die Wirkung des Giftes einsetzt. Er nimmt selbst den ersten Schluck (er hat eine gute Stunde zuvor einen *Trank: Gift verzögern* eingenommen). „Gannaius“ täuscht Empörung und Schrecken vor, sollten

die SC Zauber wirken wollen, und verkündet, sie würden ihn angreifen wollen, um alle Versuche abzulenken, seine wahren Motive oder das Gift im Kaffee zu entdecken. Ebenso gibt er sich entrüstet, sollten die SC das Geschäft durchsuchen wollen, da er fürchtet, sie könnten die Leichen der Betreiber entdecken.

Milon stellt Fragen zu den Identitäten der SC, was sie in Zimar machen und wie Prinzessin Eutropia involviert ist. Der Ruf der SC hat sich zu diesem Zeitpunkt genug verbreitet, dass jemand mit Milons Verbindungen sie erkennen kann. Gannaius würde dies wohl nicht, außerdem kann Gannaius nicht wissen, dass die Löwenklingen sich bereiterklärt haben, mit Eutropia zusammenzuarbeiten, hat die Gruppe doch bisher auf Biegen und Brechen ihre Neutralität im Krieg um die Krone zu wahren versucht und sich gänzlich auf die Abwehr äußerer Bedrohungen für das Kaiserreich konzentriert. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 bemerkt ein SC zudem ein hochwertiges Falcata, das Gannaius unter seinem Mantel verborgen trägt – dies ist eine ungewöhnlich auffällige Waffe für einen vorsichtigen, schwer fassbaren Spion.



GANNAIUS

Milon weigert sich zu glauben, dass die Löwenklingen keine weiteren Agenten in der Stadt haben, so dass seine Fragen zunehmend aggressiver werden. Sobald das Gift zu wirken beginnt oder die SC ihm Antworten verweigern, greift er einfach an, da er annimmt, dass die SC ebenso wenig auf einen Rakschasa vorbereitet sind, wie Gannaius es gewesen ist. Milons übermäßiges Selbstvertrauen und seine fehlende Vorbereitung bedeuten, dass er bei dieser Begegnung einzigartig verletzlich ist und die SC die von ihm ausgehende Gefahr möglicherweise ein für alle Mal beenden können.

MILON JEROTH **HG 13**

EP 25.600

TP 200 (siehe Seite 172)

TAKTIK

Vor dem Kampf Milon versucht, die SC wie beschrieben zu vergiften, nutzt aber nicht seine übliche raubtierartige Magie aus Sorge, die Auren könnten seine Ziele abschrecken oder misstrauisch machen.

Im Kampf Sofern die SC nicht dem Gift im Kaffee erliegen, wirkt er auf mehrere *Gift beschleunigen*[EXP]. Andernfalls wirkt er *Kette des Verhängnisses*[ABR II] und geht mit gezogenem Falcata in den Nahkampf. Er will sich noch nicht als Rakschasa zu erkennen geben, daher greift er auf seinen Biss- und Klauenangriff oder auch Gestaltwandel erst zurück, wenn die SC sein wahres Wesen erkennen (z.B. mittels eines Fertigkeitswurfes für Wissen [Die Ebenen] gegen SG 25).

Moral Milon ist bei der ersten Begegnung überheblich, erkennt aber nach 5 Runden, dass der Kampf nicht so einfach ist wie angenommen. Er versucht sodann, sich mittels *Verschwinden*[EXP] abzusetzen. Sollten die SC ihm wenigstens 75 Schadenspunkte zugefügt haben, flieht er in solcher Hast, dass er seinen Aktenordner zurücklässt (siehe unten, Entwicklung).

Entwicklung: Die Unterlagen, die Milon aktualisiert hat, enthalten seine Notizen zu seinen aktuellen Operationen im Krieg um die Krone, darunter auch die Identitäten einiger Maulwürfe unter Eutropias Unterstützern. Der Schwerpunkt liegt aber auf seinen Ressourcen in Zimar und wo diese zu finden sind – seine Rakschasa-Agenten in der Wasserhügelvilla (siehe Bereich **D**), die Schwestern der Schwelgerischen Träume im Süße Träume-Teeladen (siehe Bereich **E**) und das unterirdisch liegende Kloster der Sieben Formen der Sünde (siehe Bereich **F**), so dass die SC eine Liste an Zielen erlangen. Ebenso enthalten die Unterlagen eine Fülle an Passwörtern und Codenamen; ein SC, welcher die Unterlagen wenigstens 2 Stunden lang studiert, erlangt einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, um Milons andere Agenten davon zu überzeugen, dass er ebenfalls zur Organisation gehört. Sollten die SC Milon töten, nimmt er seine wahre Gestalt an. In seiner Tasche befindet sich ein versandfertiger Brief an den Kreis der Makellosen (siehe **Spielerunterlage** auf Seite 20). Der Brief führt dieselben Ressourcen auf wie die Unterlagen, enthält aber zudem noch Feinde der jeweiligen Gruppierungen. Die Rakschasas sind begierig, sich Baron Astor vorzunehmen, die Schwestern der Schwelgerischen Träume stehen bereit, Freifrau Astor zu eliminieren, und die Mönche der Sieben Formen der Sünde halten sich bereit, Schatzmeister Iovinus zu meucheln.

Der Brief sollte den SC zumindest Einsichten verleihen, was Pythareus zu seinem Schutz alles aufgefahren hat. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 20 stößt ein SC auf den Begriff „Fürst des Schmutzes“ und verbindet ihn mit einem mächtigen Otyughen, der angeblich unter Zimar haust und mit Geheimnissen und verlorenen Schätzen handelt. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie oder Lokales) gegen SG 15 weiß man, wo sich der Teeladen „Süße Träume“ und die Wasserhügelvilla befinden, die in den Unterlagen und im Brief erwähnt werden. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales oder Religion) gegen SG 20 erinnert ein SC sich an Gerüchte über einen Ableger des Klosters der Sieben Formen namens Sieben Formen der Sünde, dessen Mitglieder körperliche Perfektion durch Ausschweifungen erlangen wollen und in Zimar als Meuchlergilde aktiv sind.

Sofern die SC ihre Begegnung Kathann berichten, ermutigt sie sie, sich um Milons bekannte Ressourcen zu kümmern: „Gute Arbeit – ihr lebt noch. Macht weiter. Milon unterhält mehrere Häuser, aber seine Agenten hocken in einem Herrenhaus im Golddistrikt namens die Wasserhügelvilla.“ Sollten die SC die Akte oder den Brief erwähnen, fügt sie hinzu: „Exzellent. Das sind alles Angriffsflächen, die ihr nutzen könnt. Subtile Tricks gewinnen hier eher Schlachten als blanke Klingen. Ich besitze keine Informationen zu diesem Kreis der Makellosen – werde nachforschen.“

Belohnung: Sollten die SC Milons Unterlagen während oder nach dem Kampf erbeuten, so belohne sie mit 9.600 EP. Sollten sie zum Treffen kommen und überleben, aber nicht an die Unterlagen gelangen, so belohne sie stattdessen mit 4.800 EP.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 2
Kapitel 4 Das Auge des Löwen
Hintergrund
Teil 1 Der Weg nach Zimar
Teil 2 Spione unter sich
Teil 3 Angriff auf Abadars Pfeiler
Kapitel 5 Der Erste Löwe
Kapitel 6 Der Löwenthron
Hintergrund
Fortführung der Kampagne
NSC
Kaiserliche Legenden
Regionalbeschreibungen
Die Klingen des Löwen
Die Ulfenwache
Bestiarium

Werte Brüder!

Der Kreis der Makellosen wird siegreich sein. Der Hohe Stratege ist recht beeinflussbar und für Ideen offen, welche seine Verzweiflung und Ambitionen in gleichem Maße ansprechen. Die Bürger hier sind bereit, einander in Stücke zu reißen. Wenn Pythareus den Sieg davonträgt, wird ein leichter Schubs genügen, um ihn wieder zu stürzen. Ich habe dazu das ideale Werkzeug in meinem Haus untergebracht, wo die Sareniten über es wachen. Der Todesstoß dagegen wartet in der Obhut des schmierigen Fürsten des Schmutzes.

Es gibt noch ein paar Hindernisse – Leute, die Pythareus entgegen aller Vernunft die Treue halten und derer man sich annehmen muss.

Dann wäre da Pythareus' verflychte Seherin, welche über die Geschäfte der Schwestern gestolpert ist und wohl bald den Süße Träume-Teeladen finden wird. Da die Schwestern mit ihrer Arbeit fertig sind, sollten sie besser an einen sichereren Ort gebracht werden. Diese Seherin ist zu esoterisch, als dass sie jemandem wirklich loyal gegenüber sein könnte, und ihr zweites Gesicht macht eine Erpressung fast unmöglich. Vielleicht sollte man sie ganz einfach den Schwestern überlassen.

Meine persönlichen Agenten in der Wasserhügelvilla haben Schwierigkeiten, Pythareus' Majordomo auf unsere Seite zu ziehen, und fordern nun, einer von ihnen solle besser Baron Astor ersetzen. Da der Hohe Stratege ihn aber stets im Auge hat, wäre das übereilt. Wir sollten besser abwarten.

Pythareus' kleiner Kult und sein Schatzmeister, Iovinus, sind ebenfalls stur. Ich hätte nie geglaubt, dass ein Abadargläubiger sich nicht bestechen ließe. – Sein Pech. Dann gehen meine Münzen eben an die Sieben Formen der Sünde, welche ihm schon sein Grab ausgesucht haben. Ich warte nur noch auf Eure Zustimmung.

In unsterblicher Verbundenheit,
Milon Jeroth

SPIELERUNTERLAGE

SICH ALS MILON JEROTH AUSGEBEN

Mit den Informationen in Milons Unterlagen können die SC sich nachvollziehbar für den Rest von Teil 2 dieses Kapitels als Milon ausgeben oder zumindest vorgeben, Teil seiner Organisation zu sein. Dies würde ihnen ermöglichen, den Einfluss des Rakschasas gegen Pythareus zu nutzen oder das Netzwerk von innen her zu zerlegen.

Wenn die SC einen aus ihren Reihen als Milon verkleiden, erfordert dies einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Verkleiden gegen den Fertigkeitswurf für Wahrnehmung des Repräsentanten der jeweiligen Gruppierung (Oaca im Falle der Rakschasas, Estella für die Schwestern der Schwelgerischen Träume und Schwester Graam für die Sieben Formen der Sünde). Milons Agenten werden als Freunde oder Mitarbeiter behandelt, was ihnen einen Bonus von +6 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung verleiht. Um in Milons Rolle zu schlüpfen ist zudem ein konkurrierender Fertigkeitswurf für Bluffen gegen den Wurf des Repräsentanten für Motiv erkennen nötig; sollte der konkurrierende Fertigkeitswurf für Verkleiden scheitern, kann der SC immer noch mit Hilfe des Fertigkeitswurfes für Bluffen versuchen Milon zu verkörpern (dies zählt aber als Unmögliche Lüge und generiert einen Malus von -20).

Sollten die SC sich lediglich als Teil von Milons Organisation ausgeben wollen, müssen sie zwei konkurrierende Fertigkeitswürfe für Bluffen gegen den Fertigkeitswurf für Motiv erkennen des Repräsentanten der Gruppierung ablegen – einen zum Überzeugen der Gruppierung, dass sie der Organisation angehören, und einen zum Überzeugen, dass sie über Autorität verfügen. Beide Lügen gelten als Weithergeholt und generieren einen Malus von -10 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen. Sollten die SC Milon Jeroths Unterlagen im Honigkünefe erlangt haben, erhalten sie einen Bonus von +5 auf den Fertigkeitswurf anstelle eines Malus und wird der zweite Wurf für Bluffen nur als Unwahrscheinlich behandelt (dies generiert einen Malus von -5). Allen SC muss der erste Fertigkeitswurf für Bluffen gelingen, während nur einer beim zweiten Erfolg haben muss.

Scheitern die Fertigkeitswürfe der SC, greifen Milons Leute an. Sie alarmieren aber nicht automatisch die beiden anderen Gruppierungen in Milons Netzwerk, die SC könnten also bei einer anderen Gruppierung einen zweiten Versuch starten.

Um Milons Agenten Aufträge zu geben, ist ein weiterer Fertigkeitswurf für Bluffen erforderlich. Misslingt dieser Fertigkeitswurf, generiert dies 1 Misstrauenspunkt, der Wurf kann aber erneut versucht werden.

Falls die SC die Kontrolle über wenigstens zwei der Gruppierungen erlangen, haben sie genug Einfluss, um ein Treffen mit dem Hohen Strategen Maxillar Pythareus in Abadars Pfeiler zu verlangen. Sie werden allerdings nach Waffen, magischen Gegenständen und Zauberkomponenten im Vorfeld durchsucht. Zudem sind die Leibwächter des Generals zugegen. Dennoch gibt es den SC eine Gelegenheit, ein Geständnis des Generals über seinen Verrat aufzuzeichnen, welches genügt, um die Löwenklingen zu überzeugen, dass er eine Bedrohung für das Kaiserreich darstellt.

D. DIE WASSERHÜGELVILLA

Milon Jeroth unterhält mehrere Häuser und Wohnungen, darunter auch seine offizielle Residenz in Form eines Stadthauses im Schriftrollendistrikt. Der Meisterspion verbringt den Großteil seiner Zeit aber in einem alten Herrenhaus im Golddistrikt namens Wasserhügelvilla. Das luxuriöse, am Hang gelegene Herrenhaus dient als Unterkunft und Unterschlupf der loyalen Rakschasa-Spione. Die Verzauberungen und Fallen des Hauses gestatten den nichtmenschlichen Spionen einige Freiheit, ihre Verkleidungen abzulegen, während sie ruhen.

Wenn die SC Zeit aufwenden, um Informationen über das Anwesen zu sammeln, können sie mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Wissen (Lokales) gegen SG 30 Gerüchte über den unterirdischen Zugang (siehe Bereich **D13**) in Erfahrung bringen.

Die Deckenhöhe beträgt im Gutteil des Herrenhauses 2,70 m. Fackelhalter an den Wänden sind mit *Dauerhafte Flamme* belegt und sorgen für Licht. Die Türen im Inneren bestehen aus Hochwertigem Holz (Härte 5, 15 TP), sind aber in der Regel unverschlossen, außer ein Raumeintrag besagt anderes. Die Außentüren bestehen aus Starkem Holz (Härte 5, 20 TP, SG 25) mit Hochwertigen Schlössern (SG 40); die Balkontüren sind nur mit Durchschnittlichen Schlössern (SG 25) gesichert. Das bedeutendste Merkmal des Herrenhauses sind allerdings seine die Privatsphäre stärkenden Fenster. Diese Fenster sind hart wie Eisen (Härte 10, 60 TP) und lassen den Raum dahinter stets leer wirken.

Du findest die Karte des Gebäudes auf Seite 23.

D1. Wohnraum (HG 12)

Dieser große Wohnraum besteht aus drei großen Stufenbereichen, den niedrigsten betritt man durch die Vordertür, während der höchstgelegene an eine große, halbrunde Wand mit Fenstern angrenzt, durch die man auf die Stadt im Westen blicken kann. Blaue Plüschsofas stehen an den Wänden zwischen Statuen und Topfpflanzen. Eine kurze Treppe führt nach Norden hinauf, während sich im Süden eine steil ansteigende Treppe befindet und nach Osten ein Korridor abgeht. Zwischen den beiden Sofas auf der obersten Ebene liegt auf einem roten Kissen unter einer Käseglocke ein hässlicher, grauer Ring.

Zwischen den Stufen des Wohnraums ist jeweils ein Höhenunterschied von 0,90 m. Geländer sollen Unfälle vereiteln.

Kreaturen: Tagsüber halten sich hier zwei Diener und ein Butler – ein zappeliger Halbling namens Oaca Kie – auf, welche sich unterhalten und Geschichten austauschen. In Wahrheit handelt es sich dabei um Agenten Milons: zwei geschäftige Marais und ein Dandasuka-Barde, den Milon als seine rechte Hand betrachtet. Alle haben aktuell keinen Auftrag. Sollten die SC hereinkommen, starren die Rakschasas sie einige unangenehme Momente lang an, ehe sie sich an die ihnen zugewiesenen Rollen erinnern, fragen, was die Besucher möchten, und sie bitten zu warten, während sie „den Hausherrn informieren". Die Marais stellen einige bohrende Fragen und bieten Tee an, während Oaca die SC mit Flötenspiel unterhält (und dabei den Bardenauftritt Faszinieren nutzt, um die SC in Sicherheit zu wiegen). Sowie sie zur Erkenntnis kommen, dass die SC unbedeutende Leute sind, die nicht vermisst werden, greifen die Rakschasas an. Im Gegensatz zu Milon zögern sie nicht, ihre wahre Gestalt anzunehmen.

Sollten die SC sich als Milon oder seine Agenten ausgeben, fragen die Rakschasas ungeduldig nach Neuigkeiten, wie es um die letzte Löwenklinge von Zimar steht und ob der Meisterspion schon entschieden hat, wo sie als nächstes eingesetzt werden – da sie das Haus nicht verlassen sollen, wird ihnen zunehmend langweilig.

MARAIS (2) **HG 8**

EP je 4.800

TP je 94 (*MHB III,* S. 207)

OACA **HG 10**

EP 9.600

Geschlechtsloser Dandasuka-Barde 8 (*MHB III*, S. 204)

RB Kleiner Externar (Einheimischer, Gestaltwandler, Rakschasa)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +6 GE, +1 Größe, +4 Natürlich)

TP 147 (14 TW; 8W8+6W10+78)

REF +17, **WIL** +13, **ZÄH** +9; +4 gegen Bardenauftritt, Schall und sprachenabhängige Effekte

SR 5/Gutes oder Stichschaden; **ZR** 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +15 (1W6+2 plus Blutung), 2 Klauen +15 (1W6+2)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 27 Runden/Tag (Bewegungsaktion; Ablenken, Bannlied, Einflüsterung [SG 17], Faszinieren [SG 17], Klagelied, Lied des Erfolges +3, Lied des Mutes +2), Blutung (1W4), Gedanken wahrnehmen (SG 16), Hinterhältiger Angriff +1W6

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5; Konzentration +8)
1/Tag — *Hellhören/Hellsehen*

Bekannte Bardenzauber (ZS 8; Konzentration +11)
3. (3/Tag) — *Gasförmige Gestalt*, *Hellhören/Hellsehen*, *Narrensprung*[EXP] (SG 16)
2. (5/Tag) — *Einfaches Trugbild* (SG 15), *Geräuschexplosion* (SG 15), *Spiegelbilder*, *Windgeflüster*
1. (5/Tag) — *Federfall*, *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 14), *Person bezaubern* (SG 14), *Teilweise Verwirrung* (SG 14), *Unauffälliger Diener*
0. (beliebig oft) — *Instrument herbeizaubern*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Resistenz*, *Schlaflied* (SG 13), *Tanzende Lichter*

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 2; Konzentration +5)
1. (5/Tag) — *Schild*, *Verschwinden*[EXP] (SG 14)
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 13), *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Kältestrahl*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Oaca bemüht sich nach Kräften, als harmloser und nervöser Halbling aufzutreten – allerdings nicht, um Kämpfe zu vermeiden, sondern weil er es liebt, ahnungslose Gegner zu überraschen.

Im Kampf Oaca eröffnet einen Kampf bevorzugt mittels *Narrensprung*, um einen Gegner nach draußen zu befördern, ehe er seinen Bardenauftritt voller grausamer Scherze und Spitzen beginnt. Der Dandasuka greift gern

mit Zähnen und Klauen an, wirkt aber *Spiegelbilder*, wenn er unter 100 TP reduziert wird.
Moral Oaca kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 22, **KO** 20, **IN** 12, **WE** 14, **CH** 16
GAB +12; **KMB** +13; **KMV** 30
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Kampfreflexe, Verbesserte Natürliche Rüstung, Verbesserter Natürlicher Angriff (Klaue), Zusätzlicher Bardenauftritt
Fertigkeiten Auftreten (Blasinstrumente) +20, Auftreten (Komödie) +20, Bluffen +20, Entfesselungskunst +19, Fingerfertigkeit +19, Heimlichkeit +29, Klettern +10, Magischen Gegenstand benutzen +16, Motiv erkennen +15, Verkleiden +11, Wahrnehmung +15, Wissen (Lokales) +18; **Volksmodifikatoren** Bluffen +4, Verkleiden +8
Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Infernalisch
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +4, Gelehrter 1/Tag, Gestalt wechseln (beliebiger Humanoider; *Gestalt verändern*), Vielseitiger Auftritt (Blasinstrumente, Komödie)
Kampfausrüstung *Metamagischer Zepter (Lautlos zaubern)*, *Zauberstab: Säurepfeil* (47 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Hausschlüssel, Smaragdbrosche (Wert 400 GM)

Schätze: Bei dem hier ausgestellten Ring handelt es sich um ein kleineres Stück der taldanischen Geschichte: den *Ring des Kreuzfahrerpaktes* (siehe den Artikel „Relikte des Alten Taldor" in Band 1). Dieser beeindruckende Ring wurde von den Zwergen Kraggodans erdacht und im Rahmen einer Hochzeit überreicht, welche ein Bündnis zwischen ihrer Himmelszitadelle und Taldors Streitkräften während des Kreuzzuges des Lichts festigen sollte. Er enthält mechanische Elemente, mit denen die notorisch unruhige Generalin Schae Varitan während der Arbeit herumspielen konnte. Der Ring rettete am Tag der Hochzeit zwei Mal das Leben der Braut: als erstes blieb er an der Schriftrolle eines feindlichen Möchtegern-Zauberwirkers hängen und zerfetzte sie, dann brachte er die Hand der Generalin so zum Zucken, dass sie ein Glas mit vergiftetem Wein umstieß. Sowohl der Ring wie Generalin Varitan erlangten einen Ruf für glückliche Unfälle, der sie bis zum heutigen Tag verfolgt.

Entwicklung: Oaca besitzt die Schlüssel für die Außentüren und die Türen zu den Bereichen **D3** und **D10**, sowie zum Deaktivieren der Falle in Bereich **D9**. Sollten die SC sich hier bei Oaca einschmeicheln sowie bei Chandar und Joneius in Bereich **D8**, so übernehmen sie die Kontrolle über Milons Rakschasa-Spionagenetzwerk in Zimar. Es kann dann genutzt werden, um für die SC Informationen zu sammeln oder ihren Gegnern nachzustellen – die Rakschasas werden aber misstrauisch, falls sie ihre Leben riskieren sollen. Die SC können das Netzwerk auch einsetzen, um Pythareus' Verteidigungsmaßnahmen zu sabotieren; die Rakschasas können zwar nicht jede Wache in Abadars Pfeilers töten, wohl aber binnen 1 Woche grundlegende Informationen zum Aufbau des Gebäudes und den Verteidigern sammeln und nach 1W4 Wochen Planung Baron Astor Roderus ermorden. Die SC müssen ihre Täuschung die ganze Zeit über aufrechterhalten und sich mit den Rakschasas wenigstens ein Mal pro Woche treffen.

Belohnung: Sollten die SC die Rakschasas mit List und/oder Verkleidungen täuschen können, so belohne sie mit EP, als hätten sie sie im Kampf getötet. Sollten sie Milons Spionagenetzwerk übernehmen und Astor Roderus meucheln lassen, so belohne sie mit EP, als hätten sie den Baron der Stadt selbst getötet.

D2. Speisesaal

Von diesem großen Speisesaal kann man das Wohnzimmer überblicken und wird nur durch ein gusseisernes Geländer davon getrennt. Auf einem langen Tisch aus purpurnem Holz steht Porzellangeschirr. Jeder Teller ist mit komplexen geometrischen Mustern bemalt.

Im Speisesaal widmet man sich ebenso häufig dem Glücksspiel und der Verschwörung wie der Einnahme von Mahlzeiten.

Schätze: Der Tisch selbst ist ein Schatz (Wert 50 GM), er wurde aus einem hochwertigen, purpurnen Holz aus dem Mwangibecken gefertigt und wiegt 400 Pfund. Auch das Porzellan ist exquisit und insgesamt 300 GM wert. Auf einem Regal nahe der Küche steht ein *Öl: Arkanes Schloss*.

D3. Verhörraum

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30); der Rakschasa Oaca führt den Schlüssel mit sich. Die Wände und der Steinboden tragen dunkle Flecken verschiedener Körperflüssigkeiten. Milon nutzt den Raum, um Gefangene zu verhören, zu foltern und letztendlich zu töten.

Kreaturen: Die abtrünnige Löwenklinge Gannaius ist hier an einen einfachen Stuhl gefesselt. Er ist halbverhungert, grün und blau geprügelt und von nicht sonderlich tiefen Schnitten übersät. Da er irrtümlich glaubte, die Löwenklingen wollten sich endgültig von ihm trennen, indem sie ihn eliminierten, wollte er eigentlich ein paar Geheimnisse an Milon verkaufen, um das für die Flucht und einen Neuanfang nötige Geld zu bekommen. Leider spielte Milon falsch, entführte Gannaius und entriss ihm mit seiner Rakschasa-Magie seine Geheimnisse.

Gannaius glaubt zu Beginn, die SC seien die Rakschasas in Verkleidung, welche ihn mit der Hoffnung auf Flucht quälen wollen, so dass er sie bittet, der Grausamkeit ein Ende zu setzen und ihn entweder zu töten oder gehen zu lassen. Wird er befreit, ist er dankbar, aber misstrauisch. Er bemüht sich, in der Nähe der SC zu bleiben und sich nützlich zu machen, z.B. indem er sie auf die anderen Elemente von Milons Spionagenetzwerk hinweist, sofern sie dessen Unterlagen nicht erbeutet haben. Natürlich wird er niemals freiwillig zugeben, dass er gefangen genommen wurde, als er die Löwenklingen verraten und sich absetzen wollte. Seine Paranoia besitzt er immer noch und in den Wochen seiner Gefangenschaft ist sie nur noch gewachsen. Ehe die SC Abadars Pfeiler angehen, wird er zu irgendeinem Zeitpunkt versuchen, 4W6 x 10 GM an Wertsachen zu stehlen und aus der Stadt zu fliehen.

GANNAIUS **HG 6**
EP 1.600
N Meisterspion (*WKO*, S. 62)
TP 49 (aktuell 3)

Belohnung: Belohne die SC mit 1.600 EP, wenn sie Gannaius retten.



KRIEG UM DIE KRONE BAND 2

Kapitel 4 Das Auge des Löwen

Hintergrund Teil 1 Der Weg nach Zimar

Teil 2 Spione unter sich

Teil 3 Angriff auf Abadars Pfeiler

Kapitel 5 Der Erste Löwe

Kapitel 6 Der Löwenthron Hintergrund

Fortführung der Kampagne

NSC

Kaiserliche Legenden

Regional-beschreibungen

Die Klingen des Löwen

Die Ulfenwache

Bestiarium

D4. Dienstbotenunterkünfte (HG 10)

In diesem Raum steht ein prächtiges Stockbett. An den Wänden stapeln sich Bücher zu einer Vielfalt an Themen wie Magietheorie und Biographien bedeutender Zauberkundiger, Astronomie, Astrologie, Zoologie, Philosophie und Geschichte unter politischen Gesichtspunkten.

Kreaturen: Bei Nacht ziehen sich die beiden Marais aus Bereich **D1** hierher zurück. Sie hassen Eindringlinge in ihrem Reich und greifen bei einer Störung augenblicklich an.

MARAIS (2) **HG 8**

EP je 4.800

TP je 94 (*MHB III*, S. 207)



Schätze: Die Bibliothek hier besteht aus größtenteils interessanten, aber weithin erhältlichen Werken. Ein paar Bücher sind dennoch wertvoll: *Goldene Blüten an den Ufern des Porthmos* (150 GM), *Kirrans Alchemie in Theorie und Praxis* (200 GM) und eine seltene Zweitauflage von *Götter und Könige: Die Geschichte Taldors* mit einem Fehldruck beim Geburtsdatum des Großfürsten Beldam I. (600 GM), sowie ein *Mächtiges Buch der Ausgedehnten Herbeizauberung*[ARK] (Rechtschaffen).

D5. Küche (HG 10)

Dekorative blaue und ockerfarbene Fliesen schmücken die Wände dieser großen, gut ausgestatteten Küche. Das Herdfeuer brennt dank eines während der letzten qadirischen Okkupation vor Jahrhunderten mittels keleschitischer Magie gebundenen Elementars Tag und Nacht. Milon greift normalerweise auf *Unauffälliger Diener* zurück, was Kochen und Saubermachen angeht, doch auch der Rakschasa Oaca kann hier immer häufiger angetroffen werden beim Verbessern der mit seiner Buttlerrolle verbundenen Fertigkeiten.

Die Kellertreppe ist unverschlossen. Sollte Oacas Schlüssel dennoch im Türschloss gedreht werden, deaktiviert dies die Falle in Bereich **D9** für 30 Minuten.

Kreaturen: Der Rakschasa Oaca (siehe Bereich **D1**) hält sich für einen Meisterkoch und zieht sich nachts in die Küche zurück, um die dafür erforderlichen Fertigkeiten zu verbessern.

OACA **HG 10**

EP 9.600

TP 115 (siehe Seite 21)

D6. Bad (HG 10)

Fliesen mit bunten Mustern bedecken Boden und Wände dieses exquisiten Badezimmers. Im Norden befindet sich ein lauwarmes Abkühlbecken, im Süden ein dampfend heißes Becken. Die Becken sind durch eine große tropische Topfpflanze getrennt, die in der Feuchtigkeit bestens gedeiht.

Dieses prächtige Bad befriedigt das Bedürfnis der Rakschasas nach Luxus, wie es kaum anderen Dingen möglich ist. Milon verbringt den Großteil seiner Freizeit in den Becken. Keleschitische Elementarmagie ähnlich der Effekte, welche den Elementar in der Küche binden, helfen dabei die Becken zu füllen und die Temperaturen aufrechtzuerhalten – kühl im nördlichen Becken und heiß im südlichen.

Milon entsorgt auch gern gescheiterte Agenten und Verräter im Bad. Sollten die SC es nicht schaffen, Milon in der Honigkünefe zu töten und ihn in seinem Heim konfrontieren, dann bittet er sie, wie zivilisierte Leute zu verhandeln, und lädt sie in das Bad ein ohne Waffen, Rüstungen oder Magie; er bietet auch an, seinen Dienern für den Nachmittag freizugeben. Sobald sich alle bequem im Bad platziert haben, aktiviert er beiläufig die Falle.

Kreaturen: Milon hat die Magie des südlichen Beckens korrumpiert – auf seinen Befehl oder wenn ein Fremder den Raum betritt, verwandelt sich der Beckeninhalt in einen Mächtigen Wasserelementar. Dieser zusammen-

geschusterte Elementar ist weniger schlau als durchschnittliche Vertreter seiner Art (Intelligenzwert 5), er versteht die Falle im nördlichen Becken aber gut genug, so dass er versucht, mittels Ansturm Gegner ins eisige Wasser zu stoßen.

MÄCHTIGER WASSERELEMENTAR **HG 9**
EP 6.400
TP 123 (*MHB*, S. 102)

Falle: Milon hat auch die Magie des nördlichen Beckens verdorben und eine magische Falle erschaffen, welche jedem im Becken die Wärme entzieht, so dass die Gliedmaßen steif und hölzern werden. Hinzu kommt eine kürzlich installierte Falltür, welche den Inhalt des Beckens nach **D10** spült, damit sich dort Falak darum kümmert. Die Falle wird durch einen in der Topfpflanze verborgenen Hebel aktiviert. Nach der Aktivierung füllt die Magie das Becken im Laufe der nächsten 10 Runden wieder.

BETÄUBENDE KÄLTEFALLE **HG 5**
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus ausschalten** SG 28

EFFEKTE
Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch
Effekt Zaubereffekt (*Verlangsamen*; WIL, SG 15, keine Wirkung); mehrere Ziele (alle Ziele im nördlichen Becken)

VERBORGENE FALLGRUBE **HG 4**
Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKTE
Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch
Effekt 6 m tiefe Grube (2W6 Fallschaden); REF, SG 20, keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele im nördlichen Becken)

D7. Gästezimmer

Vier bequeme Schlafräume stehen den rotierenden Bewohnern des Hauses zur Verfügung, wie sie kommen und gehen. Jeder ist mit einem verzierten Bett, einem Schreibtisch, einem Kleiderschrank und Teppichen ausgestattet. Jede Tür besitzt ein Einfaches Schloss und einen versteckten Schalter (Wahrnehmung SG 35), um das Schloss von außen zu entriegeln oder einrasten zu lassen und den Bewohner im Raum einzuschließen.

Gegenwärtig beanspruchen die Rakschasas Chandar und Joneius (siehe Bereich **D8**) die beiden nördlichen Räume. Ihre Kleidungsstücke, Laken, Teppiche und andere Annehmlichkeiten liegen wild über die Räume verstreut. Dazwischen liegen Briefe von ahnungslosen Bewunderern. Ihre Wertsachen verstecken sie anderswo in der Stadt.

D8. Schlafzimmer des Hausherrn (HG 12 oder 13)

Ein weiches, fast unter Kissen verschwindendes Bett steht unter Fenstern, durch die man die Stadt im Westen sehen kann. Ein Kleiderschrank, Schreibtisch, Nachttisch und ein gepolstertes Sofa füllen den Rest dieses großen Schlafzimmers. In der Nord- und der Ostwand befindet sich jeweils eine Tür.

Milon übernachtet zuweilen in diesem bequemen Raum, hält seinen Zeitplan aber absichtlich unvorhersehbar. Die Tür im Norden führt auf einen langen, schmalen Balkon.

Kreaturen: Sollte Milon den SC in der Honigkünefe entkommen sein, erholt er sich hier, reagiert aber auf Kampfgeräusche, die er im Haus wahrnimmt. In diesem Fall treffen die SC in Bereich **D11** auf die dort herumlungernden Rakschasas Chandar und Joneius.

Sollte Milon nicht mehr am Leben sein, hocken zwei seiner Rakschasa-Agenten (Chandar und Joneius) auf dem Bett und warten auf seine Rückkehr. Sie treten als knapp bekleidete qadirische Tänzerinnen auf. Nachdem sie versehentlich zwei von Milons menschlichen Lieblingsinformanten gefressen hatten, welche wichtige Bewunderer mit Alkohol abgefüllt hatten, um ihre Geheimnisse zu erfahren, wollte Milon den Rakschasas eine Lehre in Bescheidenheit erteilen, indem er sie den Platz der Frauen einnehmen ließ. Die beiden haben bislang an ihrem Auftrag aber unanständigen Spaß.

Joneius hat den Kopf eines Krokodils, Chandar den einer Hyäne, ansonsten sehen beide aus wie schlanke Menschenfrauen. Sollten Fremde hereinplatzen, geben Chandar und Joneius sich als Gefangene aus und betteln einen oder zwei der SC an, sie in Sicherheit zu eskortieren (um die Gruppe zu spalten und leichter Opfer erledigen zu können). Sollten sie aber unter Druck gesetzt oder beleidigt werden, so lassen sie einfach ihre menschlichen Verkleidungen fallen und gehen zum Angriff über.

CHANDAR UND JONEIUS **HG 10**
EP je 9.600
Rakschasas (*MHB*, S. 214)
TP je 115

Schätze: Auf dem Nachttisch liegt eine *Brille der Verständigung*. Ein verborgener Wandsafe (Wahrnehmung SG 30, Mechanismus ausschalten SG 40) enthält einen *Nimmervollen Beutel* (Typ II) mit Milons Portokasse: 150 PM, 850 GM und 5 kleine Rubine (Wert je 500 GM).

D9. Keller (HG 9)

Die Küchentreppe endet in einem unfertigen Kellerraum voller staubiger Kisten und zerbrochener Möbelstücke. In einer Nische unter der Treppe steht eine staubfreie Truhe. Der Raum ist deutlich wärmer als die Küche darüber.

Die Kisten enthalten nichts von Wert – hier lagern altes Geschirr, Kochutensilien, Kleiderstücke und vergessenes Dies und Das. Die Hitze kommt aus dem angrenzenden Raum (siehe Bereich **D10**) – die getarnte Steintür dorthin erfordert einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20, um sie zu entdecken; die Tür ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 35), damit Milons Haustier nicht im Haus umherstreunt. Oaca in Bereich **D1** hat den Schlüssel.

Falle: Die verschlossene Truhe (Mechanismus ausschalten SG 35) unter der Treppe ist ein Köder für Möchtegern-Räuber und Rivalen. Wird am Schloss oder Deckel hantiert, löst dies einen Pfeilhagel aus. Wird im Schloss der nicht abgeschlossenen Tür zur Kellertreppe in Bereich **D5** der Schlüssel gedreht, deaktiviert dies die Falle vorübergehend.

LEBEN UND TOD DER TAE AMALON

Zu Lebzeiten war Amalon eine bekannte Gelehrte und Tutorin, welche oft von zimarer Adelsfamilien angestellt wurde, um ihre Kinder auf die Aufnahmeprüfungen von Offiziersschulen vorzubereiten. Dabei half sie auch, den jungen Maxillar Pythareus in Geschichte und Philosophie vorzubereiten und trug seinem Vater ihre Sorgen hinsichtlich seines moralischen Kompasses vor, nachdem der junge Bursche eine Mitschülerin angegriffen hatte. Maxillars Vater war aber mehr um die Zukunft seines Sohnes und den Ruf der Familie als um das Opfer besorgt. So befahl er der Lehrerin erst zu schweigen und als dies nicht funktionierte, versuchte er sie zu bestechen. Als sie auch dies ablehnte, rammte er ihr in einem Wutanfall einen Dolch in den Rücken.

Maxillar half seinem Vater, die Leiche in der Unterstadt zu verscharren, und warf den nun zerbrochenen Dolch in die Kanalisation. Nach einem Leben im Militärdienst denkt Maxillar kaum noch an den Mord, den sein Vater begangen und den zu vertuschen er selbst geholfen hat. Selbst Milon Jeroth mit seiner Gabe des Gedankenlesens erfuhr von dem Mord nur zufällig durch den Otyughen Gulreesch.

Amalons Ehemann ist vor 5 Jahren an einem Herzinfarkt gestorben, doch ihre Kinder leben noch. Aramatus und Quinn leben in der Stadt und arbeiten als Tutoren im Schriftrollendistrikt. Sie erinnern sich nur, dass ihre Mutter verschwand, als sie noch klein gewesen waren. Sie erinnern sich, dass der alte Herzog Pythareus sehr besorgt gewesen war, da sie die „Lieblingslehrerin" seines Sohnes gewesen sei – er hat viele Wachen eingesetzt, um die Stadt nach ihr zu durchsuchen, ohne eine Spur zu finden.

PFEILHAGEL **HG 9**

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

EFFEKTE

Auslöser Visuell (*Arkanes Auge*); **Rücksetzer** Reparatur

Effekt Fernkampfangriff +20 (6W6); mehrere Ziele (alle Ziele auf einer 6 m-Linie)

Schätze: Die Truhe enthält 3.286 golden angemalte Kupfermünzen (zu erkennen mit einem Fertigkeitswurf für Schätzen gegen SG 12) und eine *Verfluchte Flasche*, welche eine *Eiserne Flasche* zu sein scheint – alles soll Diebe täuschen und verlangsamen. Unter den Münzen liegt eine *Flammenzunge*, die als Krummsäbel statt als Langschwert geschmiedet und den Gefallenen in der Krypta (siehe Bereich **D12**) als Strafe für Ungehorsam weggenommen wurde.

D10. Abgeschlossener Raum

Ein tropischer Urwald füllt diesen großen Raum samt Pflanzen, lehmigem Boden und einem großen Wasserbecken. Der Anstrich der Steinmauern soll weiteren Dschungel suggerieren. Seltsame, weiße Kiesel sind über den Boden verteilt.

Milon schuf diese Kammer als Habitat für sein geliebtes Haustier namens Falak mittels einer Reihe magischer Effekte, darunter *Dauerhafte Flammen* in der Decke und *Metall erhitzen* unter dem Lehmboden, um die warmen Temperaturen aufrechtzuerhalten. Das Becken ist nur 1,50 m tief. Die weißen Kiesel sind zermalmte Knochensplitter, die Überreste von Falaks Mahlzeiten, können in ihrem gegenwärtigen Zustand aber kaum als solche identifiziert werden.

Die Geheimtür nach Bereich **D9** ist von dieser Seite klar erkennbar. Wie die Tür nach Bereich **D11** ist sie verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 35) – wenn auch eher um Falak am Umherstreifen zu hindern, als Eindringlinge draußen zu halten. Oaca hat den Schlüssel (siehe Bereich **D1**).

Kreaturen: Milon erwarb vor Jahrzehnten während einer Mission in Sanmeschul eine junge Riesenanakonda und benannte sie Falak nach einer Bestie aus der qadirischen Mythologie. Die Schlange verbringt ihre Zeit meistens im warmen Wasser des Bassins schlafend. Sie himmelt Milon an und erkennt ihn leicht anhand seines Geruchs, egal welches Aussehen er angenommen hat (sie erkennt Betrüger auf dieselbe Weise). Die Schlange greift Fremde sofort an.

FALAK **HG 11**

EP 12.800

Verbesserte Riesenanakonda (*MHB II*, S. 224, 293)

TP 150

D11. Geheimes Senkloch (HG 12)

Dieses alte Senkloch öffnete sich, nachdem Schichten von Ruinen darunter sich gesetzt hatten. Milon stieß darauf, als er aus dem Keller einen Tunnel in die Unterstadt graben wollte. Der felsige Boden ist größtenteils der Schutt, der beim Ausschachten von Falaks Raum (siehe Bereich **D10**) angefallen ist. Milon nutzt diesen vor der Öffentlichkeit verborgenen und über die Unterstadt zugänglichen Raum als Lager für illegale Waren und vorübergehenden Unterschlupf für kompromittierte Agenten.

Kreaturen: Falls Milon seine Begegnung mit den SC überlebt haben sollte, schickt er seine Rakschasa-Agenten Chandar und Joneius (siehe Bereich **D8**) hierher, damit sie diesen Zugang bewachen. Andernfalls hält sich hier niemand auf.

CHANDAR UND JONEIUS **HG 10**

EP je 9.600

Rakshasas (*MHB*, S. 214)

TP je 115

D12. Kreuzfahrerkrypta (HG 11)

Sechsundzwanzig menschengroße Nischen befinden sich in den Wänden dieser dunklen Sandsteinkammer. Jeweils zwei Nischen liegen übereinander. Zwischen ihnen befinden sich zerkratzte und teilweise unkenntlich gemachte Reliefs der Sonne und einer geflügelten, weiblichen Gestalt. Neunzehn in Bandagen gehüllte Gestalten sitzen still in den Nischen; die Tücher sind weitestgehend verblasst und farblos, zudem sind sie staubbedeckt. Eine zwanzigste Gestalt ist dagegen in farbenprächtigen Stoff eingewickelt und weniger staubig. Ein breiter, in den Felsen gehauener Tunnel führt nach Osten, während eine Doppeltür den Weg nach Westen versperrt.

Als Großfürst Stavian I. vor 200 Jahren die Verehrung von Sarenrae verbot, verblieb eine Gruppe sarenitischer Paladine, die sich die Flamme im Schatten nannte, insgeheim in Zimar zurück, um dabei zu helfen, andere Gläubige aus dem Land zu schmuggeln. Der Orden bestattete seine Toten in einer geheimen Krypta unter der von ihnen so geliebten Stadt. Als taldanische Inquisitoren aber die Paladine enttarnten, richteten sie die letzten drei Ordenskrieger hin und schändeten die Krypta, ehe sie sie versiegelten. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 15 erkennt ein SC die Reliefs als Symbole des Sarenraeglaubens.

Jeroth entdeckte die Krypta während seiner Ausschachtungsarbeiten und vertraute darauf, dass die unheimliche Atmosphäre und die hiesigen Untoten sein Heim bewachen.

Kreaturen: Die letzten Paladine — Zarya, Bek und Akifayok — haben nach ihrer Ermordung und der Schändung ihrer Krypta keinen Frieden gefunden, sondern sich als mächtige, körperlose Untote erhoben, welche nach der Zerstörung Taldors und der stavianschen Linie dürsten. Die Geister sind aber an diese Kammer gebunden und können sie nicht verlassen. Sie dienen Milon Jeroth widerwillig als Wächter, da er die Stavianlinie beenden will, allerdings hat Milon die eigenwilligen Untoten immer wieder diszipliniert – zuletzt, indem er ihnen ihren heiligen Krummsäbel (die versteckte Klinge in Bereich **D9**) fortgenommen und versprochen hat, ihn erst zurückzugeben, wenn sie „bewiesen haben, dass sie auch hinter der Sache stehen“.

Die Gefallenen greifen jede Kreatur an, die sie nicht erkennen, wobei sie zuerst gegen göttliche Zauberkundige vorgehen. Sollte ihnen der gestohlene Krummsäbel zurückgebracht werden, brechen sie ihre Angriffe ab und machen den Weg frei. Sie starren stumm 5 Minuten lang vor sich hin, ehe sie wieder von ihrer übernatürlichen Wut übermannt werden.

GEFALLENE (3) **HG 8**

EP je 4.800

TP je 93 (*MHB VI*, S. 103)

Entwicklung: Eine der Leichen hier ist deutlich neuer als die anderen und statt in einen Begräbnisschleier in einen teuren Wandteppich gewickelt. In einer Tasche sind Ausweispapiere für eine gewisse Tae Amalon, eine im Jahr 4.659 AK geborene Gelehrte und Lehrerin. Mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 kann ein SC einschätzen, dass der Zeitpunkt des Todes etwa 30 Jahre zurückliegt, während die anderen Leichen eher sechs bis sieben Mal so alt sind. Mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde oder Wahrnehmung gegen SG 20 stößt man auf eine Stichwunde im Rücken wie von einem Messer oder einem Dolch, wobei die Spitze der Klinge – zweischneidig wie bei einem Dolch – noch zwischen den Rippen steckt. Die Spitze scheint von einem exzellent gearbeiteten, gebogenen Dolch zu stammen, mehr kann ohne den Rest der Waffe aber nicht herausgefunden werden.

Amalons Leiche ist eine Hälfte des Beweises, mit dem Milon Pythareus zu Fall bringen kann. Ihr Tod war traumatisch genug, um einen Splitter ihrer Seele an ihre Leiche und einen weiteren Splitter an die Mordwaffe zu binden. Sollte sie mittels *Mit Toten sprechen* oder ähnlicher Magie kontaktiert werden, erinnert sie sich nur vage an ihr Leben und dass sie nach einem Streit ermordet wurde. Ihre letzte Erinnerung ist, in die Augen eines Jungen geblickt zu haben, während sie auf dem Boden verblutete. An Weiteres erinnert sie sich nur, wenn ihr der Rest der Mordwaffe gezeigt wird, welcher sich gegenwärtig im Besitz von Gulreesch befindet (siehe Bereich **G**).

Belohnung: Schaffen es die SC, an den Gefallenen friedlich vorbeizukommen, so belohne sie mit EP, als hätten sie die Untoten im Kampf besiegt.



D13. Unterstadttunnel

Diese alten Tunnel führen kreuz und quer durch schon lange Zeit verschüttete Ruinen und bilden einen Teil der städtischen Kanalisation. Milon und viele seiner Agenten nutzen sie, um ungesehen zu kommen und zu gehen. Der ausgetretene Pfad zum etwa 400 m entfernten, geheimen Kloster der Sieben Formen der Sünde ist gut zu erkennen.

E. TEEGESCHÄFT SÜSSE TRÄUME

Ritter Milon Jeroths Nachtvettelverbündete, die Schwestern der Schwelgerischen Träume, nutzen ein Teegeschäft als Tarnung für ihre verbotenen Aktivitäten, zu denen es auch gehört, die Träume der Leute nach nützlichen Informationen zu durchwühlen und die Feinde des Kreises der Makellosen zu quälen. Das Geschäft gehörte früher Eudocia aus Zeno, allerdings haben die Schwestern die Betreiberin getötet und mit Milon Jeroths Hilfe ihre „Nichte“ namens Estella als neue Besitzerin etabliert. Diese Identität schuf Milon dabei für eine der Schwestern. Zuletzt studierten die drei Schwestern die Legenden der Alten Herrscher, die Legenden der sechs ikonischsten Kaiser Taldors, als Teil des Planes des Kreises der Makellosen zur Auferstehung des lange toten und dazu gar nicht bereiten Prinzen Carrius II. Der Kreis der Makellosen konnte Prinz Carrius‘ Seele aus dem Nachleben rauben und mit einem Amalgam der Alten Herrscher vernähen. Dieses haust nun im auferstandenen Prinzen und stellt einen Anker für die Kontrollmagie des inneren Kreises der Geheimorganisation dar. Seit Abschluss der Forschungen spionieren die beiden älteren Schwestern, Illumia und Magilla, nun Maxillar Pythareus in Abadars Pfeiler nach, während nur Estella sich im Teeladen aufhält.

Zum Teegeschäft gehören auch ein großes Lager, welches Eudocia normalerweise vermietet hatte, sowie eine kleine Wohnung. Die Türen sind allesamt Einfache Holztüren (Härte 5, 10 TP, SG 15) mit Guten Schlössern (Mechanismus ausschalten SG 30). Du findest die Karte für diesen Bereich auf Seite 23.

E1. Teegeschäft (HG 10)

Der Duft von Dutzenden Teevarianten, Kräutern und Ölen dringt aus zahllosen Gefäßen und Flaschen auf den Regalen in diesem großen Raum. Auf einem erhöhten Teil des Bodens neben einem Verkaufstresen stehen mehrere abgenutzte, wasserfleckige Tische und Stühle. Von der Decke hängen diverse hölzerne Glücksbringer, Puppen und silberne Reifen.

Die im Teegeschäft verkauften Waren kosten größtenteils zwischen 1 GM und 10 GM. Die Tees, Kräuter und Öle sind harmlos. Die „Talismane", welche die Schwestern anfertigen und verkaufen, erleichtern es dagegen Estellas älteren Schwestern, potentielle Opfer mittels *Gegenstand aufspüren* zu finden.



Kreaturen: Die jüngste der drei Nachtvettelschwestern gibt sich als junge Taldani namens Estella aus. Sie nutzt *Magie entdecken* und ihre Fähigkeiten zur Gesinnungswahrnehmung, um Kunden als potentielle Ziele für ihre Schwestern einzuschätzen oder Bedrohungen wahrzunehmen. Sollte Estella bei Kunden eine chaotische oder böse Gesinnung wahrnehmen, versucht sie, ihnen Talismane zu verkaufen, und verschenkt diese sogar, wenn sie sie nicht anders an den Mann bringen kann.

Estella vermeidet nach Möglichkeit Kämpfe in ihrem Laden, verteidigt sich aber, sollte sie angegriffen werden. Falls die SC zu viele Fragen stellen oder eine große Menge magischer Gegenstände bei sich haben, wird Estella misstrauisch, tut aber so, als würde sie die Gefahr nicht sehen (Motiv erkennen SG 26 zum Bemerken). Sollten die SC ohne einen Zwischenfall den Laden wieder verlassen, informiert sie ihre Schwestern hinsichtlich der SC und spioniert ihnen ätherisch nach. Sollte sie sie als Feinde einschätzen und unter ihnen chaotische oder böse SC sein, nutzt sie ihre Fähigkeit Träume heimsuchen gegen sie.

Estella ist wahrscheinlich die am schwierigsten mit einer Verkleidung zu täuschende Agentin Milons, da sie Gesinnungen auf Sicht erkennen kann. Sollte ein SC sich als Milon Jeroth ausgeben und keine Rechtschaffen Böse Gesinnung besitzen, fragt Estella spitz und auf den Punkt genau nach. Sie weiß, dass der Rakschasa Zugang zu gesinnungsverhüllenden Mitteln hat und diese auch zuweilen einsetzt, der Effekt macht sie aber dennoch misstrauisch und zwingt die SC zu einem weiteren Fertigkeitswurf für Bluffen gegen SG 28, um sie zu überzeugen, dass sie tatsächlich Milon Jeroth vor sich hat. Sollten andere SC zugegen sein, verlangt sie, dass diese gehen, ehe sie Geschäftliches zu besprechen bereit ist. Sollte einer der anderen SC eine gute Gesinnung besitzen, verlangt sie eine Erklärung, sobald sie mit dem SC allein ist, der sich als Milon ausgibt; ein Fertigkeitswurf für Bluffen gegen SG 30 ist erforderlich, um sie zufrieden zu stellen. Sollten die SC sich einfach als Milons Agenten ausgeben, aber eine gute Gesinnung besitzen, erleiden sie einen Malus von -5 auf ihre Fertigkeitswürfe für Bluffen.

Sollte Estella angegriffen werden, schlägt sie 1 Runde lang um sich, ehe sie die von den SC ausgehende Gefahr erkennt und *Ätherische Gestalten* wirkt, um nach Bereich **E3** zu fliehen und Verfolger dort zudem mit dem Nachtmahr Schattenmaid zu erwarten.

ESTELLA **HG 10**

EP 9.600

Verbesserte Nachtvettel (*MHB*, S. 193, 295)

TP 108

Schätze: Der hier verkaufte Tee ist größtenteils von durchschnittlicher Qualität. Hinter dem Tresen steht eine kleine Truhe (Mechanismus ausschalten SG 40) mit medizinischem Roter König-Tee aus Vudra; jede Tasse wirkt als Gegengift und Seuchenschutz[ARK]. Die Truhe enthält genug losen Tee für 15 Tassen (Gesamtwert 2.250 GM). Die Geldkassette des Ladens enthält 35 GM, 816 SM, 12 KM und eine *Fluchpuppe*[ARK].

Entwicklung: Sollten die SC erfolgreich einen aus ihren Reihen gegenüber Estella als Milon Jeroth ausgeben, übernehmen sie die Kontrolle über die Schwestern der Schwel-

gerischen Träume und können diese anweisen, arkane Forschungen zu betreiben oder die Träume der Stadtbewohner auszuspionieren. Die Schwestern sind zudem begierig, die Seherin Freifrau Avenna zu töten – andere Mordaufträge erachten sie jedoch als Beleidigung, schließlich sind sie mächtige Weberinnen des Schicksals und keine einfachen Meuchelmörder. Die Ermordung der Seherin erfordert 1W3 Wochen, da die Schwestern langsam ihre Verteidigungen zerlegen und Erkenntniszauber widerlegen müssen; während dieser Zeit muss sich „Milon“ mit Estella wenigstens ein Mal pro Woche treffen.

Belohnung: Sollten die SC Estella mit List und Tücke austricksen können, so belohne sie mit EP, als hätten sie Estella und Schattenmaid im Kampf besiegt.

E2. Lager

Dieser breite Gang ist technisch betrachtet zwar eine Verladerampe, wird aber als Lager für das Geschäft genutzt. Hier befinden sich weitere Kessel, Tassen, Fässer mit losem Tee und getrockneten Kräutern. Die Doppeltür nach Bereich **E3** ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30), da die Schwestern und Schattenmaid problemlos über die Ätherebene kommen und gehen können.

E3. Lagerhaus (HG 11)

Regale ziehen sich entlang der Wände dieses großen, staubigen Raumes. Das Gebäude des heutigen Teegeschäfts Süße Träume war ganz zu Beginn eine Brauerei gewesen. Hier hatten sich die Fermentationsbehälter befunden, allerdings hatte Eudocia keinen Bedarf an den großen Kesseln gehabt und sie verkauft, so dass sie den Raum als Lager an verschiedene Gruppen in der Stadt vermieten konnte. Nachdem die Schwestern die Betreiberin ermordet hatten, stellten sie fest, dass sich der Raum bestens für ihren Nachtmahr Schattenmaid eignete. Nun wird er als von Rauch erfüllter Stall genutzt. Von den übernatürlichen Flammen des Nachtmahrs erzeugter Ruß bedeckt alle Oberflächen und befleckt die Kleidung und das Haar von jedem, der eintritt.

Kreaturen: Die Schwestern der Schwelgerischen Träume arbeiten mit einem mächtigen Cauchemar-Nachtmahr namens Schattenmaid zusammen, die ihnen zuletzt eine große Hilfe gewesen ist beim Bereisen der Astralebene, um mentale Energien für den Kreis der Makellosen zu sammeln. Nun aber beschäftigen die Schwestern sich mit anderen Dingen in Zimar und wird Schattenmaid zunehmend unruhiger, wurde es ihr doch untersagt, die Stadt zu terrorisieren und Leute zu töten. Entsprechend geht sie freudig von den Schwestern abgesehen auf jeden los, der das Lagerhaus betritt, und nutzt ihre Zauberähnliche Fähigkeit *Ätherischer Ausflug*, um sich jedem Kampf anzuschließen, dessen Geräusche sie im Laden vernimmt.

SCHATTENMAID **HG 11**

EP 12.800

Cauchemar-Nachtmahr (*MHB*, S. 192)

TP 147

Schätze: Aufgrund des ganzen Rußes und der sonstigen Unordnung, die Schattenmaid verursacht hat, braucht man 6 Stunden, um das Lagerhaus zu durchsuchen. Viele Fundstücke sind gewöhnliche Gegenstände, die bearbeitet wurden, um wertvoller zu erscheinen als sie sind. Ein SC kann die Wertsachen mit einem Fertigkeitswurf für Schätzen gegen SG 20 erkennen: sechs Champagnerflöten aus Rauchquarz (Wert je 100 GM), drei goldene Schalen mit Falkensymbolen (Wert je 300 GM), ein Rauchfass aus Rotgold mit einem schmierigen Lavendelölrückstand (Wert 400 GM), ein Ölgemälde des verstorbenen Großfürsten Stavian II. (Wert 1.500 GM), eine Spieldose aus Schwarzholz, die dank eines dauerhaften *Zaubertricks* nie aufgezogen werden muss (Wert 3.000 GM) und *Wasser der Wandlung*[ARK].

E4. Wohnung (HG 9)

In dieser gemütlichen zwei-Zimmer-Wohnung hat früher die Ladenbetreiberin Eudocia gewohnt. Die Schwestern der Schwelgerischen Träume nutzen es nun als Versteck für ihre Geheimnisse und Forschungen. Der äußere Raum diente früher als Wohnraum und verfügt über eine kleine Kochnische.

Kreaturen: Die Schwestern haben vier räudige Straßenkatzen als Haustiere und Mäusejäger aufgenommen. Die Katzen zischen und fauchen Eindringlinge an, was Estella alarmiert, so sie noch am Leben ist; ansonsten bleiben sie auf Abstand. Sie jagen aber freudig in Ratten verwandelte SC.

VERBESSERTE KATZEN (6) **HG 1/3**

EP je 135

TP je 5 (*MHB*, S. 273, 295)

Falle: Die aus Bereich **E2** hereinführende Wohnungstür ist unverschlossen, aber magisch geschützt. Wer beim Eintreten nicht das Schlüsselwort „Traumlos“ ausspricht, löst einen Fluch der Nachtvetteln aus, welcher Eindringlinge in Ratten verwandelt.

NACHTVETTELFLUCH **HG 9**

Art Magisch; Wahrnehmung SG 30; Mechanismus ausschalten SG 30

EFFEKTE

Auslöser Nähe (Alarm); **Rücksetzer** Automatisch (1 Stunde)

Effekt Zaubereffekt (*Böswillige Verwandlung*; WIL, SG 18, keine Wirkung); mehrere Ziele (alle Ziele innerhalb von 3 m Entfernung zur Tür)

Schätze: Auf einem Regal liegen in drei Schichten aus schwarzem Sackleinen eingewickelt eine Anwendung *Flugsalbe*[ARK] und ein *Reichsapfel des Himmels*[ARK]. Ferner stehen oder liegen auf dem Regal mehrere halb abgebrannte Kerzen, zerbrochene Tierknochen und Federn.

Entwicklung: Ebenso stehen in dem Bücherregal sorgfältig von den Schwestern der Schwelgerischen Träume im Auftrag Milon Jeroths geführte Unterlagen. Der Rakschasa nutzt die Nachtvetteln und ihre Magie immer noch, um Maxillar Pythareus‘ Leuten, welche als Qadirii verkleidet taldanische Ziele angreifen, Anweisungen und Bezahlungen zu überbringen. Die Akten allein genügen nicht, um Pythareus zu Fall zu bringen, da ihr Ursprung recht zweifelhaft ist. Sie sind aber ein weiterer wichtiger Beweis für seine Schandtaten. Sollten die SC Kathann kontaktieren, antwortet sie: „Exzellenter Fund, allerdings stellen Nachtvetteln keine wirklich verlässlichen Quellen dar. Ihr leistet aber exzellente Arbeit.“

E5. Schlafzimmer

Im Schlafraum stinkt es nach Verwesung und Weihrauch. In der der Tür gegenüberliegenden Ecke liegt eine in Laken eingewickelte humanoide Gestalt – die von der Wüstenhitze ausgedörrte Leiche der früheren Besitzerin Eudocia. Auf einem Schreibtisch neben der Tür liegt zwischen Schreibzeug ein großes, ledergebundenes Buch.

Entwicklung: Das Buch ist in einer seltsamen Kombination aus Abyssisch und Infernalisch und mit beängstigend lebendigen Zeichnungen von Helden- und Gräueltaten illustriert. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Adel oder Geschichte) gegen SG 25 erkennt ein SC das Buch als umfangreiche Nachforschungen zur taldanischen Geschichte und als Sammlung von Erzählungen über diverse frühere Kaiser, seien es wahre Geschichten oder ans Märchenhafte angrenzende Legenden. Wer die beiden Sprachen lesen kann, schafft diesen Fertigkeitswurf automatisch. Das Buch ist in einem seltsamen Stil geschrieben und scheint als Fokus eines Rituals gedacht zu sein, auch wenn es in keiner Weise mehr magisch ist.

Sollten die SC ihren Fund Kathann melden, gratuliert sie, gesteht aber ein, dass ihr das Buch nichts sagt und sie auch seinen Zweck nicht erraten kann.

Belohnung: Sollten die SC die Forschungsunterlagen der Nachtvetteln finden, so belohne sie mit 12.800 EP.

F. DAS KLOSTER DER SIEBEN FORMEN DER SÜNDE

Vor knapp zweihundert Jahren kehrte Milon Jeroth aus dem Kloster der Sieben Formen mit einem tiefgreifenden Verständnis des Kampfes und der Selbstdisziplin zurück. Mit ihm kam eine Handvoll eifriger Anhänger, welche irrtümlich glaubten, dass seine Stärke und sein Kampfkönnen seiner Selbstkontrolle entsprangen statt seinem geheimen Wesen als Rakschasa. Er predigte eine Selbstkontrolle und -meisterschaft, welche nicht der Verweigerung weltlicher Freuden entsprang, sondern dem Genuss und dem Wissen, wie der Körper auf angenehme Stimuli reagiert. Zusammen mit einer Elfe namens Dismiella, welche sich nun Schwester Qan Graam nennt, schmiedete er aus diesen Anhängern einen martialischen Kult, bei dem er das traditionelle Kampftraining des Klosters der Sieben Formen um vorsätzliche Völlerei, Diebstahl und Orgien ergänzte (und um Mord in Milons Auftrag, natürlich), um den Pfad zur Erleuchtung zu beschreiten. Die Assassinen nannten sich selbst die Sieben Formen der Sünde und dienen Milon seitdem, da er sie mit seltenen und wundersamen Luxusgegenständen belohnt.

Die Sieben Formen der Sünde unterhalten ein geheimes Kloster in der Unterstadt unter dem Ziegeldistrikt, das durch die Tunnel der städtischen Kanalisation erreicht werden kann. Die SC können das Kloster leicht finden, so sie den Zugang zur Unterstadt unter Milon Jeroths Anwesen (siehe Bereich **D13**) gefunden oder die Unterlagen des Meisterspions während der ersten Begegnung erbeutet haben. Sollten sie diese Spuren nicht gefunden haben, könnten die SC den Standort des Klosters erfahren, sobald Schwester Graam Attentäter ausschickt, um die SC zu eliminieren (siehe Misstrauen auf Seite 17). Eine weitere Informationsquelle wäre ein geretteter Gannaius, ebenso könnte Kathann über einen Informanten außerhalb der Stadt von den Mönchen erfahren und den SC die Lage des Klosters mitteilen.

Das Kloster liegt in seit langer Zeit verschütteten Kellern und wurde ansonsten aus dem Fels gehauen. Die meisten Wände sind holzvertäfelt, um die Kälte und Feuchtigkeit der Kanalisation fernzuhalten. Die wenigen Türen bestehen aus Einfachem Holz (Härte 5, 10 TP) und sind unverschlossen. Laternen mit *Dauerhaften Flammen* erhellen die Innenräume. Du findest die Karte des Bereichs auf Seite 23.

Sollten die SC sich als Milon ausgeben, müssen sie immer noch ihren Weg durch die Tunnel finden und die Todesfalle (siehe Bereich **F1**) und die Schleimnaga Squelsch (siehe Bereich **F2**) überleben. Die Werinsektenwächter und die Sündenmönche dagegen akzeptieren das Wort der SC, sofern ihre Verkleidungen und Lügen standhalten, und bitten sie, im Trainingssaal zu warten, während sie Schwester Graam holen. Nur die Elfe ist misstrauisch, schließlich kennt sie Milon seit zweihundert Jahren, daher bittet sie „Meister Jeroth", sein Kampfkönnen zu demonstrieren, indem er ihre beiden neuesten Schüler auf der Trainingsmatte völlig erniedrigt (nutze die Spielwerte eines Mönchs der Sieben Formen der Sünde auf Seite 33).

Sollten die SC sich stattdessen als Milons Beauftragte ausgeben, verlangt sie, dass die SC stattdessen im Kampf eins zu eins in einem Übungskampf gegen ihre Mönche antreten, wenn sie mit ihrem Orden zusammenarbeiten wollen. Der Kampf erfolgt ohne Waffen und ist nichttödlich; Schwester Graam erklärt dies zwar nicht vorweg, aber sie ist bereit, mit diesen neuen Agenten zusammenzuarbeiten, sofern diese ihre blauen Flecken ertragen, ohne sich zu beklagen. Die SC können diese Herausforderungen verweigern, allerdings erhöht dies den Malus auf alle künftigen Fertigkeitswürfe gegenüber Schwester Graam um weitere -5.

Sollte der sich als Milon ausgebende SC den Kampf verlieren, schickt Schwester Graam ihre Schüler und „Milons" Begleiter fort und wartet dann nur einen Augenblick, ehe sie zu wissen verlangt, was da gerade passiert ist. Sie ist hochskeptisch (Malus von -5 auf diesen Fertigkeitswurf für Bluffen), erachtet aber jede Erklärung als glaubhaft, die sich auf eine gerade zurückliegende Kampfbegegnung oder andere Überanstrengung bezieht.

Entwicklung: Falls die SC erfolgreich einen der ihren Schwester Graam gegenüber als Milon Jeroth ausgeben können, übernehmen sie die Kontrolle über die Sieben Formen der Sünde und können die Assassinen aussenden, um Templer der Schatzkammer und Kette einzuschüchtern oder zu töten, da der Orden mit der Sekte in wachsender Rivalität steht. Die Mönche können zwar nicht den ganzen Kult zerstören, wohl aber nach 1W4 Wochen des Planens Schatzmeister Iovinus meucheln – die SC müssen ihre Täuschung die ganze Zeit über aufrechterhalten und sich mit den Mönchen wenigstens ein Mal pro Woche treffen.

Belohnung: Befassen sich die SC mit den Sieben Formen der Sünde erfolgreich mittels List und/oder Verkleidungen, so belohne sie mit EP, als hätten sie die Mönche und Schwester Graam im Kampf besiegt. Falls sie die Sieben Formen der Sünde übernehmen und Schatzmeister Iovinus töten lassen, so belohne sie mit EP, als hätten sie den Antipaladin selbst getötet.

F1. Kanalisationstunnel (HG 10)

Ein 1,20 m breiter, stinkender Fäkalienstrom fließt in einem tiefen Kanal in diesem 3 m breiten Tunnel. Zu einer Seite ist ein 0,30 m breiter Vorsprung, auf der anderen verläuft ein 1,50 m breiter Fußweg. Aus Seitentunneln – der eine in den Stein gehauen, der andere das Ergebnis eines Ein-



sturzes – strömt von Norden her weitere Flüssigkeit in den Kanal, während modriges Wasser von dem rauen Sandstein der Decke tropft.

Die meisten Zugänge, über die man das Kloster erreichen kann, die Wasserhügelvilla eingeschlossen, liegen östlich dieses Tunnelabschnitts. Der in den Stein gehauene Seitentunnel führt nach Bereich **F2**, während der richtige Zugang zum Kloster jenseits des Einsturzes weiter im Westen liegt. Das Abwasser ist 0,90 m tief und wer hindurchwatet, ist sofort Schmutzfieber ausgesetzt.

Falle: Ein 12 m-Abschnitt des Ganges enthält eine komplexe Reihe von Metallklingen, die in der Nord- und der Südwand verborgen sind und von verborgenen Wasserrädern im Kanal angetrieben werden. Die Falle wird ausgelöst, wenn eine Kreatur auf die Platte mittig des Bereiches tritt (siehe Karte). Der Mechanismus greift sodann alle Kreaturen im Wirkungsbereich für 1W4 Runden an. Der Auslöser befindet sich nur auf dem 1,50 m breiten Gehweg und wird nicht ausgelöst, sollte jemand auf dem Vorsprung balancieren oder durch die Jauche waten.

Wird die Falle ausgelöst, alarmiert dies augenblicklich Squelsch in Bereich **F2** und die Werraubwanzen in Bereich **F4**.

TODESFALLENTUNNEL **HG 10**

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

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Dauer** 1W4 Runden; **Rücksetzer** Reparatur

Effekt Nahkampfangriff +20 (3W8+3); mehrere Ziele (alle Ziele in einem 3 m x 12 m-Tunnel)

F2. Jauchegrube (HG 10)

Ein riesiger Teich aus blubberndem, halbfestem Schlamm und Matsch füllt den Gutteil dieses eingestürzten Kellergeschosses. Tropfenden Zustrom erhält er aus gerissenen und zerbrochenen Rohren. Eine von Mehltau bedeckte Kiste steht in der nordöstlichen Ecke.

Diese Kammer diente früher als Keller eines edlen Schneidergeschäftes, ist aber seit Jahrhunderten verschüttet und vergessen. Seitdem sich ein Senkloch im Boden geöffnet hat, sind vor einhundert Jahren der Boden und die Wände teilweise eingestürzt und fungiert die Kammer als Jauchegrube. Das Senkloch ist 3 m tief und die konzentrierten Fäkalien sind absolut undurchsichtig. Wer den Teich betritt, wird unmittelbar Schmutzfieber und Schleimigem Verderben ausgesetzt und erleidet einen Malus von -2 auf Zähigkeitswürfe gegen diese Krankheiten, bis er ausgiebig gebadet hat.

Eine Geheimtür in der Ostwand kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 entdeckt werden.

Kreaturen: Eine Schleimnaga namens Squelsch lebt in dieser Jauchegrube. Sie steht unter dem Schutz der Sündenmönche und dient ihnen als Spionin und zuweilen auch als Drogenhändlerin. Squelsch verfügt in der Stadt selbst über einige Kontakte in Form von Süchtigen und anderen Drogenhändlern, ist im Kern aber immer noch ein fleischfressendes Monster. Sollten die SC mit ihr verhandeln wollen, spielt sie gern die Verräterin, füttert die SC mit Fehlinformationen und lockt sie näher und näher an den Rand ihres Teiches, ehe sie ihren Schwarzen Blob auf sie loslässt

KRIEG UM DIE KRONE BAND 2
Kapitel 4 Das Auge des Löwen
Hintergrund
Teil 1 Der Weg nach Zimar
Teil 2 Spione unter sich
Teil 3 Angriff auf Abadars Pfeiler
Kapitel 5 Der Erste Löwe
Kapitel 6 Der Löwenthron
Hintergrund
Fortführung der Kampagne
NSC
Kaiserliche Legenden
Regionalbeschreibungen
Die Klingen des Löwen
Die Ulfenwache
Bestiarium

Squelsch weiß, dass sie in ihrem Teich einen Vorteil hat, daher versucht sie, außer Reichweite der SC zu bleiben, während sie spuckt und mittels *Stinkende Wolke* Chaos sät oder mittels *Wasserstrahl* Gegner in ihren Teich stößt – dort zieht sie Opfer in die Tiefe, um sie zu ertränken und dann später zu fressen.

SQUELSCH **HG 9**
EP 6.400
Weibliche Schleimnaga (*MHB VI*, S. 172)
TP 115

SCHWARZER BLOB **HG 7**
EP 3.200
TP 105 (*MHB III*, S. 234)

Schätze: Die Schatzkiste in der Ecke enthält ein Dutzend modriger Ballen einst edler Seide. Squelsch hat den ursprünglichen Inhalt der Truhe in ihrem geheimen Heim am Boden ihres Teiches versteckt: eine lackierte Schachtel mit 371 PM, 1.163 GM und einer magischen, goldenen Nadel, die mit Bildern von Kreaturen des Landes, des Wassers und der Luft graviert ist. Sollte ein Charakter 6 Stunden aufwenden und mit der Nadel einen nichtmagischen Umhang besticken und einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Handwerk (Kleidung) gegen SG 25 ablegen, verwandelt die Magie der Nadel den Umhang in einen *Resistenzumgang +4* oder verleiht dem Umhang alternativ zwei der folgenden Fähigkeiten: *Adlerumhang*, *Mantaumhang* oder *Umhang der Huschenden Ratte*. Nach erfolgreicher Nutzung verliert die Nadel ihre Magie.

F3. Geheimgang

Eine grob gehauene Treppe windet sich hinauf und endet anscheinend in einer Sackgasse. Die Geheimtüren an jedem Ende des Tunnels erfordern jeweils einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25, um sie von dieser Seite her zu bemerken.

F4. Zisterne (HG 12)

Stabile Säulen tragen die Gewölbedecke über dem spiegelnden, blauen Wasser dieser ruhigen Zisterne. Die Deckenhöhe beträgt sechs Meter. Türen gehen nach Norden und Osten ab. In der Südwand klafft ein breites Loch, hinter dem ein Geröllhang abwärts in die stinkenden Kanalisationstunnel führt.

Dieser längstvergessene Wassertank stammt aus einer früheren Version Zimars – wie bei vielen Städten wurde auch Zimar im Laufe seiner Geschichte wiederholt ganz oder teilweise zerstört und wiederaufgebaut oder wurden Bereiche auch abgerissen und neu bebaut. Oft wurden die neuen Gebäude auf den Ruinen der alten errichtet, ohne diese zuerst zu entfernen. Die Südwand ist vor langer Zeit eingestürzt, so dass der Inhalt der Zisterne die dahinterliegenden Tunnel geflutet hat. Dank der hohen Decke und unheimlichen Stille ähnelt der Raum stark einem Tempel. Das Wasser ist gerade 0,30 m tief – aber dies genügt immer noch, dass jemand darin ertrinken könnte, der hineinfällt oder unter Wasser gedrückt wird.

Kreaturen: Vor drei Jahren operierte eine Gruppe von Mönchen der Sieben Formen der Sünde in der qadirischen Wüste und verlor viele Mitglieder bei einem Angriff riesiger Raubwanzen – hochgefährlicher, bluttrinkender Wüstenraubtiere. Die Überlebenden mussten erkennen, dass sie mit Entothropie angesteckt worden waren und sich bei Neumond selbst unkontrollierbar in räuberische Insektenmonster verwandelten. Sie suchten die Hilfe von Schwester Graam, welche sie stattdessen ermutigte, die neuen Gaben anzunehmen und ihre Raubtierinstinkte und ihren furchtbaren Appetit zu nutzen, um der Perfektion näher zu kommen. Die letzten vier Werinsekten dienen den Sieben Formen der Sünde nun als Späher, Wächter und Mietmeuchler. Sie ziehen es vor, in der Nähe des stillen Wasser zu hausen statt bei den anderen (leckeren, ach-so-leckeren…) Mönchen des Klosters

RAUBWANZEN-ENTOTHROPEN (4, MISCHGESTALT) **HG 8**
EP je 4.800
Menschlicher Angesteckter Werraubwanzen-Assassine 3/Schurke 5 (Verbesserter Humanoider) (*MHB VI*, S. 66)
RB Mittelgroßer Humanoider (Gestaltwandler, Mensch)
INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG
RK 23, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 Ausweichen, +5 GE, +3 Natürlich, +4 Rüstung)
TP je 68 (8W8+29)
REF +13, **WIL** +7, **ZÄH** +9; +1 gegen Gift, +4 gegen Geistesbeeinflussung
SR 10/Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür +1, Insektenverstand, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (Unbeholfen)
Nahkampf Dolch +10 (1W4+2/×19–20) oder Biss +10 (1W6+2), 2 Klauen +10 (1W4+2)
Besondere Angriffe Gift, Hinterhältiger Angriff +5W6, Todesangriff (SG 13)

TAKTIK
Vor dem Kampf Die Entothropen verbringen den Großteil ihrer Zeit in Mischgestalt. Sie trainieren und geben sich ihren primitiven Insekteninstinkten hin. Sollten sie von Eindringlingen erfahren, fliegen sie auf die Spitzen der Säulen und studieren Neuankömmlinge 3 Runden lang, so dass sie ihre Todesangriffe nutzen können.
Im Kampf Die Entothropen spucken bei jeder Gelegenheit Gift. Ansonsten versuchen sie, ein Ziel nach dem anderen zu überwältigen, wobei sie göttliche Zauberkundige als erstes angehen.
Moral Die Entothropen kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE
ST 15, **GE** 21, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8
GAB +5; **KMB** +7; **KMV** 23
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Tänzelnder Angriff, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +13, Bluffen +7, Entfesselungskunst +13, Fingerfertigkeit +13, Fliegen +5, Heimlichkeit +15, Klettern +10, Magischen Gegenstand benutzen +9, Sprachenkunde +5, Verkleiden +9, Wahrnehmung +11
Sprachen Gemeinsprache, Kelisch, Tien
Besondere Eigenschaften Entothropische Empathie (bei zur eigenen Form passendem Ungeziefer +4), Fallen finden +2, Gestalt wechseln (Mensch, Mischgestalt und Riesenraubwanze; *Ungeziefergestalt II*), Gift einsetzen, Giftstrahl (AF), Schurkentricks (Schnelle Heimlichkeit, Schurkenfinesse)
Ausrüstung *Beschlagene Lederrüstung +1*, Dolch, *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Resistenzumhang +2*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss — Verwundung; *RW* ZÄH, SG 17; *Frequenz* 1/Runde für 4 Runden; *Effekt* 1W4 GE; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Giftstrahl (AF) Als Standard-Aktion kann eine Raubwanze alle 1W4 Runden Gift aus dem Maul in einer 4,50 m-Linie spucken. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Reflexwurf gegen SG 19 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, wird sie dem Gift der Raubwanze ausgesetzt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Geschicklichkeit.

F5. Feldbetten

Drei Feldbetten und eine Truhe enthalten den Großteil der weltlichen Besitzungen der Entothropen-Assassinen.

Schätze: In der Truhe befindet sich ein Lederbeutel mit 1.300 GM und drei großen Saphiren (Wert je 750 GM).

F6. Mönchszellen (HG 10)

Von diesem breiten, steinernen Gang gehen fünf kleine Räume ab, die jeder mit einem mit Seidenlaken bezogenen Federbett ausgestattet sind. Ein einfacher Tunnel führt nach Süden, während in der Nordostecke des Ganges eine in den Stein gehauene Passage nach Osten abgeht.

Die Zellen der Mönche sind überraschend edel ausgestattet mit Luxusgütern, wie man sie in anderen Klöstern eher selten findet, da die Sieben Formen der Sünde im Laster leben. Im Kloster leben immer nur fünf Mönche zugleich, dabei handelt es sich in der Regel um die neuesten Rekruten. Der Rest wohnt in der Stadt.

Kreaturen: Zwei Mönche halten sich in äußerst kompromittierenden Positionen in der nördlichsten Zelle auf.

Sollten die Mönche in Bereich **F7** von hier Kampflärm hören, trinken sie ihre Tränke und eilen herbei, um ihre Kameraden zu unterstützen.

MÖNCHE DER SIEBEN FORMEN DER SÜNDE (2) **HG 8**

EP je 4.800

Menschlicher Mönch 8/Schurke 1
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, +2 Mönch, +2 Natürlich, +1 Rüstung, +2 WE)
TP je 88 (9W8+44)
REF +12, **WIL** +10, **ZÄH** +11; +2 gegen Verzauberung
Immunitäten Krankheit; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m
Nahkampf Waffenloser Schlag +12/+7 (1W10+5) oder Waffenloser Schlaghagel +12/+12/+7/+7 (1W10+5)
Besondere Angriffe Betäubender Schlag (8/Tag, SG 16), Hinterhältiger Angriff +1W6, Schlaghagel

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollten die Mönche von der Anwesenheit von Eindringlingen erfahren, sei es weil die Falle in Bereich **F1** aktiviert wird oder die Entothropen in Bereich **F4** in einen Kampf verwickelt werden, trinken sie ihre *Tränke: Ausdauer des Ochsen* und *Rindenhaut* und bereiten einen Hinterhalt vor.

Im Kampf Mönche der Sieben Formen der Sünde schlagen am liebsten aus dem Versteck zu und nehmen Gegner wann immer möglich in die Zange, um Hinterhältige Angriffe auszuführen. Sie mischen Schlaghagel mit Betäubenden Schlägen. Gelingt es ihnen, einen Gegner zu betäuben, legen sie sich extra ins Zeug, indem sie nun auch Heftiger Angriff nutzen bei ihren Schlaghageln.

Moral Die Mönche kämpfen bis zum Tod.

Grundspielwerte Ohne ihre Tränke haben die Mönche der Sieben Formen die folgenden Spielwerte: **RK** 19, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 16; **TP** 70; **ZÄH** +9; **KO** 12

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 14, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 8
GAB +6; **KMB** +12; **KMV** 28
Talente Abhärtung, Ausweichen, Betäubender Schlag, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Zorn[EXP], Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfokus (Waffenloser Schlag)
Fertigkeiten Akrobatik +13 (Springen +29), Heimlichkeit +13, Klettern +9, Magischen Gegenstand benutzen +11, Motiv erkennen +11, Schwimmen +9, Verkleiden +10, Wahrnehmung +11
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Hochsprung, *Ki*-Vorrat (6 Punkte), Manövertraining, Schnelle Bewegung, Sturz verlangsamen 12 m, Unversehrtheit des Körpers (8 TP)
Kampfausrüstung *Trank: Ausdauer des Ochsen* (2x), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Rindenhaut* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Mächtigen Fäuste +1*, *Rüstungsarmschienen +1*, *Resistenzumhang +2*, *Schutzring +1*

Schätze: Ein Waffenregal im Norden enthält die folgenden Waffen: fünf Kamas [Meisterarbeiten], sechs Kampfstäbe [Meisterarbeit], ein *Beil +1* und einen *Kurzspeer +1*.

F7. Trainingssaal (HG 12)

Abgenutzte rote Teppiche bedecken den Boden dieser runden Kammer. Zwischen ihnen ragen hölzerne Pfeiler empor, die in dicke Polster gewickelt sind. Zwei Waffenständer im Osten enthalten eine stark genutzte Sammlung ungewöhnlicher und tödlicher Waffen.

Die Mönche der Sieben Formen der Sünde trainieren hier. Die Kammer wird aber auch für Versammlungen und Missionsbesprechungen genutzt, zudem gibt man sich hier in der Gruppe dem Laster hin. Die Kuppeldecke ist in der Mitte 9 m hoch.

Kreaturen: Vier Mönche trainieren hier. Sollten die Mönche in Bereich **F6** aus dieser Kammer ungewöhnlichen Kampflärm vernehmen, trinken sie ihre Tränke und eilen zur Unterstützung ihrer Kameraden herbei.

MÖNCHE DER SIEBEN FORMEN DER SÜNDE (4) **HG 8**

EP je 4.800

TP je 88 (siehe oben)

F8. Speiseraum

Dieser Speiseraum ist zwar alles andere als sauber oder gut eingerichtet, es duftet aber nach reichhaltigen Gewürzen. Ein Nebenraum im Nordosten dient als Küche.

Die Mönche der Sieben Formen der Sünde kochen Festmähler mit den verschiedensten teuren Zutaten.

Schätze: Der Raum enthält ein vergoldetes Porzellanteeservice (Wert 500 GM) und qadirische, taldanische und tianische Vasen im Gesamtwert von 2.000 GM. In der Küche lagern seltene Gewürze im Gesamtwert von 1.200 GM und sieben Flaschen Rotwein aus Cheliax (Jahrgang 4562; Wert je 100 GM).

F9. Bibliothek (HG 12)

Diese kleine Bibliothek von hauptsächlich als Schriftrollen vorliegenden Werken enthält Texte zu Geschichte, Medizin und Philosophie, aber auch Rezepte zum Kochen, Braten und sonstigen Zubereiten intelligenter Lebewesen sowie Erotikliteratur.

Eine Geheimtür in der Südwand kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 entdeckt werden.

Kreaturen: Schwester Qan Graam, eine Verlassene Elfe, welche gehofft hatte, im Kloster der Sieben Formen Frieden zu finden, verbringt ihre Zeit hier mit Lesen und Meditieren. Milons abweichende Lehren konnten ihre Depressionen nicht lindern, aber wenigstens erlauben ihr Völlerei und Orgien immer wieder eine kurzfristige Flucht und liefert ihr ihr neues Leben als Attentäterin genug Opfer, an denen sie ihren Frust auslassen kann.

Zwei Mönche sind fast immer an Graams Seite. Sollten die SC die Bibliothek über den Geheimgang oder mittels Heimlichkeit erreichen, so lockt Kampflärm hier die Mönche in Bereich **F7** nach 3 Runden und die übrigen in Bereich **F6** nach 1 weiteren Runde an.



MÖNCHE DER SIEBEN FORMEN DER SÜNDE (2) **HG 8**

EP je 4.800

TP je 88 (siehe Seite 33)

QAN GRAAM **HG 10**

EP 9.600

Weiblicher Elfischer Mönch (Mönch der Sieben Formen[AKAK]) 11

RB Mittelgroße Humanoide (Elfe)

INI +8; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 23, auf dem Falschen Fuß 20 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +2 Mönch, +2 Natürlich, +4 WE)

TP 108 (11W8+55)

REF +13, **WIL** +13, **ZÄH** +12; +2 gegen Verzauberungen

Immunitäten Gift, Krankheit, Schlaf; **Verteidigungsfähigkeiten** Verbessertes Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +14/+9 (1W10+2) oder Waffenloser Schlag Schlaghagel +15/+15/+10/+10/+5 (1W10+2) oder Tempelschwert [Meisterarbeit] +10/+5 (1W8+1/19–20)

Besondere Angriffe Schlaghagel

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollte Graam mit Ärger rechnen, trinkt sie ihre *Tränke: Rindenhaut* und *Weisheit der Eule*.

Im Kampf Graam verfällt sofort in den Zorn des Sandsturms (siehe unten), was ihr einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, RK und Fertigkeitswürfe für Akrobatik verleiht. Sie bleibt ständig in Bewegung und nutzt ihr Talent Strafender Tritt, um Gegner niederzuschlagen, damit ihre Wachen den Rest erledigen können. Sollten ihre Wachen fallen, nutzt sie stattdessen Schlaghagel und Blitzschneller Streich, um einen Gegner nach dem anderen niederzumachen.

Moral Im Gegensatz zu ihren Mönchen ist Schwester Graam eine praktisch denkende Frau und versucht zu fliehen, sollte sie unter 20 TP reduziert werden. Du könntest sie

dann im Verlauf des 3. Teils zurückkehren und den SC nachsetzen lassen.

Grundspielwerte Ohne ihre Tränke besitzt Schwester Graam die folgenden Spielwerte: **RK** 21, Berührung 21, auf dem Falschen Fuß 16; WIL +11; **Fertigkeiten** Motiv erkennen +15, Wahrnehmung +17

SPIELWERTE

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

GAB +8; **KMB** +9; **KMV** 32

Talente Abhärtung, Ausdauer, Ausweichen, Geschosse abwehren, Kampfreflexe, Strafender Tritt[EXP], Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Waffenloser Schlag, Wachsamkeit, Waffenfinesse, Waffenfokus (Waffenloser Schlag)

Fertigkeiten Akrobatik +15 (Springen +38), Einschüchtern +10, Heimlichkeit +15, Klettern +11, Motiv erkennen +17, Wahrnehmung +19, Wissen (Religion) +12; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2

Sprachen Celestisch, Elfisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Blitzschneller Streich, Elfenmagie, Hochsprung, *Ki*-Vorrat (9 Punkte; Kaltes Eisen, Magisch, Rechtschaffen, Silbern), Schnelle Bewegung, Sturz verlangsamen 15 m, Unversehrtheit des Körpers (11 TP), Zorn des Sandsturms (Tanz der Einhundert Schnitte)

Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut* (2x), *Trank: Schwere Wunden heilen* (2x), *Trank: Weisheit der Eule* (3x); **Sonstige Ausrüstung** Tempelschwert[EXP] [Meisterarbeit], *Amulett der Mächtigen Fäuste +1*, *Gürtel der Körperkraft +2* (GE, KO), *Resistenzumhang +2*, *Schutzring +2*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blitzschneller Streich (AF) Graam kann als Augenblickliche Aktion einen einzelnen Angriff mit einer hergestellten Leichten oder Einhändigen Hiebwaffe gegen ein Ziel führen, das sie während ihres Zuges wenigstens zwei Mal mit ihrem Waffenlosen Schlag getroffen hat. Vor oder nach dieser Handlung kann sie einen 1,50 m-Schritt ausführen, solange sie dann zum Ziel angrenzend ist; sie kann dann während ihres nächsten Zuges keinen 1,50 m-Schritt ausführen. Graam kann diese Fähigkeit entsprechend ihrer Mönchsstufe Mal am Tag einsetzen, aber nur maximal ein Mal pro Runde.

Zorn des Sandsturms (ÜF) Graam kann 2 *Ki*-Punkte als Volle Aktion aufwenden, um in eine meditative Trance zu verfallen, welche den Zauber *Tanz der Hundert Schnitte*[ABR] nachahmt, dabei fungiert ihre Mönchsstufe als effektive Zauberstufe. Im Gegensatz zum Zauber muss sie sich aber jede Runde ab Beginn der Trance 3 m weit fortbewegen und einen Nahkampfangriff ausführen, andernfalls endet ihre Trance.

Schätze: Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 35 stößt man hinter einem Regal auf ein *Handbuch der Körperlichen Ertüchtigung +1*.

F10. Schwester Qan Graams Unterkunft (HG 12)

Schwester Qan Graam untersagt allen Angehörigen ihres Ordens den Zutritt zu ihren persönlichen Gemächern. Hier findet sie Zuflucht vor der atemberaubenden Geschwindigkeit, mit welcher Menschen altern, und kann sie Anweisungen durchgehen, vor denen andere ihres Ordens möglicherweise zurückschrecken würden. Zur Ausstattung gehören ein luxuriöses Bad, ein edler Schreibtisch und ein großer Kleiderschrank mit exquisiter Abendgarderobe, wenn sie Milon Jeroth in hochherrschaftliche Lokalitäten begleitet.

Falle: Eine magische Falle hält unerwünschte Besucher von Graams Räumen fern. Ein schon lange toter Magier hat sie angelegt und als Fokusgegenstand dient ein verzauberter Smaragd oberhalb der Türzarge auf der Innenseite. Der Mechanismus wird ausgelöst, wenn ein nichtelfischer Humanoider den Raum betritt, so dass Elfen (wie Graam), Externare (wie Milon) und Angehörige anderer Kreaturenarten unbeschadet eintreten können. Die Falle wirkt den Zauber *Erdrückende Hand*, welche die auslösende Kreatur in den Ringkampf versetzt und sie 5 Runden lang erdrückt.

Wird der Smaragd entfernt, löst dies die Falle ein letztes Mal aus, sofern sie innerhalb der letzten 24 Stunden nicht aktiv geworden ist, unabhängig von der Volkszugehörigkeit des Handelnden.

ZERDRÜCKENDE FALLE **HG 12**

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 34; **Mechanismus ausschalten** SG 34

EFFEKTE

Auslöser Magie (*Geschichte des Blutes*); **Rücksetzer** Automatisch (24 Stunden)

Effekt Zaubereffekt (*Zerdrückende Hand*, RK 20, 140 TP, KMB +30, KMV 40, 2W6+12)

Schätze: Graams Garderobe enthält drei Sätze Kleidung eines Adeligen und sieben Sätze Kleidung eines Höflings samt passendem Schmuck im Wert von 1.200 GM. Der Smaragd über der Tür ist 2.000 GM wert.

Entwicklung: In einem Kohlebecken aus Zinn liegt eine halb verbrannte Anweisung von Maxillar Pythareus. Dies ist ein wichtiger Beweis für seine finsteren Pläne – es handelt sich um Anweisungen, Prinzessin Eutropia zu ermorden und den SC die Schuld zuzuschieben. Lesbar ist noch das Folgende:

- immer noch gutaussehend, auch wenn sie langsam in die Jahre kommt. Und sie ist immer noch im gebärfähigen Alter. Ich würde so gern sehen, dass ihre Streitlust verebbt. Dieser ganze Konflikt könnte so leicht mit einer Hochzeit beigelegt werden, wenn sie nicht so fordernd und egoistisch wäre! Es schmerzt mich von Herzen, doch im Interesse Taldors muss sie zur Strecke gebracht werden wie das tollwütige Tier, als das sie sich gibt. Diese neuen Agenten, welche offenbar zu den Lieblingen ihrer schmachtenden Assistentin gehören, sind doch relative Unbekannte, die im Ruf stehen, gern zu Gewalt zu greifen, oder?! Schneidet ihr die Kehle durch und lasst den blutigen Dolch bei ihnen finden, vielleicht gehorchen die Löwenklingen mir dann endlich. Kehrt nach getanem Werk zu mir zurück und Euer Lohn soll ausreichen, um Euren Orden zu einer ernstzunehmenden Kraft innerhalb des taldanischen Adels zu machen.

— Pythareus

Der Brief sagt zwar einiges zu Pythareus' Charakter und Plänen, genügt den Löwenklingen aber nicht als Beweis, um gegen den Hohen Strategen vorzugehen. Zusammen mit Beweisen aus anderen Quellen beginnt sich aber ein Muster auszubilden, welches die Löwenklingen davon überzeugen wird, dass es Zeit zum Handeln ist (bzw. Zeit, den SC freie Hand zu lassen).

Belohnung: Sofern die SC den verbrannten Brief finden, belohne sie mit 12.800 EP.

G. DER FÜRSTENHOF DES SCHMUTZES (HG 13)

Zu Zimars seltsamsten Informationshändlern gehört der Otyugh Gulreesch, ein ungewöhnlich intelligenter Angehöriger seines Volkes, der seine Zeit damit verbringt, den Müll anderer zu durchwühlen, um die Geheimnisse der Stadt zu erfahren. Der selbsternannt „Fürst des Schmutzes“ handelt mit diesen Geheimnissen, um Informationen, Schätze und Dienstleistungen zu erhalten. Im Laufe des letzten Jahrhunderts ist er zu einem recht gutartigen Verbrecherfürsten herangewachsen. Die SC könnten von der Existenz des Otyughen aus Milon Jeroths Unterlagen erfahren. Möglicherweise wissen sie auch schon bei ihrer Ankunft in der Stadt ein wenig über die lokale Unterwelt und suchen ihn zuerst auf.

Um Gulreeschs Versteck, den Fürstenhof des Schmutzes, zu finden, ist ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) oder für Diplomatie zum Informationensammeln bei den Kriminellen der Stadt erforderlich. Die uralte Zisterne kann dagegen leicht erreicht werden, haben doch im Laufe der Jahrzehnte Erpresser, Schurken und Spione einen bequemen Pfad durch die Unterstadt getrampelt.

Die massive Zisterne durchmisst etwa 24 m. Die gemauerte Gewölbedecke wird von breiten, aber übel erodierten Säulen getragen. Stufen führen in das seichte, stagnierte Wasser. Es stinkt nach Kloake und von überall her hallt das Geräusch fließenden, tropfenden und spritzenden Wassers wieder.



Die Zisterne wurde vor Jahrhunderten unter dem Schriftrollendistrikt angelegt, um Bade-, Trink- und Löschwasser zu speichern. Genährt wurde sie über einen Ableger des Jalrune-Aquädukts. 2920 AK unterbrach ein Erdbeben die Wasserversorgung größtenteils, so dass nur noch kleinere Wassermengen in die Zisterne fließen. Jahrhunderte der Vernachlässigung haben das Wasser schmutzig werden lassen. Das Wasser ist weitestgehend 3 m tief, am Eingang gibt es aber einen Bereich von 3 m x 3 m, der nur 0,30 m unter Wasser liegt.

Kreaturen: Der selbsternannte Otyughenkönig Gulreesch, Fürst des Schmutzes, herrscht über die Unterstadt von Zimar und hält in dieser uralten Zisterne Hof. Gulreesch ist zu gewaltigen Proportionen herangewachsen und übertrifft andere seiner Art sehr an Größe. Sobald er die SC bemerkt, erklärt er mit stöhnender, tiefer Stimme: „Kommt näher.“ Dies wiederholt er, bis die SC sich ihm auf 6 m angenähert haben. Sollten die SC sich ihm auf 3 m oder näher nähern wollen, ruft er: „Halt!“ und hält einen seiner riesigen Tentakel direkt vor das Gesicht eines der SC.

Gulreesch ist Unterwürfigkeit gewöhnt und weiß den Respekt zu schätzen, den man ihm seiner Ansicht nach schuldet. Ehe die SC ihm Fragen stellen können, stellt er die unten aufgeführten Forderungen. Sollten die SC ihm nicht gehorchen oder bei einem Fertigkeitswurf versagen, wiederholt er sich ein Mal, wenn auch deutlich aggressiver. Sollten die SC auch beim zweiten Mal seinem Verlangen nicht nachkommen oder versagen, versucht der Otyugh sie aufzufressen.

„Wisst ihr, wer ich bin?“ Jeder SC kann einen Fertigkeitswurf für Bluffen, Diplomatie oder Wissen (Gewölbe oder Lokales) gegen SG 30 ablegen, um sich bei Gulreesch einzuschmeicheln. Nutzt man dabei seinen Namen oder einen seiner Titel (Gulreesch, Otyughenkönig oder Fürst des Schmutzes), so verleiht dies einen kumulativen Bonus von +4 (maximal +12) auf den Fertigkeitswurf.

„So werft euch vor Gulreesch auf den Boden!“ Tauchen die SC vollständig in den Abwässern unter, besänftigt dies Gulreesch automatisch, allerdings werden sie dabei auch einem virulenten Ableger von Schmutzfieber ausgesetzt (ZÄH, SG 16, keine Wirkung). Die SC können sich mit einem Fertigkeitswurf für Bluffen oder Einschüchtern gegen SG 30 dieser Forderung entziehen; der SG steigt dabei um jeweils 2 pro weiterem SC, der sich weigert, in den Schmutz zu fallen.

„Ihr dürft euch erheben. Warum stört ihr den mächtigen Gulreesch?“ Sofern die SC Gulreesch von ihrer Mission berichten, Beweise gegen Maxillar Pythareus zu sammeln, antwortet er wie folgt:

Der riesige Otyugh atmet tief ein und schwerfällig aus.

„Viele Dinge haben den Weg in meine Unterstadt gefunden und tatsächlich besitzt Gulreesch etwas, dass General Pythareus schaden kann. Aber Gulreesch ist hier der König! Gulreesch ist es egal, was mit dem kleinen General aus dem Ödland oben passiert!“

Nach einer Pause setzt er fort: „Viele scheinen an meinem kleinen Schatz interessiert zu sein und bieten Glorie und Gold. Was bietet *ihr* Gulreesch für seine Gunst?“

Gulreesch wird nicht erwähnen, dass Milon Jeroth ihm 15.500 GM für die zweite Hälfte des zerbrochenen Dolches geboten hat, der einst Maxillar Pythareus‘ Vater, Julian, gehörte (siehe unten, Entwicklung). Er hofft, dass die SC in ihrer Unwissenheit gewaltig überbieten. Mit einem Fertigkeitswurf für Schätzen gegen SG 23 oder für Motiv erkennen gegen SG 33 erlangt man ein gewisses Verständnis für Gulreeschs Erwartungen und kann den Wert des Gegenstandes zwischen 10.000 und 20.000 GM platzieren. Gelingt der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, kann man es auf 15.000 bis 17.000 GM einengen. Er akzeptiert Münzen, aber auch Gegenstände zum vollen Wert und politische Geheimnisse von der Oberfläche (da ein Beweis für einen lange geheimgehaltenen Mord durch Vertreter einer prominenten Adelsfamilie sehr wertvoll ist, verlangt er allerdings einen ähnlich schwerwiegenden Beweis gegen einen anderen Adeligen). Gulreesch akzeptiert zudem gutes Essen, Wein und Drogen, sowie ihre magischen Gegenstücke und Gegenstände, die Nahrung erschaffen, zum doppelten ihres normalen Wertes, da dies seltene Annehmlichkeiten in seinem wassergetränkten Heim sind.

Falls die SC sich nicht von ihren Münzen trennen wollen, kann ein SC mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 25 Gulreesch überzeugen, alternativ in Dienstleistungen zu zahlen. Der Otyugh denkt, dass sein Versteck seine Bedeutung als König der Unterstadt wiederspiegeln sollte, daher benötigt er Wachen, Fallen und Verzierungen. Um die Wünsche des Otyughen zu erfüllen, müssen die SC ihm einen Wächter, eine magische Falle und einen Effekt oder ein Schmuckstück besorgen, welches seinen Ruhm und Intellekt preist.

Als Wächter schwebt Gulreesch ein langlebiges und loyales Monster vor. SC mit den passenden Talenten könnten einen Golem oder ähnliches Konstrukt bauen oder ein *Handbuch der Golemerschaffung (Lehmgolem)* auf dem Markt suchen. Ebenso könnten sie ein Riesenkrokodil flussaufwärts einfangen und ausbilden (oder ein anderes Monster mit wenigstens HG 9). Als Falle wünscht Gulreesch sich etwas Tödliches und Auffälliges. Nahezu jede Falle mit HG 9 oder höher befriedigt ihn, doch eine magische Falle (entweder normal hergestellt oder ein permanenter *Symbol*zauber) begeistert ihn und verleiht den SC einen Bonus auf künftige Fertigkeitswürfe für Diplomatie ihm gegenüber. Zur Verkündung seiner Herrlichkeit genügt Gulreesch ein *Magischer Mund* oder eine ähnliche Illusion mit *Dauerhaftigkeit* oder ein *Dauerhaftes Trugbild* oder alternativ Schmuck im Wert von 8.000 GM. Um einen nicht permanenten Zauber zu nutzen, ist ein Fertigkeitswurf für Bluffen nötig, andernfalls wird Gulreesch aufgrund der Trickserei zornig.

GULREESCH **HG 13**

EP 25.600

Verbesserter Otyugh (*MHB*, S. 205, 295)

N Gigantische Aberration

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +23

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 27 (+4 Ablenkung, +1 GE, –4 Größe, +17 Natürlich)

TP 175 (14W8+112)

REF +5, **WIL** +14, **ZÄH** +11

Immunitäten Krankheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Biss +20 (3W6+14 plus Schmutzfieber), 2 Tentakel +19 (2W6+7 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m (7,50 m mit Tentakel)

Besondere Angriffe Würgen (Tentakel, 2W6+7)

TAKTIK

Vor dem Kampf Gulreesch weigert sich, mit Besuchern zu sprechen, die weiter als 6 m von ihm entfernt sind – sollte der Besucher ihn ärgern, kann er ihn leicht erreichen und mittels Kampfreflexen Gelegenheitsangriffe gegen jeden ausführen, der vor ihm handelt.

Im Kampf Gulreesch mag sich nicht viel bewegen. Er setzt seinen Biss gern für Gelegenheitsangriffe ein, außer er kann das Ziel nur mit einem Tentakel erreichen. Bei mehreren Gegnern lässt Gulreesch normalerweise ergriffene Kreaturen los, nachdem er ihnen Würgeschaden zugefügt hat.

Moral Sollten die SC Gulreesch unprovoziert angreifen, kämpft er bis zum Tod. Sollten die SC mit Gulreesch vor einem Kampf Verhandlungen versucht haben, ergibt er sich und erklärt sich bereit, den SC zu helfen, wenn er unter 41 TP reduziert wird.

SPIELWERTE

ST 38, **GE** 12, **KO** 25, **IN** 9, **WE** 17, **CH** 10

GAB +10; **KMB** +28 (Ringkampf +32); **KMV** 42

Talente Abhärtung, Ausfallschritt, Eiserner Wille, Kampfreflexe, Mehrfachangriff, Wachsamkeit, Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Einschüchtern +16, Heimlichkeit –5 (in seinem Unterschlupf +3), Motiv erkennen +20, Wahrnehmung +23; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in seinem Unterschlupf +8

Sprachen Gemeinsprache

Ausrüstung *Schutzring +4*

Schätze: Gulreeschs zum Verkauf stehender Gegenstand ist ein zerbrochener *Dolch des Verderbens (Menschen) +1* mit einem pferdekopfförmigen Knauf, einem Symbol, das allgemein mit dem Haus Pythareus assoziiert wird. Außer Gulreesch überreicht ihn den SC müssen


H. ABADARS PFEILER
ERDGESCHOSS
1 FELD = 3 M
H2
H16
JALRUNE
H19a
H18
H15
H14a
H17a
H13a
H21
H20
H13b
H23
H22
H3
H10b
H11a
H1
H10a
H4a
H6a
H8a
H14b
H5a
H7a
H9a
H12a
BERGFRIED ERSTER STOCK
SÜD- UND OSTFLÜGEL ERSTER STOCK
H19b
H12b
H11b
H17b
H4b
H27
H26
H6b
H8b
H25
H24
H5b
H7b
H9b
BERGFRIED ZWEITER STOCK
BERGFRIED DRITTER STOCK
BERGFRIED WEHRGÄNGE
H32
H38
H39
H17c
H37
H31
H30
H36
H29
H28
H34
H33
H35
H40

sie 1W6 Stunden lang die Zisterne absuchen und einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ablegen, um ihn am Boden des Beckens zu finden.

Entwicklung: Der Dolch ist ein wertvoller Beweis; mit ihm hat Julian Pythareus, Maxillars Vater, die Hauslehrerin Tae Amalon in einem Wutanfall niedergestochen. Zusammen mit der immer noch in der Leiche steckenden Spitze (siehe Bereich **D12**) ist der Dolch ein schwerwiegender Beweis für die Verbrechen der Familie Pythareus. Da Maxillar aber nur bei der Vertuschung geholfen hat, ist der Beweis gegen ihn selbst nur begrenzt nützlich – der Beweis hilft jedoch, die Löwenklingen zu überzeugen. Zudem ist er eine schwerwiegende Erinnerung an seine verlorene Ehre, sollten die SC ihn zur Debatte statt zum Kampf fordern.

Werden die Teile des Dolches wieder zusammengeführt, kehren Tae Amalons Erinnerungen zurück und belebt die in der Klinge nachhallende Magie ihren Geist kurzfristig, als hätten die SC *Mit Toten sprechen* auf ZS 10 gewirkt. Amalon berichtet von ihrem Leben und Tod (siehe Kasten auf Seite 26) und kennt zudem den geheimen Eingang zu Abadars Pfeiler (siehe Bereiche **H2** und **H3**), sofern die SC nach Schwachstellen der Festung fragen.

Belohnung: Sollten die SC Gulreesch als Verbündeten gewinnen, so belohne sie mit EP, als hätten sie den Otyughen im Kampf besiegt. So sie den Dolchgriff erlangen, ihn mit der Familie Pythareus in Verbindung bringen und von Tae Amalons Tod erfahren, belohne sie mit weiteren 19.200 EP.

DIE ANWEISUNG ZUM HANDELN

Sobald die SC wenigstens drei Beweise gegen Pythareus zusammengetragen haben, genügt dies den Löwenklingen, um zweifelsfrei zu erkennen, dass Pythareus eine Gefahr für die Sicherheit der Nation darstellt. Kathann bittet die SC, sie erneut außerhalb von Zimar in Panemona im Gasthof Zur Windmühle zu treffen.

Wenn sie eintreffen, lies ihnen das Folgende vor:

„Dank Eurer Bemühungen besitzen wir nun überzeugende Beweise gegen Pythareus. Seine Taten – der Befehl unrechtmäßiger Angriffe auf taldanische Ortschaften, die Ermordung taldanischer Bürger, das Bedrohen von Rivalen und der Versuch, Taldor in einen Krieg zu zerren – bedeuten Verrat. Er eignet sich nicht als Befehlshaber und muss verhaftet werden, ehe er unserer Nation noch größeren Schaden zufügen kann. Ihr habt bereits sehr viel für die Löwenklingen getan, aber ich muss Euch um eine weitere Sache bitten: Verhaftet den Hohen Strategen Maxillar Pythareus! Er operiert von der am stärksten befestigten Stellung der Stadt aus – Abadars Pfeiler am Fluss.

Sollte die Situation es erfordern, seid Ihr autorisiert, ihn zu töten. Doch sollte er noch einen Funken Ehre im Leib haben, hoffe ich, dass Ihr ihn zur Aufgabe überreden könnt.“

Ehe die SC ihre Mission fortsetzen, haben sie möglicherweise Fragen zur Festung.

Wie kommen wir am besten unbemerkt in die Festung? „Es gibt einige Wege hinein, aber keiner ist einfach. Ihr könntet Euch verkleiden oder Eure Magie clever nutzen. Die Mauern sind Tag und Nacht bemannt.“

Womit müssen wir dort rechnen? „Hauptsächlich Wachen und Templer, allerdings hat Pythareus noch andere treue Verbündete und Wächter und Trophäen, die er im Ausland gesammelt hat.“

TEIL 3: ANGRIFF AUF ABADARS PFEILER

Sowie die SC hinreichend überzeugende Beweise für die Löwenklingen gesammelt und deren Autorisation zum Losschlagen erlangt haben, können sie sich Abadars Pfeiler zuwenden, einer gewaltigen Basaltspitze, die aus dem Sandstein ragt, auf dem Zimar errichtet wurde. Vor langer Zeit hat die Taldanische Armee den Pfeiler schon zu einer uneinnehmbaren Festung ausgebaut (tatsächlich konnte die Festung nur durch Verrat bzw. die Werke von Infiltratoren fallen). Taldor wie auch Qadira haben im Laufe der Jahrhunderte die Festung jeweils weiter ausgebaut, wenn sie die Stadt unter ihrer Kontrolle hatten. Das Ergebnis ist eine der mächtigsten Befestigungen Golarions (siehe auch Bereich **H** zu weiteren Details.)

Es gibt für die SC mehrere Wege, um in die Festung zu gelangen, wobei jeder mit seinen eigenen Vor- und Nachteilen verbunden ist. Auf der Hand liegen die im Folgenden aufgezählten Methoden, der SL kann den SC aber auch einfallsreichere Ansätze zugestehen. Sollten die SC die Festung 1W4 Stunden lang beobachten und einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ablegen, so erkennen sie die Risiken, die mit jeweils einer der folgenden Methoden verbunden sind:

Fliegen: Auf den Mauern und Wehrgängen sind viele Wachen. Sorgfältige Beobachtungen enthüllen zudem, dass die Vögel den Bereich über der Festung aufgrund ungewöhnlich starker Winde meiden (siehe Magische Verteidigungen auf der nächsten Seite).

Heimlichkeit: Die SC können versuchen, mittels *Unsichtbarkeit* oder ähnlichen Fähigkeiten an den Wachen vorbei zu schleichen, allerdings sind die magischen Verteidigungen der Festung darauf ausgelegt, die Wachen (auch die am Haupteingang) in solchen Fällen zu alarmieren (siehe Bereich **H1**). Am Eingang gibt es keine Deckung oder Tarnung, daher ist es nicht möglich, allein auf Heimlichkeit zurückzugreifen.

Schwimmen und Klettern: Die SC können versuchen, den Festungsgraben zu durchschwimmen (siehe Bereich **H2**), allerdings enthüllt eine umfassende Beobachtung, dass sich etwas Großes unter der Wasseroberfläche bewegt. Nachdem die SC schwimmend die Außenmauer der Festung erreicht haben, müssen sie diese hinaufklettern (Klettern SG 30), wobei sie aufgrund der magischen Verteidigungsmaßnahmen wahrscheinlich nicht über die Vorteile magischer Hilfsmittel verfügen. Die Außenmauer ist 12 m hoch, der Bergfried ist 24 m hoch. Abhängig davon, wo die SC ihre Klettertour ausführen, müssen sie zugleich Heimlichkeit oder ähnliches nutzen, um verborgen zu bleiben.

Sich verhaften lassen: Gewöhnliche Gefangene werden nur selten in Abadars Pfeiler verwahrt. Militärischen Gefangenen werden alle erkennbaren Waffen, Rüstungen und magischen Ausrüstungsgegenstände abgenommen, dann werden sie in den Kerker der Festung gebracht, um auf weitere Befragungen zu warten.

Teleportation: Die Festung ist gegen Ausspähung und Teleportation geschützt dank einer Reihe von Schutzzaubern auf der Außenmauer und dem Bergfried selbst. Teleportationseffekte funktionieren nur, wenn jede transportierte Kreatur eine auf die Festung eingestimmte Glyphe mit sich führt. Die einzigen aktiven Glyphen befinden

KRIEG UM DIE KRONE BAND 2
Kapitel 4 Das Auge des Löwen
Hintergrund
Teil 1 Der Weg nach Zimar
Teil 2 Spione unter sich
Teil 3 Angriff auf Abadars Pfeiler
Kapitel 5 Der Erste Löwe
Kapitel 6 Der Löwenthron
Hintergrund
Fortführung der Kampagne
NSC
Kaiserliche Legenden
Regionalbeschreibungen
Die Klingen des Löwen
Die Ulfenwache
Bestiarium

sich im Besitz von Maxillar, Baron Astor Roderus (siehe Bereich **H40**), Freifrau Avenna (siehe Bereich **H38**) und der beiden Schwestern der Schwelgerischen Träume, welche sich gegenwärtig in der Festung aufhalten (siehe Bereich **H20**). Sollten die SC Milons Rakschasa-Agenten rekrutiert und mit der Ermordung Baron Astors beauftragt haben, können sie seine Glyphe stehlen lassen; dies erlaubt einem von ihnen, in Abadars Pfeiler zu teleportieren, sofern sie einen Ort bestimmen können, an dem sie nicht von Wachen beobachtet werden. Sollten sie die Schwestern der Schwelgerischen Träume rekrutiert haben, können die Nachtvetteln weitere Glyphen herstellen – pro Glyphe benötigen sie 2 Tage und 250 GM an Materialkosten.

Unterirdischer Zugang: Sollten die SC von der Existenz des Geheimganges vom Geist Tae Amalons erfahren, können sie vom Graben (siehe Bereich **H2**) durch den Geheimgang in den Hof (siehe Bereich **H3**) schwimmen, allerdings ist der Ausgang des Tunnels frei einsehbar.

Verkleidungen: Die offensichtlichste Option besteht im Tragen von Verkleidungen und Hineinmarschieren (siehe Bereich **H1**).



DIE SCHATZKAMMER UND KETTE

H. ABADARS PFEILER

Maxillar Pythareus' Festung steht in einer Biegung des Jalrune im Herzen von Zimar. Das auffälligste Merkmal der Festung ist der Bergfried – dieser ragt 24 m hoch hinauf und wurde aus blaugrünem Basalt gehauen, womit er in starkem Kontrast zum Marmor, Sandstein, Terrakotta und Kalkstein steht, aus denen die restliche Stadt erbaut wurde. Jeder Raum des Bergfrieds und der anderen Gebäude der Festung hat eine Deckenhöhe von 5,40 m. Die spiralartig angelegten Treppen der Festung sind sehr steil und zählen als Schwieriges Gelände (+8 auf den SG von Fertigkeitswürfen für Akrobatik); die flachen Marmorstufen im Hof (siehe Bereich **H3**) sind hiervon ausgenommen. Die Türen sind magisch gegen Korrosion geschützte Eisentüren (Härte 10, 60 TP, Gegenstand zerschmettern SG 28), sofern nicht anders erwähnt. Die Mauern sind 12 m hoch, 0,90 m dick und magisch behandelt (Härte 16, 1.080 TP, Klettern SG 30). Die Räume werden von *Dauerhaften Flammen* erhellt, die Zauber wurden auf diverse Dinge gelegt, die an den Wänden festgeschraubt sind.

Sollten Wachen oder Diener Verdächtiges bemerken, rückt eine Patrouille (zwei bis vier Zimar-Wächter oder Templer der Schatzkammer und Kette) aus, um nachzusehen, während eine zweite Patrouille in Bereitschaft verbleibt und ausrückt, sollte die erste nicht binnen 10 Minuten zurückkehren. Sollte sich der Verdacht bestätigen, dass Eindringlinge in die Festung vorstoßen wollten (oder sollte die zweite Patrouille sich nicht nach 10 Minuten zurückmelden), wird Alarm gegeben. Alle Wachen und Bediensteten, welche den Alarm hören, sind verpflichtet, selbst Alarmrufe auszustoßen, damit letztendlich jeder in der Festung alarmiert wird. Während eines Alarms wird die Zugbrücke hochgezogen und werden die Fallgitter gesenkt (siehe Bereich **H1**). Alle Wachen, die sich gegenwärtig in der Truppenunterkunft (siehe Bereich **H6b**) aufhalten, legen ihre Ausrüstung an und beginnen, in Vierergruppen in der Festung zu patrouillieren. Die Diener suchen derweil nach sicheren Orten, wo sie sich verstecken können, bis der Alarm aufgehoben wird.

MAGISCHE VERTEIDIGUNGSMASSNAHMEN

Besondere Schutzzauber in den Außenmauern und dem Bergfried schützen das gesamte Gebäude vor extradimensionalen Eindringlingen (wie *Dimensionsschloss*) und Zauber der Unterschule der Ausspähung. Der Effekt wirkt mit Zauberstufe 20; nur *Magische Auftrennung*, *Wunder* und *Wunsch* können diesen Schutz aufheben. Extra hierzu verzauberte Halsketten mit auf den Effekt eingestimmte Glyphen gestatten dem Träger, für sich selbst den *Dimensionsschloss*effekt zu ignorieren (dies erstreckt sich nicht auf weitere Kreaturen und Passagiere ohne Glyphenhalskette). Zur Herstellung weiterer Glyphen benötigt man entweder die umfangreichen Notizen aus Freifrau Avennas Bibliothek (siehe Bereich **H38**) oder die Unterstützung der Schwestern der Schwelgerischen Träume (siehe Bereich **E1**).

Die Außenmauern sind mittels *Alarm gegen Unsichtbare*[ABR VI] gesichert. Der Zauber ist zwar nicht mächtig genug, um Unsichtbarkeitszauber oder -effekte zu bannen, alarmiert aber die Wachen, wenn unsichtbare Eindringlinge sich innerhalb von 6 m Entfernung zur Mauer befinden. Die Wachen lassen sodann Rauch in die Luft aufsteigen und gießen Öl an den Mauern hinunter, um die Eindringlinge aufzuspüren.

Eine weitere Verzauberung hat einen permanenten *Windstoß* im Luftraum über der Festung hinzugefügt, um fliegende Kreaturen fernzuhalten; dieser Effekt generiert einen Malus von -4 auf alle Fertigkeitswürfe für Fliegen und alle Fernkampfangriffe von oben und schiebt Mittelgroße oder kleinere Kreaturen möglicherweise über den Rand des Burggrabens.

Freifrau Avenna hat die Verteidigungen weiter verbessert – sollten bekannte Agenten der Löwenklingen eindringen, wird Avenna darüber informiert, wann und wo dies geschieht. Der Schutzzauber identifiziert die SC nur, wenn Milon Jeroth noch am Leben sein sollte, wenn sie in Abadars Pfeiler eindringen.

H1. Zugbrücke und Tor (HG 9)

Eine stabile, stahlverstärkte Zugbrücke bietet Zugang zur Festung über einen 4,50 m breiten Abschnitt des Burggrabens. Sollte die Zugbrücke hochgezogen werden, ist dieser Zugang versperrt. Zwei Fallgitter können als Bewegungsaktion herabgelassen werden, um Eindringlinge im Torhaus festzusetzen, wo sich in den Wänden Schießscharten und in der Decke Mordlöcher befinden. Die Zugbrücke wird mit dem Sonnenuntergang hochgezogen und mit dem Sonnenaufgang wieder heruntergelassen, außer die Festung rechnet mit einer Belagerung oder einem Aufstand.

Ein permanenter magischer Effekt auf dem Torhaus lässt jeden Hindurchgehenden aufleuchten, der von einem Illusionszauber betroffen ist.

Kreaturen: Tag und Nacht stehen zwei Zimar-Wächter am Eingang, welche Ausweisdokumente inspizieren und jeden wegschicken, der nicht über die richtige Autorisation verfügt. Diverse Händler, Diener und Bedienstete liefern jeden Tag Waren zur Festung oder arbeiten dort, wohnen aber anderswo. Die Wachen erkennen die meisten regel-

mäßigen Besucher auf Sicht, während andere in Abadars Pfeiler stationierte Wachen als Bekannte gelten – sollten die SC sich als Lieferanten und Bedienstete oder Wachen verkleiden, steigt der Bonus der Wächter auf ihre Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zum Durchschauen der Verkleidung von +8 auf +12 oder +14. Sollten die SC sich als Zimar-Wächter oder Templer der Schatzkammer und Kette verkleiden, welche frisch zur Festung versetzt wurden, erhalten die Wachen keinen Bonus und nehmen 10 auf ihre Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, allerdings müssen die SC zudem einen Fertigkeitswurf für Bluffen oder Sprachenkunde gegen SG 30 ablegen, um die Wachen davon zu überzeugen, dass sie als Verstärkung geschickt wurden. Sollte ihnen dies gelingen, schicken die Wachen die „neuen Rekruten“ zum Sergeanten im Wachhaus (siehe Bereich **H4a**), um sich dort zu melden.

Sollten die SC die Wachen angreifen oder die Festung ohne Genehmigung betreten wollen, geben die Wachen Alarm und lassen die Fallgitter schließen. Vier weitere Wachen eilen in 1W6 Runden vom Wachhaus her hinzu (siehe Bereich **H4a**). Die Torwachen werden alle 4 Stunden abgelöst.

ZIMAR-WÄCHTER (2) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 88 (siehe Seite 13)

H2. Burggraben (HG 10)

Abadars Pfeiler wurde am Westufer des Jalrune errichtet. Um die Festung herum wurde ein Graben ausgehoben und mit Wasser aus dem Fluss gefüllt. Der Graben ist 9 m tief und das Wasser ist ruhig (Schwimmen SG 10), aber schlammig (Sichtweite unter Wasser 1,50 m; wer sich unter Wasser befindet, ist für die Wachen außerhalb praktisch unsichtbar). Die Breite des Grabens variiert, außer an der Zugbrücke, zwischen 9 m und 18 m. An der Ostseite der Festung existiert eine Anbindung an den Fluss, wo das Wasser schneller fließt (Schwimmen SG 15); lange Metallnetze sollen dort verhindern, dass Kreaturen aus dem Graben in den Jalrune entkommen, bzw. dafür sorgen, dass nichts in den Graben hineingelangt, das größer ist als ein Barsch. Der Graben und die Seiten der Brücke weisen ein gusseisernes, 0,90 m hohes Geländer auf, damit niemand versehentlich ins Wasser fallen kann.

6 m unter der Wasseroberfläche befindet sich nahe Arthunes Turm (siehe Bereich **H7**) ein 15 m langer Geheimgang, der zur Entwässerung der Festung (siehe Bereich **H3**) führt; die Röhre wird von einem verschlossenen Eisengitter (Mechanismus ausschalten SG 35) blockiert.

Kreaturen: Die Herren von Abadars Pfeiler haben im Laufe der Jahrhunderte diverse Monster in den Graben gesetzt. Die Folgen waren recht unterschiedlich – so wurde der jüngste Neuzugang, ein blutdurstiger Flussdraka, von einer der invasivsten Pflanzenarten Taldors, Blutalgen, getötet und gefressen. Nun sind zwei Schwärme der belebten Pflanzen im Burggraben unterwegs, ernähren sich von Abfällen und Fäkalien aus der Festung und greifen jeden an, der in ihr Reich eindringt.

BLUTALGEN (2) **HG 8**
EP je 4.800
TP je 97 (siehe Seite 250)

H3. Hof (HG 12)

Graues, in Kreismustern ausgelegtes Granitpflaster bedeckt den Boden des Hofes der Festung.

Ein vergitterter Hauptabfluss führt im Hof 9 m abwärts in die Dunkelheit. Nachttöpfe und Abfallbehälter der Festung werden in den Schacht geleert, der in den Burggraben (siehe Bereich **H2**) führt. Um in dem glitschigen Schacht hinauf oder hinab zu klettern, sind Fertigkeitswürfe für Klettern gegen SG 25 erforderlich.

Kreaturen: Tag und Nacht steht eine Ehrengarde aus drei Zimar-Wächtern unter dem Kommando von Leutnant Kain „Sturmbogen“ Phyros, dem jüngsten Sohn eines Grafen der Präfektur, am Eingang des Bergfrieds. Sturmbogen hofft, durch den Militärdienst in den Augen seines Vaters an Bedeutung zu gewinnen trotz des „befleckten Blutes“, welches ihm seine magischen Fähigkeiten verleiht. Während der Grundausbildung verliehen ihm seine Kameraden diesen Spitznamen, sobald sie entdeckt hatten, dass er Pfeile mit Blitzen aufladen kann. Heute nutzt Kain diese Gabe zum Angeben, wann immer es ihm möglich ist.

Weitere vier Zimar-Wächter patrouillieren den Hof im 10-Minutentakt; sie verlassen das Torhaus und bewegen sich im Uhrzeigersinn am Perimeter entlang, wobei sie überprüfen, ob die Türen geschlossen sind und alles an Ort und Stelle ist.

Die Wachen am Eingang des Bergfrieds lassen niemand hinein, sofern den SC kein Fertigkeitswurf für Bluffen gegen SG 35 gelingt. Sollte ein Kampf im Hof ausbrechen, quellen Wächter und Templer aus dem Wachhaus (Bereich **H4**) und der Unterkunft der Templer (Bereich **H13**) und schließen sich dem Kampf an.

ZIMAR-WÄCHTER (3) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 88 (siehe Seite 13)

KAIN PHYROS **HG 10**
EP 9.600
Halb-Elfischer Hexenmeister 11
RB Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)
INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG
RK 24, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 Ausweichen, +6 GE, +3 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 74 (11W6+33)
REF +12, **WIL** +9, **ZÄH** +10
Resistenzen Elektrizität 5, Schall 5; **Verteidigungsfähigkeiten** Sturmkind

ANGRIFF
Bewegungsrate Fliegen 18 m (perfekt)
Nahkampf Kurzspeer +5 (1W6), Hieb +1 (1W6)
Fernkampf *Langbogen +1*, +13 (1W8+1/×3)
Besondere Angriffe Wirbelwind (3–9 m hoch, 1W6 Schaden, SG 10)
Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 11; Konzentration +15)
7/Tag — Donnerstab
1/Tag — Donnerkeil (11W6, SG 19)
Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 11; Konzentration +15)

5. (4/Tag) — *Blitzbogen*[ABR] (SG 20), *Elementargestalt II*, *Überlandflug*
4. (7/Tag) — *Blitzkugeln*[EXP] (SG 19), *Brüllen* (SG 19), *Eissturm*, *Fester Nebel*
3. (7/Tag) — *Blitz* (SG 18), *Elementaraura*[EXP] (SG 18), *Hast*, *Person festhalten* (SG 17), *Windwall*
2. (7/Tag) — *Elementare Zungen*[EXP], *Energien widerstehen*, *Katzenhafte Anmut*, *Schutz vor Pfeilen*, *Unsichtbares sehen*, *Windstoß* (SG 16)
1. (7/Tag) — *Magierrüstung*, *Schockgriff*, *Sprachen verstehen*, *Verhüllender Nebel*, *Verschwinden*[EXP] (SG 15), *Windstärke anpassen*[EXP] (SG 15)
0. (beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 14), *Ausbessern*, *Benommenheit* (SG 14), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Magierhand*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

Blutlinie Sturmblutlinie

TAKTIK

Vor dem Kampf Kain hält *Magierrüstung* und *Schutz vor Pfeilen* aufrecht, während er im Dienst ist. Sollte er mit Problemen rechnen, wirkt er *Hast* auf die Ehrengarde und *Elementargestalt II* und *Katzenhafte Anmut* auf sich selbst und verwandelt sich in einen an eine finstere Gewitterwolke erinnernden Luftelementar.

Im Kampf Kain erhebt sich in die Lüfte und aktiviert seine Fähigkeit Donnerstab, um seinem Langbogen die besondere Eigenschaft *Blitzinferno* zu verleihen. Dann nimmt er Ziele aus der Luft unter Beschuss. Sobald nach 2 Runden diese Fähigkeit endet, greift er auf *Blitz*, *Blitzbogen* und *Blitzkugeln* zurück, ehe er sie reaktiviert.

Moral Kain versucht zu fliehen, wenn er unter 20 TP reduziert wird.

Grundspielwerte Ohne seine Zauber besitzt Kain die folgenden Spielwerte: **RK** 12, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 10; **REF +**8; **Bewegungsrate** 9 m; **Fernkampf** *Langbogen +1*, +9 (1W8+1/×3); **Besondere Angriffe** kein Wirbelwind; **GE** 22; **KMV** 17; **Fertigkeiten** Fliegen +2

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 22, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 8, **CH** 18
GAB +5; **KMB +**5; **KMV** 21
Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Kernschuss, Materialkomponentenlos zaubern, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Umgang mit Kriegswaffen (Langbogen), Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Langbogen)
Fertigkeiten Beruf (Soldat) +9, Einschüchtern +17, Fliegen +14, Magischen Gegenstand benutzen +13, Wahrnehmung +15
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Kelisch
Besondere Eigenschaften Elfenblut, Geheimnisse des Blutes (+1 auf den SG der Rettungswürfe gegen alle Zauber der Kategorie Elektrizität oder Schall)
Kampfausrüstung *Perle der Macht* (2. Grad); **Sonstige Ausrüstung** *Langbogen +1*, Kurzspeer, *Resistenzumhang +3*

H4. Torhaus (HG 12)

Das Erdgeschoss des Torhauses (Bereich **H4a**) fungiert als Wachhaus, in dem stets eine Patrouille Wachen stationiert ist. Das Obergeschoss (Bereich **H4b**) verfügt über zwei Winden für die Zugbrücke und die Fallgitter. Um die 6 m lange Zugbrücke vollständig anzuheben, sind vier Volle Aktionen von wenigstens zwei Kreaturen erforderlich. Die Fallgitter erfordern ebenfalls jeweils vier Volle Aktionen zum Anheben, aber nur eine Bewegungsaktion zum Herunterlassen.

Kreaturen: Sergeantin Valania Goen — eine bekannte Fechterin mit dem Rapier und Tochter einer prominenten Händlerfamilie — kümmert sich um die allgemeine Sicherheit am Tor und die Patrouillen in der Stadt. Sie hofft, dank vorbildlicher Dienste irgendwann zum Ritter geschlagen und so in den Adelsstand erhoben zu werden.

Valania und drei Wächter bemannen das Torhaus und überwachen die Gefangenen im angrenzenden Azlantiturm, zudem unterstützen sie die am Tor wachhabenden Wächter und die Ehrengarde vor dem Bergfried. Wenigstens eine Wache steht immer an den Hebeln der Fallgitter.

VALANIA GOEN **HG 10**

EP 9.600

Menschliche Kämpferin (Zwei-Waffen-Kämpfer[EXP]) 11
N Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 19 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +6 GE, +2 Natürlich, +4 Rüstung, +1 Schild)
TP 109 (11W10+44)
REF +9, **WIL +**7, **ZÄH +**11; +3 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Defensiver Wirbel (+2)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Rapier +1*, +17/+12/+7 (1W6+4/15–20), Rapier [Meisterarbeit] +17/+12 (1W6+2/15–20)
Fernkampf Dolch +17/+12/+7 (1W4+1/19–20)
Besondere Angriffe Doppelangriff, Verbesserte Balance, Zwillingsklinge (+2)

TAKTIK

Vor dem Kampf Valania trinkt ihre *Tränke: Katzenhafte Anmut* und *Rindenhaut*, sollte sie mit Ärger rechnen.

Im Kampf Als Meisterfechterin geht Valania mit ihren Rapieren in den Nahkampf, führt Zwillingsklingenangriffe und vermischt normale Angriffe mit Kampfmanövern für Entwaffnen.

Moral Valania ist Maxillar und Zimar gegenüber absolut loyal und bekämpft daher Eindringlinge bis zum Tod.

Grundspielwerte Ohne ihre Tränke besitzt Valania die folgenden Spielwerte: **RK** 21, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 16; **REF +**9; **Nahkampf** *Rapier +1*, +15/+10/+5 (1W6+4/15–20), Rapier [Meisterarbeit] +15/+10 (1W6+2/15–20); **Fernkampf** Dolch +15/+10/+5 (1W4+1/19–20); **GE** 18; Akrobatik +11

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 22, **KO** 14, **IN** 14, **WE** 10, **CH** 8
GAB +11; **KMB +**12 (Entwaffnen +14); **KMV** 28 (30 gegen Entwaffnen)
Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kritischer Treffer (Rapier), Verbessertes Entwaffnen, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier), Waffenspezialisierung (Rapier)
Fertigkeiten Akrobatik +11 (Springen +7), Beruf (Soldat) +13, Klettern +7, Mit Tieren umgehen +12, Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +7, Wissen (Baukunst) +11
Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch, Kelisch
Kampfausrüstung *Trank: Katzenhafte Anmut* (3x), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (3x), *Trank: Rindenhaut* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +2*,

Rapier +1, Dolche (3), Rapier [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +2*, *Schutzring +1*, 360 GM

ZIMAR-WÄCHTER (3) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 88 (siehe Seite 13)

Entwicklung: Ein Buch führt alle gegenwärtig inhaftierten Gefangenen mit Datum der Einlieferung und Entlassung auf (Pharasmas Spirale markiert jene, die den Kerker nicht wieder lebend verlassen haben). Laut den Aufzeichnungen befinden sich gegenwärtig drei Gefangene im Obergeschoss und einer im Kerkerloch. Der Schlüsselring der Sergeantin hat jeweils einen Schlüssel für folgende Schlösser: die Handschellen im Obergeschoss des Turmes, die Falltür des Kerkerlochs (beide in Bereich **H5**) und alle Türen, die vom Innenhof (Bereich **H18**) abgehen.

H5. Azlantiturm

Der Azlantiturm an der südwestlichen Ecke der Festung dient als Gefängnis. In der unteren Ebene (Bereich **H5a**) befindet sich das Kerkerloch – eine 6 m tiefe Grube, die von einer verschlossenen hölzernen Falltür (Mechanismus ausschalten SG 30) abgedeckt ist. Sollten die SC gefangen genommen werden, landen sie hier. Das obere Stockwerk (Bereich **H5b**) dient ebenfalls als Gefängnis. Zehn Sätze Handschellen [Meisterarbeit] sind in die Mauern eingelassen. Die im Torhaus stationierten Wachen bringen den Gefangenen Essen und leeren die Fäkalienkübel ein Mal am Tag.

Kreaturen: Drei Bürger — **Aran**, **Cadon** und **Zora** (N Menschliche Bürgerliche 2) — wurden wegen „Subversion“ während eines Pro-Eutropia-Marsches im Regenbogenbasar festgenommen und im Obergeschoss angekettet. Die drei haben Angst, dass die Wachen sie am Galgen aufknüpfen, so dass sie eilig verschwinden, sollten sie freigelassen werden. Im Kerkerloch dagegen sitzt ein Angehöriger der Templer der Schatzkammer und Kette namens **Rafien** (Spielwerte wie ein Templer der Schatzkammer und Kette; siehe Seite 15, aber keine Ausrüstung und aktuell nur 13 TP). Trotz vieler Schrammen und blauen Flecken wirkt er ruhig. Sollte er befreit werden, versucht er, den SC zu helfen. Rafien war der einzige unter den Templern, der dagegen war, Pythareus zu unterstützen. Er ist zwar wie der Rest seines Ordens der Überzeugung, dass die gesellschaftliche Ordnung und der Profit wichtiger wären als persönliche Freiheiten, glaubt aber, dass Maxillar Pythareus in seinem Streben nach Macht und der Krone Möglichkeiten zur Verbesserung der Wirtschaft des Landes ignoriert.

Rafien kann die folgenden Fragen beantworten:

Wer bist du? „Hat ein Mann einen Namen, wenn er allein ist? Iovinus und meine Brüder nannten mich einst Rafien, doch heute scheine ich eine Peinlichkeit und Abfall zu sein anstelle eines Mannes.“

Gehörst du der Schatzkammer und Kette an? Rafien lacht. „Männer wie Maxillar Pythareus beflecken diesen Namen, indem sie ihre kleinlichen persönlichen Bedürfnisse über die gesellschaftliche Ordnung stellen. Ich schätze, dies bedeutet, dass ich den Orden verlassen habe – oder dass der Orden mich verlassen hat.“

Weißt du, wo Maxillar Pythareus ist? „Ich sehe kaum etwas, schließlich hat mein Loch keine Fenster. Ich habe aber Gerüchte gehört, dass er den Bergfried kaum noch verlässt.“

Kannst du uns helfen? „Wenn ihr mich freilasst, helfe ich euch, so gut ich kann.“

H6. Messe (HG 14)

In der Messe (Bereich H6a) speisen die Wachen und Bediensteten zu unterschiedlichen Zeiten, damit der Raum nicht aus den Nähten platzt. Der erste Stock (Bereich H6b) dient als Truppenunterkunft, wo die Wachen ausruhen, Karten spielen und sich anderweitig die Zeit zwischen den Schichten vertreiben können.

Kreaturen: Ein Dutzend Wachen außer Dienst ruht sich zu jeder Zeit in der Unterkunft im ersten Stock aus. Im Falle eines Angriffes gehören sie zu den letzten Verstärkungen, welche zur Verteidigung gerufen werden. Es besteht bei jedem Wächter eine Wahrscheinlichkeit von 20%, dass er eine Rüstung trägt. Werden die Wachen hier alarmiert, benötigen sie 5 Minuten, um ihre Rüstungen und ihre Ausrüstung anzulegen; in der Regel ersetzen sie gefallene Soldaten oder stocken bestehende Truppen auf, sobald die Festung in den Alarmzustand geht.

ZIMAR-WÄCHTER (12) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 88 (siehe Seite 13)

H7. Arthunes Turm

Die Wachen nutzen das Erdgeschoss dieses Turmes (Bereich **H7a**) als Lager für Notfallausrüstung. Zu Besuch weilende Unterhaltungskünstler verwenden es zuweilen als Bereich hinter der Bühne, wo sie sich auf ihre Auftritte vorbereiten und von wo aus sie die Messe betreten können, ohne sich durch die Menge quetschen zu müssen. Das Obergeschoss (Bereich **H7b**) dient als Wachturm, von dem aus der Fluss im Auge behalten wird, sollten Späher einen nahenden Angriff vom Wasser her gemeldet haben.

H8. Schmiede

Im Erdgeschoss der Schmiede (B ereich **H8a**) befinden sich eine Esse, ein Amboss und Regale und Schränke voller Werkzeuge. Im Obergeschoss (Bereich **H8b**) befindet sich eine Rüstkammer mit Waffen und Rüstungen in Regalen und Ständern.

Kreaturen: Die Schmiedin der Festung, **Faradia** (N Menschliche Expertin 4) arbeitet zusammen mit einem halben Dutzend Lehrlingen in der Schmiede. Sollten die SC hereinkommen, grunzt Faradia „Wassuchtihr?“, ignoriert die SC aber ansonsten, solange sie nicht sie oder ihre Leute belästigen.

H9. Jalrunes Turm (HG 11)

Im Erdgeschoss (Bereich **H9a**) des Turmes wohnt die Schmiedin Faradia, das Obergeschoss (Bereich **H9b**) dient als Wachposten.

Kreaturen: Zwei Wächter sind unter dem Kommando eines Templers der Schatzkammer und Kette namens Bathmos im Obergeschoss stationiert. Sie patrouillieren die Wehrgänge der Südmauer.

BATHMOS **HG 9**

EP 6.400

TP 98 (verwende die Spielwerte eines Templers der Schatzkammer und Kette auf Seite 15).

ZIMAR-WÄCHTER (3) **HG 7**

EP je 3.200

TP je 88 (siehe Seite 13)



H10. Küche

Die Küche (Bereich **H10a**) verfügt über einen großen Ofen, große Tische zur Nahrungszubereitung und viele Regale für Küchengerätschaften. Die große Speisekammer (Bereich **H10b**) enthält viele Arten gesalzenen Fleischs und Fischs, Räucherwürste, große Gefäße mit eingelegten Früchten, Obst und Gemüse, Dutzende Getreidesäcke und Bierfässer.

Kreaturen: Das Küchenpersonal besteht aus sechs Köchen und Bediensteten unter der Leitung von Chefkoch Andarr (RN Menschlicher Bürgerlicher 3). Die Küche ist fast rund um die Uhr in Betrieb, allerdings sind zu jeder beliebigen Zeit nur 1W3 Leute bei der Arbeit.

H11. Falkenturm

Das Küchenpersonal nutzt das Erdgeschoss (Bereich **H11a**) als Lagerraum, während das Obergeschoss (Bereich **H11b**) als weiterer Wachturm zur Beobachtung des Flusses dient, sollten Späher einen bevorstehenden Angriff vom Wasser her berichtet haben.

H12. Dienstbotenunterkünfte

Die Bediensteten sind im Obergeschoss des Ostflügels untergebracht. Die Männer wohnen im südlichen Raum (Bereich **H12a**), während die Frauen im nördlichen Raum (Bereich **H12b**) wohnen.

H13. Hauptquartier der Schatzkammer und Kette (HG 11)

Zwei Statuen von zentaurischen Abadarklerikern stehen in Habacht-Haltung im Eingangsbereich (Bereich **H13a**). Die angrenzende Unterkunft beherbergt die in der Festung stationierten Templer der Schatzkammer und Kette (Bereich **H13b**).

Kreaturen: Die Statuen der Zentaurenkleriker sind in Wahrheit zwei Zelekhuten, welche Schatzmeister Iovinus beschworen hat, um Maxillar Pythareus' Willen durchzusetzen, nachdem der General ihn zum Hohepriester ernannt hatte. Die Unvermeidbaren haben sich genau die von Stavian II. ausgestellten Adoptionsunterlagen angesehen und sich bereiterklärt, im Dienst des Hohen Strategen zu verbleiben, bis er gekrönt wurde.

ZELEKHUTEN (2) **HG 9**

EP je 6.400

TP je 115 (*MHB II*, S. 269)

H14. Porthmosturm

Die Templer nutzen das Erdgeschoss des Turmes (Bereich **H14a**), um mit Waffen und Zaubern zu trainieren, wie die Narben und Brandflecken auf den Gipswänden bezeugen können. Das Obergeschoss (Bereich **H14b**) dient als Wachposten und Lagerbereich für Rüstungen, Munition und andere Ausrüstung.

H15. Unterkunft des Schatzmeisters

Schatzmeister Iovinus von der Abadarkirche residiert in diesem luxuriös eingerichteten Gemach. Der Schatzmeister besitzt ferner ein großes Herrenhaus in Zimars Golddistrikt, er verlässt Abadars Pfeiler aber nur selten aufgrund der turbulenten politischen Situation in Taldor.

Kreaturen: Iovinus schläft jede Nacht ein paar Stunden in seinem Gemach, kann aber weitaus öfters in der Kapelle (siehe Bereich **H16**) angetroffen werden. Nach dem Abendessen besucht er Maxillar Pythareus im Kriegsraum (siehe Bereich **H35**) und kehrt gegen Mitternacht in seine Unterkunft zurück.

PALO IOVINUS **HG 11**

EP 12.800

TP 142 (siehe unten)

Schätze: Auf einem Regal steht eine *Gebetskerze* (Rechtschaffen Neutral) mit Abadars heiligem Symbol.

H16. Abadarkapelle (HG 14)

In dieser großen Kapelle finden Gottesdienste statt. Bis vor kurzem hat sich die zimarer Abadarkirche darum gekümmert, doch nachdem die Kirche sich in der Erbfolgefrage für neutral erklärt hatte, warf Maxillar Pythareus ihre Vertreter hinaus und ersetzt sie durch Angehörige der und militanten Sekte der Schatzkammer und Kette. Die Templer dieser Sekte glauben, dass wahre Ordnung nur aus Unterwerfung und Gehorsam gegenüber einer festen Hand und finanziellem Können entstehen kann. Reichtum ist Macht und der Gott des Wohlstandes belohnt definitiv die Rechtschaffenen mit Gold und Einfluss – entsprechend betrachtet man Armut als ein Zeichen von persönlichem Versagen und Unschicklichkeit und somit als Strafe für die Ungläubigen. Für die Schatzkammer und Kette stellt Eutropias Wohltätigkeit eine Beleidigung Abadars dar, so dass die Angehörigen der Sekte bereitwillig die Ansprüche des Hohen Strategen auf den Thron unterstützen.

Tagsüber strömt das Licht durch einen Ring aus 17 Fenstern am Fuß des Kuppeldaches und erhellt die goldenen Mosaike an den Wänden und auf dem Boden. Unter der Kuppelspitze beträgt die Deckenhöhe 7,50 m.

Kreaturen: Der gutaussehende und charmante Palo Iovinus gründete die Schatzkammer und Kette als Reflektion der Philosophie seiner Familie in Verbindung mit einem unersättlichen Minderwertigkeitskomplex, welcher eine ständige Bestätigung seiner eigenen Überlegenheit benötigt. Er verbringt Stunden in der Kapelle, wo er seine Templer berät und anweist und die politischen und wirtschaftlichen Entwicklungen im ganzen Land verfolgt. Dann entscheidet er, welche Informationen er an Pythareus weitergibt. Vier Templer dienen ihm als Leibwächter.

TEMPLER DER SCHATZKAMMER UND KETTE (4) **HG 9**

EP je 6.400

TP je 98 (siehe Seite 15)

PALO IOVINUS **HG 11**

EP 12.800

Menschlicher Antipaladin[EXP] (Tyrann[ABR VIII]) 12
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

WAS GESCHIEHT IM FALL EINER INVASION?

Die Truppen in Abadars Pfeiler sind bestens gedrillt und vorbereitet, auf Eindringlinge zu reagieren. Sollten innerhalb der Festung bemerkbar Kämpfe ausbrechen, eilen sie zur Unterstützung ihrer Verbündeten herbei. Gewöhnliche Soldaten nutzen ihre Trillerpfeifen, um Alarm zu geben – dies erfordert eine Standard-Aktion und alarmiert Kampfbeteiligte in angrenzenden Bereichen, welche sich in der Regel in jeweils zwei Gruppen aufteilen. Eine Gruppe eilt zur Unterstützung herbei, die andere eilt in die entgegengesetzte Richtung, um dort Alarm zu schlagen. Binnen 10 Minuten verteilt sich das bisher ruhende Dutzend Wächter in Bereich **H6** auf die sonstigen Verteidigungsstellungen. Patrouillen – vier Wächter unter Führung eines Templers oder namentragenden NSC – beginnen damit, das Gelände abzusuchen.

Sollten Eindringlinge in den Bergfried selbst vorstoßen, bewegt sich Maxillar Pythareus auf das Dach und springt dann in den Innenhof (Bereich **H18**) hinab, um auf sein Pferd, Ehre, zu steigen und die Wachen anzustacheln. Dank der *Hufeisen des Zephyrs*, welche Ehre trägt, kann der General sich Eindringlingen am Boden stellen (siehe Die Letzte Begegnung auf Seite 54) oder sich auf die Wehrgänge hinaufbegeben, um Freifrau Avenna und die Belagerungsingenieure dort zu verstärken.

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +0
Aura Feigheit (3 m), Vergeltung (3 m), Verzweiflung (3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 22 (+1 Ablenkung, –1 GE, +11 Rüstung, +1 Schild)
TP 142 (12W10+72)
REF +10, **WIL** +13, **ZÄH** +17
Immunitäten Krankheit; **SR** 3/—

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf *Leichter Streitflegel +1*, +17/+12/+7 (1W8+5)
Besondere Angriffe Gutes niederstrecken 4/Tag (+5 auf Angriff und RK, +12 auf Schaden), Negative Energie fokussieren 5/Tag (SG 21, 6W6)
Zauberähnliche Antipaladinfähigkeiten (ZS 12; Konzentration +17)
Beliebig oft — *Gutes entdecken*
Antipaladin Vorbereitete Zauber (ZS 9; Konzentration +14)
3. — *Fluch* (SG 18), *Magie bannen*
2. — *Bärenstärke*, *Dunkelsicht*, *Pracht des Adlers*
1. — *Befehl* (SG 16), *Schutz vor Chaos*, *Verfluchen* (SG 16)

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollte Iovinus in der Festung Schwierigkeiten wahrnehmen, wirkt er auf sich *Bärenstärke* und *Pracht des Adlers*.
Im Kampf Der Egomane Iovinus zieht es vor, seinen Gegnern einen Vortrag zu ihrer moralischen und intellektuellen Unterlegenheit zu halten, während er mit seiner Hand der Verderbnis die Zustände Vergiftet und Wankend überträgt. Sowie er aber zwei heftige Treffer einstecken musste, aktiviert er seine Teuflische Gunst, um seinen *Leichten Streitflegel +1* in einen *Leichten Streitflegel des Rück-*

schlags +3 zu verwandeln (nicht in seinen Spielwerten enthalten) und greift mit Konzentrierten Schlägen an – sein übermäßiges Selbstbewusstsein und seine Vorträge sind plötzlich fort.

Moral Iovinus versucht zu fliehen, sollte er unter 20 TP reduziert werden, und sich mit seinem *Umhang des Scharlatans* an Pythareus' Seite zu begeben.

Grundspielwerte Ohne seine Zauber besitzt Iovinus die folgenden Spielwerte: **REF** +8, **WIL** +11, **ZÄH** +15; Nahkampf *Leichter Streitflegel +1*, +15/+10/+5 (1W8+3); **Besondere Angriffe** Gutes niederstrecken 4/Tag (+3 auf Angriff und RK), Negative Energie fokussieren (SG 21); **ST** 19, **CH** 20; **Fertigkeiten** Bluffen +14, Diplomatie +16; **Besondere Eigenschaften** Grausamkeiten (SG 21); **KMB** +14; **KMV** 24

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 8, **KO** 18, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 20

GAB +12; **KMB** +16; **KMV** 26

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Fähigkeitsfokus (Grausamkeit), Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Waffenfokus (Leichter Streitflegel)

Fertigkeiten Akrobatik –6 (Springen –10), Beruf (Schreiber) +8, Bluffen +16, Diplomatie +18, Motiv erkennen +13, Wissen (Religion) +14, Zauberkunde +9

Sprachen Gemeinsprache, Kelisch

Besondere Eigenschaften Grausamkeiten (Betäubt, Erschöpft, Vergiftet, Wankend; SG 23), Hand der Verderbnis 11/Tag (6W6), Teuflische Gunst (*Waffe +3*, 2/Tag)

Kampfausrüstung *Öl: Waffe segnen*, *Trank: Schild des Glaubens* (3x), *Trank: Schutz vor Feuer*, *Stab: Mittelschwere Wunden heilen* (22 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Goldbeschichtete Adamantritterrüstung +2*, Tartsche [Meisterarbeit], *Leichter Streitflegel +1*, *Gürtel der Großen Konstitution +2*, *Umhang des Scharlatans*, *Schutzring +1*, Iovinussiegelring, goldenes Heiliges Symbol des Abadar (100 GM)

Schätze: Ein Geheimfach im Altar (Wahrnehmung SG 30) verbirgt eine Kassette mit 2.185 GM.

H17. Turm des Pfeilmachers

Dieser quadratische Turm dient als Lagerbereich (Bereich **H17a**), Werkstatt eines Pfeilmachers (Bereich **H17b**) und Unterkunft (Bereich **H17c**).

Kreaturen: Ein Pfeilmacher namens **Batzas** (RN Menschlicher Experte 4) lebt zusammen mit drei Lehrlingen in diesem Turm, wo er Munition für die Verteidiger der Festung fertigt.

H18. Innenhof

An der Nordseite des Innenhofes führt eine Treppe zum Wehrgang der Außenmauer hinauf. Die hochwertigen, verstärkten Stahltüren zum Haupthof (Bereich **H3**) und zum Löwenturm (Bereich **H19**) sind verschlossen (Härte 10, 100 TP, Gegenstand zerschmettern SG 30, Mechanismus ausschalten SG 35). Hier werden die Reittiere der Festung verwahrt und trainiert.

H19. Der Löwenturm

Der Löwenturm dient als Stallung (Bereich **H19a**) der Festung. Die Stallknechte und Hufschmiede wohnen im Obergeschoss (Bereich **H19b**).

H20. Empfangssaal (HG 13)

Kaiserliche Löwenembleme schmücken die Wände dieses geräumigen Ballsaales. Drei Kristallkronleuchter hängen von der 6 m hohen Decke und tauchen den Raum in helles funkelndes Licht. Ein hochwertiger grünblauer Teppich auf dem Boden trägt das aufgestickte Bild eines großen brüllenden Löwen, welcher die Krone des Erstgeborenen trägt.

Maxillar Pythareus nutzt diesen großen Raum für Treffen, umfangreiche Konferenzen und Einweisen größerer Gruppen. Zudem empfängt er hier geehrte Gäste. Der Raum dient ferner als Ballsaal für umfangreiche Feierlichkeiten. Die schwere Doppeltür kann von innen mit einem Balken verriegelt werden (Härte 10, 150 TP, Gegenstand zerschmettern SG 35).

Kreaturen: Zwei Höflinge halten sich im Empfangssaal auf. Die beiden Frauen — Illumia und Magilla — sind die älteren Schwestern der Nachtvettel Estella (siehe Bereich **E**). Die beiden residieren in menschlicher Verkleidung im Bergfried und spionieren Maxillar Pythareus nach. Nur Avenna ahnt ihr wahres Wesen, schweigt bisher aber, da die Schwestern sie mit magischem Wissen und Zaubern bestochen haben.

Die Rabenvertrauten der Schwestern halten sie über Wohlergehen und Aktivitäten Estellas auf dem Laufenden, so dass sie wissen, ob die SC sich mit Estella verbündet oder sie angegriffen haben. Sollten die SC sich mit Estella verbündet haben, so schauen die Schwestern überrascht, die SC im Bergfried zu sehen. Illumia fragt nach dem Grund ihres Kommens. Die SC müssen einen Fertigkeitswurf für Bluffen gegen SG 30 ablegen; scheitert der Fertigkeitswurf, erkennen die Schwestern, dass etwas nicht stimmt.

Sollten die SC Estella im Teegeschäft angegriffen haben, so verhöhnen die Schwestern die SC, greifen sie aber nur an, wenn sie nicht in Begleitung von Wachen oder anderen wichtigen Personen sind.

ILLUMIA UND MAGILLA **HG 11**

EP je 12.800

Nachtvettel[MHB] Hexen[EXP] 5

NB Mittelgroße Externare (Böse, Extraplanar)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 26 (+1 Ablenkung, +3 GE, +11 Natürlich, +4 Rüstung)

TP je 144 (13 TW; 5W6+8W10+83)

REF +8, **WIL** +14, **ZÄH** +13

Immunitäten Bezauberung, Feuer, Furcht, Kälte, Schlaf; **SR** 10/Kaltes Eisen und Magisch; **ZR** 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Biss +17 (2W6+7 plus Krankheit), 2 Klauen +17 (1W4+7)

Besondere Angriffe

Hexereien (Hexenblick, Hexenflug, Kichern, Unglück, Zungen), Träume heimsuchen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +13)

Immer — *Böses entdecken*, *Chaotisches entdecken*, *Gutes entdecken*, *Magie entdecken*, *Rechtschaffenes entdecken*

Beliebig oft — *Ätherische Gestalten*, *Magisches Geschoss*, *Schwächestrahl* (SG 16), *Seele binden*, *Tiefschlaf* (SG 18), *Unsichtbarkeit*

Vorbereitete Hexenzauber (ZS 5; Konzentration +11)
3. — *Fluch* (SG 19), *Stinkende Wolke* (SG 19)
2. — *Blindheit/Taubheit* (SG 18), *Person festhalten* (SG 18), *Unsichtbares sehen*, *Vorahnung*
1. — *Magierrüstung*, *Ohrenbetäubender Schrei*[ABR] (2x, SG 17), *Person bezaubern*, *Verhüllender Nebel*
0. (beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Botschaft*, *Magie lesen*, *Tanzende Lichter*

Schutzherr Täuschung

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Schwestern wirken *Magierrüstung* und aktivieren ihre Hexerei Hexenflug.

Im Kampf Die Schwestern arbeiten zusammen: eine nutzt ihre Hexerei Hexenblick auf einen SC nach dem anderen, während die andere mit *Blindheit/Taubheit*, *Fluch* oder *Person festhalten* nachlegt.

Moral Die Schwestern fliehen zur Ätherebene, sollten sie unter 25 TP reduziert werden. Im Anschluss berichten sie die Aktivitäten der SC dem Inneren Kreis des Kreises der Makellosen, treten ansonsten im Rahmen dieses Kapitels aber nicht mehr auf.

Grundspielwerte Ohne *Magierrüstung* besitzen die Schwestern die folgenden Spielwerte: **RK** 25, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 22

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 17, **KO** 22, **IN** 22, **WE** 18, **CH** 21
GAB +10; **KMB** +17; **KMV** 31
Talente Blitzschnelle Reflexe, Fähigkeitsfokus (Schlummer), Fluchhexerei[ABR], Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Zusätzliche Hexerei[EXP] (2)
Fertigkeiten Akrobatik +16, Auftreten (Tanzen) +11, Bluffen +21, Einschüchtern +21, Fliegen +23, Motiv erkennen +20, Schwimmen +11, Verkleiden +21, Wahrnehmung +20, Wissen (Arkanes) +22, Wissen (Die Ebenen) +22, Zauberkunde +22
Sprachen Abyssisch, Aklo, Alt-Osirisch, Azlanti, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Kelisch, Sylvanisch
Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (beliebiger Humanoider; *Gestalt verändern*), Herzstein, Hexenvertraute (Raben namens Huschender Blick und Leises Flüstern)
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Schutzring +1*, Kleidung eines Höflings, Teleportationsglyphe, Elfenbeinring (200 GM)

H21. Bibliothek

Die vielen Bücherregale aus hochwertigem Eichenholz in diesem Raum enthalten Dutzende alte wie neue ledergebundene Bücher.

Seit vielen Jahrhunderten sammeln die Bewohner von Abadars Pfeiler Bücher zur taldanischen Geschichte im Allgemeinen und zu Zimar und den vergangenen Kriegen gegen Qadira im Besonderen.

Kreaturen: Ein Bibliothekar namens **Loranus** (NG Alter Menschlicher Experte 7) verachtet Pythareus insgeheim, arbeitet aber immer noch für ihn, da seine Familie schon immer den Herrschern von Zimar gedient hat. Sollte er erkennen, dass die SC Eindringlinge sind, bettelt er, dass sie die Bücher nicht zerstören. Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 kann ein SC den Eindruck gewinnen, dass der Bibliothekar möglicherweise dem Hohen Strategen gegenüber nicht völlig loyal ist. Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 20 können die SC Loranus dazu bringen, seine Loyalität für Eutropias Sache einzugestehen und die Anwesenheit der SC nicht zu verraten. Loranus kann die Räume im ersten Stock und ihre Bewohner beschreiben, allerdings ist er noch nie in den beiden obersten Stockwerken gewesen.

Schätze: Die Bibliothek enthält die berühmten Bücher *Der Löwe und die Rose* und *Das Land der Kanäle, Berge und Steppen*. Werden die Bücher wenigstens 10 Minuten lang als Referenzmaterial studiert, erhält man einen Bonus von +2 auf die folgenden Arten von Wissensfertigkeitswürfen hinsichtlich Taldor: Adel, Geographie, Geschichte und Natur. Jedes Buch ist 300 GM wert.

H22. Salon

Adelige Bewohner erholen sich zuweilen auf den Plüschsofas im Salon vor oder nach einem Bad. Ebenso können sich die Gäste eines gesellschaftlichen Ereignisses im Empfangssaal (siehe Bereich **H20**) hierher für Gespräche unter vier Augen zurückziehen. Eine Statue im Raum stellt eine Adelige in einer Toga mit einer Harfe in der Hand und einem Schmuckkamm im Haar dar.

Die Treppe führt zu einem Wachposten (siehe Bereich **H24**) im ersten Stock des Bergfrieds hinauf.

H23. Bad

Der Adel von Zimar liebt es zu baden und dank unglaublicher Werke der Bau- und Ingenieurskunst füllt sich das luxuriöse Badebecken in diesem Raum automatisch mit erhitztem Wasser aus dem Jalrune. Die Wände sind fast schalldicht, so dass badende Adelige nicht befürchten müssen, belauscht zu werden – und ebenso können sich Eindringlinge hier recht gut verbergen, sofern sie sich zu tarnen verstehen.

H24. Wachposten (HG 10)

Besucher müssen diesen Raum passieren. Da normalerweise Außenstehende nicht weiter in den Bergfried vordringen dürfen, wird hier jeder überprüft. Die Statue im Raum stellt einen Soldaten dar, welcher eine Brustplatte trägt und mit seiner Armbrust zielt. Die Tür zwischen diesem Wachposten und dem anschließenden Trophäenraum steht immer offen.

Kreaturen: Hier sind zwei Wachen stationiert. Sollte einem Besucher eine Audienz mit einem der Offiziellen der Festung oder dem General persönlich gewährt worden sein, so überprüfen sie seine Papiere und sammeln alle Waffen, Zauberstäbe und Zauberkomponenten ein. Sollte jemand die Wachen angreifen, eilt der Kustos (siehe Bereich **H26**) ihnen so rasch wie möglich zu Hilfe. Die Kaiserlichen Gardisten am oberen Ende der Treppe (siehe Bereich **H28**) verbleiben dagegen auf ihren Posten.

KAISERLICHE GARDISTEN (2) **HG 8**
EP je 4.800
TP je 90 (Spielwerte wie Königliche Gardisten; *WKO*, S. 154)

H25. Gemach des Kastellans

Prächtige Wandteppiche hängen an der Wand dieses großen Schlafraumes, welche Wildnisszenen aus dem südlichen Taldor zeigen. Ein großer Schreibtisch und mehrere Bücher zu arkanem Wissen verstopfen eine Ecke neben einer großen Strohmatte und einem Rüstungsständer. Der Baron hält sich nur selten hier auf; er begleitet meistens den Hohen Strategen oder drillt die Soldaten auf den Wehrgängen.

H26. Trophäenzimmer (HG 10)

Mehrere prächtige Bestien stehen in diesem Raum auf Podesten: ein großer Raubvogel mit einem Löwenkörper, ein graues, geflügeltes Pferd, ein Bär mit einem Eulenkopf, ein Drache mit einem Schwanzstachel, ein großer, weißer Wolf mit eisblauen Augen, ein riesiger Affe mit vier Armen, eine gepanzerte Kreatur mit einem gewaltigen Maul und eine löwenleibige Kreatur mit dem Gesicht einer Frau. Abgesehen davon, dass sie perfekt bewegungslos dastehen, wirken die Kreaturen unglaublich lebendig.

Dieser Raum enthält eine beeindruckende Sammlung exotischer Bestien, die mittels Magie konserviert wurden, so dass sie praktisch lebendig wirken. Dabei handelt es sich u.a. um einen Greifen, einen Pegasus, einen Eulenbär, einen Wyvern, einen Winterwolf, ein Girallon, einen Landhai und eine Sphinx.

Kreaturen: Ritter Thrain Gavian ist der Kustos von Abadars Pfeiler und einer von sehr wenigen Halb-Orks, die einen Adelstitel tragen – in seinem Fall wurde der Titel wegen Tapferkeit im Großen Feldzug verliehen und innerhalb der Familie weitervererbt. Er verbringt seine Zeit damit, Tee zu trinken, die Unterlagen des Kerkers durchzugehen und die Berichte zu verbrecherischen Aktivitäten in der Stadt zu lesen. Sollte er Kampflärm vernehmen, eilt er eifrig los, um bei der Verteidigung der Festung zu helfen.

THRAIN GAVIAN **HG 10**

EP 9.600

Hauptmann der Königlichen Wache (*WKO*, S. 155)

TP 109



H27. Unterkunft des Kustos (HG 10)

Der Kustos der Festung residiert in diesem im Vergleich bescheidenen Raum, wo er eine Sammlung nichtmagischer Waffen aus aller Welt verwahrt, auch wenn er seine Zeit hauptsächlich im Trophäenzimmer verbringt.

H28. Wachraum (HG 12)

Die hier positionierten Wachen bewachen den Zugang zu den Kaiserlichen Gemächern in der oberen Hälfte des Bergfrieds. Nur Maxillar Pythareus' treueste Diener und Wachen dürfen den Bereich hinter diesem Raum betreten. Ohne Genehmigung des Generals ist aber auch für diese der dritte Stock tabu.

Eine Statue an der Südwand stellt einen gepanzerten Ritter mit einem großen Schwert dar, während ein Wandgemälde eine Schlachtszene des Großen Feldzuges zeigt – eine Einheit der Taldanischen Phalanx durchbricht qadirische Formationen.

Kreaturen: Vier Kaiserliche Gardisten sind hier rund um die Uhr positioniert. Sollten die SC die Gardisten angreifen oder anderweitig Ärger machen, kommt die Kommandantin der Garde aus ihrem Raum (siehe Bereich **H29**), um sich des Problems anzunehmen. Ferner kommen die Gardisten vom Fuß der Treppe (siehe Bereich **H24**) hinzugeeilt, sofern sie noch am Leben sind.

KAISERLICHE GARDISTEN (4) **HG 8**

EP je 4.800

TP je 90(wie Königliche Gardisten; *WKO*, S. 154)

H29. Unterkunft der Kommandantin (HG 11)

Dieser Raum ist stilvoll, aber sparsam möbliert und deutet auf einen praktisch veranlagten Bewohner hin.

Kreaturen: Patrika Urba ist eine kurzangebundene Ingenieurin, welche viel Zeit allein in ihrem Gemach mit der Prüfung der Wachpläne, Trainingspläne und Späherberichte verbringt.

PATRIKA URBA **HG 11**
EP 12.800
Zaubermeisterin (*WKO*, S. 12)
TP 117

H30. Galerie

Dutzende Gemälde schmücken die Wände dieser Galerie. Das größte davon zeigt Maxillar Pythareus in Ritterrüstung und bewaffnet mit Axt und großem Stahlschild auf einem weißen Pferd.

Schätze: Einige der Kunstwerke hier haben einen großen künstlerischen und historischen Wert. Insgesamt haben die Gemälde einen Wert von 5.000 GM.

H31. Bedienstetenunterkünfte

Mehrere Diener und Reinigungskräfte wohnen in diesem Raum. In den Schubkastenschränken neben den Betten befinden sich persönliche Dinge, während im Schrank an der Westwand einige Reinigungsutensilien lagern.

H32. Gemächer eines widerspenstigen Gastes (HG 6)

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen; nur Maxillar Pythareus und Baron Astor Roderus besitzen jeweils einen Schlüssel.

Dieses große Gemacht stinkt nach menschlichem Schweiß und Alkohol. Über den Boden und die Möbel verstreut liegen einst edle Kleidungsstücke.

Kreaturen: Kaum jemand weiß, dass der frühere Kaiser von Taldor, Großfürst Stavian III., trotz seiner schweren Verletzungen das Aufstiegsmassaker überlebt hat. Wochenlang lag er dem Tode nahe im Koma und machte dabei zugleich einen Entzug von mehreren Abhängigkeiten durch, unter denen er seit langem gestanden hatte. Als er schließlich erwachte, war der Krieg um die Thronfolge bereits in vollem Gang und sah sich Pythareus außerstande, das Überleben oder die Anwesenheit des Großfürsten irgendjemandem zu enthüllen. Die erlittenen Verletzungen und der durchgemachte Entzug haben Stavians Verfolgungswahn und Wutanfälle nur noch verstärkt. Trost findet er nur im Wein, dem einzigen Laster, welches Pythareus dem traurigen, abgesetzten Herrscher noch zugesteht.

Kommt jemand herein, verbringt Stavian mehrere Minuten damit, diesen zurechtzuweisen und aufzufordern, sauberzumachen und ihm mehr Wein zu bringen. Dabei stellt er aber auch Fragen wie z.B. wo er sich befände und wo seine Kinder seien. Sollte er erkennen, dass Pythareus' Feinde Abadars Pfeiler infiltriert haben, wechselt sein Tonfall: Nun befiehlt er den SC, den undankbaren General zu exekutieren – nachdem sie sein Gemach aufgeräumt und geputzt haben. Sollte er auf Zögern oder Verweigerung stoßen, wirft er seinen Weinkelch nach ihnen, ehe er laut zu weinen beginnt und schließlich auf die SC losstürmt, um sie mit seinem Gehstock zu verprügeln. Ohne Ausrüstung oder Zauberbuch ist Stavian auf sich gestellt gerade so eine Bedrohung mit HG 6.

ENTMACHTETER GROSSFÜRST STAVIAN III. **HG 6**
EP 2.400
TP 89 (*NSC-Galerie Band 1*)



Entwicklung: Stavian ist eine zornige, verbitterte Hülle eines Mannes mit verräterischen Anzeichen für einsetzende Demenz. Er ist nicht länger imstande zu regieren – und eigentlich trifft dies schon seit Jahren auf ihn zu. Zugleich ist er kaum eine Gefahr für die Sicherheit der SC. Wie die SC mit dem entmachteten Herrscher verfahren, liegt ganz bei ihnen – sollten sie ihn zu Prinzessin Eutropia zurückbringen, ist die Wiedervereinigung bittersüß. Die Prinzessin ist glücklich, ihren Vater lebend wiederzusehen, sein Zustand und seine furchtbaren Taten machen ihn aber zu einer polarisierenden politischen Figur.

Belohnung: Sofern die SC Stavian III. überwältigen, ohne ihn zu töten, und über sein Schicksal außerhalb der Hitze eines Kampfes entscheiden, belohne sie mit 19.200 EP.

H33. Obere Kapelle (HG 13)

Heilige Symbole von Abadar, Aroden, Cayden Cailean, Norgorber und Schelyn — des sogenannten Taldanischen Pantheons — schmücken hier die Wände. In der Raummitte erhebt sich ein Schrein mit kunstvollen Messingfiguren und Drahtgeflecht, an dem Befehlshaber und Besucher vor einer Schlacht beten können.

Kreaturen: Maxillar Pythareus` persönlicher Leibwächter tarnt sich als Teil des Schreins selbst. Ironischerweise hat sein Vater diesen Mechanischen Mörder als Geschenk und Friedensangebot von einem qadirischen Würdenträger erhalten. Die Gestalt verbirgt sich in goldenen Stoff gehüllt als Figur eines Reumütigen und erwacht, sollten Fremde unbegleitet vom Hohen Strategen oder seinen anderen Befehlshabern eintreten. Sollte kein autorisiertes Personal binnen 1 Runde eintreffen, führt der Mechanische Mörder einen Überraschungsangriff, indem er aus seinem Handgelenk einen Klingenhagel verschießt.

MECHANISCHER MÖRDER **HG 13**
EP 25.600
TP 119 (*MHB VI*, S. 158)

H34. Gemächer des Hohen Strategen

Gegenüber der Eingangstür steht eine Reiterstatue eines Ritters auf einem mächtigen Hengst zwischen den Büsten von Generälen alter Zeiten. Der Raum ist extravagant eingerichtet. Am Nordende steht ein großes, unberührt wirkendes Himmelbett. Die Bücher und anderen Gegenstände in den Regalen sind penibel sortiert und angeordnet.

Dieser Raum wurde schon von Generationen an Hohen Strategen genutzt. Nun wohnt hier Maxillar Pythareus, auch wenn er kaum Zeit für Schlaf findet, steht er doch unmittelbar davor, sich die Kaiserkrone aufs Haupt setzen zu können.

Normalerweise trifft er sich mit Beratern im Kriegsraum (siehe Bereich **H35**) oder wandelt auf den Wehrgängen (siehe Bereich **H40**), um auf seine Stadt herabzuschauen. Er isst kaum noch und schläft jede Nacht nur zwei Stunden, wobei sein *Versorgungsring* ihn bei Kräften und ausgeschlafen hält.

Schätze: Auf einem Mahagonieständer ruht das *Zepter des Erstgeborenen*, ein einzigartiges *Zepter der Herrschaftlichen Macht* – und zudem ein wichtiges Symbol des Amtes und der Macht des Großfürsten, welches von jedem Bürger Taldors erkannt wird (und daher im Land unmöglich zu verkaufen wäre). Das Zepter gehört zu den Relikten Taldors (siehe entsprechender Artikel in Band 1), hat aber bereits alle ihm möglichen Triumphe absorbiert, da es ständig in Gebrauch und unvergessen ist.

H35. Kriegsraum (HG 14)

Von der Decke hängt eine gußeiserne Laterne in Form eines brüllenden Löwenkopfes und wirft magisches Licht auf einen großen Eichenholztisch in der Raummitte. Die Tischoberfläche ist uneben und ähnelt einer Miniaturlandschaft mit Ebenen, Wäldern, Flüssen und Bergen mit Taldor in der Mitte und dem nördliche Qadira, der Innere See und Taldors verlorenen Provinzen näher an den Tischrändern. Nicht maßstabsgerechte Türme, Burgen und kuppeldächergekrönte Paläste markieren die Positionen von Zimar, Oppara, Katheer und anderen Städten. Kleine Figuren in Form von Löwen und Pferden wurden an verschiedenen Punkten auf der Karte platziert.

Mit einem Fertigkeitswurf für Beruf (Soldat) oder Wissen (Geographie) gegen SG 17 bemerkt ein SC, dass die Positionen der Löwen- und Pferdefiguren auf der Karte den Positionen der Einheiten entsprechen, welche dem Hohen Strategen Pythareus und Prinzessin Eutropia gegenüber loyal sind.

Kreaturen: Maxillar Pythareus kann nur dann in diesem Raum allein angetroffen werden, wenn es den SC gelingt, alle Wachen, Alarmsysteme und magischen Verteidigungsmaßnahmen zu umgehen, ohne jemanden zu alarmieren. Ansonsten siehe „Der Letzte Kampf“ auf Seite 54.

MAXILLAR PYTHAREUS **HG 13**

EP 25.600

TP 165 (siehe Seite 170)

Schätze: Die Figuren aus Silber und Gold sind insgesamt 800 GM wert. Auf dem Tisch steht ferner eine *Zauberstatuette: Silberrabe*, mit der Maxillar Pythareus seinen Verbündeten Nachrichten übermittelt.

H36. Schatzkammer (HG 14)

Maxillar Pythareus lagert einen Teil seines persönlichen Reichtums in dieser Schatzkammer. Die massive Stahltür der Kammer ist verschlossen (Härte 10, 120 TP, Gegenstand zerschmettern SG 30, Mechanismus ausschalten SG 40). Maxillar Pythareus‘ Schlüssel öffnet das Schloss. Drinnen sind Regale mit Dutzenden von Schließkassetten an den Wänden.

Kreaturen: Ein einzigartiger Messinggolem wacht seit Jahrhunderten in dieser Kammer – der goldene Schlüssel, mit dem er kontrolliert wird, wird von Herrscher zu Herrscher weitervererbt, so dass Maxillar ihn gegenwärtig besitzt. Er wurde vor langer Zeit von der Kirche des Abadar für einen schon lange toten Baron geschaffen und ähnelt einem massigen, geschlechtslosen Menschen mit vier Armen, vier Beinen und jeweils einem Gesicht an der Vorder- und der Rückseite des Kopfes.

Der Golem bleibt leblos, bis jemand die Kammer betritt, der nicht wie Maxillar Pythareus aussieht – dann aber erwacht er zum Leben, um alle Eindringlinge zu zermalmen. Der Golem verlässt die Kammer freiwillig nicht. Sollte er aus der Kammer entfernt werden, versucht er, in sie zurückzukehren, und sollten Gegner die Kammer verlassen, verschließt er die Tür wieder.

DER MÜNZHÜTER **HG 14**

EP 38.400

Einzigartiger Messinggolem (*MHB III*, S. 110)

N Großes Konstrukt

INI +0; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 30 (+1 GE, –1 Größe, +22 Natürlich)

TP 140 (20W10+30)

REF +6, **WIL** +8, **ZÄH** +6

Immunitäten wie Konstrukte, Feuer, Immunität gegen Magie; **SR** 15/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf 2 Klauen +30 (2W6+11 plus 2W6 Feuer)

Fernkampf Münzbeschuss +20/+15/+10 (4W6/19–20)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Odemwaffe

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +15)

Immer — *Unsichtbares sehen*

TAKTIK

Im Kampf Der Hüter ist ein direkter und brutaler Kampfbeteiligter, der in den Nahkampf geht, um mit seinem Klauen zu kämpfen, während er zerfetzte Münzen verschießt.

Moral Der Hüter kämpft bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 32, **GE** 13, **KO** —, **IN** —, **WE** 15, **CH** 1

GAB +20; **KMB** +32; **KMV** 43

Besondere Eigenschaften Münzbeschuss, Todeszuckungen

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Münzbeschuss (AF) Ein rotierendes Rad in der Brust des Münzhüters kann Gold- und Silbermünzen aus einem internen Reservoir zerschreddern und mit hoher Geschwindigkeit verschießen. Der Hüter kann ein Mal pro Runde als Schnelle Aktion einen einzelnen Fernkampfangriff auf eine maximal 18 m weit entfernte Kreatur verschießen oder Sperrfeuer auf alle Kreaturen in einem 4,50 m-Kegel geben. Dies ist ein normaler Fernkampfangriff. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich des Kegels erleiden 2W6 Schadenspunkte und für 1W6 Runden den Zustand Blind (REF, SG 21, halbiert den Schaden und verhindert den Zustand Blind).

Odemwaffe (ÜF) Als Freie Aktion kann der Münzhüter alle 1W4 Runden eine Wolke aus Rauch und Funken ausstoßen, welche einen Würfel mit 6 m Seitenlänge ausfüllt. Dies funktioniert wie eine *Flammende Wolke*, welche 1W6 Runden besteht und 6W6 Punkte Feuerschaden ver-

ursacht (REF, SG 20, halbiert). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Todeszuckungen (AF) Der Münzhüter zerschmilzt zu einer Pfütze aus geschmolzener Schlacke bei seiner Zerstörung. Dies fügt allen Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung zum Golem 15W6 Punkte Feuerschaden zu (REF, SG 20, halbiert). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schätze: Die Schatzkammer enthält 699 PM, 13.812 GM und 45.827 SM.

Entwicklung: Ein kleiner Eisenkoffer enthält ein Dutzend Pergamente – diese juristischen Dokumente, Briefe und historischen Unterlagen bilden die vielleicht gefährlichste Waffe in Maxillars Arsenal. Selbst Milon Jeroth wusste nicht, dass es zu den persönlichen Pflichten Maxillar Pythareus' gehört hat, unschönen Gerüchten über Stavian III. und die kaiserliche Familie nachzugehen und sie zum Schweigen zu bringen. Zu Beginn sorgte er noch dafür, dass Stavians diverse Techtelmechtel und Wutausbrüche nicht zur Sprache kamen, erteilte aber auch schon den einen oder anderen Attentatsauftrag. Vor 7 Jahren allerdings stieß er auf die haarsträubendsten Einzelheiten zur stavianschen Linie: Eine Gruppe Abenteurer hatte die Nekropole des Hauses Adella gefunden und geplündert. Dieser Begräbniskomplex in der Oberlaufkluft im Weltenrandgebirge enthielt die weltlichen Überreste und Aufzeichnungen der inzwischen ausgestorbenen Adellafamilie, welche jahrhundertelang die taldanische Politik beherrscht hatte, bis ihre internen Streitigkeiten zu einem erbitterten Bürgerkrieg und Gewalt führten. Das von ihnen verursachte Blutvergießen und ihre mutwilligen Ausschweifungen entfremdeten ihnen sogar die anderen taldanischen Adeligen. Es kursieren immer noch Gerüchte über Korruption, Unterschlagung, Verderbnis, Mord und Teufelsanbetung. Großfürst Beldam II. nahm der Familie per kaiserlichem Dekret ihre Titel und ließ sie aus der Landesgeschichte streichen. Zu Beginn des 46. Jahrhunderts wurden die wenigen Adellas, die sich noch nicht gegenseitig getötet hatten, von rivalisierenden Adeligen gejagt und ausgelöscht.

Bis auf einen.

4497 AK brachte Lucretia Adella den letzten Adella zur Welt – den unehelichen Sohn eines Adeligen, welcher alsbald den Kaiserthron besteigen sollte. Der künftige Großfürst Micheaux I. adoptierte widerwillig und insgeheim den Jungen und nannte ihn Stavian I., womit die heutige stavianische Linie begründet wurde, welcher Großfürst Stavian III. und Prinzessin Eutropia angehören. Was diese Enthüllung für die Legitimität des gegenwärtigen Herrscherhauses bedeutet, ist äußerst vage. – Micheaux selbst war der von Beldam II. adoptierte Erbe und nicht dessen leiblicher Sohn; sein unehelicher Sohn war technisch betrachtet ein legitimer Herrscher, allerdings hat Taldor immer noch nicht vergessen, dass der Name Adella einen denkbar schlechten Ruf besitzt. Die meisten offiziellen Aufzeichnungen über das Haus sind zwar vernichtet, die Adellas sind aber zu urbanen Legenden und Schreckensmärchen geworden – verachtet und unverstanden. Diese Offenbarung belegt zwar nicht per se, dass Stavian III. oder Eutropia (oder Stavians adoptierter Erbe Pythareus) sich nicht als Herrscher eignen, sie sollte aber für gewaltiges Misstrauen gegenüber einer bereits stark beäugten und kritisierten Familie und für einen ziemlichen Skandal sorgen.

Sobald Maxillar Pythareus Gerüchte über die Entdeckung der Abenteurer in der Nekropole vernommen hatte, schickte er Assassinen aus, um sie zu eliminieren. Der Umstand, dass die Gerüchte sein Ohr erreicht hatten, bedeutete aber, dass die entdeckten Informationen bereits kursierten. In den letzten 7 Jahren hat der Hohe Stratege seitdem nur jene seiner Assistenten ausgeschickt, denen er absolut vertraut, um jeden hinzurichten, welcher einige der damals gefundenen Dokumente mit sich führte. Da Pythareus sich aber auch Stavians launischem Wesen völlig bewusst war, verwahrte er die Dokumentation als Druckmittel, statt sie zu zerstören, und hinterlegte einige Unterlagen sogar zur Sicherheit bei loyalen Informanten. Sollte er sterben, so sollte der Ruf des Hauses Stavian mit ihm sterben!

Die SC wissen natürlich nichts über Maxillars Notfallplan. Mit einem Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 25 kann ein SC beim Studieren der Dokumente aber bestätigen, dass Stavian I. tatsächlich Lucretia Adellas Sohn gewesen ist – zugleich bemerkt er aber auch, dass es sich um Abschriften jüngeren Datums handelt, was nahelegt, dass die Originale möglicherweise anderswo verwahrt werden. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Wissen (Adel oder Geschichte) gegen SG 25 enthüllt die oben aufgeführten Details zur Adellafamilie (und alles weitere Material, das du eventuell hinzufügen willst), sowie die Erkenntnis, welchen Schaden diese Informationen nicht nur Prinzessin Eutropias Thronansprüchen zufügen könnten, sondern auch Maxillar Pythareus' Ansprüchen.

H37. Vorzimmer der Magierin (HG 12)

Maxillar Pythareus' Hofmagierin, die Freifrau Avenna, will bei der Arbeit oder ihren Ruhephasen nicht gestört werden, daher hängt neben der zu diesem Vorzimmer hinaufführenden Treppe ein Schild: „Absolut kein Zutritt!"

Kreaturen: Zwei Topheten bewachen das Vorzimmer. Sollte sich jemand anderer als Avenna nähern, nehmen sie eine drohende Haltung an. Sollte dies nicht zum Abschrecken von Eindringlingen ausreichen, greifen sie an.

TOPHETEN (2) **HG 10**

EP je 9.600

TP je 107 (*MHB III*, S. 265)

Entwicklung: Sollte Freifrau Avenna in Bereich **H38** Kampflärm hören, stößt sie binnen 1W4 Runden hinzu.

H38. Gemächer der Magierin (HG 11)

An den Wänden der Kammer stehen sechs große Bücherregale, jedes überquellend mit neuen wie alten Büchern. Die einzigen anderen Möbelstücke im Raum sind ein bescheidenes Bett und ein ordentlicher Tisch neben einem alten Kamin.

Dies ist die Unterkunft der Hofmagierin Freifrau Avenna. Eine Leiter führt zu einem Observatorium hinauf (siehe Bereich **H39**).

Kreaturen: Freifrau Avenna dient dem Hohen Strategen als Seherin, welche Gegner ausspäht und auf Basis ihrer Erkenntnisse Ideen äußert, was die nächsten Züge des Feindes sein könnten. Sie verbringt jede Nacht Stunden mit dem Studium der Sterne in ihrem Observatorium, schläft dann bis Mittag und studiert anschließend ihre Ergebnisse. Sollte jemand ihre Tophetwächter im Vorzimmer angreifen (siehe Bereich **H37**), greift sie in diesen Kampf ein, da sie bestens weiß, dass sie allein gegen Attentäter keine Chance hat.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 2
Kapitel 4 Das Auge des Löwen
Hintergrund
Teil 1 Der Weg nach Zimar
Teil 2 Spione unter sich
Teil 3 Angriff auf Abadars Pfeiler
Kapitel 5 Der Erste Löwe
Kapitel 6 Der Löwenthron
Hintergrund
Fortführung der Kampagne
NSC
Kaiserliche Legenden
Regional-beschreibungen
Die Klingen des Löwen
Die Ulfenwache
Bestiarium

Letztendlich ist Freifrau Avenna nicht gegenüber Maxillar Pythareus oder seiner Politik loyal; sie betrachtet sich selbst als Akademikerin und wünscht sich ein hinreichend angenehmes Leben, um ihren Forschungen nachzugehen. Sollte sie überwältigt oder allein angetroffen werden, bittet sie um Verhandlungen. Jede Mischung aus drei erfolgreichen Fertigkeitswürfen für Bluffen, Diplomatie und/oder Einschüchtern gegen SG 31 von insgesamt fünf Versuchen genügt, um sie davon zu überzeugen, die Festung zu verlassen und unterzutauchen; andernfalls behauptet sie nur, sie würde sich absetzen – und nutzt dann sofort *Teleportation*, um zu Maxillar Pythareus zu gelangen.



AVENNA **HG 11**

EP 12.800

Menschliche Magierin (Seherin) 12
N Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +13; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 21 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +5 Rüstung, +4 Schild)
TP 92 (12W6+48)
REF +9, **WIL** +9, **ZÄH** +8
SR 10/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Stecken der Autorität* +7/+2 (1W6+1)
Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule (ZS 12; Konzentration +17)
Immer — *Ausspähung entdecken*
8/Tag — Glück des Wahrsagers (+6)
Vorbereitete Magierzauber (ZS 12; Konzentration +17)
6. — *Auflösung* (SG 21), *Kugel der Unverwundbarkeit*, *Wahrer Blick*
5. — *Behindernde Hand*, *Blitzbogen*[ABR] (SG 22), *Kontakt zu anderen Ebenen*, *Teleportieren*, *Überlandflug*
4. — *Ausspähung* (SG 19), *Feuerschild*, *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Steinhaut*, *Unverwüstliche Sphäre* (SG 21)
3. — *Arkaner Blick*, *Feuerball* (SG 20), *Hast*, *Hellhören/Hellsehen*, *Magie bannen*, *Schutz vor Energien*
2. — *Dunkelsicht*, *Gegenstand aufspüren*, *Glitzerstaub* (2x, SG 17), *Sengender Strahl* (2x)
1. — *Alarm*, *Identifizieren*, *Magisches Geschoss* (3x), *Schild*, *Windstärke verändern*[EXP] (SG 16)
0. (beliebig oft) — *Gift entdecken*, *Licht*, *Magie lesen*, *Zaubertrick*
Eingeschränkte Schulen Nekromantie, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Avenna wirkt *Schild*, *Schutz vor Energien*, *Steinhaut*, *Überlandflug* und *Unsichtbares sehen* auf sich selbst und ihre Verbündeten. Geh davon aus, dass sie dank ihrer Erkenntniszauber weiß, welche Energieart die SC am häufigsten einsetzen.
Im Kampf Avenna wirkt auf sich und ihre Verbündeten *Hast*, dann wirkt sie *Behindernde Hand* auf die größten Gegner, ehe sie zu Offensivzaubern wechselt und mit *Auflösung* und *Blitzbogen* beginnt.
Moral Da Avenna der Sache der Imperialisten gegenüber nicht sonderlich loyal ist, flieht sie, sobald sie unter 26 TP reduziert wird.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 16, **KO** 14, **IN** 20, **WE** 12, **CH** 11
GAB +6; **KMB** +6; **KMV** 22
Talente Abhärtung, Ausweichen, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Hervorrufung), Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Hervorrufung), Zauberstecken herstellen
Fertigkeiten Beruf (Astronom) +16, Fliegen +18, Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +7, Wissen (Arkanes, Baukunst, Die Ebenen, Natur) +20, Zauberkunde +20
Sprachen Alt-Osirisch, Gemeinsprache, Kelisch, Osirisch, Polyglott, Sylvanisch
Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Schutzring +2*), Ausspähungs-Adept, Vorgewarnt

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Energiewand, Schriftrolle: Feuerwand, Schriftrolle: Fortschicken, Stecken der Autorität*[ARK]; **Sonstige Ausrüstung** *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2, Rüstungsarmschienen +5, Stirnreif der Enormen Intelligenz +2, Schutzring +2*, Zauberbuch, Teleportationsglyphe, 25 GM

H39. Observatorium

In der Mitte dieses mit einem Kuppeldach ausgestatteten Raumes steht ein großes Teleskop auf einem Messingdrehgelenk und einer mit Fensterläden geschlossenen Öffnung. Die Wände sind mit Sternkarten, arkanen Diagrammen und Karten bedeckt. Neben dem Teleskop stapeln sich Bücher.

Freifrau Avenna, eine Seherin und Astronomin, studiert in diesem Observatorium die Geheimnisse der Sterne und Planeten. Die Bücherstapel auf dem Boden befassen sich alle mit Kataklysmen, ein Thema, welches Avenna beschäftigt, seit sie als Kind vom Erdenfall gehört hat. Im Boden befindet sich eine Falltür, darunter führt eine Leiter in Avennas Unterkunft hinab (siehe Bereich **H38**).

Schätze: Das Teleskop hier ist eine Meisterarbeit, 4.500 GM wert und wiegt 800 Pfund. Um es zu zerlegen, ohne es dabei zu zerstören, ist ein Fertigkeitswurf für Wissen (Baukunst) gegen SG 25 erforderlich.

H40. Wehrgänge (HG 13)

Eine Wendeltreppe führt auf das Flachdach der Festung hinauf. Eine 1,20 m hohe Verteidigungsmauer mit rechteckigen Zinnen umgibt das Dach. Die Eisentür zur Treppe ist verschlossen (SG 40) für den Fall von Eindringlingen oder Infiltratoren aus der Luft.

Vier geladene und feuerbereite Ballisten werden von Verteidigern genutzt, um fliegende Angreifer abzuwehren. Die Wächter sind keine ausgebildeten Belagerungsingenieure und mehr daran gewöhnt, auf große Ziele, wie z.B. Schiffe, zu feuern.

Kreaturen: Der Kastellan der Festung, Baron Astor Roderus, drillt auf dem Dach seine Soldaten oder brütet an der Mauer, während er die Aktivitäten im 24 m tiefer liegenden Hof beobachtet. Astor ist zwar ein respektierter Militärbefehlshaber und Krieger, wurde jedoch als zweiter Sohn der Roderusfamilie in arkaner Magie unterwiesen, ehe ihm aufgrund des Todes seines älteren Bruders das militärische Erbe seines Hauses zufiel. Als Mystischer Ritter nutzt er seine magischen Fähigkeiten, hauptsächlich Bannmagie, um die Verteidigungen von Gegnern aufzuheben, ehe er in den Kampf stürmt.

Baron Roderus wird von vier Zimar-Wächtern begleitet.

ZIMAR-WÄCHTER (4) **HG 7**

EP je 3.200

TP je 88 (siehe Seite 13)

ASTOR RODERUS **HG 11**

EP 12.800

Menschlicher Mystischer Ritter 6/Kämpfer 1/Magier (Bannwirker) 5

RN Großer Humanoider (Mensch)

INI –2; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 24 (+3 Ablenkung, +1 Ausweichen, -1 GE, -1 Größe,+10 Rüstung, +4 Schild)

TP 136 (12 TW; 5W6+7W10+78)

REF +7, **WIL** +12, **ZÄH** +14

Resistenzen Feuer 5; **SR** 10/Adamant; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m (12 m in Rüstung)

Nahkampf *Kriegshammer +2*, +17/+17/+12 (2W6+9/×3)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Vorbereitete Magierzauber (ZS 10; Konzentration +13)

5. — *Steinwand, Teleportieren, Verzauberung brechen*
4. — *Detonation*[EXP] (SG 17), *Massen-Person vergrößern* (SG 17), *Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit, Steinhaut*
3. — *Fliegen, Hast, Magie bannen* (2x), *Vampirgriff*
2. — *Ausdauer des Ochsen, Bärenstärke, Energien widerstehen, Falsches Leben, Glitzerstaub* (SG 15), *Unsichtbares sehen*
1. — *Alarm, Federfall, Magisches Geschoss* (2x), *Schild, Schockgriff*
0. (beliebig oft) — *Ausbessern, Botschaft, Magie entdecken, Magie lesen*

Eingeschränkte Schulen Illusionen, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollte Baron Roderus Kampflärm vernehmen, wirkt er *Ausdauer des Ochsen, Bärenstärke, Falsches Leben, Schild* und *Steinhaut* auf sich und *Hast* und *Massen-Person vergrößern* auf sich und seine Verbündeten.

Im Kampf Roderus befiehlt seinen Wächtern den Angriff, hält sich selbst aber zurück, um Gegenzauber wirken zu können. Im Anschluss geht er mit seinem Kriegshammer in den Nahkampf. Sobald er 30 Schadenspunkte erlitten hat, nutzt er *Vampirgriff*.

Moral Baron Roderus kämpft bis zum Tod.

Grundspielwerte Ohne seine Zauber besitzt Baron Roderus die folgenden Spielwerte: **RK** 22, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 22; **TP** 111; **ZÄH** +12; **Nahkampf** *Kriegshammer +2,* +14/+9 (1W8+6/×3); **ST** 15, **GE** 8, **KO** 16; **KMB** +11; **KMV** 23

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 6, **KO** 20, **IN** 16, **WE** 12, **CH** 10

GAB +9; **KMB** +16; **KMV** 27

Talente Abhärtung, Arkane Rüstungsmeisterschaft, Arkaner Schlag, Arkanes Rüstungstraining, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schriftrolle anfertigen, Waffenfokus (Kriegshammer), Waffenspezialisierung (Kriegshammer)

Fertigkeiten Einschüchtern +9, Fliegen +6, Schätzen +16, Motiv erkennen +14, Wahrnehmung +11, Wissen (Adel) +12, Wissen (Geschichte) +16, Zauberkunde +16

Sprachen Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Kelisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Schutzring +3*), Schutz (+2 Ablenkung, 3 m, 3 Runden, 6/Tag)
Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen* (3x), *Schriftrolle: Behindernde Hand, Schriftrolle: Blitz, Schriftrolle: Verwandlung*; **Sonstige Ausrüstung** *Mithralritterrüstung +1*, *Kriegshammer +2*, *Resistenzumhang +3*, *Schutzring +3*, Schlüsselbund mit Schlüssel für die Festung, Roderussiegelring, Zauberkomponentenbeutel, Zauberbuch, Teleportationsglyphe

DER LETZTE KAMPF (HG 15)

Maxillar Pythareus ist ein beweglicher und taktisch vorgehender Charakter, der stets nach Geländevorteilen sucht. Er ist ein in Bewegung befindliches Ziel, während die SC den Bergfried von Abadars Pfeiler stürmen. Wahrscheinlich stellt er sich abhängig vom Verlauf und Bedarf des Abenteuers seinen Gegnern im Hof (siehe Bereich **H3**) oder auf dem Dach des Bergfrieds (siehe Bereich **H40**).

Kreaturen: Vier Zimar-Wächter und zwei Templer der Schatzkammer und Kette begleiten Maxillar Pythareus, wenn er sich den SC stellt. Er sammelt aber zudem auch seine treuesten Helfer an seiner Seite, sollten sie noch am Leben sein: Freifrau Avenna (siehe Bereich **H38**), Schatzmeister Iovinus (siehe Bereich **H16**) und Baron Roderus (siehe Bereich **H40**) stoßen zum Hohen Strategen, sofern sie zuvor nicht aus dem Weg geschafft wurden – dies kann den Herausforderungsgrad dieser letzten Begegnung auf maximal HG 17 anheben!

Selbst zu diesem fortgeschrittenen Punkt des Kapitels ist der Hohe Stratege immer noch potentiell gesprächsbereit. Er scheltet die SC für ihre Naivität und dafür, dass sie das taldanische Erbe verraten hätten. Die SC können diese Gelegenheit nutzen, um Maxillar Pythareus in ein Wortgefecht zu verwickeln, bei dem Pythareus und seine Verbündeten als jeweils eigenständiges, zu überzeugendes Publikum zählen. Weitere Informationen zu einem Wortgefecht mit Pythareus findest du in seinem Eintrag in der NSC-Galerie. Da es mehrere Zielgruppen gibt, müssen die SC bei jedem Durchgang entscheiden, ob sie gegen Maxillars Entschlossenheit oder die seiner Leute vorgehen wollen. Die Soldaten (Gesamtdurchsetzungskraft 27) haben Vorurteile gegen Gewitztheit und Rhetorik (-2), ein starkes Vorurteil gegen Verhöhnen (-5) und für Allegorien (+5). Die SC können die in Pythareus' Eintrag aufgeführten Vorteile gegen den Hohen Strategen oder seine Soldaten einsetzen. Falls die SC die Durchsetzungskraft der Soldaten zerstören, ziehen diese sich zurück und lassen den General allein zurück (dies betrifft aber nicht die maximal drei wichtigen NSC, welche sich an Maxillar Pythareus' Seite begeben).

MAXILLAR PYTHAREUS **HG 13**
EP 25.600
TP 165 (siehe Seite 170)

EHRE **HG —**
Pferd (Tiergefährte)
N Großes Tier
INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG
RK 33, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 28 (+1 Ausweichen, +4 GE, –1 Größe, +12 Natürlich, +7 Rüstung)
TP 102 (12W8+48)
REF +12, **WIL** +7, **ZÄH** +12; Moralbonus von +4 gegen Verzauberungseffekte und -zauber)
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF
Bewegungsrate 15 m; Luftweg
Nahkampf Biss +14 (1W4+6), 2 Hufe +12 (1W6+3)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

SPIELWERTE
ST 22, **GE** 18, **KO** 18, **IN** 3, **WE** 12, **CH** 6
GAB +9; **KMB** +16; **KMV** 31 (35 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Eiserner Wille, Mehrfachangriff, Tänzelnder Angriff, Umgang mit Mittelschwerer Rüstung
Fertigkeiten Akrobatik +18 (Springen +26)
Besondere Eigenschaften Luftweg, Treue
Ausrüstung *Mithralbrustplattenharnisch +1*, *Hufeisen des Zephyrs*, Militärsattel

TEMPLER DER SCHATZKAMMER UND KETTE (2) **HG 9**
EP je 6.400
TP je 98 (siehe Seite 15)

ZIMAR-WÄCHTER (4) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 88 (siehe Seite 13)

Schätze: Der auffälligste Gegenstand in Maxillar Pythareus' Besitz ist ein Relikt: *Ovetrians Ritterrüstung* (siehe den entsprechenden Artikel im 1. Band). Die eigenen legendären Taten des Hohen Strategen haben der Rüstung bereits ihren ersten Triumph verliehen. Wer dem Hohen Strategen allerdings die Rüstung abnimmt, teilt nicht dessen Triumph und muss von vorn damit beginnen, ihren Ruhm aufzubauen.

Belohnung: Sobald die SC Maxillar Pythareus besiegt und den Kern seiner politischen Kampagne zerlegt haben, belohne sie mit 76.800 EP.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Indem die SC Maxillar am Sitz seiner Macht konfrontieren, schicken sie so eine klare Botschaft an ganz Taldor über Prinzessin Eutropias gewachsene Macht und ihrem Einfluss. Doch selbst angesichts der überwältigenden Beweise zu Pythareus' Verfehlungen besitzt der nun besiegte General immer noch einige treue Unterstützer – oder zumindest Unterstützer, welche Eutropia aufhalten wollen. Ohne die überwältigende Persönlichkeit des Hohen Strategen beginnt die Allianz seiner Helfer aber zu zerbröckeln und versucht jeder einzelne schon bald, sich von Gerüchten über Pythareus' Verrat zu distanzieren und seine Macht und seinen Reichtum zu bewahren. Viele dieser Unterstützer erheben zudem nun auch wieder ihre eigenen Ansprüche



auf den Thron — insbesondere Cyris, Phaeben und Tarq. Da es für diese Bewerber aber keine vereinigende Kraft und keinen repräsentativen Namen gibt, besitzt keiner wirkliches Potential außerhalb seiner unmittelbaren Einflusssphäre.

Falls der Hohe Stratege Pythareus seine Begegnung mit den SC überlebt, nehmen ihn die Löwenklingen fest und sammeln weitere Beweise gegen ihn. Ein Prozess folgt erst mit Ende des Krieges um den Thron. Sofern Eutropia den Thron besteigt, nimmt sie am Prozess aufgrund ihrer persönlichen Vorurteile nicht teil. Trotz all seiner Taten besitzt Maxillar immer noch Freunde in wichtigen Positionen und sogar Unterstützer unter den Löwenklingen. Sollte er den ganzen Abenteuerpfad überleben, wird er letztendlich nach Absalom verbannt.

Sollten die SC Stavian III. verschonen und zu Prinzessin Eutropia bringen, ist das Wiedersehen bittersüß. Stavian verflucht Eutropia und obendrein ihre Mutter, weil sie sie geboren hat. Die Prinzessin ist dagegen froh, ihren Vater lebend wiederzusehen, ist aber tief verletzt angesichts seiner jahrelangen Vernachlässigungen und seines Mordversuches. Die SC können auf Eutropia einwirken, was sie mit ihrem alten, instabilen Vater tun soll. Die drei wahrscheinlichsten Optionen wären wohl Exekution, Verbannung oder lebenslange Haft. Unabhängig von dieser Entscheidung ist Stavian III. nicht länger imstande zu herrschen – ihn in seinem gegenwärtigen verwirrten Zustand auf den Thron zurückzubringen, würde auch angesichts seiner extremen Gefühlsausbrüche eine weitaus größere Katastrophe sein als seine bisherige Herrschaftszeit.

Den restlichen Krieg um den Thron – und damit die letzten Kapitel dieses Abenteuerpfades – definieren aber die von Pythareus zusammengetragenen Dokumente, welche die Stavianlinie mit dem verhassten Haus Adella in Verbindung bringen (siehe Bereich **H36**). Jene Agenten und Informationshändler, denen Maxillar am meisten vertraut, besitzen Teile der Unterlagen als Sicherheitsnetz. Dies hat Stavian III. davon abgehalten, jemals gegen den General vorzugehen, damit dieser hässliche Teil der Familiengeschichte nicht ans Licht kommt. Im nächsten Kapitel werden die SC aber feststellen, dass Pythareus' Niederlage genau dessen Notfallplan in Gang gesetzt hat – seine diversen Agenten und Provokateure beginnen sofort mit der Verteilung der Dokumente, wo sie den jeweils größten Schaden anrichten können!

Entsprechend könnten die SC bereits auf dem Weg zurück von Zimar zum Vogelsangpalast Gerüchte hören, dass einhundert neue Personen ihre Ansprüche auf den Thron angemeldet hätten, dass die Prinzessin gar keine Adelige sei und/oder dass das Haus Stavian (oder auch nur Stavian III.) ein einziger Betrug sei und daher die Ansprüche von Stavian III. Tochter und seines Adoptivsohnes nichtig seien, auch wenn noch niemand anscheinend Näheres weiß.

Der Schaden wächst in den folgenden Wochen zwischen den Kapiteln. Prinzessin Eutropia kämpft mit sich, ob es ihr wirklich bestimmt ist, Taldor in die Zukunft zu führen, und der Kreis der Makellosen strengt sich an, seine Pläne anzupassen, nun da eine seiner Marionetten verloren ist und sein selbstgemachter Erbe, Carrius II., möglicherweise gar keine Ansprüche mehr auf den Thron hat…

Pathfinder®
Abenteuerpfad™



Krieg um die Krone

Der Erste Löwe



DER ERSTE LÖWE

TEIL 1: TALDARIS' MANTEL 59
Die Helden lokalisieren die lange vergessene Gruft von Taldors erstem Kaiser bei der Suche nach einem legendären Relikt, welches den nächsten Herrscher des Landes identifizieren kann. Das Ritual zum Beschwören des Geistes des Kaisers zieht sie aber unerwartet zu ihm… nach Axis.

TEIL 2: DIE LAST DER WAHRHEIT 74
Die Helden erfahren, dass der Geist des Kaisers entführt wurde. Da die Ordnungshüter von Axis beschäftigt sind oder ihre Geschichte nicht glauben, übernehmen die SC die Nachforschungen, indem sie Hinweisen nachgehen, bruchstückhafte Visionen verbinden und die Versuche der Entführer stören, eine lokale Wahl zu beeinflussen.

TEIL 3: SCHATTENGRUND 94
Nachdem die Helden die Bösewichte in Axis aufgehalten haben, steigen sie in die Außenbereiche von Norgorbers göttlichem Reich, Schattengrund, hinab, um den Kaiser zu retten und die gegenwärtigen Intrigen des Rufmörders zu stören.

AUFSTIEGSÜBERSICHT

Dieses und die Folgekapitel sind auf vier Charaktere ausgelegt und nutzen die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

13 Die SC beginnen dieses Kapitel auf der 13. Stufe.

14 Die SC sollten nach der Durchsuchung von Taldaris' Zuhause im 2. Teil die 14. Stufe erreicht haben.

15 Die SC sollten die 15. Stufe kurz nach Betreten von Schattengrund erreichen.

Am Ende dieses Kapitels sollten die Charaktere die 16. Stufe erreicht haben.

KAPITELHINTERGRUND

Bei aller Sturheit des Großfürsten Stavian III. und aller Bemühungen Prinzessin Eutropias, ihre Ansprüche auf den Thron zu sichern, wussten sie nicht, welche schädigenden Informationen der von Stavian zu seinem Erben erklärte General Maxillar Pythareus in der Hinterhand hatte. Außerdem erkannten sie nicht den vollen Umfang der Gefahr: Großfürst Stavian I. war ein uneheliches Kind und seine Mutter der letzte Spross der verhassten und verteufelten Adellafamilie gewesen. Dies wirft Zweifel und ein finsteres Vermächtnis über den bereits problematischen Ruf des Hauses Stavian und stellt die Legitimität von Eutropias Ansprüchen in Frage. Aus Loyalität gegenüber Stavian III. und um dieses gefährliche Geheimnis kontrollieren zu können, hat Pythareus kaum jemanden eingeweiht und sich bemüht, aller Dokumente zu dem Thema habhaft zu werden. Da er aber auch wusste, dass der Großfürst zunehmend in Demenz und Wahn abglitt, hinterlegte er als Notfallplan einige dieser Papiere bei vertrauenswürdigen Helfern. Da das Tun der Helden in Zimar zu Pythareus' Fall geführt hat, haben seine Agenten keinen Grund mehr, die Beweise länger geheim zu halten. Nun führerlos haben sie diese Aufzeichnungen veröffentlicht und Eutropias Ansprüche auf die Krone als Abkömmling der kaiserlichen Linie lösen sich in Rauch auf.

Taldor besitzt keinen auf der Hand liegenden Thronerben mehr und der Krieg um die Krone flackert an allen Fronten wieder auf, da Dutzende von Adeligen erneut ihre eigenen Ansprüche geltend zu machen versuchen.

Dies ist nicht der erste Thronfolgestreit in der fast sechstausendjährigen Geschichte Taldors. Wenn zwei oder mehr Häuser davorstehen, das Reich mit einem Bürgerkrieg auseinanderzureißen, hat der Senat bisher eine Delegation zum Grabmal des Ersten Kaisers, Taldaris, ausgesandt, um eines der heiligsten Relikte des Reiches zu holen: den *Umhang des Ersten Kaisers*. Dieser wurde angeblich von Taldaris aus dem Fell des legendären Grogrisanten gefertigt und von Abadar gesegnet. Er dient als Fokus für ein Ritual, um mit dem Geist des verstorbenen Kaisers Kontakt aufzunehmen, so dass er leuchtet, sollte er von einem würdigen Herrscher angelegt werden. Trotz dieser wundersamen Eigenschaft ruht der Umhang seit Jahrtausenden weitestgehend in der Gruft, da die meisten Herrscher die Konsequenzen fürchten, sollte er nicht aufleuchten. Der Umhang repräsentiert zwar eine Möglichkeit, im Notfall den nächsten Herrscher zu identifizieren, stellt zugleich aber auch eine Gefahr für jeden dar, der die Krone mittels Täuschung und Betrug zu erlangen versucht. Zuletzt sah der *Umhang des Ersten Kaisers* das Sonnenlicht im Jahr 2702 AK, als Großfürst Uirtamon II. befahl, dass er im Grabmal des Ersten Kaisers zur Ruhe kommen sollte – manche behaupten, er hätte die Gerüchte gefürchtet, ein gut getarnter Schwindler zu sein.

Das Grabmal des Ersten Kaisers war lange eine öffentlich zugängliche Touristenattraktion in der Kazuhnpräfektur. Man hielt auf seinen Stufen große Reden und Ansprachen und die Mitglieder des halboffiziellen Kultes des Göttlichen Taldaris pilgerten hierher. Als aber über eintausend Jahre nach Taldaris Tod Aroden den *Sternenstein* vom Meeresgrund holte, wandte sich die Bewunderung des Volkes von einem toten Herrscher ab und einem lebenden Gott zu. Als Uirtamon II. den *Umhang des Ersten Kaisers* im Grabmal einschließen ließ, zeigte die Gruft bereits deutliche Spuren von Vernachlässigung. Die von Uirtamon eingeleiteten Bau- und Verschönerungsmaßnahmen in Oppara lenkten die Öffentlichkeit noch weiter von der Gruft ab und nach ein paar Jahren schwanden nicht nur Bekannt- und Beliebheit, sondern war die Stätte zudem auch noch weniger für ihre Pracht als für die Einbrüche und Diebstähle bekannt, die in den oberen Räumlichkeiten stattfanden. Um zu vermeiden, dass Taldaris' Grabstätte zu einer Peinlichkeit für das Reich wurde, entschied der Senat, die Gruft ordnungsgemäß zu versiegeln. Jene, die sich an den Standort erinnerten, starben oder flohen vor dem Würgetod, welcher ein paar Jahrzehnte später die Region heimsuchte. Im Jahr 2920 AK kam es zudem zu einem furchtbaren Erdbeben, so dass Plünderer viele andere, leichter zugängliche Ruinen fanden als die legendäre Gruft.

In den vielen Jahrhunderten, die seitdem vergangen sind, vergaß man langsam den Standort der Gruft und das reiche Städtchen in seiner Nähe schrumpfte mit der Zeit zu einem bescheidenen Bauerndorf. Hinweise auf die Gruft findet man nur in den ältesten Unterlagen. Mit Hilfe der Edlen Gloriana Morilla und ihrer Verbündeten bei der Gesellschaft der Kundschafter konnte Prinzessin Eutropia zumindest grob die Position der Gruft bestimmen. Wenn nun ihre Beauftragten das Grab betreten, den *Umhang des Ersten Kaisers* bergen und ein Ritual durchführen könnten, um Kaiser Taldaris' Segen zu erlangen, könnte sie den Umhang anlegen und hoffentlich alle Zweifel ihrer Kritiker – und ihre eigenen – zum Schweigen bringen, dass sie zum Herrschen ungeeignet sei.

Ihr Plan hat nur einen sehr großen Haken: Taldaris' Geist kann nicht mehr auf Beschwörungen reagieren. Nach seinem Tod urteilte Pharasma, dass seine Seele in Axis residieren sollte, der Ewigen Stadt und Bastion der Ordnung. Nachdem Taldaris mehr als ein Jahrtausend im angenehmen Ruhestand und in Kontemplation vertieft im Sayaschtodistrikt verbracht hatte, verdiente er sich den Zugang zur Adamantschmiede und verließ diese wieder als ein Impariut. Diese Unvermeidbaren haben die Aufgabe, verantwortungsvolle Herrschaft in sterblichen Königreichen durchzusetzen. Selbst als Unvermeidbarer unterhielt er weiterhin ein bescheidenes Anwesen im Distrikt und reagierte auf die seltenen Rufe seiner entfernten Nachkommen, um die korrekte Erbfolge sicherzustellen. Doch trotz all der Taldani, welche Taldaris preisen, gibt es einige, welche ihn verachten, hassen oder beneiden. Zu diesen gehört auch Norgorber, der 1893 AK die Prüfung des *Sternensteins* bestanden und kurz darauf sein göttliches Reich in den dunklen Winkeln unter Axis eingerichtet hat. Wie im Fall seiner meisten Motive ist es auch hier unklar, warum der Rufmörder ein solches Interesse am Ersten Kaiser entwickelte. Seine Beauftragten sind Taldaris äonenlang bei seinen Missionen auf der Materiellen Ebene gefolgt, haben ihn beschattet und dabei Material für Erpressungen und andere Informationen gesammelt. Unter der Führung eines wahrhaft teuflischen Schattens, welcher als der Stille Schatten bekannt ist, ging diese Verschwörung aus korrumpierten Unvermeidbaren, gefallenen Axiomiten und monströsen Genies in den letzten Jahrzehnten zunehmend aggressiver vor.

Nach dem Aufstiegsmassaker erfuhr der Stille Schatten vom Plan des Kreises der Makellosen, Taldor aus den Schatten zu beherrschen – die Informationen dazu wurden größtenteils aus der Fantabulösen Wyssilka, einer toten Attentäterin, herausgefoltert. Da ein von Mord, Geheimissen und Verrat beherrschtes Taldor natürlich völlig in der Hand Norgorbers wäre, hat der Stille Schatten viele Ressourcen abgestellt, um diesen Plan in aller Stille zu unterstützen – er koordinierte

sogar Taldaris' Entführung. Da nun der Erste Kaiser sicher in Norgorbers göttlichem Reich, Schattengrund, verwahrt ist, bestand der nächste Schritt der Verschwörer darin, ihn nicht nur gegen Erkenntnismagie abzuschirmen, sondern auch an ihn gerichtete Botschaften und magische Kontaktaufnahmeversuche abzufangen und sich effektiv als der tote Kaiser aus dem Jenseits auszugeben. Angesichts des Chaos, welches den unerwarteten Offenbarungen zu stavianschen Linie folgte, plant der Stille Schatten nun, derart auf den *Umhang des Ersten Kaisers* einzuwirken, dass er den vom Kreis der Makellosen erwählten Thronfolger, Prinz Carrius II., als rechtmäßigen neuen Herrscher bestätigt.

Die Entführung Taldaris' durch die Beauftragten des Schattens verlief zwar reibungslos, dennoch gibt es einige Personen, die dem Verbrechen auf die Spur kommen könnten. Da wäre zum ersten der Bittsteller Eopal, ein bekannter Bürger Sayaschtos, Freund von Taldaris und bis vor kurzem eine politische Führungspersönlichkeit; Eopal will natürlich wissen, warum sein Freund schon so lange fort ist und wo er steckt. Der Stille Schatten koordiniert gegenwärtig einen komplexen Angriff aus Erpressung, finanzieller Unterstützung seiner Rivalen und Beeinflussung eines laufenden Wahlkampfes, um zu verhindern, dass Eopal weiterhin politischen Einfluss besitzt, und ihn so aus dem Spiel zu nehmen. Dann wäre da die Walküre Ohalia, welche vor Jahrtausenden aus der Seele von Taldaris oberster Generalin entstanden ist. Ohalia hat seine Bestürzung gespürt, als er von seinen Entführern angegriffen wurde, aber auch seine Wut und seinen alten Glanz, während er sich wehrte. Aufgrund dieses Weckrufes ist auch sie zu seinem Grabmal unterwegs, um herauszufinden, was ihrem einstigen Kameraden zugestoßen ist. Und schließlich wären da die SC, denen es offenbar bestimmt ist, nach Axis zu gelangen und Sand ins Getriebe vieler sorgsam vorbereiteter Pläne zu streuen…

TEIL 1: TALDARIS' MANTEL

Seitdem der Hohe Stratege Maxillar Pythareus verkündet hat, dass er von Stavian III. adoptiert und zu seinem Erben erklärt worden sei, steht er im Blick der Öffentlichkeit. Die Nachrichten über seinen Tod (oder seine Verhaftung) verbreiten sich daher mit außergewöhnlicher Geschwindigkeit in Taldor. Wenn die SC ihre Angelegenheiten in Zimar erledigt haben und in die Hauptstadt zurückkehren, kursieren dort jede Menge Gerüchte, was geschehen ist, aber auch über die zweifelhafte Abstammung des Hauses Stavian. Abhängig davon, wie öffentlich die SC im Verlauf der bisherigen Kampagne agiert haben, betrachtet die Öffentlichkeit sie entweder als neueste Quellen für Gerüchte aus dem Süden oder als waghalsige Agenten, welche den Erben des taldanischen Thrones zu Fall gebracht haben – letzteres kann ihnen begeisterte Freunde, aber auch nachtragende, rachsüchtige Feinde einbringen.

Die SC erhalten zudem einen kurzen Brief der Edlen Martella Losacht. Diese teilt ihnen mit, dass seltsamerweise zahlreiche Gelehrte glaubhafte Beweise gefunden hätten, die Prinzessin Eutropias Ansprüche auf die Krone in Zweifel ziehen könnten. Losacht vermerkt ferner, dass sie dabei sei, diesen Berichten nachzugehen, daher hätte sie eine enge Vertraute gebeten, sich mit den SC in einigen Tagen zu einer formelleren Abschlussbesprechung in Meratt zu treffen.

EINE AUDIENZ BEIM PRINZEN

Sobald die SC nach Meratt zurückgekehrt sind und ein paar Tage damit verbracht haben, sich auf den neuesten Kenntnisstand zu bringen und sich mit ihren Agenten zu treffen, erhalten sie Nachricht von Martella Losacht, sie und die Edle Gloriana Morilla im Vogelsangpalast zu treffen. Die Edle Gloriana Morilla gehört einer absalomer Adelsfamilie an und verfügt über starke historische Verbindungen zu Taldor.

Auf der Treppe, die zu Eutropias Arbeitszimmer hinaufführt, sitzt ein schlanker junger Mann und liest ein Buch. Er wirkt von der Lektüre völlig gefesselt, während er geistesabwesend von einem Apfel abbeißt. Erst nach einem sehr langen Moment bemerkt er eure Annäherung und setzt sich erschrocken gerade auf. Dann legt er das Buch zur Seite, schluckt hastig den Bissen hinunter und springt auf. Ehe er euch freundlich die Hand reicht, wischt er sie an einem Hosenbein ab.

„Ich kenne Euch, oder? Ihr seid Freunde meine Schwester…" Nachdem er euch kurz angestarrt hat, leuchten seine Augen auf und sprudelt es aus ihm hervor: „Nein! Nein, ich erinnere mich an Euch! Ihr seid diejenigen, die mich in Yanmass gerettet haben! Es tut mir so leid, dass ich Euch Probleme bereitet habe! Ich bin mir nicht sicher, ob wir uns schon formell vorgestellt wurden. Ich bin Prinz Carrius II., Zweitgeborener des Großfürsten Stavian III., Bruder der Großfürstin Eutropia I. … - Huh, das klingt so seltsam, nicht wahr? Für mich ist sie immer noch Eutie, meine nervige ältere Schwester… - Ah, also, nochmals, ich danke Euch für meine Rettung."

Carrius erinnert sich bestenfalls bruchstückhaft an seine Rückkehr. Der Großteil seiner Erinnerungen wird vorsätzlich unterdrückt, während andere vom Trauma und den starken Drogen vernebelt sind, mit dem der Kult des Zwielichtkindes ihn gefügig gemacht hat. Er erinnert sich immer noch nicht an den Kreis der Makellosen oder wie er von den Toten zurückgekehrt ist, sondern wiederholt nur Dinge wie „der Kreis schließt sich". Sollten die SC neugierig sein, kann er den SC ein paar Fragen beantworten.

Wie geht es Euch? „Gut, wenn man bedenkt, dass ich eigentlich vor zwanzig Jahren gestorben bin. In meiner Erinnerung klaffen immer noch große Lücken, aber ich fühle mich mit jedem Tag stärker."

Erinnert Ihr Euch an die Zeit nach Eurem Tod oder an Eure Rückkehr von den Toten? „Nein, überhaupt nicht. Der Tod war… wie das Gefühl einer Brise an einem heißen Tag, während man in der Sonne sitzt und die Blätter in der Luft riecht. Aber die Rückkehr… daran erinnere ich mich überhaupt nicht."

Und Euer Tod, woran erinnert Ihr Euch da? „Ich… Ich erinnere mich ein wenig. Ich erinnere mich, mich mit meinem Vater im Stall gestritten zu haben. Ich weiß nicht mehr warum. Und dann bin ich gefallen und da war ein Geräusch wie ein brechender Ast, aber er klang so weit weg. Das ist alles."

Interessiert Euch der Thron nicht? „Ich wollte schon damals die Krone nicht… also vor meinem Tod. Aber ich glaube, Eutropia ist seit damals sehr erwachsen geworden und eignet sich bestens."

Gibt es ein paar peinliche Geschichten über Eutropia als Kind? Carrius grinst. „Eine Menge. Wusstet Ihr, dass sie eine Todesangst vor Hunden hatte? Einer hat sie gebissen, ehe ich geboren wurde; sie hat immer noch die Narbe auf dem

Arm. Danach hat sie gekreischt und geweint, wann immer sie einen Hund gesehen hat.“ Er lacht. „Da war mal… einmal hat sich Gräfin Talbots kleiner Schoßhund losgerissen und sie durch den ganzen Kaiserpalast gejagt. Sie war so voller Angst, dass sie sich eingemacht hat!“

Aber jetzt hat sie diese riesige Taldanische Dogge… „Ja, ich schätze, seit meinem Tod hat sich einiges geändert. Sie sagte, mich zu verlieren, hätte sie gezwungen, erwachsen zu werden, und dass sie nicht wollte, dass andere ebenso verletzt werden, wenn es nicht erforderlich ist.“

Carrius spielt im nächsten Kapitel eine weitaus größere Rolle; diese Begegnung soll die SC mit seiner Standardpersönlichkeit bekannt machen, ehe sie es mit dem Monster zu tun bekommen, zu dem der Kreis der Makellosen ihn gemacht hat. Sofern die SC keine weiteren Fragen haben, fragt der aufgeregte junge Prinz nach spannenden Geschichten von ihren Reisen. Schließlich aber erscheint Martella, um die SC ins Arbeitszimmer zu eskortieren.



DIE EDLE GLORIANA MORILLA

GLORIANA MORILLA

Die Edle Morilla gehört seit langem zu den Verbündeten Prinzessin Eutropias, ist ein wichtiger Kontakt zur Gesellschaft der Kundschafter und das Oberhaupt des Herrscherhofes, einer verborgen operierenden Organisation, welche danach strebt, rückständige und destruktive Adelige durch eine neue Generation konstruktiver und verantwortungsbewusster Adeliger zu ersetzen. Möglicherweise haben die SC sie bereits im ersten Kapitel während des Empfanges des Senats getroffen.

„Der Prinz scheint Euch zu mögen“, kommentiert Martella. „Seit seiner Rückkehr ist er recht schreckhaft, daher ist es schön zu sehen, dass er sich neben seiner Schwester noch anderen öffnen kann.“

Sie führt euch nicht ins Arbeitszimmer sondern zu den Dienstbotenquartieren, wo ein Zimmermädchen eifrig Kerzenhalter poliert. Martella schließt die Tür und benutzt eine *Schriftrolle: Zone der Stille*, um möglichen Lauschern entgegenzuwirken. Das Zimmermädchen nickt und legt seine Haube ab – mit ein paar Handgriffen verwandelt die Frau ihre unförmige Uniform in ein elegantes, aber funktionales Kleid und wandelt sich ihr runzeliges, finster blickendes Gesicht zu feinen Gesichtszügen unter sorgsam aufgetragener Schminke.

„Möglicherweise kennt Ihr meinen Gast vom Empfang des Senats, andernfalls gestattet mir bitte, Euch die Edle Gloriana Morilla vorzustellen, eine hochgeschätzte Angehörige der Gesellschaft der Kundschafter mit Hang zur Dramaturgie.“

Gloriana wirft Martella einen irritierten Blick zu, ehe sie lächelt und sich eine Haarsträhne aus dem Gesicht streicht. „Es ist mir eine Freude, Euch zu Euren vielen wirklich außergewöhnlichen Taten im Verlauf der letzten Monate zu gratulieren. Leider bin ich aber nicht zu einem reinen Höflichkeitsbesuch hergekommen.“

„Die letzten Tage waren definitiv… aufregend“, bemerkt Martella mit Bedauern in der Stimme und bedeutet den SC, doch an einem nahen Tisch Platz zu nehmen, ehe Gloriana weiterspricht.

„Ohne Euch wäre Maxillar Pythareus wohl nie entlarvt und entmachtet worden, allerdings war er kein Narr. In den letzten zehn Jahren muss er an Beweise dafür gelangt sein, dass der Begründer des Hauses Stavian ein unehelicher Bastard war. Dieser Makel befleckt seine Linie natürlich auch nach zweihundert Jahren noch – zumindest wenn man die Argumentation jener Häuser betrachtet, deren Stammbäume auf dem Papier keine solchen Ausreißer aufweisen. Das wirklich Schlimme aber ist der Umstand, dass die Mutter von Stavian I. eine Tochter des ausgelöschten Hauses Adella war, wodurch der Ruch dieses Hauses nun auch das Haus Stavian umgibt. Die Adellas waren als lasterhaft bekannt und letztendlich wurden sie als Verräter am Reich gebrandmarkt; man sprach ihnen Ländereien und Titel ab und erklärte sie für vogelfrei – alles Details, welche die Gegner der Prinzessin nun nur zu gerne wieder aufwärmen und in Umlauf bringen. Pythareus‘ engste Vertraute saßen auf diesen Informationen und nachdem ihr Anführer nun das Spielfeld verlassen hat, haben sie sie in alle Welt entlassen. Man könnte wohl sagen, dass der General die Prinzessin mit sich reißen wollte, wenn er denn nicht den Thron bekam. Die Informationen diskreditieren das Haus Stavian und zerstören Eutropias abstammungsbedingte Ansprüche auf den Thron. Jeden Tag erhebt wenigstens ein weiteres Adelshaus oder ein anderer einflussreicher Adeliger nun Ansprüche auf die Krone. Wir müssen handeln. Taldor liegt momentan wehrlos wie ein waidwundes Tier und all diese Möchtegern-Kaiser umkreisen das Reich wie die Geier. Wir brauchen ein Zeichen!“ Gloriana macht eine Pause, damit die SC das Gehörte verarbeiten können. „Der Name des Reiches leitet sich von dem seines Gründers ab, Taldaris. Dieser Name wird immer noch auf den Feldern und in den Palästen ausgesprochen und auch wenn die historischen Unterlagen aus seiner Zeit sehr vage sind, behaupten Senatoren, Adelige und andere Mächtige immer noch, sich von seiner Vision leiten zu lassen. In der Vergangenheit konnte sich der Großfürst an Taldaris‘ Geist um Anleitung wenden. Es heißt auch, der legendäre *Umhang des Ersten Kaisers* würde aufleuchten, wenn ihn der rechtmäßige Herrscher des Reiches anlegt. Der Segen des Ersten Kaisers galt damals als unantastbar, als heilig – und das würde auch heute noch gelten.“

„Leider“, wirft Martella ein, „ist es nicht ganz so einfach, wie es klingt.“

„Fürwahr“, bestätigt Gloriana. „Der dubiose Großfürst Uirtamon II. hatte nämlich seinerzeit Sorgen, dass seine Rivalen den Umhang gegen ihn nutzen könnten, daher ließ er ihn in Taldaris‘ Grabmal verbringen, welches seinem Befehl gemäß sodann vergraben wurde, während der Standort aus den öffentlichen Aufzeichnungen gelöscht wurde. Zum Glück gehören zu meinen Leuten bei der Gesellschaft der Kundschafter einige exzellente Archivare.“ Morilla greift nach einer Ledermappe auf dem Stuhl neben sich und legt sie auf den Tisch. „Zusammen konnten wir in etwa herausfinden, wo das Grabmal liegt, und grob das Ritual zusammenstückeln, mit dem Taldaris‘ Geist herbeigerufen wird, um den *Umhang des Ersten Kaisers* mit seiner Macht zu versehen. Nun benötigen wir fähige Leute, welche sich die Region näher ansehen, das Grabmal finden, es betreten, darin den Umhang finden und Taldaris‘ Geist kontaktieren, damit er ihn segnet.“

„Wir müssen das tun – nicht nur für Eutropia, sondern auch für Taldor.“ erklärt Martella zum Abschluss. „Wenn wir ihr den Mantel umlegen und er leuchtet, so dürfte dies viel Blutvergießen verhindern. Und selbst wenn er sie nicht auswählt, hätten wir wenigstens eine unblutige Methode, um einen würdigen Erben zu finden, ohne dass es zu Gewaltakten kommen muss.“

Die Edle Morilla überreicht den SC die lederne Mappe, welche schriftliche Berichte von insgesamt 11 Gelehrten aus den Reihen der Gesellschaft der Kundschafter enthält. Diese haben das Grabmal in der Kazuhnpräfektur lokalisiert und den Bereich auf ein Areal von grob 65 km² eingegrenzt. Den Notizen ist zu entnehmen, dass das Grabmal etwa 6 m hoch ist und daher mit Erde bedeckt einen kleinen Hügel bilden sollte, ferner zeigte der Eingang nach Norden. Die Kundschafter konnten zudem wichtige Teile des Rituals herausfinden und erforderliche Duftöle, Kerzen und Weihrauch zusammentragen. Das Ritual ist aber schwer zu entziffern, da es nicht mehr genutzte Maßeinheiten verwendet, auf rituelle Praktiken Bezug nimmt, die zuletzt vor Jahrtausenden eingesetzt wurden, und zudem auf Teile des Grabes verweist, deren Dimensionen unbekannt sind – und dann gibt es noch die Abschnitte des Rituals, bei denen die Kundschafter nur raten konnten (wie die Randnotizen vermerken).

Die Damen Morilla und Losacht sind auf die möglichen Fragen der SC vorbereitet, darunter die folgenden:

Wann wurde das Grabmal versteckt? „Uirtamon II. hat vor etwas mehr als zweitausend Jahren geherrscht – das ist mehr als genug Zeit, um ein Denkmal zu vergessen – und seine Verwaltung hat sich nach Kräften bemüht, die öffentlichen Aufzeichnungen zu manipulieren. Obendrein hat damals der Würgetod Kazuhn besonders hart getroffen. Viele Familien, die vielleicht noch gewusst haben, wo sich das Grab befand, sind dabei ausgestorben oder haben zumindest Großeltern und Eltern und damit die mündlich weitergegebenen Geschichten verloren.“

Wie führen wir ein unvollständiges Ritual durch? „Die Kundschafter konnten das meiste zusammenstückeln und die alten Referenzen übersetzen, soweit es ihnen möglich war. Ich fürchte aber, dass es einige Passagen gibt, welche Ihr aus dem Zusammenhang heraus improvisieren müsst. Die extravaganteren taldanischen Grüfte weisen beachtliche Kunstwerke auf, die Euch vielleicht weitere Hinweise geben können.“

Wie spüren wir das Grabmal auf? „Ganz einfach: Mit Archäologie! Es ist möglich, in Taldor über Ruinen zu stolpern, aber das Grabmal des Ersten Kaisers war ein Wunder aus farbigem Marmor, Travertin und Alabaster. Eure beste Ressource bei der Suche ist die Bevölkerung vor Ort. Hört Euch um, ob den Leuten dort etwas aufgefallen ist oder ob sie bei der Suche helfen können. Der Bereich, in dem das Grabmal liegen soll, befindet sich im Gebiet des Bauerndorfes Pilzenport und dem benachbarten Dörflein Munterbach. Diese Orte liegen abseits der Hellwege und wichtigen Handelsstraßen, so dass dort wahrscheinlich bislang nur bruchstückhafte Neuigkeiten über den Thronfolgestreit angekommen sind.“

Warum tun wir dies unter Geheimhaltung? „Uirtamon II. ließ den the *Umhang des Ersten Kaisers* im Grabmal versiegeln, weil es ein politisches Werkzeug war, von dem er befürchtete, dass es gegen ihn eingesetzt werden könnte. Laut den Legenden hat der Umhang wiederholt bei Fragen der Nachfolge entschieden und es gibt viele Bewerber um den Thron, welche der Umhang niemals anerkennen würde. Für diese ist er folglich eine Bedrohung, so dass jeder, der den Umhang zu bergen versucht, dabei sehr unangenehme Aufmerksamkeit erlangen könnte.“

Können wir etwas aus dem Grabmal mitnehmen? Morilla lässt sich mit der Antwort einen Moment Zeit. „Das Grabmal des Ersten Kaisers war und ist immer noch Eigentum des Trägers der Krone des Erstgeborenen. Sofern Prinzessin Eutropia die Krone erlangt, besäße sie volle Verfügungsgewalt über den Inhalt des Grabes und natürlich wäre es in ihrem Interesse, wenn die nützlicheren Gegenständen im Besitz ihrer Beauftragten wären – zumindest bis sie ihre Herrschaft gefestigt hat und diese Gegenstände zurückbringen oder auch vergeben kann, wie es ihr beliebt.“ Sie macht eine weitere Pause. „Ihr könnt alle magischen Gegenstände mitnehmen und benutzen, die sich in den kommenden Tagen als nützlich erweisen könnten. Doch behandelt sie mit Respekt. Lasst aber die Hände von reinen Schmuck- und Kunstgegenständen, Geld, Gold und Wertsachen.“

Seid Ihr sicher, dass der *Umhang des Ersten Kaisers* bei Eutropia leuchten wird? „Ich bin mir nicht sicher angesichts der Sünden ihrer Ahnen, aber die Prinzessin besteht darauf, dass wir diesem Weg folgen. Historisch betrachtet scheinen der Umhang und Taldaris Ehrlichkeit, Kameradschaft und Mitgefühl ebenso zu schätzen wie Abstammung.“

Wo hält sich Eutropia auf? „Sie hat sich vorerst aus der Öffentlichkeit zurückgezogen. Sie sagt, sie wollte zu diesen schwierigen Zeiten kein Katalysator sein, doch ich vermute, dass sie mehr Zeit mit ihrem zurückgekehrten Bruder verbringen möchte.“

Wie geht es Prinz Carrius? „Nun, er ist größtenteils wieder bei Verstand, wenn auch schreckhaft. Ich bin ihm vor seinem Unfall nie begegnet, daher kann ich nicht sagen, ob dies aus seinem Trauma resultiert oder einfach der Normalzustand ist.“

Entwicklung: Sobald die SC alle Fragen gestellt haben, steht es ihnen frei, nach Pilzenport aufzubrechen. Idealerweise sollten sie binnen eines Tages aufbrechen, andererseits kannst du den SC auch bis zu einer Woche geben, um magische Gegenstände herzustellen, sich mit ihren Agenten zu treffen, zu trainieren oder ähnliches zu erledigen. Sowie die SC zum Aufbruch bereit sind, verkleidet die Edle Morilla einige ihrer Leute als die SC und lässt sie offen nach Nordosten reisen, so als würden sie zu einer waghalsigen Mission aufbrechen. Minuten später schickt sie die SC gen Südosten zu ihrem wahren Ziel, welches vier Tagesritte entfernt liegt.

Möglicherweise haben die SC ihre eigenen Ressourcen genutzt, um Kalbio von Munterbach nach den Ereignissen des ersten Kapitels ins Leben zurückzuholen. In diesem Fall organisiert die Edle Morilla ein Treffen zwischen ihm und den SC, ehe sie aufbrechen. Nachdem Kalbio wochenlang durch die politischen Spannungen in Oppara navigiert hat, ist er nun weniger naiv, doch auch wenn er bei plötzlichen Bewegungen zusammenzuckt, ist er immer noch warmherzig, nett und volksnah. Er bietet den SC an, sie in sein Geburtsdorf zu begleiten, als ortskundiger Führer zu fungieren und ihnen sein Wissen zur Verfügung zu stellen – er besteht darauf, da dies doch das Mindeste sei, was er zum Dank für ihre Freundlichkeit tun könne. Kalbios Begleitung würde es den SC sehr erleichtern, sich in der ländlichen Kazuhnpräfektur zurechtzufinden, wie im folgenden Abschnitt näher erläutert.

VON LANDGRAFEN UND LANDRÄUBERN

Nach Jahrhunderten der auslaugenden Ausbeutung des Bodens steht Kazuhn wirtschaftlich mit dem Rücken zur Wand. Die begrenzten Mittel der Präfektur fließen in den Erhalt der wenigen wichtigen Kanäle und Lagerhäuser, die zum Export von Flachs, Obst und Getreide aus Kazuhn nach Oppara benötigt werden. Zu Taldors Blütezeit war die Präfektur von kleinen Bauernhöfen übersät, die von Familien betrieben wurden. Der Adel hat diese Höfe aber immer mehr zu großen Landsitzen konsolidiert, die von Pachtbauern bewirtschaftet werden. Nur aufgrund der rivalisierenden Interessen und überlappenden Gebiete der Adeligen sind einige Bauerndörfer immer noch unabhängig.

Dies gilt z.B. für Munterbach, eine nicht einem Adelssitz untergeordnete Gemeinde nordöstlich des kleinen Ortes Pilzenport. Seit vielen Generationen vermengt in Pilzenport die Avenlarfamilie – gegenwärtig durch Baron **Yemis Avenlar** (N Menschlicher Adeliger 4) repräsentiert – die Gehöfte unter ihrer Verwaltung und nutzt häufig die Äcker diverser Familien für die Produktion einer stark eingeschränkten Zahl unterschiedlicher Feldfrüchte. Die Avenlars profitieren hiervon, während die Pachtbauern mit der schweren Steuerlast zu kämpfen haben. Als freie Taldani steht es ihnen zwar theoretisch frei, die Region zu verlassen und sich anderswo niederzulassen, jedoch haben sich viele bei den Avenlars verschuldet, um überleben zu können, so dass sie praktisch an das Land gebunden sind. Der respektierte Landgraf Aldon Parschau hat die Gehöfte und kleinen Bauerndörfler in der umliegenden Region dagegen erhalten, darunter auch Munterbach; allerdings sind der Landgraf und der örtliche Baron von Munterbach während Scharmützeln zwischen verschiedenen Parteien im Thronfolgekonflikt zu Tode gekommen. Da der Landgraf keinen Erben hat, hat sein Lehen gegenwärtig keinen Herrn und Baron Avenlar somit keinen Vorgesetzten. Die höherrangigen Adeligen der Region sind währenddessen zu sehr mit ihren eigenen Intrigen und Plänen beschäftigt, statt einen Nachfolger zu bestimmen. Dies ist für Baron Avenlar natürlich die ideale Gelegenheit, eigenmächtig die Grenzen seiner Baronie zu erweitern, um sich letztendlich die Baronie Munterbach einzuverleiben.

All dies scheint die SC kaum zu tangieren, allerdings ist die Unterstützung der Einheimischen der Schlüssel zum Auffinden des Grabmals des Ersten Kaisers, daher ist es wichtig, diese zu gewinnen. Baron Avenlar beschäftigt viele der Bauern. Die vielen, welche ihn nicht leiden können, haben auch gelernt, Leuten wie den SC nicht zu trauen, da sie diese wahrscheinlich als Adelige, edle Speichellecker oder privilegierte Abenteurer wahrnehmen. Leider sind diejenigen, welche mit der Region und ihren verborgenen Geheimnissen vertraut sind, die Einwohner von Munterbach, die im Baron einen geldgierigen Geier sehen. Um irgendjemanden davon zu überzeugen, lange genug mit der Bekämpfung der anderen Seite aufzuhören, um den SC zu helfen, müssen sie höchstwahrscheinlich den Disput beilegen.

Die folgenden Ansätze dürften den SC am ehesten einfallen. Wie immer kann ein SC während der Personaphase wählen, seine Persona zu entwickeln oder Operationen durchführen zu lassen, auch wenn die meisten der folgenden Ansätze eine besondere Operation erfordern. Jede Strategie liefert ein Grundgerüst zum Erreichen des Zieles, welches aber den SC Raum für eigene Lösungen lässt.

Ein Neuer Graf (Keine Personaphasen): Sollten die SC Kalbio von Munterbach ins Leben zurückgeholt haben und ihn mitgenommen haben, gewinnen sie rasch die Kooperation der Bewohner von Munterbach, welche ihn als Dorfhelden betrachten. Da Kalbio direkt nach seiner Erhebung in den Adelsstand ermordet worden war, hat er nie ein zum Titel passendes Lehen erhalten. Dank des Todes des lokalen Landgrafen und des Barons, haben Munterbach und die umliegenden Orte kein adeliges Oberhaupt. Mit einiger Diplomatie und ggf. Täuschung sollten die SC imstande sein, Kalbio als neuen Baron oder gar Grafen zu etablieren. Baron Avenlar wird natürlich gegen diese Entwicklung protestieren, jedoch dürfte es den SC nicht schwerfallen, ihn gegen die Wand laufen zu lassen, so dass er Kalbio als Gleichgestellten oder sogar seinen neuen Lehnsherrn akzeptiert, mit dem man besser zusammenarbeitet.

Ignorieren des Konfliktes (0–3 Personaphasen): Auch wenn es ideal wäre, die Hilfe der Einheimischen zu erlangen, sind die SC nicht verpflichtet, sich in die Lokalpolitik einzumischen. Sie können auch durchaus mit Hilfe ihrer Agenten die Region durchkämmen.

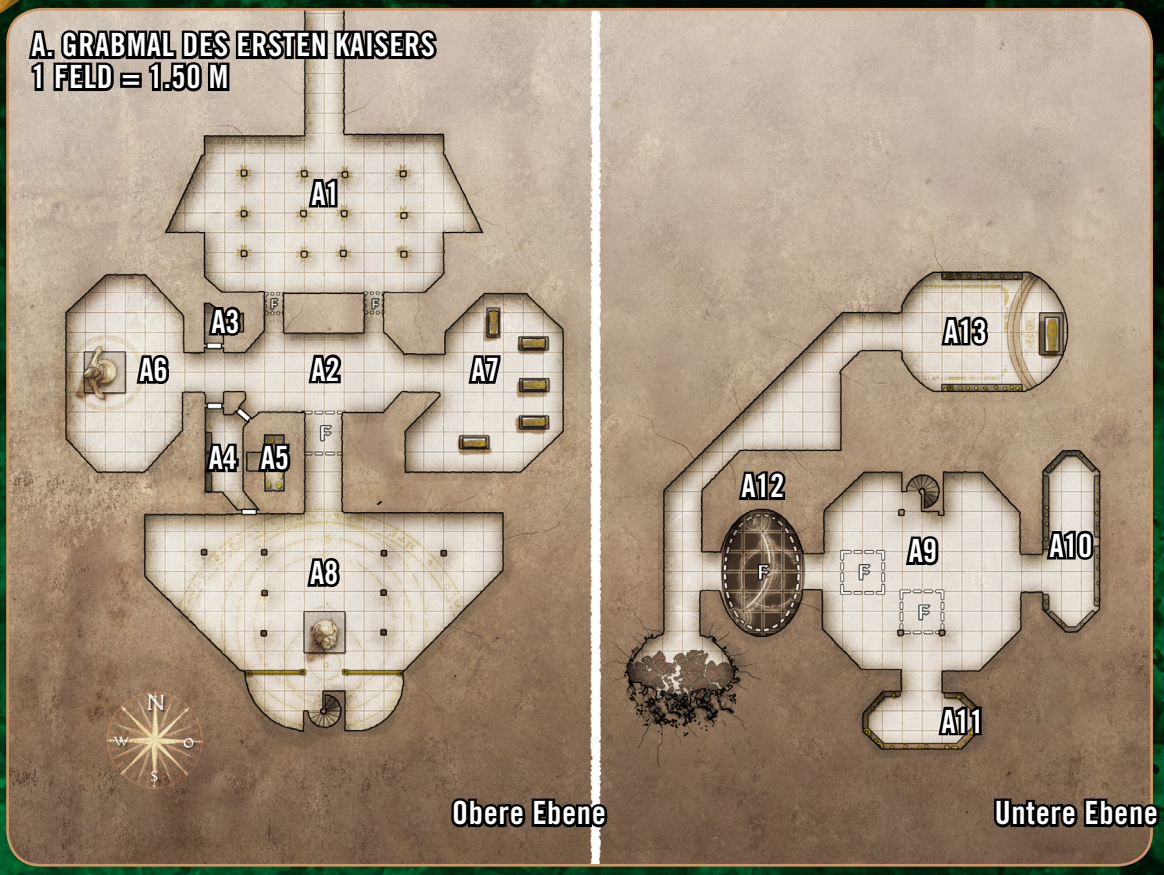
Archäeologische Untersuchungen (Genie oder Klugheit): Mit Hilfe ihrer Agenten kartographieren die SC die Landschaft, graben an vielversprechenden Punkten Löcher und befragen sie vereinzelt Einheimische, um das Grab aufzuspüren. Der SG dieses Wurfes ist 20. Sollten die SC einen passenden Erkenntniszauber wirken, einen Zauber, mit dem sie jemanden zur Zusammenarbeit bringen oder mit dem sie große Mengen an Erde bewegen können, erhalten sie einen Situationsbonus in Höhe des Zaubergrades auf den Operationswurf (Minimum +1).

Zusammenarbeit mit den Einheimischen (1–3 Personaphasen): Die Bürger von Kazuhn haben jahrhundertelang ihre Äcker beackert, Dutzende unterschiedlicher Feldfrüchte angebaut und verschiedene Tiere gezüchtet. Nachdem aber der Adel die Gehöfte zusammengelegt hat, wurde den Bauern befohlen, nur noch eine Handvoll gewinnbringender Feldfrüchte anzubauen, um den wachsenden Hunger Opparas zu stillen. Nachdem sie sich recht lange selbst organisieren konnten, sind die Bauern von dieser neuen Organisation angewidert, zudem tut die Monowirtschaft dem ohnehin ausgelaugten Boden in der Präfektur alles andere als gut.

Die Bewohner von Munterbach gehören diesbezüglich praktisch zum Widerstand. Zu den herausragendsten Widerständlern gehören Trameil und Edva, die Eltern des ermorderten Kalbio. Die beiden haben sich beim Haus Avenlar Geld geliehen, um Kalbios Lehrmeister und Werkzeuge bezahlen zu können, so dass sie nicht aus der Region fortkönnen, bis sie ihre Schulden bezahlt haben. Trameil macht dies äußerst unruhig und zu einem regelrechten Nervenbündel, weiß er doch, dass der Baron von ihm verlangen wird, den seit Generationen von seiner Familie gehegten Birnenbaumhain zu fällen und dort stattdessen anderes anzupflanzen. Der alternde Bauer weiß vieles über Birnen und neigt dazu, andere mit seinem Wissen in den Schlaf zu schwafeln, dabei verweist er immer darauf, dass man den Hals der Birne drücken müsse, um festzustellen, ob sie reif sei. Sollte jemand in seiner Gegenwart Äpfel erwähnen, kann er sich gewaltig darüber aufregen. Kalbios Eltern sind zudem ob des Schicksals ihres Sohnes am Boden zerstört, bemühen sich aber um Haltung gegenüber den SC.

Die Bewohner von Munterbach, aber auch viele aus Pilzenport, sind nur dann bereit, den SC zu helfen, wenn diese sie von ihren guten Absichten überzeugen können. Dies ist nur möglich, indem die SC ihre Agenten zu den diversen Dörflein und Gehöften schicken, um Pluspunkte zu sammeln. Waghalsigere SC könnten natürlich auch den Sitz des Hauses Avenlar infiltrieren und für eine Reihe peinlicher Zwischenfälle sorgen, die den Baron derart beschämen, dass er von seinen grenzerweiternden Absichten Abstand nimmt.

Peinlicher Zwischenfall (Listigkeit, Riskant): Die SC schicken ihre Agenten aus, damit sie für einen beschämenden Zwischenfall sorgen, welcher Baron Avenlars Ruf in der Re-



gion – und vielleicht sogar bei den Gerüchte liebenden Höflingen von Oppara – völlig ruiniert. Der SG des Operationswurfes ist 20. Wird der SG um 5 oder mehr übertroffen, bringt dies den SC zwei Erfolge bei ihren Bemühungen um die Unterstützung des Volkes (siehe Entwicklung).

Unterstützung finden (Jede Facette): Die SC schicken ihre Agenten unters Volk, damit sie die Leute aufrufen, die SC zu unterstützen. Der SG des Operationswurfes ist 15 + zwei Mal die Anzahl an bereits unter derselben Facette ausgeführten Unterstützung finden-Operationen. Sollte als Facette Heldenmut oder Opferbereitschaft genutzt werden, ist dies besonders effektiv und generiert einen Situationsbonus von +2.

Zusammenarbeit mit dem Baron (1–3 Personaphasen): Die SC können ein Treffen mit Avenlar organisieren und ihm ihr Anliegen vortragen. Der Baron gehört zu den wenigen einheimischen Adeligen, welche nicht in die nahe Hauptstadt gezogen sind, um die Annehmlichkeiten Opparas zu genießen. Er zieht es vor, die Bauern zu beherrschen und herumzukommandieren, statt sich der Unsicherheit des Hoflebens zu stellen. Yemis Avenlar ist Mitte 30, trägt einen sorgfältig gekämmten und gepflegten Bart und spricht stolz von den fünf Jahren, in denen er eine Kompanie der Taldanischen Phalanx befehligt hat. Allerdings zitiert er auch gern aus berühmten Werken der taldanischen Literatur, um gelehrt und hochzivilisiert zu wirken – nur leider zitiert er falsch. Zudem neigt er zu gewaltigen Übertreibungen, um den Umstand zu überspielen, dass er bisher keine Gemahlin gefunden hat, um seine Linie zu erhalten.

Der Baron ist durchaus geneigt, den SC zu helfen, hat aber einige Bedenken. Erstens misstraut er Prinzessin Eutropia, über deren Ziele er voller freundlich-abwertendem Chauvinismus spricht. Zweitens begründet er seinen schrittweisen Landraub damit, dass angeblich die Bauern das gegenwärtige Chaos genutzt hätten, um sich gegen den Adel aufzulehnen. Er möchte, dass die SC ihm helfen, die Bewohner von Munterbach davon zu überzeugen, ihre „Rebellion" zu beenden.

Alternativ können die SC dem Baron eine offizielle Urkunde besorgen, die sein Lehen um das Gebiet von Munterbach erweitert. Oder vielleicht arrangieren sie eine Hochzeit zwischen dem Baron und einer passenden Adeligen.

Unterstützung finden (Jede Facette): Die Agenten der SC mischen sich unters Volk, um Sympathie für den Baron aufzubauen, die SC als vertrauenswürdige Berater zu etablieren und generell die Bevölkerung dazu zu bringen, Avenlars Herrschaft zu akzeptieren. Der SG des Operationswurfes ist 15 + zwei Mal die Anzahl an bereits unter derselben Facette ausgeführten Unterstützung finden-Operationen. Sollte als Facette Charme oder Listigkeit genutzt werden, ist dies besonders effektiv und generiert einen Situationsbonus von +2.

Entwicklung: Sobald die SC jeweils eine erfolgreiche Operation pro SC für eine der aufgeführten Strategien durchgeführt haben, haben sie die erforderliche Unterstützung gewonnen, um das Grabmal zu finden. Pro Personaphase, welche die SC in dieser Region nutzen, sinkt die Anzahl der Personaphasen in Teil 2 des Kapitels um eins (auf 7-10 Personaphasen). Sollten die SC nach drei Personaphasen noch nicht genug erfolgreiche Operationen durchgeführt haben, können sie die erlangten Informationen erfolgreich zusammenpuzzeln, machen dabei aber auch Eutropias Rivalen

in der Region auf ihr Unterfangen aufmerksam. In diesem Fall erhalten die SC nicht die folgende Belohnung.

Sollten die SC Kalbio als neuen Herrn von Munterbach (und Umgebung) etabliert haben, bittet er die SC um ihre Hilfe bei Zeremonien an seinem ersten offiziellen Tag als Lehnsherr. Er benennt auch gern dazu bereite SC zu seinen Baronets (oder Magistraten, sollten sie ihm den Grafentitel organisiert haben). Zudem können die SC im nordöstlichen Kazuhn stets ein warmes Bett und warme Mahlzeiten finden.

Belohnung: Belohne die SC mit 25.600 EP, wenn sie das Grabmal des Ersten Kaisers aufspüren.

A. DAS GRABMAL DES ERSTEN KAISERS

Taldaris ließ seine kaiserliche Gruft direkt jenseits der damaligen Grenzen seines jungen Reiches errichten. Er begründete dies damit, seinen Überresten eine gute Aussicht auf Taldors Kernland ermöglichen zu wollen, forderte seine Herausforderer damit aber insgeheim heraus, das Kaiserreich zu vergrößern und zu erweitern, so dass sein Grab eines Tages tief im Zentrum des Reiches liegen sollte. Auch wenn zu Beginn noch mehrere Kilometer an Gebiet hinzukamen, verschoben sich Taldors Grenzen nicht wirklich weiter, bis eintausend Jahre später die Erste Explorationsarmee auszog. Als dann wiederum viele Jahrhunderte später Großfürst Uirtamon II. befahl, den *Umhang des Ersten Kaisers* im Grabmal zu versiegeln, hatte der obere Bereich des Mausoleums schon einige Schäden erlitten und war wiederholt geplündert worden. Der Senat stimmte dem Anliegen des Großfürsten schließlich zu, die Gruft mit beachtlichen Verteidigungsmaßnahmen zu versehen und unter einem Erdhügel verschwinden zu lassen, um weiteren Schändungen vorzubeugen. Die Historiker gehen aber eher davon aus, dass es Uirtamon II. darum ging, das Grab und den Umhang darin als politisches Werkzeug aus dem Spiel zu nehmen. In Kombination mit Naturkatastrophen, dem Verstreichen der Zeit und dem Weiterziehen der Bauernschaft zu besseren Äckern verschwand die genaue Position des Grabmals aus allen außer den obskursten und am besten geschützten Dokumenten. Und so wurde das Grabmal des Ersten Kaisers, einst eines der Monumente des Reiches, zu einer kaum noch bekannten Legende.

Egal ob die SC das Grabmal aus eigener Kraft, mit Hilfe der Bewohner von Munterbach oder mit Unterstützung des Barons Avenlar gefunden haben, können sie schließlich den Zugang zum Grabmal freilegen.

Sofern nicht anders vermerkt beträgt die Deckenhöhe 6 m, sind Wände verputztes Hochwertiges Mauerwerk (Klettern SG 30) und sind die Räume dunkel. Die meisten Begegnungsbereiche enthalten Grabbeigaben, Kunstwerke und architektonische Merkmale. Ein SC kann in den Einträgen aufgeführte akademische Einzelheiten mit einem Fertigkeitswurf gegen SG 20 identifizieren; meistens kommt ein Wurf für eine relevante Berufs- oder Handwerksfertigkeit, Schätzen oder Wissen (Baukunst, Geschichte, Lokales oder Religion) in Frage.

A1. Eingang (HG 13)

Hohe, geriffelte Säulen ziehen sich durch diese spektakuläre Halle. Der Boden besteht aus dreieckigen und rechteckigen Fliesen aus weißem und goldenem Marmor, die exakt aneinanderpassen. Verwitterte Wandmalereien bedecken die Südwand und klobige Gargylen mit Menschen- und Vogelköpfen blicken aus den Ecken und von den Säulen in Richtung der Saalmitte.

Die meisten Malereien in der Gruft sind im präkaiserlichen „flachen“ Stil gehalten, welcher sich auch noch während der ersten und zweiten Dynastie großer Beliebtheit erfreut hat. Die Wandmalereien in diesem Raum dagegen weisen die fedrigen Pinselstriche und subtilen Expressionen auf, welche Jahrtausende später während Taldors Dritter Künstlerischer Renaissance hervortraten. Während die Gruft noch der Öffentlichkeit zugänglich gewesen war, waren im Rahmen von Renovierungen auch die Wandmalereien immer wieder erneuert worden, die oft zu verwittert gewesen waren, als das eine originalgetreue Restoration noch möglich gewesen wäre.

Diese Abbildungen zeigen vier Szenen mit Taldaris, unter denen jeweils ein Motto steht. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 20 kann ein SC eine Szene identifizieren plus eine weitere Szene für jeweils 2 Punkte, um die der Wurf den SG übertrifft.

- Taldaris hält einen goldenen Löwen an der Mähne, während er ihm ein Schwert in die Kehle stößt. Der Ausspruch dazu lautet: „Was uns erzieht, verleiht uns Stärke.“ – Dieses Bild zeigt Taldaris, wie er den Grogrisanten tötet, einen übernatürlichen Löwen, welcher die taldanischen Stadtstaaten terrorisiert hat. Laut den Legenden wurde der *Umhang des Ersten Kaisers* zum Teil aus seiner Mähne gefertigt.
- Gefallene Soldaten liegen um Taldaris herum. Dieser zeigt auf einen skelettierten, mit drei Lilien in den Händen vor ihm knienden Engel. Der Ausspruch dazu lautet: „Alles stirbt, doch sein Reich ist ewig.“ – Der Legende nach kam ein Engel des Todes zu Taldaris, um ihn mitzunehmen, Doch der Kaiser konnte den Engel überzeugen, ihm im Gegenzug für drei Lilien 90 weitere Lebensjahre zu gewähren. Seitdem werden die Blumen bei Begräbnissen verwendet. Die SC wissen nicht, dass es sich bei dem Engel um den Schinigami Qarit handelt, dem sie im 2. Teil begegnen werden.
- Taldaris kniet mit einer gegen die Brust gepressten Hand vor einem bärtigen Mann in goldener Kleidung, welcher ihm auf einem zusammengefalteten Kleidungsstück zwei Schlüssel reicht. Der Text besagt: „Zum Herrschen als strahlendes Vorbild bestimmt.“ Diese Szene zeigt den Gott Abadar, welcher Taldaris erscheint und ihm neben dem *Umhang des Ersten Kaisers* symbolisch die Weltherrschaft überreicht. Ein SC kann dieses Bild auch mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 15 identifizieren.
- Taldaris spricht mit erhobener Hand zu einer Menschenmenge. Er trägt einen Weißgoldring an der Hand. Viele Zuschauer jubeln, doch einige fliehen panisch. Die Bildunterschrift besagt: „Die Wahrheit stärkt die Guten und besiegt die Schlechten.“ Diese Szene zeigt Taldaris während einer berühmten Rede, bei der seine Stimme auf wundersame Weise in der ganzen Stadt gehört wurde, während er sein Volk anspornte und Spione aufforderte, sich seiner Gnade zu ergeben.

Fallen: Jeder der nach Süden führenden Korridore enthält eine andere Falle. Der östliche Gang enthält den Preis der Gier, eine Falle, die den Bereich mit superheißen Goldkügelchen bombardiert, welche sich ins Fleisch eingraben und einen Überlebenden langsam verfaulen lassen. Im westlichen Gang wartet das Maul des Grogrisanten, ein nachhallender Fluch, der einen sechsäugigen Geisterlöwen dem Eindringling folgen und sein Fleisch zerfetzen lässt. Die anhaltenden Flucheffekte der Fallen können mittels *Fluch brechen*, *Verzauberung brechen* oder ähnlichen Effekten gebrochen werden. Eine Kreatur, welche offen ein Heiliges Symbol Abadars oder Pharasmas trägt, ist gegen diese Flucheffekte immun, erleidet aber immer noch Schaden durch das geschmolzene Gold.

DER PREIS DER GIER **HG 11**

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 33; **Mechanismus ausschalten** SG 33

EFFEKT

Auslöser Ort (Wahrer Blick); **Wirkungsdauer** Permanent; **Rücksetzer** Automatisch (1 Tag)

Effekt Regen aus geschmolzenem Gold (5W6 Wucht- und 5W6 Feuerschaden; REF, SG 22, halbiert; verletzte Kreaturen sind vom Fluch des Verfaulenden Reichtums betroffen; WIL, SG 22, keine Wirkung); mehrere Ziele (alle Ziele innerhalb von 3 m Entfernung zum Auslöser)

DAS MAUL DES GROGRISANTEN **HG 11**

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 33; **Mechanismus ausschalten** SG 33

EFFEKT

Auslöser Ort (Wahrer Blick); **Wirkungsdauer** Permanent; **Rücksetzer** Automatisch (1 Tag)

Effekt Das Ziel wird verflucht (WIL, SG 22, keine Wirkung), so dass das schwach erkennbare Gespenst eines bedrohlichen, sechsäugigen Löwen hinter ihm schwebt und ihn wie mittels *Feenfeuer* ausleuchtet. Wird das Ziel in einer Runde erstmals von einem Gegner mit wenigstens zwei verschiedenen Waffen oder Natürlichen Waffen getroffen, fällt auch der Geisterlöwe das Ziel an und zerreißt es für weitere 1W8+15 Punkte Hiebschaden. Dies verleiht dem Ziel bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Erschüttert. Dies ist ein Flucheffekt.

VERFAULENDER REICHTUM

Art Fluch; **Rettungswurf** WIL, SG 22

Frequenz 1/Tag

Effekt 1W2 KO-Entzug

A2. Vorkammer der Gruft (HG 14)

Mutige Fresken aus geometrischen Designs bedecken die Wände dieses Raumes wie auch die kuppelförmige Decke. Vier vogelgesichtige Statuen halten nicht entzündete Kohlebecken, als würden sie die Gefäße jemandem anbieten. Ein breiter Gang führt nach Süden, schmale Gänge gehen nach Norden, Westen, Osten und Südwesten ab.

Dieser Raum verbindet alle anderen Kammern des Grabmals, weshalb früher die Wächter und Priester hier Besucher zusammengeführt haben. In jeder der vier Himmelsrichtungen liegt ein wundersamer Raum. Die geometrischen Muster sind komplex, haben aber keine besondere Symbolik. Die Künstler nutzten allerdings umfangreich Icadiungrün, ein benommenmachendes und wertvolles Pigment, welches im Zeitalter des Schicksals für Farben und Färbemittel verwendet wurde. Um 100 AK kam es außer Gebrauch, als die Gelehrten entdeckten, dass langfristiger Kontakt mit den Pigmenten zu Vergiftungen führen konnte – was möglicherweise den zuckenden Wahnsinn des Großfürsten Pelanid IV. verursacht hat.

Kreaturen: Die vier Statuen hier sind Gruftwächter, Konstrukte, die Gräber verteidigen und alle Untoten zerstören, welche sich in ihnen erheben. Nach der Schließung der Gruft für Besucher wurden diese Vier hier positioniert. Sie greifen einen Eindringling an, welcher die Falle auslöst (siehe unten) oder diesen Bereich durchquert und einen Raum (mit Ausnahme von Bereich **A1**) betreten will.

GRUFTWÄCHTER (4) **HG 9**

EP je 6.400

TP je 111 (*MHB VI*, S. 123)

Falle: Jede lebende Kreatur, welche den markierten Bereich betritt, verschwindet und wird in ein extradimensionales Labyrinth geschleudert. Dieses ähnelt dem Grabmal kurz nach seiner Erbauung samt der 4,50 m breiten Korridore. Zugleich erscheint im Labyrinth ein Älterer Erdelementar, der sich auf die Jagd nach dem Ziel begibt. Es findet ihn nach 1 Runde plus 1 Runde pro 5 Fertigkeitsränge für Heimlichkeit, über die das Ziel verfügt. Vor dem Elementar fortzulaufen, verzögert die Begegnung nur; wird der Elementar getötet, kann das Ziel augenblicklich den Irrgarten verlassen.

DAS LABYRINTH DES PIRSCHERS **HG 11**

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 33; **Mechanismus ausschalten** SG 33

EFFEKT

Auslöser Ort (Alarm); **Wirkungsdauer** Speziell; **Rücksetzer** Automatisch (1 Tag)

Effekt Zaubereffekte (*Irrgarten* plus *Monster herbeizaubern VIII*; siehe oben)

A3. Lagerraum

In diesem kleinen Raum lagern viele der Kerzen, formellen Kleidungsstücke, Reinigungsgerätschaften und anderen Werkzeuge zum Erhalt der Stätte. Nach fast 2.000 Jahren ist allerdings fast alles zu Staub zerfallen.

Schätze: Vier Phiolen mit Heiligem Wasser haben den Zusammenbruch ihres Regalbretts überstanden, da sie auf einem Stapel Altartücher gelandet sind. Eine verbeulte Blechdose enthält acht Anwendungen *Öl der Zeitlosigkeit*. Mit einem Fertigkeitswurf für Beruf (Kräuterkundler), Handwerk (Alchemie), Schätzen oder Wissen (Religion) kann ein SC den Inhalt einer anderen Dose als Weihrauchstäbe aus Andoranischem Pfefferholz identifizieren; das Holz dieses Baumes verformt sich nur selten und die gefleckte Rinde wurde als Grundstock für Weihrauch verwendet. Übereifrige Holzfäller haben den letzten Andoranischen Pfefferholzbaum gegen 3200 AK gefällt, so dass die Reste der Weihrauchstäbe in der Dose unbezahlbar sind. Der Weihrauch ist zudem eine der fehlenden Zutaten, für die Gloriana Morilla einen Ersatz besorgt hat; wird dieser Weihrauch während des Rituals in Bereich **A13** verwendet, senkt dies den SG aller im Rahmen des Rituals anfallenden Fertigkeitswürfe um 1.

A4. Sakristei

Nach seinem Tod wurde Taldaris zumindest bis zur Gottwerdung Arodens im Jahr 1 AK vergöttlicht und in vielen Privathäusern und staatlichen Gebäuden als Schutzheiliger dargestellt (auch wenn es keine Hinweise gibt, dass er jemals Zauber verliehen hätte). Während dieser Zeit nutzten Priester diese Sakristei, um sich auf religiöse Feiertage vorzubereiten und formelle Kleidung anzulegen, um Gottesdienste durchzuführen. Nachdem aber der Arodenglaube

KRIEG UM DIE KRONE BAND 2
Kapitel 4 Das Auge des Löwen
Kapitel 5 Der Erste Löwe
Hintergrund
Teil 1 Taldaris' Mantel
Teil 2 Die Last der Wahrheit
Teil 3 Dämmertiefen
Kapitel 6 Der Löwenthron
Fortführung der Kampagne
NSC
Kaiserliche Legenden
Regionalbeschreibungen
Die Klingen des Löwen
Die Ulfenwache
Bestiarium

die Taldarisverehrung abgelöst hatte, fanden in der Sakristei mehrere Veränderungen statt, ehe sie letztendlich geschlossen wurde. Die einst schönen Pfefferholzschränke sind nun altersschwach und könnten bei einer Berührung zusammenbrechen.

Eine Geheimtür (Wahrnehmung SG 25) führt nach Bereich **A5**.

A5. Gesichertes Lager

Hier blieb die wertvollere Ausrüstung der Priester der Stätte zurück, wo Diebe sie nicht gleich finden konnten.

Schätze: Zahlreiche der hier lagernden Schriftrollen sind völlig zerfallen. Nur ein paar Schätze sind noch übrig: ein *Zauberstab: Ort weihen* (7 Ladungen), ein *Pektoral des Propheten*[ARK], ein *Trank: Blind- oder Taubheit kurieren*, sowie ein extrem fragiles Buch mit derart delikaten Papierseiten, dass sie beim Umblättern leicht reißen. Dieser letzte Gegenstand ist ein seltener heiliger Text des Kaiserlichen Kultes; ein SC muss beim Lesen einen Geschicklichkeitswurf oder einen Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen SG 20 ablegen oder im Anschluss die zerrissenen Seiten mit einem Fertigkeitswurf für Beruf (Bibliothekar), Schätzen, Sprachenkunde oder Wissen (Religion) gegen SG 20 zusammensetzen. Das Studium des Buches erfordert 2 Stunden und senkt den SG der mit dem Ritual verbundenen Fertigkeitswürfe in Bereich **A13** um 1.

A6. Saal der Geschichte (HG 15)

Mehr als einhundert Szenen sind im Uhrzeigersinn an die Wände dieses Raumes gemalt worden. Sie zeigen Leute beim Feiern, Kämpfen, Reisen und Arbeiten. In der Mitte des Raumes steht ein mechanischer Humanoide mit lapislazuliverzierten Bronzeflügeln neben der Statue eines toten Drachen, aus dem ein Schwert ragt.

Als das Grabmal des Ersten Kaisers noch als öffentlich zugängliches Monument gedient hat, konnten Besucher in diesem Raum mehr über Taldors glanzvolle Geschichte erfahren. Mehrere mechanische, nach den damals uralten jistkanischen Modellen hergestellte Humanoide waren darauf programmiert, auf Plaketten und die komplexen Szenen zu deuten und sogar pantomimisch längst vergessene Rituale und Tänze durchzuführen. Die visuelle Geschichte verläuft chronologisch im Uhrzeigersinn beginnend an der Südostwand, wo die Illustrationen im zweidimensionalen Stil der präimperialen Periode dargestellt sind. Die Darstellungen sind recht leicht zu verstehen, allerdings können die SC weitere Informationen und Nuancen mittels Bildanalysen erlangen (siehe unten, Entwicklung).

Die Darstellungen beginnen mit dem Exodus der Azlanti – purpuräugige Menschen fliehen aus Ruinen, über die Feuer, Stürme und Tsunamis hinwegtoben. Diese Flüchtlinge stoßen dann auf eine Mischung anderer Völker (Kelliden, Keleschiten und Garundi) mit verschiedener Hautfarbe und Kleidung; an einigen Orten kämpfen sie gegeneinander, an anderen tauschen sie Geschenke aus. Mehrere Bilder weiter gibt es nur noch Menschen mit olivfarbener Haut – Taldani, die ethnischen Nachkommen vieler Blutlinien -, welche die Kleidung der Azlantiflüchtlinge tragen. Diese Leute tanzen, betreiben Ackerbau, errichten Tempel, jagen und führen gegeneinander Krieg. An der Westwand befindet sich eine uralte Karte der östlichen Stadtstaaten, welche sich später vereinten, um Taldor zu formen, darunter so vertraute Namen wie Cassomir, Oppara und Zimar, aber auch unbekannte wie Iphria, Ralsagad und Wayondas. An der Nordwand befinden sich Abbildungen aus Taldors Anfangszeit und davon, wie Taldaris die Stadtstaaten vereinte – auf der letzten Darstellung wirft er mehrere Relikte der Azlanti in ein Feuer und hisst eine blaugrüne Flagge in symbolischer Abkehr von der Vergangenheit, um die Taldani unter einer neuen, lebhaften Identität zu vereinen.

Zwei Kerzenleuchter hängen unter konkaven, verspiegelten Platten, welche ihr Licht auf die Wände und den Boden ausrichten. Nachdem die SC diesen Bereich betreten haben, flackern magische Flammen auf und werfen langsam ihre Schatten über den Raum.

Kreaturen: Als der Senat die Versiegelung der Gruft befahl, erhielt die größte der mechanischen Kreaturen hier neue Anweisungen – sie soll Eindringlinge angreifen. Der Mechanische Engel vollzieht zwar zuerst seine etwa fünf Minuten lange Routine und deutet auf verschiedene Bilder und Inschriften (von denen manche mittlerweile dem Zahn der Zeit zum Opfer gefallen sind), doch dann übernimmt sein Defensivprogramm, ergreift er das in der Drachenskulptur steckende Schwert und greift an.

MECHANISCHER ENGEL **HG 15**

EP 51.200

TP 210 (*MHB VI*, S. 156)

Entwicklung: Die Bewegungen des Mechanischen Engels und zahlreiche Wandgemälde enthalten winzige Hinweise, welche die SC zur Verbesserung des in Bereich **A13** durchzuführenden Rituals nutzen könne. Zum korrekten Entziffern dieser Hinweise ist ein Fertigkeitswurf für eine passende Berufs- oder Handwerksfertigkeit, Auftreten (Tanzen), Schätzen oder Wissen (Geschichte) nötig.

A7. Saal der Helden

Fünf Steinsarkophage, deren Deckel mit Reliefs bedeckt sind, ruhen in diesem unregelmäßig angelegten Saal. An den Wänden befinden sich gemalte Szenen, die Kämpfe und Arbeiten an Bauwerken zeigen, diese Bilder reichen fast vom Boden bis zur Decke. Ein gewaltiges Mosaik auf dem Boden zeigt eine Karte der östlichen Region der Inneren See.

Während das Grabmal in seiner Gesamtheit Taldaris feiert, ehrt dieser Raum die tausenden Zivilisten, Helden und Soldaten, welche während des Zeitalters des Schicksals ein neues Weltreich errichteten. Drei verspiegelte Kerzenhalter wie jene in Bereich **A6** hängen in diesem Raum und sorgen für normales Licht, kurz nachdem jemand den Raum betritt.

In vier der fünf Sarkophage ruhten wichtige Berater des Ersten Kaisers, während der mittlere Sarkophag für all jene Taldani steht, die für das Reich gestorben sind oder ihre Tatkraft Taldor gewidmet haben. Der Deckel jedes Sarkophags stellt die in ihm ruhende Person mit detailreichen Reliefs, zahlreichen symbolischen Bildern und kurzen Sinnsprüchen dar. Von Norden nach Süden sind dargestellt: Iamindra von Cassomir, Hohepriesterin des Ababar und

unerschütterliche Seelsorgerin in Klerikergewändern und zwei Schlüssel tragend; Akistair von Oppara, Taldaris' Ordonnanz und Held des Tages der Zerschmetterten Eiben, dargestellt in einem Kettenhemd und eine leere Schwertscheide haltend; Ohalia von Zimar, Taldaris' furchtlose Generalin, dargestellt mit Brustplatte, Helm und Speer, sowie Remall von Wayontas (ein aufgegebener Stadtstaat nahe dem heutigen Golsifar), jener Gelehrte, welcher die taldanische Architektur revolutionierte, dargestellt mit einer Waage und einem Buch.

Schätze: Die Sarkophage sind leer bis auf jeweils einen für die fragliche Person wichtigen Gegenstand (die sterblichen Überreste wurden später anderswo bestattet). In Iamindras Sarkophag liegt ein *Formbares Symbol*[ARK] (gegenwärtig in Form von Abadars heiligem Symbol), Akistairs enthält eine *Scheide der Geschärften Klinge*, Ohalias ein nichtmagisches Horn aus Eisen in Form eines brüllenden Löwen und in Remalls ein *Gepriesenes Zauberbuch* mit den Zaubern *Des Magiers Schwert*, *Fortschicken*, *Mächtiger Heldenmut* und *Sagenkunde*. Früher lag in Ohalias Sarkophag ein besonderes *Odinshorn*, allerdings ist sie ins Grabmal zurückgekehrt, nachdem sie zu einer Walküre geworden war, um es sich zurückzuholen.

A8. Öffentlich zugängliche Gruft (HG 15)

Die Deckenhöhe dieses Saales beträgt luftige neun Meter. Der Raum steigt langsam zu einem Punkt im Süden hin an, wo die große Statue eines jungen, kräftigen Mannes vor einem Sarkophag steht. Eine Hand der Statue ruht auf dem Knauf ihres Schwertes an der Hüfte, die andere hält eine zusammengerollte Schriftrolle. Der südlichste Teil des Saales ist mittels niedriger Stellwände abgetrennt, hinter denen sich eine abwärts führende Wendeltreppe befindet.

Diese Kammer ist der letzte Raum, in den Besucher vorstoßen durften – tiefer in das Grabmal vorzudringen, war nur den Priestern und Pflegern der Stätte gestattet. Hier steht die Statue des Ersten Kaisers, welche die meisten sehen wollten, welche die weite Strecke bis zum Grab zurücklegten. Der Sarkophagdeckel ist nach Taldaris' Körper gestaltet, allerdings ist der Sarkophag selbst leer; seine Überreste befinden sich in Bereich **A13**. Mehr als 4,50 m lange und 0,30 m breite Schlitze sind in den Wänden zu erkennen, wo einst Fenster Licht hereingelassen haben – als das Grabmal versiegelt und begraben wurde, hatten die Arbeiter die Fenster mit Gips verputzt.

Kreaturen: Die Statue ist ein nach dem Abbild des Ersten Kaisers konstruierter Goldgolem. Gegenwärtig stellt er für die SC keine Gefahr dar und greift nur an, sollte die SC ihn zuerst angreifen oder sich an den Schätzen in den Bereichen **A9–A13** bedienen.

GOLDGOLEM **HG 15**

EP 51.200

TP 156 (*MHB VI*, S. 108)

Falle: Steigt ein Eindringling die Treppe mehr als nur die ersten paar Stufen hinab, wird er zuerst in eine sehr kleine Bronzestatue von sich selbst verwandelt, die einen Sekundenbruchteil später verschwindet. Die Figur wird nach Bereich **A11** zwischen die anderen Statuetten teleportiert. Eine Minute später erscheint auf den obersten Stufen der folgende Schriftzug: „Wer Taldor bestehlen will, soll dem Land fortan dienen."

Eine Kreatur, die offen ein Heiliges Symbol des Abadar oder der Pharasma mit sich führt, löst diese Falle nicht aus.

SCHABTIVERWANDLUNG **HG 11**

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 33; **Mechanismus ausschalten** SG 33

EFFEKT

Auslöser Ort (Alarm); **Wirkungsdauer** Variiert; **Rücksetzer** Automatisch (1 Tag)

Effekt Zaubereffekt (*Beliebiges Verwandeln*; das Ziel wird in eine 0,30 m hohe Figur verwandelt und nach Bereich **A11** teleportiert; ZÄH, SG 22, keine Wirkung)

Schätze: Östlich der Treppe liegen zwei Silbertabletts für Opfergaben (Wert je 50 GM).

Entwicklung: Die Verwandlung in einen Schabti währt 3 Stunden, dann nimmt der SC in Bereich **A11** seine ursprüngliche Gestalt wieder an. Dies löst dort wahrscheinlich eine Begegnung aus.

A9. Löwengalerie (HG 13)

Die in Bereich **A8** beginnende Treppe führt 12 m in die Tiefe und endet hier. Der Zugang zu diesem und den dahinterliegenden Räumen war nur den Priestern und später den Wächtern des Grabmals gestattet.

Die Wände dieses achteckigen Raumes tragen zahlreiche Wandgemälde, die den Ersten Kaiser Taldaris und mehrere Gefährten zeigen, wie sie Bestien töten, Opfergaben darbringen und die Säulen großer Gebäude errichten.

Diese Gemälde zeigen viele Taten des Taldaris: Wie er von zwei Löwen großgezogen wird, wie seine Gefährten zwei Grüne Drachen töten und einen gewaltigen Wald abholzen, wie Taldaris den Kopf eines riesigen Stiers Abadar opfert, wie Generalin Ohalis einen Speer durch die Brust eines königlich gekleideten Riesen treibt und vieles mehr. Die Bilder sind im zweidimensionalen präkaiserlichen Stil gehalten. Nach sechs Jahrtausenden ohne sonderliche Pflege und Restaurationsarbeiten sind die Pigmente an manchen Stellen deutlich verblasst oder gänzlich abgefallen.

Kreaturen: Zwei der auf die Wände gemalten Löwen sind belebt und imstande, die SC zu beobachten und sich sogar in andere Bilder zu begeben. Es handelt sich um zwei Fu-Löwen namens Luccaro und Myrllial, welche geschworen haben, Taldaris' Ruhestätte zu beschützen. Sie können mit den Wänden in diesem Bereich verschmelzen, als würden sie *Mit Stein verschmelzen* nutzen. Die Löwen beobachten die SC interessiert. Sollten die SC länger als ein paar Minuten hier verweilen, Schätze entwenden, eine Falle auslösen oder sich auf andere Weise verdächtig machen, treten sie aus den Wänden hervor, um die SC zu konfrontieren.

Myrllial ist zugleich Raubtier und auf das Wesentliche konzentriert und geht auf und ab, während er urteilend starrt und den SC Fragen stellt. Luccaro ist im Vergleich geselliger und nähert sich den SC, um sie zu beschnuppern, nach ihren Namen zu fragen und sogar von angebotener

Nahrung zu kosten. Trotzdem nehmen beide ihre Aufgabe als Wächter bitterernst. Außer die SC können überzeugend darlegen, aufrechte Recken Taldors zu sein, die von einer der höchsten Autoritäten des Reiches hergeschickt wurden, besteht Myrllial darauf, dass sie gehen. Um die Fu-Löwen zu überzeugen, ist ein Fertigkeitswurf für Diplomatie oder ein konkurrierender Fertigkeitswurf für Bluffen gegen den Wurf der Löwen für Motiv erkennen erforderlich (abhängig von der Lüge kann der Wurf einen hohen Bonus erhalten). Sollten die SC Papiere vorlegen können, die ihre Aussagen belegen, verleiht dies ihnen einen Situationsbonus von +5 auf den Fertigkeitswurf. Sichtbare Unheilige Symbole oder „bösartige“ Merkmale (wie Tieflinghörner, böse Vertraute oder übertrieben mit Stacheln besetzte Rüstungen) erhöhen dagegen den SG um 5. Falls die SC die Löwen überreden wollen, sie die Schätze in Bereich **A10** mitnehmen zu lassen, so erhöht dies den SG um 5.

LUCCARO UND MYRLLIAL **HG 11**

EP je 38.400

Verbesserte Fu-Schreckenslöwen (*MHB III*, S. 96, 291; *MHB*, S. 173)

RG Großer Externar (Extraplanar, Gut, Verbessertes Tier)

INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 24 (+1 GE, -1 Größe, +6 Natürlich, +9 Rüstung)

TP je 160 (16W10+80)

REF +12, **WIL** +8, **ZÄH** +15

SR 10/Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Gemeinsamer Schutz, Steinerne Verteidigung

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m (9 m in Rüstung)

Nahkampf Biss +20 (1W8+9 plus Ergreifen), 2 Klauen +21 (1W6+9)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffe Anspringen, Krallen (2 Klauen +21, 1W6+9)

TAKTIK

Im Kampf Die Fu-Löwen nutzen ihre Steinerne Verteidigung und springen unterschiedliche Ziele an, wobei sie auch bereit sind, eine *Glyphe der Abwehr* auszulösen, wenn diese dann wenigstens einen Gegner erwischt.

Moral Myrllial kämpft bis zum Tod. Luccaro kämpft bis zum Tod, solange bis Myrllial besiegt wurde, in diesem Fall verschmilzt sie mit den Wandmalereien, sobald sie unter 26 TP reduziert wurde.

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 15, **KO** 20, **IN** 6, **WE** 12, **CH** 10

GAB +12; **KMB** +22 (Ringkampf +26); **KMV** 34 (38 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Eiserner Wille[B], Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Rennen, Umgang mit Leichter Rüstung, Umgang mit Mittelschwerer Rüstung, Umgang mit Schwerer Rüstung, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Akrobatik +8, Heimlichkeit +4 (im Unterholz +8), Wahrnehmung +15; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +4, Heimlichkeit +4, Heimlichkeit im Unterholz +4

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Mit Wandmalerei verschmelzen

Ausrüstung Plattenharnisch [Meisterarbeit]

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mit Wandmalerei verschmelzen (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Fu-Löwe in Bereich **A9** oder **A10** mit den Wandmalereien verschmelzen (wie *Mit Stein verschmelzen*), der Fu-Löwe bleibt aber sichtbar und kann sich als Bewegungsaktion um bis zu 9 m entlang der Wände fortbewegen.

Fallen: Zwei *Mächtige Glyphen der Abwehr* schützen die Gänge nach Westen und Süden.

MÄCHTIGE GLYPHEN DER ABWEHR (2) **HG 7**

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

EFFEKT

Auslöser Ort (Alarm); **Wirkungsdauer** Variiert; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (verstärkter *Zorn der Ordnung*, 5W8 Schaden plus 50%; WIL, SG 17, teilweise)

Entwicklung: Sollten die Fu-Löwen getötet werden, beunruhigt dies Ohalia sehr, wenn sie Bereich **A13** betritt. Sollten die SC erfolgreich mit den Fu-Löwen verhandeln, weisen diese sie auf Folgendes hin: Der Raum im Westen



enthält eine Falle, die alle strafen soll, welche die Sterne stehlen wollen, ohne zuerst ein Fundament aus Taten zu errichten, auf denen sie stehen können. Allerdings haben sie nie gesehen, was die Falle eigentlich macht – bisher ist es nur einem Eindringling gelungen, in den Westraum vorzustoßen, während sie schliefen; ein kurzes nach Luft Schnappen weckte sie und dann schlug die verstümmelte Leiche auch schon auf dem Boden auf. Die Löwen mischen sich in keine der anderen Begegnungen im Grabmal ein; dies betrifft auch den Goldgolem in Bereich **A8** oder Ohalia, wenn sie auf dem Weg nach Bereich **A13** hier durchkommt.

A10. Votivkorridore

Entlang der Wände dieses Raumes ziehen sich niedrige Regale, welche an verschiedenen Stellen unter dem Gewicht wertvoller Vasen und anderer Ornamente zusammengebrochen sind.

Schätze: Während der ersten eintausend Jahre der Existenz des Grabmals wurden die oberen Ebenen regelmäßig von Pilgern und Anhängern des Taldariskultes besucht, welche dabei Spenden hinterließen. Die Grabhüter brachten diese Gaben sodann hierher, wenn es oben zu voll wurde. Später mussten sie sogar einige Geschenke verkaufen, um Erhalt und Pflege der Stätte weiter finanzieren zu können. Die übrigen Schätze beinhalten 24 Skarabäen und Amulette aus Halbedelsteinen (Wert je 50 GM), eine Bronzehalskette mit flaschenförmigen, karneolbesetzten Gliedern (Wert 750 GM), sieben wachsversiegelte Kosmetiktöpfe (alle verdorben und wertlos), eine 0,30 m hohe Fayencelöwenstatue mit Topasaugen (Wert 1.200 GM), ein Paar Stierhörner, in welche das Bild einer Prozession geschnitzt wurde (Wert 150 GM), eine zerbrechliche Schale aus einem Stück Alabaster (Wert 800 GM), osirische Münzen im Gesamtwert von 457 GM, uralte taldanische Münzen im Gesamtwert von 552 GM, sowie diverse zwergische Münzen im Wert von 120 GM.

Entwicklung: Wird etwas von diesen Schätzen entfernt, aktiviert diese Tat den Goldgolem in Bereich **A8**.

A11. DIENERGRUFT (HG 14)

Dieser grob rechteckige Raum enthält zahlreiche in die Wände eingesetzte, steinerne Regalbretter. Diese tragen Dutzende Keramik-, Stein- und Holzfiguren. Auf die nordwestliche Wand ist ein Trauerzug aus über einhundert Gestalten gemalt, der nach Nordosten zieht.

Bis zur Zweiten Dynastie, als Taldor seine eigene künstlerische und Begräbnisidentität entwickelte, wurden viele Begräbnisriten aus dem Alten Osirion entliehen, welches damals auf dem Höhepunkt seiner Macht war. Die Statuen hier sind Uschabtis, rituelle Figuren, welche angeblich dem Verstorbenen im Nachleben dienen. Die meisten stellen Menschen, Elfen und Zwerge dar, dazu kommen einige Haus- und Wildtiere. Das Wandgemälde zeigt, wie Taldaris' Leiche für das Begräbnis vorbereitet wird und sein Geist sodann von Abadar und Pharasma gesegnet wird. Als nächstes werden fast einhundert Gestalten dargestellt, welche den Sarg und einen Berg von Grabbeigaben gen Nordosten tragen.

Kreaturen: Die meisten der Uschabtis sind nichtmagische Figuren, Zwei dagegen enthalten unsterbliche Geister, die sich dem Schutz des Ersten Kaisers verpflichtet haben. Sie können spüren, wenn jemand ihre Statuen bewegt, und halten aufmerksam nach allen Ausschau, die nicht das Heilige Symbol Abadars oder Pharasmas tragen. Im Gegensatz zu den Fu-Löwen in Bereich **A9** sind diese Wesen nicht gesprächig; sie beginnen sofort einen Kampf, wenn sie aus der südöstlichen Wand heraustreten, wobei sie jeden Eindringling auf Celestisch verdammen.

SCHABTI-GRUFTWÄCHTER (2) **HG 12**

EP je 19.200

Schabti[MHB V]-Mystiker[EXP] 13

RN Mittelgroßer Externar (Einheimisch)

INI +7; **Sinne** Blindgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 22 (+ 3 GE, +4 Natürlich, +8 Rüstung)

TP je 140 (13W8+78)

REF +9, **WIL** +12, **ZÄH** +10

Verteidigungsfähigkeiten Immunität gegen Untod, Lebenskraftentzug widerstehen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Hellebarde der Geisterhaften Berührung +1,* +20/+15/+10 (1W10+8/19–20/×3)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Konzentration +18)
1/Tag — *Einflüsterung* (SG 18)

Bekannte Mystikerzauber (ZS 13; Konzentration +18)
6. (4/Tag) — *Heilung, Klingenbarriere* (SG 21), *Massen-Mittelschwere Wunden heilen, Mächtiger Heldenmut*
5. (7/Tag) — *Massen-Leichte Wunden heilen, Mächtiger Fluch*[ABR] (SG 21), *Schneller Tod* (SG 21), *Steinwand, Telekinese* (SG 20)
4. (7/Tag) — *Bewegungsfreiheit, Fortschicken* (SG 19), *Göttliche Macht, Kritische Wunden heilen, Todesschutz, Verbündeter des Glaubens*[EXP]
3. (7/Tag) — *Heldenmut, Magie bannen, Mit Stein verschmelzen, Schwere Wunden heilen, Tageslicht, Unsichtbarkeit aufheben*
2. (7/Tag) — *Energien widerstehen, Mittelschwere Wunden heilen, Person festhalten* (SG 17), *Reparieren, Teilweise Genesung, Waffe des Glaubens, Waffengesinnung*
1. (8/Tag) — *Befehl* (SG 16), *Furcht bannen, Leichte Wunden heilen, Schild des Glaubens, Sprachen verstehen, Unauffälliger Diener, Untote entdecken*
0. (beliebig oft) — *Ausbessern, Ausbluten* (SG 16), *Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Nahrung und Wasser reinigen, Stabilisieren, Wasser erschaffen*

Mysterium Ahnen

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn ein Gruftwächter aus der Wand tritt, hat er bereits seine Waffe der Ahnen gerufen und seine Fähigkeiten Geist des Kriegers und Geisterschild aktiviert.

Im Kampf Der Gruftwächter nutzt seinen ersten Zug, um stärkende Zauber wie schneller *Schild des Glaubens* und *Mäch-*

tiger Heldenmut zu wirken. Dann nutzt er Waffenangriffe und Schadenszauber, um Eindringlinge auszuschalten.

Moral Der Gruftwächter kämpft bis zum Tod.

Grundspielwerte Ohne Geist des Kriegers und Geisterschild besitzt der Gruftwächter die folgenden Spielwerte: **INI** +5; **RK** 11, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 10; **TP** 114; **REF** +7, **ZÄH** +8; **Nahkampf** *Hellebarde der Geisterhaften Berührung +1,* +14/+9 (1W10+5/×3); **GAB** +9, **KMB** +12, **KMV** 23.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 17, **KO** 18, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 20

GAB +13; **KMB** +14; **KMV** 27

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Schnell zaubern, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Hellebarde), Waffenfokus (Hellebarde), Zauberfokus (Nekromantie)

Fähigkeiten Diplomatie +13, Motiv erkennen +16, Wissen (Adel) +6, Wissen (Geschichte) +6, Zauberkunde +15

Sprachen Celestisch

Besondere Eigenschaften Mystikerfluch (Getrübte Sicht), Offenbarungen (Geist des Kriegers[ABR], Geisterschild[ABR]), PhantomgriffABR, Waffe der Ahnen[ABR]), Unsterblich, Wissen aus früherem Leben, Zerschmetterte Seele

Kampfausrüstung *Armreif der Zweiten Chance*[ARK] (nur ein Wächter); **Sonstige Ausrüstung** *Resistenzumhang +2, Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*

Schätze: Die meisten der Figuren sind nichtmagisch und die Sammlung wäre einem Sammler wohl 250 GM wert. Zwei Löwenfiguren sind jedoch Varianten von *Zauberstatuetten (Goldene Löwen).* Werden beide aktiviert, kann der Benutzer alternativ ein besonderes Befehlswort aussprechen, so dass sie sich in einen zweiköpfigen Schreckenslöwen mit einem goldenen Schlüsselmuster auf der Brust verwandeln; dieser funktioniert wie ein Schreckenslöwe mit zwei Bissangriffen und einem Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Die Statuetten können insgesamt drei Mal diese doppelköpfige Löwengestalt annehmen, ehe ihre magischen Kräfte verbraucht sind und sie zu nichtmagischen Löwenfiguren werden.

Entwicklung: Die aufgemalte Prozession dramatisiert nicht nur Taldaris' Begräbnis, sondern liefert auch im Zusammenhang einige Hinweise auf das Ritual zum Herbeirufen des Geistes des Kaisers. Ein SC kann diese versteckten Hinweise mit einem Fertigkeitswurf für Handwerk (Malerei), Schätzen oder Wissen (Arkana oder Religion) gegen SG 20 entdecken. Dies generiert einen Situationsbonus von +5 auf den während des Rituals in Bereich **A13** anfallenden Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) oder Zauberkunde.

A12. Der Himmel unter der Erde (HG 14)

Dieser elliptische Raum weist eine prächtige Kuppeldecke auf. Diese ist nach dem Vorbild des Nachthimmels bemalt und zeigt Dutzende unterschiedlicher Sternbilder.

Der aufgemalte Nachthimmel zeigt viele der Sterne, die im Frühjahr über Taldor zu sehen sind. Legt ein SC beim Betrachten des Himmels einen Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie oder Natur) gegen SG 20 ab, kann er mehrere Sternbilder erkennen, die fehl am Platz sind – und dies nicht, weil 6.000 Jahre verstrichen sind. Zwei verschiedene Humanoide, ein Vogel und ein Schlangenwesen, welches sich mit einem der Humanoiden in der Spitze des Kuppeldaches trifft. Mit einem Fertigkeitswurf für Handwerk (Malerei) oder Wissen (Arkanes oder Die Ebenen) gegen SG 25 kann ein SC erkennen, dass es sich um einen von 2350-2800 AK verwendeten Kunststil handelt, welcher die endlose Weite der Astralebene darzustellen versucht – in diesem Bezug könnten die Sternbilder vielmehr für Legendäre Geister[ABR VII] stehen.

Falle: Wer den Raum betritt und länger als 1 Runde darin verweilt, löst die Falle hier aus. Diese schleudert eine betroffene Kreatur sodann mittels *Schwerkraft umkehren* dem Nachthimmel (oder besser: der steinharten Decke) entgegen. Zugleich scheinen sich die Sterne aus dem Gemälde zu lösen und umherzuwirbeln (*Klingenbarriere*). Beide Zauber funktionieren auf ZS 15; der *Schwerkraft umkehren*-Effekt währt aber nur 5 Runden, so dass das Opfer wahrscheinlich auf dem Weg zum Boden zurück erneut die *Klingenbarriere* passiert. Jemand, der absichtlich von den Sternen an der Decke fort schaut, ignoriert den *Schwerkraft umkehren*-Effekt mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% (wie beim Abwenden der Augen bei einem Blickangriff).

LOCKRUF DES HIMMELS **HG 14**

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 34; **Mechanismus ausschalten** SG 34

EFFEKT

Auslöser Ort (Alarm); **Wirkungsdauer** Variiert; **Rücksetzer** Automatisch (1 Stunde)

Effekt Zaubereffekte (erhöhtes *Schwerkraft umkehren*; REF, SG 23, keine Wirkung; *Klingenbarriere*, 15W6 Schaden; REF, SG 19 halbiert)

A13. Die Innere Gruft (HG Variiert; siehe Text)

Mehrere halbrunde Stufen führen zu einer niedrigen Plattform im Osten hinauf, auf welcher ein großer Steinsarkophag steht. Über den Sarkophag ist ein Fellumhang ausgebreitet. Auf niedrigen Steinbänken und Regalen liegt ein Hort an Grabbeigaben, denen man ihr Alter ansieht. Große Brocken Putz sind von der Decke gefallen und haben eine ungleichmäßige weiße Staubschicht auf dem Boden hinterlassen. Wo der Putz noch an der Decke hängt, befinden sich aufgemalte Botschaften in verschiedenen Sprachen.

Die Kammer enthält die Überreste und übrigen Grabbeigaben des Ersten Kaisers Taldaris. Das Grabmal hat das Erdbeben von 2920 AK zwar recht gut überstanden, allerdings sind viele der Heilssprüche und Erzählungen, die auf den Deckenputz geschrieben waren, herabgefallen. Gemäß der damaligen Tradition handelte es sich um Botschaften für jene übernatürliche Wesenheit, welche kommen und den Verstorbenen zum Fluss der Seelen und vor Pharasmas Richtertisch führen würde.

Wenn die SC eintreffen, haben sie etwas Zeit, um sich umzusehen, ehe es hier zu anderen Begegnungen kommt (siehe „Die Heimkehr der Walküre“ und „Die Kontaktaufnahme“ auf den folgenden Seiten). Sollten die SC noch nicht den Zorn des Goldgolems in Bereich **A8** geweckt haben, wird er aktiv, sollten sie die Schätze hier einstecken – der folgende Kampf erfolgt vor den anderen Begegnungen.

Schätze: Die Grabbeigaben sind zahlreich, darunter ein Bogen, Wein, hochwertige Öle, Kleidung auf zusammengebrochenen Kleiderpuppen, Lampen, ein zerlegtes Bett und vieles mehr, allerdings ist kaum noch etwas davon auch nur einen Silberling wert. Unter den noch intakten Schätzen können die SC auf ein Rollsiegel aus Jade (Wert 200 GM), einen goldenen, amethystbesetzten Striegel (Wert 500 GM), eine mit umhertollenden Gazellen gravierte Elektrumtrompete (Wert 800 GM), einen Messingparfümtiegel in Form eines Igels (Wert 125 GM), einen lackierten goldenen Schriftrollenbehälter, um den sich eine Lapisschlange windet (Wert 1.250 GM), und einen krummen *Zauberstab: Ungeziefer zurücktreiben* (6 Ladungen) aus Flusspferdknochen stoßen.



Der Steinsarkophag enthält einen inneren Sarg aus Bronze. In diesem ruhen die zu Staub zerfallenen Knochen von Taldaris, einige Fetzen seines Grabtuches, einige Ringe im Gesamtwert von 2.000 GM und ein aus einem Smaragd geschliffener Backenzahn im Wert von 2.100 GM. Der Umhang, welcher auf dem Sarkophag ausgebreitet ruht, ist der legendäre *Umhang des Ersten Kaisers*, ein edles Kleidungsstück aus goldenem Leinen und güldenem Löwenfellbesatz. Die Magie des Umhangs beschränkt sich auf ihn konservierende Verzauberungen; ohne die korrekte Weihe und Aufladung verfügt er über keine anderen Kräfte.

Die Heimkehr der Walküre (HG 14)

Sobald die SC ein paar Minuten hatten, um Bereich **A13** zu erkunden und sich alles anzusehen, trifft eine weitere Gruppe im Grabmal ein.

Kreaturen: Der Tod hat letztendlich alle von Taldaris Gefährten geholt, seine Generalin Ohalia eingeschlossen. Pharasma schickte ihre Seele in den Mahlstrom, wo ihre formlose Bittstellergestalt schließlich aus eigenem Willen zu einer Walküre wurde. Sie hat nur noch bruchstückhafte Erinnerungen an ihr sterbliches Leben – die meisten betreffen ihre militärischen Siege an der Seite von Taldaris. Die letzten Jahrtausende hat sie hauptsächlich damit verbracht, Schlachtfelder zu beobachten und edle Seelen ins Nachleben zu begleiten.

Dies ist seit ihrem Tod das zweite Mal, dass sie nach Taldor kommt. Beim ersten Mal suchte sie einige Jahre nach ihrer Verwandlung nach einem Abschluss und holte sich das in ihrem Sarkophag begrabene Horn. Doch nun hat sie den verzweifelten Hilferuf ihres einstigen Herrn vernommen, als er entführt wurde. Da sie nicht mit Sicherheit weiß, wohin es seine Seele im Tode verschlagen hat, ist sie zusammen mit zwei Einheriern zu seinem Grab zurückgekehrt, um hier die Spur aufzunehmen. Jedoch hat sich die Landschaft verändert, so dass sie das vergrabene Grabmal erst findet, nachdem die SC den Zugang freigelegt haben. Nun will sie als erstes herausfinden, ob der Erste Kaiser um Hilfe gerufen hat, weil vielleicht jemand seine Überreste schändet.

Die SC werden einiges erklären müssen, da sie auf den ersten Blick wie Plünderer wirken. Die Einherier sehnen sich nach einem Kampf, jedoch wären Ohalia Antworten lieber. Sollten die SC nicht sogleich zu reden beginnen, stellt Ohalia sich vor, was dazu führen könnte, dass die SC sie von der Platte ihres Sarkophags wiedererkennen – sie trägt sogar eine ähnliche Rüstung und Ausrüstung wie auf der Darstellung. Die Einstellung der Walküre gegenüber den SC hängt davon ab, was sie bei ihrem Eintreffen vorfindet, wenn sie den Spuren der SC folgt. Allein das Eindringen in das Grabmal macht ihre Anfangseinstellung Unfreundlich. Der SG eines Fertigkeitswurfes für Diplomatie zum Verbessern ihrer Einstellung steigt um 2 für jede der folgenden Handlungen: die SC haben einen oder mehrere Sarkophage in Bereich **A7** geplündert, die SC haben einen oder beide Fu-Löwen in Bereich **A9** getötet, die SC haben sichtbar Schätze aus dem Grab im Wert von wenigstens 5.000 GM bei sich, die SC haben Taldaris' Sarkophag geöffnet oder die SC haben beträchtliche Schäden am Grabmal angerichtet (z.B. durch Zerstören von Säulen, Beschädigen der Wandmalereien oder exzessiven Einsatz von Schaden verursachenden Flächenzaubern).

Sollten die SC angreifen, wehren die Externaren sich. Falls die SC um einen Waffenstillstand bitten, um sich zurückzuziehen oder das Gespräch wieder aufzunehmen, könnte die nun Feindselig gestimmte Ohalia ihnen eine kurze Pause gestatten.

EINHERIER (2) **HG 10**

EP je 9.600

TP je 123 (*MHB IV*, S. 64)

TAKTIK

Im Kampf Der Einherier wirkt *Göttliche Gunst* und geht Drohungen ausstoßend in den Nahkampf.

Moral Der Einherier kämpft bis zum Tod, sofern Ohalia ihm nicht vorher befiehlt einzuhalten.

OHALIA **HG 12**

EP 19.200

Walküre (*MHB III*, S. 282)

TP 168

TAKTIK

Im Kampf Ohalia nutzt ihre Beweglichkeit, um zu Zauberwirkern und Fernkämpfern aufzuschließen. Sie beobachtet den Fluss des Kampfes und das Verhalten ihrer Gegner. Sollte ein besonders tapferer Gegner sterben, könnte es sein, dass sie sich von ihrem gegenwärtigen Gegner löst, auf den Gefallenen *Lebensatem* wirkt, seine Waffe fort tritt und ihn drängt in späteren Kämpfen wieder anzutreten.

Moral Ohalia kämpft, bis sie unter 26 TP reduziert wird, dann ergibt sie sich. Sollte dies nicht angenommen werden, kämpft sie bis zum Tod.

Entwicklung: Falls die SC Ohalias Einstellung zu Gleichgültig (SG 26) verbessern und ihr den Grund ihrer Anwesenheit im Grabmal darlegen können, befiehlt sie den Einheriern, den Kampf einzustellen. Die drei Externare bestehen darauf, in der Nähe zu bleiben, während die SC ihre Angelegenheit im Grabmal erledigen (das Ritual eingeschlossen, siehe unten). Falls die SC ihre Einstellung zu Freundlich (SG 31) verbessern, ist Ohalia bereit, ihnen beim Ritual zu helfen und ebenfalls nach Taldaris zu rufen. Zudem übergibt sie ihnen Ohalias Horn (siehe Kasten). Sollte Ohalia sich den SC ergeben, bittet sie darum, die weiteren Handlung der SC beobachten zu dürften und gelobt, sich nicht einzumischen; zudem schickt sie eventuell noch lebende Einherier fort. Sollte sie aufgefordert werden zu gehen, wiederholt sie ihre Bitte und bietet ihr magisches Horn als Bezahlung an.

Belohnung: Sollten die SC sich mit Ohalia einigen, ohne dass es zu Gewalthandlungen kommt, so belohne sie mit EP, als hätten sie die Walküre und ihre Einherier im Kampf besiegt.

DIE KONTAKTAUFNAHME

Das Ritual zum Kontaktieren des Kaisers reicht ins dritte Jahrhundert des Kaiserreiches zurück. Entsprechend sind die Bewegungen, Verse und Paraphernalien recht schwer zu übersetzen oder zu erlangen. Manche Bewegungen beziehen sich auf schon lange ausgestorbene Volkstänze und einst völlig gewöhnliche Worte sind heute völlig unverständlich. Wenigstens eine benötigte Form von Weihrauch wird aus einer inzwischen ausgestorbenen Baumart gewonnen. Die Edle Morilla hat den SC die besten Äquivalente mitgegeben, die ihre Agenten und Forscher finden konnten, allerdings hinterlässt dies einigen Raum für Interpretationen bei den SC.

Das Ergebnis ist ein alles andere als perfekte Ritual; dies erhöht die SG der Fertigkeitswürfe um 5. Zum Glück können die SC in den anderen Bereichen des Grabmales zahlreiche Boni sammeln.

- Verbrennen sie den in Bereich **A3** gefundenen Weihrauch, sinkt der SG der Fertigkeitswürfe um 1.
- Durch Studium des Buches in Bereich **A5**, sinkt der SG der Fertigkeitswürfe um 1.
- Das Identifizieren des Wandgemäldes in Bereich **A6** verschafft einen Situationsbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Adel) oder Wissen (Geschichte).
- Das Identifizieren des Wandgemäldes in Bereich **A11** verschafft einen Situationsbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Religion) oder Zauberkunde.
- Ohalias Hilfe generiert einen Verständnisbonus von +5 auf einen der im Rahmen des Rituals anfallenden Fertigketiswürfe.

OHALIAS HORN

Dieses Horn ist mit sterblicher Magie aufgeladen und trägt den Segen einer wahren Walküre. Es kann mächtige Krieger herbeizaubern.

OHALIAS HORN		**PREIS** 55.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 15	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Starke Beschwörungsmagie		



Der Kopf dieses leicht gebogenen Horns ähnelt dem aufgerissenen Rachen einer brüllenden Löwin. Das Horn funktioniert wie ein *Odinshorn*, zudem erlangt der Träger die Vorteile von *Totenwache*. Ein Mal im Jahr kann er ferner das Horn erschallen lassen, um einen Sleipnir (*MHB III*, S. 236) mit einem Sattel für 1 Stunde anstelle der Barbaren herbeizuzaubern. Der Sleipnir dient bereitwillig als Reittier oder Kämpfer.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 27.500 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monster herbeizaubern VIII*, *Totenwache*	

DEN KAISER KONTAKTIEREN

Schule Beschwörungsmagie (Herbeizauberung); **Grad** 5

Zeitaufwand 50 Minuten

Komponenten V, G, M (eine Kombination aus seltenen Kerzen, Weihrauch und Ölen im Wert von 500 GM), RT (bis zu 4)

Fertigkeitswürfe Wissen (Adel) SG 34, 1 Erfolg; Wissen (Geschichte) SG 34, 1 Erfolg; Wissen (Religion) SG 34, 1 Erfolg; Zauberkunde SG 34, 2 Erfolge

Reichweite Berührung

Wirkungsdauer 1 Stunde

Rettungswurf Keiner; **ZR** Nein (Gegenstand, Harmlos)
Rückschlag Der Ritualleiter erhält den Zustand Erschöpft.
Fehlschlag Der Ritualleiter verliert die Achtung seiner Kollegen, dies kostet ihn 1W2 Facettenränge in seiner am höchsten ausgebauten Facette. Dies verdoppelt die Anzahl seiner Agenten die ihm die Treue kündigen.

EFFEKT

Der Ritualleiter beginnt das Ritual, indem er den *Umhang des Ersten Kaisers* auf Taldaris' Sarkophag legt. Dann zeichnet er drei konzentrische Halbkreise um den Sarkophag, stellt entlang jedes Halbkreises sieben Kerzen auf und entzündet den Weihrauch in einem Rauchfass. Während er sanft das Rauchfass schwingen lässt, zählt er sodann die Taten des Ersten Kaisers Taldaris auf und schreitet genau abgemessen um den Sarkophag, was das Vorankommen von Taldaris' Armee beim Einen der Stadtstaaten repräsentiert. Im Anschluss erscheint Taldaris' Geist aus dem Großen Jenseits, um mit den Anwesenden zu sprechen. Dabei konzentriert er sich auf die Fragen des Ritualleiters. Der beschworene Geist besitzt Taldaris' Charisma und Urteilsvermögen, aber nicht seine vollständigen Erinnerungen – er ist mehr ein Berater als eine historische Wissensquelle.



DER UMHANG DES ERSTEN KAISERS

Der Geist dient nicht nur als Gesprächspartner, sondern kann zudem nach Wahl des Ritualleiters zwei der folgenden Vorteile verleihen:

- Militärischer Ratschlag für einen anstehenden Kampf: Alle Ritualteilnehmer werden behandelt, als besäßen sie zusätzliche 5 Ränge in Beruf (Soldat), wenn sie innerhalb der nächsten Woche als Befehlshaber in einem Massenkampf[ABR IV] fungieren.
- Politisches Verständnis: Der Ritualleiter erhält einen Verständnisbonus von +4 auf einen Fertigkeitswurf während seiner nächsten zwei Personaphasen. Die anderen Ritualteilnehmer erhalten einen Verständnisbonus von +2 auf einen Fertigkeitswurf während ihrer nächsten zwei Personaphasen
- Taldaris' Segen für ein Relikt Taldors: Das ausgewählte Relikt erhält weitere Fähigkeiten, als hätte sein Träger einen Triumph errungen. Dies kann nicht eine der letzten beiden Fähigkeiten eines Relikts aktivieren (z.B. den vierten oder fünften Triumph von *Stachel der Würde*). Dies kann einen Triumph ausgleichen, den ein SC in einem früheren Kapitel der Kampagne verpasst hat. Der *Umhang des Ersten Kaisers* ist zwar kein Relikt, welches der SC nutzen kann, wohl aber trotzdem ein mögliches Ziel für diesen Vorteil.

Nachdem Taldaris' Geist diese Vorteile erbracht und Ratschläge erteilt hat, sagt er Lebewohl und verblasst. Der Erste Kaiser zieht es vor, wenn andere als Vorbilder fungieren, statt sich auf ihn zu verlassen, daher hasst er es, wenn er mehr als ein Mal in zehn Jahren auf dieses Ritual reagieren müsste – dies erhöht den SG des Fertigkeitswurfes um 10 minus 1 pro seit dem letzten Ritual verstrichenem Jahr. Sollte das Ritual innerhalb eines Jahrzehnts zum dritten Mal durchgeführt werden, scheitert es automatisch.

Entwicklung: Mit Vollendung des Rituals erhalten die SC eine unerwartete Reihe von Visionen, während das Ritual versucht Taldaris zu kontaktieren, aber nur auf von seinen Entführern in Schattengrund erzeugte Störungen stößt. Im Versuch, alles in Einklang zu bringen, zeigt das Ritual den SC mit Taldaris' Verschwinden in Verbindung stehende Bilder und beendet dann die Beschwörung – doch nicht, indem es Taldaris zu den SC bringt, sondern die SC und den *Umhang des Ersten Kaisers* (und Ohalia, sofern sie zugegen ist) an den letzten bekannten Ort bringt, an dem sich Taldaris aufgehalten hat – ganz als hätten die SC freiwillig *Ebenenwechsel* gewirkt.

Die Lichter werden schwächer und erlöschen. Dunkelheit hüllt das Grabmal ein. In der Nähe vernehmt ihr das schwache Scheppern von Rüstungsplatten, dann wispert eine tiefe Stimme: „Ein Besucher? Ich weiß nicht, wie ihr hierhergekommen seid, aber es ist nicht sicher. Ihr könnt hier nichts Gutes vollbringen, sondern nur das Leid anlocken." Während die Stimme weiterspricht, scheint sich ein Fenster in eine schwach erhellte Zelle zu öffnen, doch der Anblick ist verschwommen wie im Traum. Drinnen hockt ein Wesen auf dem Boden, welches ebenso Mensch wie Maschine zu sein scheint. Es schaut euch mit stählernen Augen an. „Ich kann euch nicht geben, was ihr sucht, doch ich kann euch zu fliehen helfen. Schickt jenen eine Nachricht, die..." Der Sprecher hält abrupt inne und das Fenster schließt sich wie zugeworfen, nur um sich erneut zu öffnen und den Blick auf ein starrendes gelbes Auge freizugeben. Die Pupille zuckt umher, dann öffnet sich mehr als Dutzend weiterer Augen, die in alle Richtungen blicken.

Eine zischende, weibliche Stimme ruft alarmierend: „Aufseher! Etwas schlüpft hindurch! Störenfriede. Intriganten. Lasst uns sehen, wer hier eindringt." Eine schwabblige, purpurne Hand mit einem Auge in der Handfläche greift aus der Dunkelheit, kann euch aber gerade eben nicht zu packen bekommen. Die Sprecherin schreit auf vor Schmerz, die Hand zuckt zurück, die Augen werden blicklos und verschiedene Szenen erscheinen kurz, während aus allen Richtungen peitschender Wind aufkommt.

Die Augen wechseln ihre Position und bilden die von Sternen nachgezeichneten Umrisse einer Person, rutschen dann aber fort wie Perlen auf einem dunklen Tuch, die in einen Beutel geschüttet werden. Der Beutel erscheint am Gürtel eines Mannes, dessen einziges erkennbares Merkmal ein Speer in seiner Hand und schwach leuchtende Schriftzeichen auf seinem Leib sind. Er blickt von einem Hausdach auf den Maschinenmann von vorhin hinunter, ehe er in einen dunklen Teich springt. Die Wellen auf dem Wasser werden zum Inhalt eines Bechers in den Händen eines Skeletts, welches hineinbläst, um die Flüssigkeit zu kühlen. Ein Scheppern lenkt es ab und es schaut hinüber zu einer Krone mit vier Spitzen, die zu Boden gefallen ist. Während sich das Skelett bückt, um sich die Krone besser anzusehen, wachsen die vier Spitzen zu Obelisken auf einem großen Friedhof heran. Die Perspektive

der Vision schießt auf einen glatten Grabstein zu, dessen felsige Oberfläche zu Pergament verblasst, welches mehrfach gefaltet und mit einem Wachsklumpen gesiegelt ist. Es wird durch den Briefschlitz in einer Holztür geschoben und landet mit dem Siegel nach oben auf einem Holzfußboden. In das Wachs ist ein achtsames Auge gepresst. Der Maschinenmann bückt sich, um es aufzuheben und reibt sich den Ringfinger. Dann bricht er zusammen. In seinem Bein steckt ein Speer und hinter ihm kann man im Nebenraum den Tätowierten vom Dach sehen. Einen Moment später sind die Gestalten fort, doch zugleich wirkt der Raum umso realer.

Die SC brauchen möglicherweise einen Moment, um zu erkennen, dass die Visionen vorbei sind und sie wieder mit ihren eigenen Sinnen wahrnehmen. Allerdings halten sie (und Ohalia, so anwesend) sich nicht mehr in Taldaris' Grabmal auf, sondern befinden sich nun in seinem Heim in Axis. Viele der Visionen dürften gegenwärtig noch keinen Sinn für die SC ergeben. Sie dienen als Hinweise, denen die SC im 2. Teil dieses Kapitels folgen können, welche aber für die Behörden zu vage und ungreifbar sind, um ihnen nachzugehen.

Belohnung: Belohne die SC für die Erkundung des Grabmales des Ersten Kaisers und das Durchführen des Rituals mit 40.000 EP.

TEIL 2: DIE LAST DER WAHRHEIT

Der Versuch, den eingekerkerten Taldaris zu beschwören, führt schließlich dazu, dass das Kontaktaufnahmeritual die SC zum nächsten und wichtigsten Ort zieht, der mit dem Ersten Kaiser in Verbindung steht – seinem Zuhause in Axis. Leider ist er nicht daheim. Stattdessen sind Eindringlinge dabei, die letzten Hinweise auf seine Entführung zu vernichten. Der Stille Schatten hat den Unvermeidbaren Taldaris zwar schon vor mehreren Wochen entführen lassen, zugleich aber sorgfältig alles so eingerichtet, dass es scheint, als ginge er immer noch pflichtbewusst seinen Aufgaben nach, so dass Axis' Sicherheitskräfte bislang absolut nicht wissen, was sich zugetragen hat.

B. TALDARIS' ZUHAUSE

Zuerst als Bittsteller und dann als Unvermeidbarer unterhielt Taldaris ein zweigeschossiges, aus Stein errichtetes Haus, auch wenn er sich nach seiner Verwandlung in einen Impariuten dort weitaus weniger aufgehalten hat. Breite Fenster lassen viel Licht in die meisten Räume. Sofern nicht anders vermerkt, bestehen die Böden aus glatt polierten Hartholzbrettern und beträgt die Deckenhöhe 4,50 m.

Sollten die SC mit Ohalia eine friedliche Einigung gefunden haben, wird sie zusammen mit den Sterblichen hierhergebracht. Ihre Zauber sollten sich als wertvoll erweisen, falls die SC sich vor Durchführen des Rituals nicht ausgeruht haben sollten.

B1. Salon (HG 13)

Die SC erscheinen nach Ende der Vision in diesem Raum.

Durch die breiten Fenster dieses Salons kann man in einen Blumengarten und auf andere Häuser in einer äußerst gepflegten Straße blicken.

Im Raum stehen eine große Harfe und mehrere Stühle.

Kreaturen: Norgorbers Gläubige erpressen nicht nur die Bürger der Ewigen Stadt, damit sie ihnen als Spione und Agenten dienen, sondern finden auch immer wieder Möglichkeiten, die Konstrukte von Axis zu sabotieren. Der Mechanische Golem in der Mitte des Raumes reist zuweilen mit verdeckten Beauftragten, um ihnen den Anschein von Autorität zu verleihen. Er ist zudem darauf programmiert, alle Eindringlinge anzugreifen.

VERBESSERTER MECHANISCHER GOLEM **HG 13**
EP 25.600
TP 118 (*MHB II*, S. 120, 293)

Schätze: In einer Vitrine ruht eine Sammlung von Zauberstäben aus der Welt der Sterblichen: jeweils ein *Zauberstab: Gedanken verhüllen*[ABR VII] (21 Ladungen), *Mittelschwere Wunden heilen* (22 Ladungen), *Richtung wissen* (38 Ladungen) und *Schutz vor Energien* (3 Ladungen).

B2. Flur

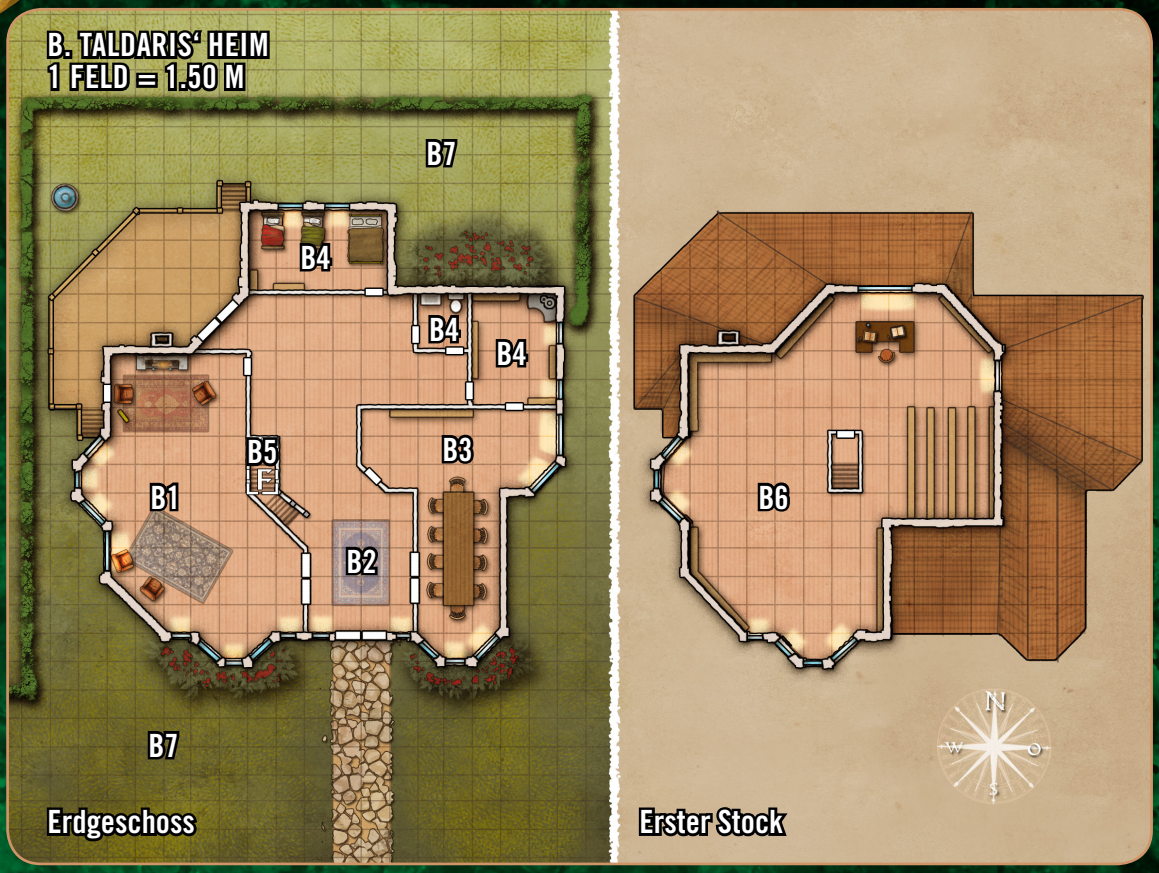
Dieser breite Korridor verbindet alle Räume des Erdgeschosses miteinander. Die Vordertür besteht aus altem Holz mit einem etwa 0,60 m über dem Boden liegenden Briefschlitz aus Messing. Die Tür zeigt keine Einbruchsspuren. Dies ist derselbe Flur, den die SC in ihrer Vision gesehen haben.

B3. Empfangsraum (HG 10)

Ein rechteckiger Tisch, der von hölzernen, aufrechtstehenden Löwen getragen wird, steht in der Zimmermitte. Auf die Wände wurden feine Muster aus Blau, Grün und Gold gemalt. In einem Schrank mit Glastüren stehen zahlreiche elegante Teller und Kelche.

Taldaris' Empfangsraum und Bibliothek erfüllt die meisten seiner Bedürfnisse. Wenn er Gäste hat, ein Abendessen ausrichtet oder eine wichtige Person empfängt, nutzt er bevorzugt dieses Zimmer.

Kreaturen: Die Gnomin Nibs (siehe Bereich **B6**) hat die beiden Seelenverschlinger hier angewiesen, nach Wertsachen und möglichen Hinweisen auf Taldaris' Entführung zu suchen. Diese Aufgaben langweilen die Seelenverschlinger, welche das Ableben de Gnomin planen und das Geschirr zerbrechen. Wenn sie nahe Kampfgeräusche vernehmen, schauen sie sich den Kampf an und positionieren sich sodann, um die überlebenden SC nach dem Kampf anzugreifen.



KRIEG UM DIE KRONE BAND 2
Kapitel 4 Das Auge des Löwen
Kapitel 5 Der Erste Löwe
Hintergrund Teil 1 Taldaris' Mantel
Teil 2 Die Last der Wahrheit
Teil 3 Dämmertiefen
Kapitel 6 Der Löwenthron
Fortführung der Kampagne
NSC
Kaiserliche Legenden
Regional-beschreibungen
Die Klingen des Löwen
Die Ulfenwache
Bestiarium

VERBESSERTE SEELENVERSCHLINGER (2) **HG 8**
EP je 4.800
TP je 104 (*MHB II*, S. 229, 293)

Schätze: Gut die Hälfte des prächtig bemalten, goldbedruckten Geschirrs hat die Langeweile der Seelenverschlinger überlebt, der Rest ist 300 GM wert. Sollte die Sammlung magisch repariert werden, wäre sie 750 GM wert.

B4. Gästeunterkunft (HG 8)

Als Externar benötigt Taldaris weder Nahrung noch Schlaf. Für Gäste mit sterblichem Metabolismus unterhält er aber eine kleine Küche, eine Toilette und ein Schlafzimmer.

Kreaturen: Ein weiterer Seelenverschlinger durchsucht diese Zimmer. Wie die Seelenverschlinger in Bereich **B3** könnte er die SC in anderen Zimmern angreifen. Sein bevorzugtes Vorgehen besteht dabei darin, aus dem Haus zu schlüpfen und dann durch ein Fenster zu brechen, um anzugreifen.

VERBESSERTE SEELENVERSCHLINGER **HG 8**
EP 4.800
TP 104 (*MHB II*, S. 229, 293)

B5. Treppe (HG 13)

Diese Treppe führt zur Bibliothek im ersten Stock hinauf.

Falle: Selbst wenn Nibs den Auftrag hat, Beweise zu vernichten, fällt es ihr schwer, keine tödliche Visitenkarte zu hinterlassen. Sollte eine andere Kreatur als sie oder ein Seelenverschlinger die oberste Stufe der Treppe betreten, zaubert dies einen Regen aus zuckenden Maden auf den markierten Bereich herab. Diese fressen sich hungrig ins Fleisch dortiger Kreaturen und kriechen in Ohren, Münder und Nasen – ein Opfer kann dies mit einem Reflexwurf gegen SG 22 vermeiden. Nach 1 Runde kreischen die Maden und explodieren zu Giftgas, welches passende Verteidigungsmaßnahmen wie *Schutzhülle des Lebens*[EXP] bei jenen Kreaturen umgeht, deren Reflexwurf misslungen ist.

ALBTRAUMMADEN **HG 13**
EP 25.600
Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKT
Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner
Effekt Schwarmschaden (5W6) und Giftgas (konzentrierte *Albtraumdämpfe*; ZÄH, SG 22); verfehlt niemals; mehrere Ziele (alle Ziele im markierten Bereich)

B6. Bibliothek (HG 14)

In die Wände eingelassene Regale ziehen sich durch den Gutteil des Raumes, welche voller Bücher aller Art sind. Im Norden gibt es hohe Fenster, die einen beeindruckenden Ausblick auf Axis' fernen Hauptdistrikt bieten.

Diese geräumige Bibliothek enthält Taldaris' viele Bücher (siehe unten, Schätze). Seitdem er zu einem Unvermeidbaren wurde, hat er sie weniger genutzt, auch wenn er sie ordentlich hält. Ohne ihn sammelt sich langsam der Staub in den Regalen.

Kreaturen: Die Gnomin Nibs hat schon immer alle Bücher verschlungen, die ihr in die Hände gefallen sind. In der cheliaxischen Stadt Vaia war die Bibliothek ihre zweite Heimat und sie genoss es ebenso, anderen beim Lesen über die Schulter zu blicken, wie selbst Bücher auszusuchen. Ihre Schläue ließ Norgorbers Beauftragte auf sie aufmerksam werden, welche ihr anboten, alle Geheimnisse von ihr zu erwerben, die sie mithörte. Mit jedem Jahr wurde sie waghalsiger und mutiger, um die Gunst ihrer neuen Arbeitgeber zu gewinnen. Wie im Fall vieler Spione, wurde sie aber schließlich von ebenso gnadenlosen Schurken erwischt, welche sie gefesselt in einem kaum besuchten Bereich der Bibliothek hinter wenig genutzten Regalen liegen ließen. Während sie langsam verhungerte, lockte ihre finstere Willenskraft Bücherwürmer aus der ganzen Bibliothek an, welche ihren Körper fraßen und ersetzten – ein finsteres Zeichen der Gunst des Rufmörders.

Nibs zählt zu den Unberechenbaren unter Norgorbers Gläubigen – die anderen schicken sie gern auf Missionen fernab ihrer Operationsbasen, damit sie ihre destruktiven Tendenzen ausleben kann, ohne Kollateralschäden unter den Gläubigen zu verursachen. Gegenwärtig befehligt sie für ihre Zelle die „Aufräummaßnahmen" und soll alle Beweise für die Entführung beseitigen. Alles lief nach Plan, bis sie die Bibliothek betrat. Doch nun arbeitet sie sich langsam durch die hier angesammelten Werke, summt vor sich hin und hält die Illusion am Leben, dass der Hausherr noch anwesend sei.

Die Gnomin ist nicht ganz allein. Bei ihr ist ein schwebender Augapfel der Hyakume Hamal Kai (siehe Seite 103) und beobachtet sie. Sollte ein Kampf ausbrechen, versteckt er sich zwischen den Würmern, die Nibs Körper bilden. Sollte Nibs gefangengenommen und befragt werden, nutzt Hamal Kai ihre Fähigkeit Erinnerung rauben, um die Geheimnisse der Verschwörer zu schützen.

NIBS **HG 14**

EP 38.400

Gnomische Wandelnder Wurm[MHB II]-Druidin (Stadtdruide[EXP]) 13
NB Kleines Ungeziefer (Gnom, Verbesserter Humanoider)

INI +8; **Sinne** Blindsicht 9 m, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +31

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 20, Auf dem Falschen Fuß 20 (+4 GE, +1 Größe, +4 Rüstung, +5 Verständnis)

TP 153 (13W8+91); Schnelle Heilung 14

REF +12, **WIL** +15, **ZÄH** +15; +2 gegen Effekte der Schulen der Erkenntnismagie, der Illusionen und der Verzauberungsmagie

Immunitäten Bezauberung, Gift, In-die-Zange-nehmen, Krankheit, Kritische Treffer, Lähmung, Schlaf, Zwang; **SR** 15/-; **Verteidigungsfähigkeiten** wie ein Wandelnder Wurm, Verteidigungstraining

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Hieb +14 (1W4 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Ergreifen (Mittelgroß), Gestalt verlieren, Hass, Schutzrune (6 Runden, SG 21), Tiergestalt 3/Tag, Zäher Ringkämpfer, Zuckende Umarmung

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 13; Konzentration +18)
8/Tag — Sprengrune (1W6+6 Energieschaden, 13 Runden)

Zauberähnliche Gnomenfähigkeiten (ZS 13; Konzentration +13)
1/Tag —*Geisterhaftes Geräusch*, *Mit Tieren sprechen*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

Vorbereitete Druidenzauber (ZS 13; Konzentration +18)
7. — *Bindender Ruf*[D], *Kriechender Tod* (SG 23)
6. — *Feuersaat*, *Steinwand*, *Wächter und Hüter*[D]
5. — *Böswillige Verwandlung* (SG 20), *Dornenwand*, *Feuerschlange*[EXP] (SG 20), *Insektenplage*, *Schwächerer Bindender Ruf*[D] (SG 21)
4. — *Bewegungsfreiheit*, *Dimensionsanker*[D], *Flammenschlag* (SG 19), *Luftweg*, *Magie bannen*, *Rostgriff*



3. — *Glyphe der Abwehr*[D], *Graben*[ABR] (SG 18), *Mächtige Magische Fänge*, *Mit Stein verschmelzen*, *Vergiften* (2x, SG 18)
2. — *Aspekt des Bären*[EXP], *Bärenstärke*, *Energien widerstehen*, *Nebelwolke*, *Rindenhaut*, *Verborgene Seite*[D]
1. — *Arkanes Schloss*[D], *Federleicht*[EXP] (SG 16), *Flammen erzeugen*, *Kränkelnder Strahl*[ABR] (SG 16), *Lange Schritte*, *Leiche kompostieren*[ABR] (SG 16), *Spurloses Gehen*
0. (beliebig oft) — *Funken*[EXP] (SG 15), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Nahrung und Wasser reinigen* (SG 15)

D Domänenzauber; **Domäne** Runen (Unterdomäne der Schutzzeichen[EXP])

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn Nibs hört, dass es Probleme gibt, wirkt sie auf sich *Bewegungsfreiheit*, *Energien widerstehen* (Feuer), *Graben*, *Mächtige Magische Fänge*, *Rindenhaut* und *Spurloses Gehen*. Dann zeichnet sie eine Sprengrune nördlich der Tür zum Treppenhaus und verteilt vier weitere Sprengrunen über den Raum.

Im Kampf Nibs aktiviert ihre Schutzrune gegen die erste Kreatur, welche eine Sprengrune auslöst. Sie liebt es, die Treppe mit Ungeziefer zu überschwemmen z.B. mittels *Insektenplage* oder *Kriechender Tod*. Ansonsten nutzt sie ihre Zauber, um Gegner unter Beschuss zu nehmen und Zauberkundige zu packen und ihre Schriftrollen zu verschlingen.

Moral Sollte Nibs auf 40 TP reduziert werden oder klar unterlegen sein, so springt sie aus dem Fenster und versucht, sich in Sicherheit zu graben.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 18, **KO** 21, **IN** 10, **WE** 20, **CH** 10

GAB +9; **KMB** +8 (Ringkampf +16); **KMV** 31

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Im Kampf zaubern, In Tiergestalt zaubern, Schriftrolle anfertigen, Unverwüstlich[B], Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Zauberfokus (Beschwörungsmagie)

Fertigkeiten Beruf (Bibliothekar) +13, Diplomatie +2, Heimlichkeit +20, Klettern +10, Motiv erkennen +13, Überlebenskunst +13, Wahrnehmung +31, Wissen (Geschichte, Lokales, Natur) +8, Zauberkunde +16; **Volksmodifikatoren** Beruf (Bibliothekar) +2, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +10

Sprachen Druidisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Gelehrter[EXP], Naturgespür, Tausend Gesichter, Tierempathie +13, Versuchung widerstehen

Ausrüstung *Lederrüstung +2*, *Gürtel der Großen Konstitution +2*, *Resistenzumhang +2*, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +2*, Saphir (Wert 1.000 GM)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gefräßig und Hungrig (AF) Nibs kann Holz, Leder, Papier und Pergament mit einer unglaublichen Geschwindigkeit verzehren. Ihre Natürlichen Angriffe und ihr Schwarmschaden ignorieren bei solchen Materialien die ersten 5 Punkte an Härte. Jede Runde, in der sie einer Kreatur Schwarmschaden zufügt, kann sie als Freie Aktion ein besonderes Kampfmanöver für Ringkampf ausführen. Bei Erfolg fügt sie ihren Schwarmschaden einem Buch, einer Schriftrolle oder einem ähnlichen, zufällig gewählten Gegenstand im Besitz dieser Kreatur zu.

Schätze: Die meisten der Bücher hier sind alte Biographien von Herrschern von wenigstens vier verschiedenen Ebenen und 27 verschiedenen Planeten, darunter Golarion. Viele tragen umfangreiche Randanmerkungen in sehr präziser Handschrift, welche auf Dinge wie die Vorurteile des jeweiligen Autors oder wichtige moralische Lektionen verweisen, die es nicht zu vergessen gilt. Ein Buch ist ein *Leitfaden der Führungsstärke und Einflussnahme +2*, der ebenfalls umfangreich kommentiert wurde. Ferner gibt es fünf Notizbücher, in denen Taldaris Aufzeichnungen zu seinen Nachforschungen niedergeschrieben hat, welche Geheimnisse auf seinem Körper verzeichnet wurden – diese große Prüfung müssen die meisten Bittsteller bewältigen, ehe sie zu Unvermeidbaren oder Axiomiten werden können. Studiert ein SC diese Notizen wenigstens 1 Stunde lang, erkennt er, dass Taldaris Mühe hatte, sein Kaiserreich loszulassen und im Tod Frieden zu finden. Die Verbreitung des Arodenglaubens überzeugte ihn aber offenbar, dass seine Zeit vorbei war. Und kurz darauf verstand er die Rätsel und bestand so die ihm auferlegte Prüfung.

Entwicklung: Sollten die SC fliehen oder sich Nibs nicht stellen, sieht sie in ihrer Ankunft ein Zeichen, dass sie ihre Aufgabe schnell erledigen muss. Im Laufe der nächsten Stunde zerstört sie die Bibliothek und flieht dann nach Schattengrund. Sollte sie vor einem Kampf fliehen, gibt sie in Schattengrund ihren Bericht ab und meidet die SC, bis diese sie in Bereich **D2** aufspüren.

Sollte dies die letzte Begegnung im Haus sein, so lass den SC einen Moment zum Luftholen, ehe du mit dem Abschnitt „Die Behörden“ weitermachst.

B7. Garten

Als Bittsteller unterhielt Taldaris einen makellosen Garten. Seit er zu einem Unvermeidbaren wurde, lässt er die Blumen und Büsche ein wenig wuchern. In Axis wächst aber sogar das Unkraut gerade und geordnet.

DIE BEHÖRDEN

Kurz nachdem die SC Taldaris‘ Heim erkundet haben – oder eher, sollten sie außergewöhnlichen Lärm verursacht haben -, erscheint die Kommisarin **Leutnant Fanalyx** (RN Verbesserte Axiomitin; siehe NSC-Galerie) in Begleitung zweier Zelekhuten (*MHB II*, S. 269) an der Tür und betritt das Haus.

Die Erkenntniszauber der lokalen Polizei haben auf die machtvolle Signatur des Rituals angesprochen, welches die SC hierhergebracht hat. Wahrscheinlich haben sich zudem die Nachbarn über den Kampflärm beschwert, so dass Fanalyx den starken Verdacht hegt, dass vielleicht Furchtbares im Haus des ehrenwerten Taldaris geschehen ist. Sie und ihre Unvermeidbaren umstellen das Gebäude, ehe sie an der Vordertür klopft, einen Moment auf Antwort wartet, ihre Intention äußert einzutreten und dann in den Flur tritt.

Zu diesem Zeitpunkt dürften in Taldaris‘ Haus die Kampfhandlungen die meisten Spuren und Hinweise auf die Entführung des Unvermeidbaren verwischt haben. Und so stößt die Axiomitin auf einen Haufen sterblicher Abenteurer unter äußert verdächtigen Umständen. Fanalyx besteht auf schriftliche Zeugenaussagen der SC zu ihrem Eindringen und was sie in Taldaris‘ Haus getan haben. Hinsichtlich dramatischer Behauptungen wie z.B. Tadaris hätte die SC hergeholt, zeigt sie professionelle Skepsis. Sollte Ohalia zugegen sein, so befragt sie die Walküre sehr sorgfältig, welcher dies gar nicht gefällt. Sofern die SC sich nicht einmischen, verhalten die beiden sich einander gegenüber zunehmend feindselig und passiv-aggressiv, da ihre rechtschaffenen und chaotischen Wesens-

züge in Konflikt stehen und Ohalia der Axiomitin jede Autorität abspricht.

Die Reaktion auf die Aussage der SC fällt gemischt aus. Einerseits gibt es nicht genug Beweise, dass die SC mit bösen Absichten gekommen sind und Schaden angerichtet haben. Entsprechend ist Fanalyx bereit, die SC mit einer Verwarnung davonkommen zu lassen, sobald der Zwischenfall dokumentiert wurde und sie ihnen nahegelegt hat, sich formell bei der Einreisebehörde zu registrieren (sollten die SC am Haus umfangreiche Schäden angerichtet haben, erhebt sie aber zudem eine Gebühr von 100-1.000 GM). Andererseits ist der Vortrag der SC (die Ahnungen einer Walküre, eine Vision und Kämpfe mit schattenhaften Eindringlingen) ziemlich verdächtig. Die Axiomitin will daher zuerst das Haus inspizieren und dann ihren Bericht einreichen, glaubt aber nicht, dass man alle Ermittlungsressourcen auf den Fall ansetzen wird. Dennoch empfiehlt sie den SC, sich eine Unterkunft in Sayaschto zu suchen und sie am nächsten Tag auf der Wache zu treffen. Auf diese Weise haben die SC Gelegenheit, sich zu erholen, einen Teil von Axis zu erkunden und eventuell benötigte Ausrüstung zu erwerben. Mehr zu Sayaschto findest du im Anhang dieses Bandes.

Wie versprochen ist Fanalyx am nächsten Tag bereit, die SC zu empfangen. Leider wurde der Fall wie von ihr erwartet eingestuft, dennoch bittet sie die SC in ihr Büro, um die Lage zu erklären und ihre bisherigen Erkenntnisse darzulegen.

ERKENNTNISZAUBER

Es ist gut möglich, dass die SC zahlreiche Erkenntniszauber wirken oder ihr Wirken in Auftrag geben können. Taldaris befindet sich gegenwärtig aber in Schattengrund, daher besteht dank Norgorbers verhüllendem Einfluss eine gleich große Wahrscheinlichkeit, dass er gänzlich versteckt wird (wie *Gedankenleere*) oder der Zauber ein falsches Ergebnis liefert (wie *Irreführung*; WIL, SG 25, Zauber erbringt gar kein Ergebnis statt einer Irreführung). Nach mehreren gescheiterten Versuchen können die SC mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) oder Zauberkunde gegen SG 35 erkennen, dass derartige Störungen unglaublich starke Magie ab dem Niveau eines Halbgottes aufwärts erfordern. Die SC könnten aber durchaus ihre Erkenntniszauber nutzen, um ihre Ermittlungen in Sayaschto zu unterstützen. Dabei ist es wichtig, die SC für ihr Können mit guten Informationen zu belohnen, ohne die Ermittlungen ganz unnötig zu machen.

„Es gibt keine Spuren von Taldaris“, erklärt Leutnant Fanalyx mit Endgültigkeit in der Stimme, während sie einen Aktenordner über ihren Schreibtisch schiebt. „Unsere Erkenntniszauber haben mehrere unterschiedliche Ergebnisse ausgeworfen, die letztendlich keine Ergebnisse gebracht haben. Der größte gemeinsame Nenner besagt, dass er nicht existiert – oder nicht mehr existiert. Derartiges passiert häufiger im Falle von Bittstellern als bei Unvermeidbaren, kann aber unter folgenden vier Umständen eintreten.“ Sie beginnt, an ihren Fingern abzuzählen. „Erstens: Der Tod führt die Essenz des Externaren wieder Axis zu und zerstört die Identität der Kreatur. Zweitens: Dasselbe gilt im Falle der Auflösung, wenn ein Externar dauerhaft in den Ruhestand geht. Dies passiert hier recht häufig; Sayaschto ist berühmt für seine rituellen Bestatter. Drittens: Das potentielle Opfer könnte sich in einem gegen Erkenntnismagie abgeschirmten Bereich befinden. Viertens: Er könnte zu einem Abtrünnigen geworden sein und vorsätzlich seine Identität abschirmen. Abtrünnige Externare sind selten, aber es gibt sie. Sollte letzteres der Fall sein, so müsst ihr davon ausgehen, dass man euren Freund zerstören und nicht reparieren und überholen wird.

Hieraus ergeben sich ein paar mögliche Folgerungen: Entweder will Taldaris nicht gefunden werden, wurde er irgendwo fortgesperrt, wohin unsere Erkenntnismagie nicht durchdringt, ist er verstorben oder wir haben es mit einem Mordfall zu tun.“ Die Axiomitin lehnt sich zurück. „Das sind sehr viele Variablen und Unsicherheiten, weshalb meine Vorgesetzten dem Fall keine hohe Priorität zugewiesen haben. Zudem ist unsere Wache gegenwärtig auch noch unterbesetzt, da Bewohner des Mahlstroms in den Distrikten 95, 141 und 661 Sabotageakte verübt haben. Wenn ihr die Sache also dem System überlassen wollt, so müsst ihr wohl oder übel warten.

Persönlich glaube ich, dass mehr an der Sache ist – die einzelnen Puzzlestücke passen einfach nicht zusammen. Allerdings kann ich mich dem Fall nicht umfänglich widmen.“ Sie klopft auf einen Aktenstapel an der linken Seite ihres Tisches. „Und uns fehlt zurzeit das Personal, um das gesamte magische Ermittlungsprogramm auszuführen. Einen Moment…“ Aus einer Schublade holt sie einige Formulare. „Zum Glück gibt es in den meisten Distrikten die Möglichkeit, bestimmte Anträge zu stellen. Wer glaubt, dass die Gesetzeshüter nicht ausreichend gearbeitet haben, kann beantragen, selbst Ermittlungen durchzuführen – im Grunde erhält er dann die Erlaubnis, selbst einer Sache nachzugehen. Dem Antrag wird nur selten stattgegeben, aber ich glaube, hier liegt so ein Fall vor – ihr könntet auf etwas Wichtiges gestoßen sein.“

Sofern das Verhalten der SC in Leutnant Fanalyx Augen nicht auffällig ist und ihr professioneller Sachverstand nicht davon abrät, stellt sie den SC eine Genehmigung aus, selbst zu ermitteln. Dieses Dokument identifiziert die SC als Betroffene, welche einer Beschwerde nachgehen, über die später ein Repräsentant des Distriktes entscheiden soll. Es verleiht den SC keine besonderen Immunitäten oder gar die Erlaubnis zu kriminellen Handlungen. Ebenso ist es keine Vollmacht, die ihnen z.B. erlaubt, fremde Gebäude zu betreten oder sogar Verhaftungen vorzunehmen. Die gesetzestreuen Bürger von Sayaschto respektieren das Schriftstück aber und kooperieren weitestgehend, wenn man sie höflich bittet und einen Grund vorträgt. Zudem sollte es Bedenken der Spieler zerstreuen, im rechtschaffensten Teil des Kosmos Detektivarbeit zu betreiben. Die Axiomitin verlangt von den SC lediglich, sich respektvoll zu verhalten und ihre Erkenntnisse und Funde sorgfältig zu dokumentieren, damit die Aufzeichnungen zuverlässig sind.

Außerdem kann Fanalyx den SC einige Hilfestellungen geben, denen sie nachgehen können, sofern sie ihnen die wahrgenommenen Bilder der Vision berichten:

Das Sternbild: Fanalyx empfiehlt, sich an einen lokalen Astronomen zu wenden. Auf Nachfrage teilt ihr ein Kollege mit, dass es irgendwo in Sayaschto einen Gelehrten namens Nabil geben müsste – siehe Seite 84.

Der Ring: Fanalyx hat keinen Ring in Taldaris‘ Haus oder im Garten gefunden, wohl aber von Nachbarn erfahren, dass Taldaris seinen Ring dem Obersten Knappen Saip ge-

schenkt habe, einem einflussreichen Anführer unter den im Distrikt heimischen Affen. Ein derart wichtiger persönlicher Gegenstand könnte bei Erkenntniszaubern zum Aufspüren seines früheren Trägers sehr hilfreich sein – siehe Seite 85.

Das Skelett: In Axis sind Untote sehr selten. In Sayaschto gibt es nach Fanalyx' Kenntnisstand keine. Sie glaubt daher, dass die SC sich eher nach nicht untoten Wesen umsehen sollten, welche Skeletten ähneln – siehe Seite 83.

Der von Schriftzeichen bedeckte Mann: Leider passt diese Beschreibung allein zu den meisten Bittstellern in Axis – und damit in Sayaschto zu mehr als 50% der Einwohner. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 20 kann ein SC aber die Zeichen in zwei Arten unterteilen: Die einen erhält ein Bittsteller bei seiner Erschaffung, die anderen werden später von jemandem hinzugefügt. Bei der fraglichen Gestalt handelt es sich um den Bittsteller Tausend Namen – siehe Teil 3.

Der Friedhof: Fanalyx bemerkt, dass Sayaschto über einen der wenigen Friedhöfe in diesem Quadranten verfügt. Sie kann den SC den Weg dorthin weisen – siehe Seite 90.

Der Brief: Neben den bereits befragten Nachbarn kann Fanalyx hier nur auf das Postamt verweisen. Die Briefträger sollten über Aufzeichnungen verfügen, ob Taldaris einen Brief mit dem fraglichen Siegel in Form eines wachsamen Auges erhalten hat – siehe Seite 87.

Sollten die SC Fanalyx allerdings zuvor Informationen vorenthalten haben, konnte sie möglicherweise keine Ermittlungen zu einigen der aufgeführten Punkte anstellen oder ist sie vielleicht auch nicht bereit, sich mit den SC zu treffen. Es steht den SC völlig frei, wie sie ihre Ermittlungen anstellen. Sie müssen sich nicht mit den Behörden von Sayaschto koordinieren, allerdings erhalten sie ohne diese Unterstützung einen Malus von -2 auf charismabasierende Fertigkeitswürfe, um gesetzestreue Bürger davon zu überzeugen, bei den Ermittlungen zu kooperieren. An manchen Orten, z.B. auf dem Postamt, könnten die dortigen NSC den SC den Zugang zu eingeschränkten Bereichen verweigern, sofern ihnen kein Fertigkeitswurf für Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 32 gelingt. Ferner erhalten die SC so keinen Zugang zu den Gütern, die Fanalyx ihnen zur Verfügung stellen kann. Sollten die SC aber mit ihr zusammenarbeiten wollen, so ist es ihnen jederzeit möglich, ohne großen Aufwand an die Genehmigung für eigene Ermittlungen zu kommen – sofern sie sich nicht bereits als Unruhestifter oder schlimmeres hervorgetan haben.

Sobald die SC mit ihrer Ermittlung beginnen wollen, spricht Fanalyx eine weitere Möglichkeit an:

„Der Zeitablauf ist einfach zu passend... Die einzige hiesige Gruppe, die meine Vorgesetzten überstimmen und diesem Fall weitere Ressourcen zuweisen könnte, ist der Distriktrat. Einer der Räte hat vor kurzen – und zwar vor sehr kurzer Zeit und viel zu plötzlich – sein Amt aufgegeben und sich seitdem aus der Öffentlichkeit zurückgezogen. Ich würde vorschlagen, ihr stattet dem früheren Ratsherrn Eopal einen Besuch ab. Richtet ihm meine besten Wünsche aus und ermutigt ihn, sich erneut zur Wahl zu stellen."

Sie teilt den SC Eopals Adresse mit und wünscht ihnen Glück.

Entwicklung: Außer die Gruppe der SC ist so zusammengesetzt, dass sie Ohalias Fertigkeiten benötigt, ist dies eine gute Gelegenheit, die Walküre aus der Handlung zu nehmen. Die allgegenwärtige Ordnung von Axis und die besorgten Blicke, mit denen man sie bedenkt, überzeugen Ohalia, anderswo Hinweisen nachzugehen. Alternativ könnte Fanalyx eine Assistentin benötigen, die für sie neuen Informationen zu Taldaris nachgeht, und die Walküre trotz der Gesinnungsunterschiede bitten, ihr direkt zu helfen. Auf diese Weise könnten die SC mehreren Spuren zugleich nachgehen. Sofern die beiden Externare ihre Gegensätze überwinden können, könnte dies der Beginn einer überraschend effektiven Partnerschaft sein.

Belohnung: Wenn die SC die Gefahren in Taldaris' Haus überwunden und mit Fanalyx verhandelt haben, belohne sie mit 25.600 EP.

INFORMATIONEN SAMMELN

Die SC können sich in Sayaschto frei bewegen und haben genug Gelegenheiten, mit den Bewohnern zu sprechen und mehr über den Distrikt zu erfahren (siehe auch der Regionalartikel im Anhang zu Sayaschto). Wendet ein SC 1W4+1 Stunden zum Sammeln von Informationen auf und legt einen Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Wissen (Lokales) gegen SG 20 ab, kann er eine der folgenden Informationen erlangen plus eine weitere pro 5 Punkte, um die er den SG übertrifft:

- Taldaris gehörte als Bittsteller zu den aktiven Mitgliedern der Gemeinde und hat wiederholt freiwillig oder gewählt Führungspositionen übernommen. Nachdem er die ihm aufgeprägten Zeichen entziffert hatte, betrat er die Adamantschmiede und wurde zu einem Impariuten. Er hat weiterhin regelmäßig die Gemeinde besucht und ein nur selten genutztes Wohnhaus unterhalten.
- Seit mehreren Wahlperioden (eine Periode zählt 2.000 Tage) hat niemand mehr Taldaris gesehen. Er war aber schon öfter zu längeren Missionen in den Gefilden der Sterblichen – seine letzte währte etwa so doppelt so lange, wie er gegenwärtig fort ist.
- Ein Schwarm Nymphensittiche, welche sich die Könige der Dächer nennen, ist zu einem lokalen Ärgernis geworden. Da sie fortwährend die Einheimischen belästigen und bestehlen, lockern die Behörden mittlerweile die Beschränkungen hinsichtlich der Verteidigung von Leib und Eigentum.
- Ilkiston, ein angrenzender Distrikt, hat Probleme mit seiner Kanalisation. Verstopfungen haben dafür gesorgt, dass die Jauche auf die Straßen und in die Kanäle gequollen ist. Die Reparaturarbeiten gehen nur langsam voran.
- Die jüngste Volkszählung hat ergeben, dass die Bittstellerpopulation im Laufe der letzten Wahlperioden schrittweise geschrumpft ist. Dies liegt zum Teil daran, dass manche in andere Distrikte ausgewandert sind oder sich in Unvermeidbare verwandeln ließen, allerdings wurden zudem viele im Distrikt 55 ermordet. Die Ermittler bemühen sich nach Kräften, den Verantwortlichen zu fangen und die Bürger der Ewigen Stadt zu schützen.

SPUR#1: DER EHEMALIGE POLITIKER

In Sayaschto währt jede Wahlperiode 2.000 Tage, daher war die Gemeinde schockiert, als **Eopal** (RN Bittsteller) nach nur 340 Tagen als Ratsherr der Tore ohne Erklärung zurücktrat. Seitdem sind einige Wochen verstrichen, die er in seinem Haus zurückgezogen verbracht hat. Die übrigen Ratsherren sind zu der Überzeugung gekommen, dass er seine Entscheidung wohl nicht überdenken würde, so dass sie eine Neuwahl angesetzt haben.

Eopal ist durchaus bereit, Gäste zu empfangen, er will nur nicht über die Gründe seines Rücktritts sprechen. Je mehr er aber von den SC über ihre Ermittlungen hört, umso mitteilsamer wird er, da er mit ihren Zielen sympathisiert. Schließlich holt er einen Brief hervor, dessen gelbes Wachssiegel in Form eines Auges aufgebrochen ist. Er legt ihn auf seine Knie und erklärt, dass man ihm unmoralische Angebote gemacht habe, ihn mit Geld für ein bestimmtes Abstimmungsverhalten zu entlohnen. Er habe diese Angebote abgelehnt, doch schon bald kamen statt Angeboten erst Forderungen und dann Drohungen. Am Tag vor seinem Rücktritt erhielt er diesen Brief, in dem die Leben vieler seiner hiesigen Freunde bedroht wurden – man verlangte von ihm, entweder endlich zu gehorchen oder ohne Begründung sein Amt niederzulegen. Er ist bereit, den SC den Brief mit dem Ultimatum zu zeigen; Eopal weiß nicht um die Falle (siehe unten).

Bisher ist mit der Medusa Tsemani nur ein Bewerber für Eopals Ratssitz angetreten. Eopal sorgt sich um Sayaschto, seit ihm zu Ohren gekommen ist, dass jemand gesehen hätte, wie die Medusa einen Brief erhalten habe, der ebenfalls mit einem gelben Auge versiegelt war. Bei den Abstimmungen des Rates ist in manchen Fällen eine einheitliche Entscheidung fällig und in anderen eine Mehrheitsentscheidung, daher kann Eopal nicht mit Sicherheit sagen, ob andere Ratsherren bereits nach dem Willen des Erpressers abstimmen oder ob dieser nur eine einzige, abweichende Stimme benötigt. Der Bittsteller geht davon aus, dass der Distrikt in Gefahr sei, sollte Tsemani gewinnen, auch wenn die Medusa ihm stets als eine gute Person erschienen ist. Daher schlägt er vor, dass einer der SC sich um das Amt bewirbt. Der Sitz des Ratsherrn der Tore kann nur an jemanden gehen, der sich noch keine 20 Jahre in Axis aufhält, und auch wenn die SC nicht im Ansatz so viele Verbündete besitzen dürften wie Tsemani, könnten sie mit einem ansprechenden Wahlkampf die Wahl gewinnen. Eopal erklärt sich bereit, die SC zu beraten und sich um den anfallenden Papierkram zu kümmern, besteht aber darauf, sich von der Öffentlichkeit fernzuhalten, bis er sich sicher ist, dass er und seine Freunde nicht länger in Gefahr sind.

Falle: Eopals Brief trägt eine magische Falle, die ausgelöst wird, wenn er von jemand anderem als dem beabsichtigten Empfänger geöffnet oder gelesen wird. Die Falle fügt dem Ziel einen mentalen Schock zu und löscht den Inhalt des Briefes aus.

SIEGEL DES ABWEHRENDEN AUGES **HG 6**

EP 2.400

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKT

Auslöser Berührung oder Sicht (Alarm); **Rücksetzer** Keiner

Effekt Mentaler Rückschlag (1W6 Charismaschaden; WIL, SG 19, halbiert); Zaubereffekt (*Austilgen*)

DIE VERSCHWÖRER

Mehrere NSC haben bei Taldaris' Entführung zusammengearbeitet. Zu allen findest du im weiteren Verlauf Einzelheiten, aber die folgende Auflistung liefert dir eine kurze Zusammenfassung, um wen es sich handelt und was sie tun. Die SC könnten im Rahmen des 2. Teiles auf Hinweise stoßen, welche als Vorschau auf kommende Konfrontationen im 3. Teil mit diesen Gegnern dienen.

Der Stille Schatten (NB einzigartiger Schatten): Der Stille Schatten ist das Gehirn hinter der Operation. Er agiert am liebsten durch Agenten und Stellvertreter. Je mehr die SC seine Pläne aufdecken, umso mehr verliert er Norgorbers Gunst.

Hamal Kai (NB weibliche Hyakume): Diese große Geheimniskrämerin lebt zwar in Schattengrund, entsendet aber immer wieder winzige Augen, um die Fortschritte der Operation zu beobachten, mittels Erinnerungstransfer Anweisungen zu übermitteln und ihre Schachfiguren daran zu erinnern, dass sie sich gefälligst benehmen sollen. Die Hyakume spielt hinter den Kulissen eine wichtige Rolle bei der anstehenden Wahl (siehe „Anführer gesucht").

Tausend Namen (RB Verbesserter Bittsteller-Inquisitor des Norgorber 13): Dieser Bittsteller verbringt den 2. Teil des Kapitels hauptsächlich damit, erpresste Schachfiguren auszuspähen und zu besuchen, damit sie auf Linie bleiben.

Clacosic (NB männliche Verbesserte Schleimnaga): Dieser Naga überschätzt seine Bedeutung bei weitem und wird später im 2. Teil vom Stillen Schatten dahingehend manipuliert, Sayaschto und die SC anzugreifen (siehe Bereich **D4**).

Nibs (NB Gnomische Wandelnder Wurm-Druidin 13): Außer die SC zerstören sie vollständig schleicht Nibs zurück nach Schattengrund, um dort die SC zu attackieren (siehe Bereich **B6**)

Uiyat (RB Intellektverschlinger-Attentäterin 6): Dieser Körperdieb übernimmt systematisch die Kontrolle über Angehörige der Post und erhält die Illusion aufrecht, dass Taldaris noch lebt, aber geschäftlich unterwegs ist. Momentan haust sie im Körper des Wirbeldrachen Eantrapidas (siehe Bereich **C**).

ANFÜHRER GESUCHT

Die SC sind in Sayaschto völlig fremd. Dies hindert sie aber nicht daran, Freunde zu finden und ein neues Netzwerk aufzubauen. Erstens können sie problemlos Leute auftun, welche ihre Agenten aus Taldor nach Axis bringen für 100 GM pro Kopf. Sollte ein SC imstande sein, *Ebenenwechsel* zu wirken, kann er die Agenten für 10 GM pro Agent nach Axis bringen (dies sind die Reisekosten, die entstehen, um den Agenten von seinem Ankunftspunkt in Axis nach Sayaschto zu bringen). Alternativ kann ein SC mit der Operation Agenten rekrutieren vor Ort neue Leute finden – aufgrund der gewaltigen Anzahl qualifizierter Kandidaten rekrutiert er sogar die doppelte Anzahl an Agenten.

Die SC werden diese Hilfe brauchen. Nicht nur gilt es, drei Spuren zu folgen, nach dem Gespräch mit dem früheren Ratsherrn Eopal (siehe oben) wissen sie zudem, dass einer von ihnen sich um ein Amt bewerben kann, um so an beachtliche Ressourcen für die Suche nach Taldaris zu ge-

TSEMANIS WAHLKAMPF

Die Medusa Tsemani ist eine kompetente Kandidatin mit hinreichenden Erfahrungen als Führungspersönlichkeit. Sie besitzt zu Beginn die folgenden Facettenwerte:

Charme	Genie	Heldenmut	Opferbereitschaft	Klugheit	Listigkeit
4	3	2	2	4	3

Während jeder Personaphase erhält Tsemani 3 Punkte, welche sie zufällig verteilt. Sollten die SC sie zu einem Vergleich verleiten, wer besser eine bestimmte Facette verkörpert, fügt sie der fraglichen Facette wenigstens 1 Punkt hinzu. Sie will im Grunde einen sauberen Wahlkampf führen, allerdings mischen sich die norgorbergläubigen Verschwörer ein und können spezielle Ereignisse während bestimmter Phasen die Wahl dramatisch beeinflussen. Tsemani neigt zudem dazu, den Ton der SC widerzuspiegeln, und kann einen oder mehrere ihrer erlangten Punkte aufwenden, um den Gesamtpunktewert eines SC zu senken, als würde sie die Operation In Verruf bringen durchführen.

Phase 2: Norgorbergläubige Agenten sabotieren die Infrastruktur der Wahlkampagne der SC, indem sie Pamphlete zerstören, eine Bühne einreißen oder schlimmeres vollbringen. Ein paar Zeugen berichten, körperlose Augen in der Nähe schweben gesehen zu haben, ehe der Unfall eintrat. Der kandidierende SC erhält einen Malus von -5 auf Operationswürfe während dieser Phase.

Phase 3: In der Großen Rotunde findet ein wichtiges Straßenfest mit Essen und Musik statt, bei dem die Kandidaten Gelegenheit haben, eine Ansprache zu halten. Alle während dieser Phase erlangten oder verlorenen Punkte werden verdoppelt.

Phase 5: Norgorbergläubige Agenten verteilen Informationen über den kandidierenden SC, welche seinen Ruf zerstören sollen – im Idealfall handelt es sich um Informationen zu einer beschämenden, wahren Handlung, die er in einer früheren Phase des Wahlkampfes begangen hat. Alternativ bringen die Agenten den ungehobeltesten, verstorbenen Verwandten des SC dazu, zu Besuch zu kommen und peinliche Geschichten zu erzählen. Dies spricht sich rasch im Distrikt herum und der SC verliert 1 Facettenrang und 2 Facettenpunkte, die am ehesten mit diesem Geschehen assoziiert werden können.

Phase 6: Tsemani erhält eine große (und verdächtige) anonyme Wahlkampfspende, die es ihr ermöglicht, eine große Zusammenkunft zu veranstalten, um Wähler anzulocken. Sie erhält in dieser Phase 1 zusätzlichen Punkt.

Letzte Phase: Nach der vorletzten Personaphase beginnt der norgorbertreue Naga Clacosic einen waghalsigen Angriff, um die SC anzulocken und zu töten – siehe Bereich **C** auf Seite 90.

langen. Eine beliebige Anzahl an SC kann sich um den Sitz des Ratsherrn der Tore bewerben, doch am effektivsten ist es, wenn nur einer sich zur Wahl stellt und die übrigen ihn unterstützen.

Die Gegenkandidatin der SC ist **Tsemani** (RN weibliche Medusa), diese ist vor vier Jahren nach Axis ausgewandert und besitzt nun eine gutgehende Landschaftsgärtnerei. Sie weiß nicht, dass ein dem Rufmörder treuer Zirkel von Verschwörern aktiv die Wahl beeinflusst. Dieselben Übeltäter, welche Taldaris entführt haben, haben den vorherigen Ratsherrn Eopal zum Rücktritt getrieben und finanzieren nun ihren Wahlkampf, um jemanden auf eine wichtige Position zu bringen, den sie später manipulieren können.

Die Wahl ist eine Erweiterung des Untersystems für Agenten, welches du im ersten Band der Kampagne im Artikel „Sendboten des Wandels“ findest. Sie kann so viel oder so wenig Rampenlicht einnehmen, wie die Gruppe es vorzieht. Die Wahl dauert insgesamt 7-10 Personaphasen (10 Phasen – die Anzahl an Phasen, die die SC in Pilzenport verbraucht haben) bis zum Ende des 2. Teils dieses Kapitels. Am Ende der letzten Phase geben die Bürger von Sayaschto ihre Stimmen ab.

Verlauf des Wahlkampfes: Der Erfolg eines Kandidaten hängt von seiner Fähigkeit ab, seine Wähler anzusprechen, indem er die sechs Facetten des Personasystems nutzt. Im Lauf des Wahlkampfes erhält oder verliert ein SC Punkte für diese Facetten. Der Kandidat, der am Ende bei wenigstens vier Facetten in Führung liegt, gewinnt die Wahl. Diese Facettenpunkte werden unabhängig von den Facettenrängen eines SC behandelt, allerdings beeinflusst die Anzahl der Facettenränge die erlangten Punkte. Auf diese Weise kann der SC Punkte erhalten oder verlieren, ohne dass dies auf dramatische Weise seine Facettenränge beeinflusst.

Anfangspunkte: Ein Kandidat beginnt mit 1 Facettenpunkt für jede Facette plus 1 weiterer Punkt pro 2 Ränge in der fraglichen Facette (z.B. 3 Charmepunkte bei 5 Facettenrängen in Charme). Sollte der Kandidat von Rechtschaffener Gesinnung sein, erhält er 1 weiteren, frei verteilbaren Punkt (oder 2 Punkte, sollte er über eine starke Rechtschaffene Aura verfügen wie z.B. im Falle eines Klerikers oder Paladins). Eine Chaotische Gesinnung dagegen reduziert die beiden höchsten Startfacettenwerte um jeweils 1 (oder alle Startfacettenwerte, sollte der SC eine starke Chaotische Aura besitzen).

Tsemanis Startwerte findest du im Kasten zum Wahlkampf.

Punkte erlangen: Ein kandidierender SC kann weitere Punkte auf mehreren Wegen erlangen. Erstens erlangt er 1 Facettenpunkt, wann immer er den Rang der fraglichen Facette erhöht. Zweitens besteht eine Chance von 50%, dass er 1 Facettenpunkt für eine seiner Facetten erlangt, wenn ein nichtkandidierender SC seinen Rang in der fraglichen Facette erhöht. Drittens kann ein Kandidat als Folge der Operationen Beeindruckende Beinarbeit und In Verruf bringen Punkte erlangen oder verlieren. Letztendlich können sich auch noch besondere Ereignisse während des Wahlkampfes auf die Punktestände auswirken.

Einfache Operationen: Die folgenden zusätzlichen Operationen stehen während des Wahlkampfes zu Verfügung:

Beeindruckende Beinarbeit (beliebige Facette): Du und deine Agenten halten Ansprachen, ihr schüttelt Hände, badet in der Menge und motiviert Wähler durch Nutzung der gewählten Facette. Der SG des Operationswurfes ist 15 + Anzahl an Punkten des Kandidaten in der fraglichen Facette. Bei Erfolg erlangt der Kandidat 1 Facettenpunkt für die Facette; übersteigt der Wurf den SG um 5 oder mehr, erhält der Kandidat stattdessen 2 Punkte.

In Verruf bringen (Charme oder Listigkeit): Du und deine Agenten weisen auf die Fehlschläge und Schwachstellen eines gegnerischen Kandidaten hin und machen selbst aus zweifelhaften Informationen verdammende Nachrichten. Der SG des Operationswurfes ist 15 + Anzahl der Facetten-



punkte des Zielkandidaten in der gewählten Facette. Bei Erfolg verliert der Kandidat 1 Facettenpunkt für diese Facette; gelingt der Wurf um 5 oder mehr, verliert er stattdessen 2 Facettenpunkte (dies kann die Zahl der Punkte in einer Facette nicht unter 0 reduzieren).

Umfrage (Charme, Genie, Klugheit oder Listigkeit): Deine Agenten befragen systematisch die Wähler, um zu erfahren, was sie über die Kandidaten denken. Der SG des Operationswurfes, um die Anzahl der Facettenpunkte in einer Facette zu erfahren, ist 10. Pro 5, um die du den SG übertriffst, erfährst du den Punktestand in einer weiteren Facette. Misslingt der Operationswurf, liegt das erfahrene Ergebnis pro angebrochene 5 Punkte unter dem SG um 1W4 nach oben oder unten daneben. Der SL kann diesen Operationswurf verborgen ablegen.

Kapital: Gibt ein SC Geld für den Wahlkampf aus, kann er größere Mengen anlocken und mehr Werbematerial verteilen. Pro 100 GM, die ein SC vor einer Beeindruckende Beinarbeit- oder In Verruf bringen-Operation aufwendet, erhält er einen kumulativen Bonus von +1 auf den Wurf (maximal +5).

Politik: Viele Begegnungen im 2. Teil enthalten einen Politikeintrag; dieser führt Einzelheiten auf, wie die Taten der SC zum Erfolg ihres Kandidaten beitragen können. Wenn die SC Herausforderungen in Sayaschto überwinden, kannst du ihnen möglicherweise einen weiteren Bonus von +1 oder +2 auf ihre Operationswürfe zugestehen basierend auf exzellentem Rollenspiel, schamloser Selbstbewerbung oder anderen Verhaltensweisen.

Tempo: Die Zeit für den Wahlkampf ist kurz und deckt etwa zwei Wochen ab. Die SC haben also genug Zeit für ihre laufenden Ermittlungen. Sollte der Zeitraum für manche Gruppen zu groß oder zu klein sein, kannst du ihn entsprechend anpassen und die Wahl in einer Woche oder auch in einem Monat stattfinden lassen. Beachte nur, dass die Personaphasen gegebenenfalls auch sehr kurz ausfallen könnten.

Anpassung: Sollte die Gruppe mehr als vier Spieler umfassen, können die SC Tsemani schnell überholen. Ziehe in Erwägung, in diesem Fall der Medusa 4 Punkte pro Phase zu geben statt 3 Punkten.

Gleichstand: Sollten die führenden Kandidaten in Bezug auf die erreichten Punkte bei vier Facetten gleichauf sein (dies müssen nicht jeweils dieselben Facetten sein), so rechne alle Facettenpunkte zusammen; wer mehr hat, gewinnt. Sollte es hier erneut einen Gleichstand geben, lässt das Wahlkomitee die Stimmen neu auszählen und stellt dann fest, dass der SC-Kandidat ganz knapp gewonnen hat.

Alternatives Ende: Falls die SC überzeugende Beweise zusammentragen können, dass Norgorbers Anhänger die Wahl manipulieren, diese Tsemani vorlegen, von der Operation In Verruf bringen keinen Gebrauch gemacht haben und einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 25 ablegen, erkennt die Medusa, in welchem Ausmaß sie manipuliert wurde, und bietet an, ihre Kandidatur niederzulegen. Überzeugende Beweise sind die Gesamtheit der Schriftstücke in Uiyats Besitz (siehe Bereich **C**) und wenigstens zwei Operationswürfe zum Sammeln von Informationen gegen SG 20 hinsichtlich Taldaris' Verschwinden oder Manipulation der Wahl. Der SL kann noch andere Dinge als Beweise zulassen.

Schätze: Sollten die SC die Wahl gewinnen, erhält der Sieger das *Zepter der Tore*; dieses Zauberzepter funktioniert wie ein *Zepter des Lehnsherrn*[ARK], doch anstelle einem SC mit dem Talent Anführen weitere Vorteile zu verleihen, verschafft es dem Träger einen Bonus von +2 auf alle Operationswürfe.

Entwicklung: Wenn die SC die Wahl gewinnen, können sie auf viele Ressourcen des Distrikts zurückgreifen (siehe Leutnant Fanalyx' Eintrag in der NSC-Galerie).

Belohnung: Wenn die SC die Wahl gewinnen, so belohne sie mit 51.200 EP. Sollten sie dagegen verlieren, aber bei wenigstens zwei Facetten mehr Punkte besitzen als der Gegenkandidat bei seinen beiden höchsten Facetten, so belohne sie stattdessen mit 25.600 EP.

SPUR#2: EINE VERABREDUNG MIT DEM TOD

Wie von Fanalyx bereits bemerkt, tauchen kaum Untote in Sayaschto auf. Ein SC kann aber mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 27 oder 1W4+1 Stunden Befragen der Einheimischen erkennen, dass das Skelett aus der Vision auch ein Schinigami sein könnte. Die mächtigen und makabren Herolde des Todes sind in Axis heimisch und arbeiten oft mit Seelenbegleitern zusammen. Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informationen sammeln gegen SG 25 (oder SG 20, sollte zuvor der Wurf für Wissen [Die Ebenen] gelungen sein) kann der SC erfahren, dass ein Schinigami Pakhtils Yaschtgeschäft frequentiert. Pakhtil, der Betreiber, ist ein geschäftiger Azer, der sich rühmt, den frischesten Yascht im Distrikt zu brauen (siehe auch den Regionalartikel zu Sayaschto im Anhang dieses Bandes).

Seit über zehntausend Jahren verfolgt **Qarit** (RN männlicher Schinigami[MHB III]) gefährliche Flüchtige, Schänder der Natur und jene, die auf unnatürliche Weise den Tod von sich fernhalten. Vor gut 6.000 Jahren führten ihn Neuigkeiten über einen unaufhaltsamen Kriegsherrn an die östlichen Gestade der golarischen Inneren See. Qarit erwartete, einen blutgetränkten General und eine verheerte Landschaft vorzufinden, traf stattdessen aber auf einen nachdenklichen Fürsten, welcher dem Schinigami nicht mit Furcht, sondern Philosophie begegnete. Überrascht ließ Qarit sich auf ein langes Gespräch ein und erkannte, dass dieser Fürst nicht Zerstörung, sondern Frieden über seinen Teil der Welt bringen würde. Die beiden tauschten Geschenke der Freundschaft aus – dies ging in die taldanischen Legenden als drei Lilien ein, welche gegen 90 Jahre voller Gesundheit und Wohlstand eingetauscht wurden. Auch wenn Qarit sich nicht daran erinnert, Taldaris mit Langlebigkeit beschenkt zu haben, findet er die menschliche Mythologie doch recht amüsant.

Nach Taldaris' Tod und Ankunft in Axis als Bittsteller trafen er und Qarit sich wieder und wurden zu engen Freunden, welche sich regelmäßig trafen, diskutierten und Neuigkeiten beim Yascht austauschten. Die Treffen wurden seltener, nachdem Taldaris zu einem Unvermeidbaren geworden war, trotzdem bewahrten sie auch über die Distanz hinweg ihre Kameradschaft. Seit ihrem letzten Treffen sind Jahre vergangen – unter Unsterblichen kein nennenswerter Zeitraum – und Qarit geht davon aus, dass sein Freund entweder ganz im Bann seiner Arbeit steht oder während seiner Pflichterfüllung zerstört wurde. Der Schinigami kann zwar keine aktuellen Hinweise zu Taldaris' Aufenthaltsort liefern, besitzt aber eines der letzten Relikte des Ersten Kaisers: eine Haarlocke, welche um die vertrockneten Lilien gewunden ist, die Qarit in einer verkorkten Kristallphiole um den Hals trägt.

Die SC treffen Qarit im hinteren Bereich von Pakhtils Café an, wo er in einem bequemen Sessel ausruht. Aufgrund des kulturellen Tabus, Yascht nicht mit Fremden zu trinken, deckt er seine Tasse mit einer Untertasse ab, wenn sich die SC ihm nähern, um sie anzuhören. Der Schinigami hat einen trockenen Sinn für Humor und ist recht umgänglich. Dass Taldaris entführt worden sein könnte, beunruhigt ihn sehr, auch wenn man sich schon vor langer Zeit darauf geeinigt hat, sich nicht in die Angelegenheiten des jeweils anderen einzumischen. Nachdem Qarit mehr über die SC erfahren hat, ist er bereit, ihnen bei der Suche nach dem vermissten Unvermeidbaren zu helfen. Im Allgemeinen zieht er es vor, Fragen zu stellen, damit jeder seine eigenen Antworten finden kann, was er als sehr wichtig erachtet. Zuerst fragt er, warum die SC Taldaris finden müssen. Dann fragt er, was sie bisher in Erfahrung gebracht haben.

Schließlich konzentriert er sich auf einen oder zwei SC, welche ihn besonders faszinieren. Dies ist entweder der SC; welcher sich um den Ratssitz bewirbt, oder ein SC, der bereits einmal gestorben und ins Leben zurückgekehrt ist. Im letzteren Fall fragt er nach den Erfahrungen des SC mit dem Tod, dem Fluss der Seelen, Furcht, Schmerz und mehr, da er weiß, dass der Vorgang zugleich traumatisch und erleuchtend sein kann. Einerseits ist er professionell an den Antworten interessiert, andererseits kann er aber auch als Therapeut einem SC helfen, mit einem der außergewöhnlichsten Ereignisse in der Karriere eines SC zurechtzukommen. Sollte noch keiner der SC gestorben sein, lädt Qarit einen ihn interessierenden SC stattdessen auf eine Tasse Yascht ein, um im Bodensatz zu lesen und ihm eine Prophezeiung zu seinem Tod zu machen. Der Schinigami besitzt keine seherischen Kräfte – wenn er den Bodensatz auf die Untertasse schüttet und mit dem SC nach symbolischen Zeichen sucht, schaut er mehr darauf, welches Verständnis dieser Charakter besitzt und wie seine Selbstreflexion ausgeprägt ist.

Qarit kann den SC über das Leben des Ersten Kaisers nach seinem Tod berichten. Er kann auch Hinweise geben, um die Ermittlungen der SC zu unterstützen, sollten sie in einer Sackgasse landen. Aufgrund seiner fatalistischen Einstellung und seiner Berufstätigkeit ist er aber nicht an direkter Intervention interessiert.

Entwicklung: Solange die SC höflich und nicht sonderlich gedankenlos auftreten, vertraut Qarit ihnen sein Erinnerungsstück an Taldaris an, welches als mächtiger Fokus für Erkenntnismagie dienen kann. Er rät den SC zudem, möglichst viele Hinweise zu sammeln, ehe sie aufbrechen, um seinen Freund zu retten, damit sie nicht von den Entführern genarrt werden können. Selbst wenn die SC einen schlechten ersten Eindruck machen sollten, können sie Qarit ein paar Tage später hier wieder antreffen und es erneut versuchen.

Politik: Sollte sich einer der SC als Ratsherr bewerben, stärkt es seinen Ruf, wenn man ihn beim Gespräch mit einer beeindruckenden Gestalt wie Qarit sehen kann. Solange der Kandidat besonders einsichtige Bemerkungen macht, auf faszinierende Weise über Philosophie diskutiert oder sich anderweitig gut schlägt, erlangt er einen Situationsbonus von +2 auf einen Wurf, um seinen Charme-, Genie- oder Klugheitsrang während einer Personaphase in Axis zu verbessern.

Belohnung: Sofern die SC beim ersten Treffen mit Qarit einen guten Eindruck machen, belohne sie mit 19.200 EP. Sollten sie einen schlechten Eindruck machen, aber später doch noch seine Hilfe erlangen, so belohne sie stattdessen mit 12.800 EP.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 2
Kapitel 4 Das Auge des Löwen
Kapitel 5 Der Erste Löwe
Hintergrund
Teil 1 Taldaris' Mantel
Teil 2 Die Last der Wahrheit
Teil 3 Dämmertiefen
Kapitel 6 Der Löwenthron
Fortführung der Kampagne
NSC
Kaiserliche Legenden
Regionalbeschreibungen
Die Klingen des Löwen
Die Ulfenwache
Bestiarium

SPUR#3: VERSCHWINDENDE LEGENDEN

So wie die Ätherebene als Überträger für Gefühle und Träume dient, ist die Astralebene eine Matrix für machtvolle Gedanken. Wenn außergewöhnliche Kreaturen außergewöhnliche Taten vollbringen, die in außergewöhnlichen Geschichten wiedergegeben werden, erzeugen die Vorstellungen der Allgemeinheit zu diesen Kreaturen einen Abdruck auf der Astralebene und erschaffen ein Echo der Größe dieser Helden. Dies bezeichnet man als Astrale Legenden. Die meisten Astralen Legenden erscheinen als kleinere Sternbilder, die leicht angesichts der anderen Sterne der Astralebene übersehen werden können. Wenn ein Medium sich an einen Geist wendet, reagiert die dazugehörige Legende jedoch und strahlt machtvoll auf. Taldaris' Astrale Legende trieb jahrtausendelang durch die Astralebene, ist nun aber auch verschwunden. Dies steht nicht in Bezug zu Taldaris' Entführung, sondern geht auf die Schwestern der Schwelgerischen Träume zurück, jene Nachtvetteln, die im Auftrag des Kreises der Makellosen handeln. Die Nachtvetteln nahmen jedoch mit dem Stillen Schatten Kontakt auf und sicherten sich seine Hilfe beim Sabotieren von Nachforschungen. Die Astralebene ist allerdings von bestimmten Orten der Äußeren Ebenen aus sichtbar, so wie man von Golarion aus den Sternenhimmel betrachten kann. Das beschädigte Sternbild des Taldaris alarmierte den Astronomen **Nabil** (RN männliche Verbesserte Seelengebundene Puppe[MHB II]), der Schlimmes vermutet. Zunächst beriet er sich schriftlich mit anderen Kollegen und erhielt von diesen zuerst auch Bestätigungen seiner Beobachtungen. Dann aber brach jede Korrespondenz ab – Hamal Kai (siehe Seite 103) war auf ihn aufmerksam geworden und hatte sein Interesse am Sternbild mit Ermittlungen hinsichtlich des entführten Ersten Kaisers verwechselt. Um den viel zu neugierigen Akademiker auszuschalten, gab die Hyakume einen anonymen Hinweis an einen lokalen Maruten namens Yortraru, dass Nabil ein Konstrukt sei, welches seine Existenz künstlich verlängere. Der Marut nahm die Herausforderung an und jagt die Seelengebundene Puppe nun schon seit über einem Monat unermüdlich und gnadenlos.

Nabil hat wiederholt vergeblich versucht, mit Yortraru zu sprechen. Die Suche nach der Seelengebundenen Puppe führt zunächst zu den Resten jenes zerstörten Reihenhauses, in dem Nabil gewohnt hat. Nachbarn können berichten, dass ein Unvermeidbarer für die Zerstörungen verantwortlich ist. Jeder hier geht davon aus, dass Nabil mittlerweile eingefangen wurde. Wenden sich die SC an Leutnant Fanalyx, findet diese aber keine Aufzeichnungen über eine Festnahme. Die SC können Nabil mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie, Überlebenskunst oder Wissen (Lokales) gegen SG 30 aufspüren, dies erfordert 1W4+1 Stunden. Alternativ können sie ihn mittels eines Operationswurfes für Informationen sammeln gegen SG 20 oder der Hilfe des Ordens der Dachrinnen (siehe Seite 84) finden. Zauber wie *Kreatur aufspüren* funktionieren wahrscheinlich nicht, da die Puppe regelmäßig Zuflucht im fließenden Wasser der Kanäle sucht.

Entwicklung: Sobald die SC Nabils Aufenthaltsort gefunden haben, können sie ihn nach Belieben stellen und die folgende Begegnung beginnen:



Nichtsanktionierte Unsterblichkeit (HG 15)

Nabil versteckt sich in der Nähe der Großen Rotunde, der kreisförmigen Kreuzung der drei wichtigsten Kanäle von Sayaschto. Das fließende Wasser hilft ihm dabei, konventionellen Erkenntniszaubern zu entgehen. Sollte sein Verfolger ihm zu nahe kommen, weicht er in eines der nahen Lagerhäuser oder Geschäfte aus. Die SC können ihn an jedem dieser Orte leicht aufspüren.

Nabil sucht verzweifelt Hilfe. Er wollte nie zu einer Seelengebundenen Puppe werden, doch soweit er seine Vergangenheit zusammenstückeln konnte, gehörte das Seelenfragment in ihm einst einem Zauberkundigen, dessen rachsüchtige Gegner ihn in diesem künstlichen Leib versiegelten. Er besitzt keine Erinnerungen an sein vergangenes Leben; nur seine Liebe zur Astronomie ist ihm geblieben. Und nun versucht ein Marut ihn zu zerstören, weil er das Verbrechen der reinen Existenz begangen haben soll! Nabil benötigt Schutz – entweder muss jemand den ihn jagenden Unvermeidbaren zerstören oder ihn davon überzeugen, dass Nabil zerstört wurde (Nabil hat einen überzeugenden falschen Seelenfokus, den man Yortraru als Beweis vorlegen kann). Die Seelengebundene Puppe besteht darauf, dass die SC dies erledigen, im Gegenzug ist er dann bereit, ihr astronomisches Rätsel zu interpretieren.

Kreaturen: Die SC haben kaum Zeit zum Verhandeln und Planen, ehe der Marut eintrifft. Yortraru erklärt, dass sich die Seelengebundene Puppe Nabil in der Nähe befände und er der Ansicht sei, dass die SC erforderliche Informationen zu ihrer Festnahme besäßen. Die SC können versuchen, den Marut auszutricksen, wobei es schwierig ist, eine solche Kreatur überzeugend zu belügen. Sollte er die SC beim Lügen ertappen, erinnert er sie an die schweren Konsequenzen, wenn man einem Verbrecher hilft und Meineide leistet. Sollte er die SC bei einer weiteren Lüge erwischen, greift er an.

Theoretisch könnten die SC Nabil übergeben und dennoch an die gesuchten Informationen gelangen. Hierzu müssten sie den Marut davon überzeugen, die SC das Seelenfragment studieren zu lassen, damit sie die gesuchten Informationen extrahieren können, ehe es pulverisiert wird (Diplomatie SG 27). Dieser Prozess erfordert einen Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen gefolgt von *Einflüsterung* oder *Mit Toten sprechen*, um eine kurze Befragung durchführen zu können. Sofern die SC dazu nicht imstande sind, kann Fanalyx ihnen jemanden nennen, der es für 250 GM tut – sie betrachtet dieses Vorgehen aber als äußerst unorthodox und geschmacklos.

NABIL **HG 3**

EP 800

RN Verbesserte Seelengebundene Puppe (*MHB II*, S. 228, 293)

TP 19

YORTRARU **HG 15**

EP 51.200

Marut-Unvermeidbarer (*MHB II*, S. 267)

TP 214

Entwicklung: Sowie die SC Yortraru besiegt oder getäuscht haben, erklärt Nabil ihnen, dass ihm erstmals vor einigen Monaten eine Störung im Sternbild des Löwenritters aufgefallen sei, eine kleinere Astralkonstellation, die man mit bloßem Auge nicht sehen könne. Weitere Studien ergaben, dass die Sterne des Sternbildes verschwanden. Seine Versuche, von Kollegen Informationen zu erhalten, wurden von seinem unerwarteten Jäger unterbrochen. Falls die SC das Sternbild beschreiben oder aufmalen, welches sie während der Vision gesehen haben, kann Nabil ihnen bestätigen, dass es sich um den Löwenritter handelt, und ihnen die beschädigte Konstellation sogar mit seinem Teleskop zeigen. Sofern die SC *Ebenenwechsel* wirken können, ersetzen Nabils mathematische Karten die Stimmgabel, die normalerweise für den Zauber nötig ist, so dass sie vor Ort ermitteln können (siehe unten, Geraubte Sterne). Sollte kein SC *Ebenenwechsel* wirken können, gibt es in Sayaschto mehrere Zauberkundige, welche Reisende für 900 GM pro Gruppe auf die Astralebene und zurück bringen.

Nabil hat einen Brief bei sich mit einem gebrochenen Wachssiegel, das ein Auge zeigt. Wie die Siegel auf den anderen Briefen (siehe Seite 80), soll es die Schrift austilgen und der lesenden Kreatur einen mentalen Schock zufügen, sofern es nicht der beabsichtigte Empfänger ist. Nabil kennt den Inhalt der Nachricht auswendig: „Schau woanders hin. So wie Sterne sterben können, können auch Spielzeuge zerbrochen werden."

Geraubte Sterne (HG 16)

Wie vorhergesagt treffen die SC wenige Kilometer vom Sternbild entfernt ein, dass sie in der Ferne sehen können. Die Formation besteht aus mehreren Lichtern, die verblassenden Sternen ähneln, in Wahrheit aber aus konzentrierter astraler Masse bestehen – mächtigen Erinnerungen, die von Gedanken und Glauben zusammengepresst werden, bis sie strahlend aufleuchten. Das Muster erschafft das Abbild eines Humanoiden mit einem Löwenfellumhang; das Sternbild bedeckt etwa 7,7 km².

Kreaturen: Die Schwestern der Schwelgerischen Träume haben einen mächtigen Beauftragten zurückgelassen, der sich um jeden kümmern soll, der zu ihren Manipulationen an Astralen Legenden Nachforschungen anstellt: einen Astradaimonen, welcher sich im Staub eines der größeren Asteroiden verbirgt, die zwischen den Sternen herumtreiben. Er versucht, jeden zu vertreiben, der sich nähert, um das Sternbild zu untersuchen. Sollte ihm dies nicht gelingen, teleportiert er mitten unter die Eindringlinge und greift an.

ASTRADAIMON **HG 16**

EP 76.800

TP 212 (*MHB II*, S. 56)

Schätze: Nabil studiert die Astrale Legende eifrig aus der Nähe und nutzt immer wieder eine Kristalllinse, um besser sehen zu können. Dabei erklärt er, Taldaris möglicherweise besser nachspüren zu können, wenn er die Linse auf die Signatur seiner Astralen Legende einstimmt. Dies sei keine unfehlbare Lösung, wie er warnt, wohl aber ein praktisches Werkzeug. Nach weiteren Messungen übergibt er seine auf Taldaris eingestimmte *Suchlinse* zum Dank den SC.

Entwicklung: Die Astrale Legende weist schwere Anzeichen für Verfall auf, welche die SC analysieren können wie den Tatort eines Verbrechens. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Die Ebenen) oder Zauberkunde gegen SG 22 kann ein SC erkennen, dass jemand vorsätzlich die Stätte beschädigt hat. Da die Astralebene aber zeitlos ist, kann man nur schwer sagen, wann es geschehen ist. Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen, Wahrnehmung oder Wissen (Die Ebenen) gegen SG 25 kann ein SC einen faustgroßen Lichtklumpen aus verdichteten Gedanken finden, den die Schwestern der Schwelgerischen Träume ungewollt zurückgelassen haben, als sie hier wichtige Elemente der Legende entwendet haben. Wenn ein SC den Klumpen berührt und sich konzentriert, kann ein SC sich durch die zurückgelassenen, wirren Erinnerungen wühlen, um Estella, Illumia und Magilla zu sehen, jene Vetteln, mit denen sie bereits im 4. Kapitel zu tun hatten. Sie murmeln unter sich: „Und ein letzter Kaiser, um Mut und Ehrfurcht zu erlangen." Dabei versiegeln sie die Lichter des Löwenritters in ihren Herzsteinen und erklären dann stolz: „Lang lebe der von den Toten zurückgekehrte Kaiser."

Der Astradaimon weiß praktisch gar nichts über die Pläne der Vetteln – er ist nur ein Söldner, der für seine Dienste bestens mit gestohlenen Seelen bezahlt wurde.

Politik: Verbreitet sich die Geschichte von der Reise der SC auf die Astralebene und ihrer Bemühungen zum Schutz einer alten Legende, verschafft ihnen dies Beliebtheit und verleiht jedem von ihnen einen Situationsbonus von +2 auf einen Wurf zum Erhöhen des Facettenranges in Heldenmut während einer Personaphase in Axis. Zugleich zieht dies aber auch Aufmerksamkeit auf Nabil. Sollten die SC Nabil stattdessen bitten, in aller Stille die Geschichte zu verbreiten, erhält jeder SC einen Situationsbonus von +2 auf einen Wurf zum Anheben seines Facettenranges in Genie, Klugheit oder Listigkeit während einer Personaphase in Axis.

SPUR#4: DIE KÖNIGE DER DÄCHER (HG 12)

Affen dienen schon lange als Abadars heilige Tiere, sind sie doch erfinderisch, einfallsreich und gesellig. Daher leben auch Herden von ihnen in der Ewigen Stadt. Eine Herde Resoluter[MHB II] Feuertamarine (Spielwerte wie Affen) namens der Orden der Dachrinnen beansprucht schon lange Sayaschtos Dächer als Revier. Dabei hilft den Affen ihr tollkühnes Auftreten und der Umstand, dass sie vom ehrwürdigen Obersten Knappen **Saip** (RN Erweckter Resoluter[MHB II] Tamarin-Kleriker des Abadar 3) angeführt werden. Auch wenn die Affen manchmal Unfug treiben, respektieren die Einheimischen den Orden der Dachrinnen und stellen regelmäßig Essensgeschenke auf Fensterbänke. Im Gegenzug halten die Primaten nach Kriminellen Ausschau, überbringen Nachrichten und machen kleinere Botengänge. Der

Bittsteller Taldaris fand die Affen bezaubernd und stellte auch nach seiner Wandlung zum Unvermeidbaren weiterhin Speisen und andere Gaben hinaus. Als Dank für eine Großtat schenkte er ihnen sogar jenen Ring, den er als Kaiser getragen hatte. Jeder Erste Knappe hat tief berührt seitdem dieses Geschenk voller Stolz getragen und bewacht.

Eigentlich lief über Generationen hinweg alles bestens, doch dann trat eine weitere Partei auf die Bühne des Geschehens: Ein rauer Schwarm Resoluter Nymphensittiche, der sich selbst die Könige der Dächer nennt, ist vor kurzem nach Sayaschto umgezogen. Binnen eines Monats haben sie für gehöriges Chaos gesorgt, stehlen sie doch zum Trocknen hinaus gelegte Yaschtoma-Saatkörner, krähen triumphierend den ganzen Tag und erleichtern sich auf jeden, der sie deswegen beschimpft. Der Orden der Dachrinnen hat versucht, die Eindringlinge zu verjagen, jedoch erwiesen diese sich als schlauer und konnten beim letzten Geplänkel sogar Taldaris' Ring erbeuten, was die Moral der Affen am Boden zerstört hat.

Die Affen sind momentan zwar nicht ganz so allgegenwärtig wie früher, aber dennoch leicht zu finden. Viele Bürger kennen zudem ein paar einfache Handzeichen, welche die Affen erkennen, darunter „Anführer" und „Reden". Erlangen die SC die Aufmerksamkeit eines Tamarins, beobachtet er sie aufmerksam; sollten sie ihm nun noch eine Leckerei geben, eilt er sodann los, um die Nachricht zu überbringen. Der Erste Knappe stöbert die SC ein paar Stunden in Begleitung eines großen Gefolges aus Affen auf, um sich anzuhören, was sie zu sagen haben. Er weiß, dass ein paar seltsame Gestalten in der Nähe von Taldaris' Haus gesichtet wurden, hat dem aber bisher keine Bedeutung beigemessen. Der Gedanke, dass Taldaris, der alte Freund der Affen, vermisst wird, ist für Saip ungeheuerlich, so dass er die Hilfe seiner Leute anbietet. Die Affen halten gern im Distrikt nach Spuren und Hinweisen Ausschau und nutzen auch ihre Kontakte zu anderen Herden in anderen Distrikten. Ebenso könnte man sie überreden, den SC Taldaris' Ring vorübergehend zu überlassen, jedoch befindet dieser sich gegenwärtig im Besitz der elenden Könige der Dächer. Diese tückischen Vögel sind den Affen im Kampf überlegen. Doch sollten die SC sie besiegen können, so sollen sie den Ring so lange haben können, wie sie ihn brauchen!

Diese Begegnung kann überall in der Stadt erfolgen.

Kreaturen: Die Könige der Lüfte sind kein einfacher Schwarm frecher Papageienvögel – es handelt sich vielmehr um einen Bewusstseinsschwarm, der sich als unangefochtene Macht der oberen Etagen von Sayaschto etablieren will. Wie bei anderen Bewusstseinsschwärmen dient einer der Nymphensittiche als Bewusstseinsnexus, welcher die vielen Tiere miteinander verbindet. Nachdem der Schwarm Taldaris' Ring erbeutet hatte, war er tagelang aufgeregt. Nun trägt der Nexus den für einen Menschenfinger gefertigten Ring wie ein Krönchen auf dem Kopf. Trotz dieser jüngsten Erfolge haben die Nymphensittiche aber keine Freunde im Distrikt. Der Rat hat mittlerweile per Dekret verabschiedet, dass die Bewohner erforderliche Verteidigungshandlungen gegen die Vögel durchführen dürfen und wer die Vögel töten oder dauerhaft vertreiben kann, dem winkt eine Belohnung von 250 GM. Solange die SC also darauf achten, dass keine Unschuldigen ins Kreuzfeuer geraten, haben sie recht freie Hand bei der Bekämpfung des Schwarms.

SUCHLINSE

Diese Kombination aus Teleskop und Wahrsagerlinse ist Nabils eigene Erfindung und für verschiedene Zwecke geeignet.

SUCHLINSE		**PREIS** 20.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Augen oder Keiner	ZS 11	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		



Dieses Teleskop kann als Volle Aktion eingestellt werden und vergrößert um den Faktor 2 bis 250. Der Benutzer erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Wissen (Geographie), wenn er mit der Gerätschaft die Sterne, Planeten und andere Himmelskörper studiert.

Als Volle Aktion kann der Benutzer ferner die beiden Linsen zusammendrücken und die Gerätschaft derart zusammenschieben, dass die Linse im Ausrüstungsplatz Augen getragen werden kann. In dieser Form verleiht die Linse einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Schätzen, Überlebenskunst und Wahrnehmung zum Spuren folgen. Ein Mal pro Woche kann der Benutzer nachdem er die Besitztümer oder Spuren einer Kreatur studiert hat, diese als seine Beute bestimmen. Sollte der Träger bereits über die Fähigkeit Beute verfügen, verleiht ihm die Linse stattdessen die Möglichkeit, auch Kreaturen als seine Beute zu bestimmen, welche nicht zu seinen Erzfeinden gehören.

Die von Nabil erhaltene *Suchlinse* ist auf Taldaris justiert und behandelt diesen als ihre Beute, bis die Einstellung geändert wird.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 10.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hellhören/Hellsehen, Wahrer Blick*	

Auf der anderen Seite ist es nicht erforderlich, dem Schwarm Schaden zuzufügen. Die Könige der Dächer haben eine Anfangseinstellung von Unfreundlich und ziehen es vor, außer Reichweite zu hocken, während sie mit den SC sprechen. Jeder Vorschlag, den Ring zu übergeben oder Sayaschto zu verlassen, beleidigt den Schwarm und generiert einen Malus von -10 auf Fertigkeitswürfe zum Überzeugen der Nymphensittiche. Zudem nutzt der Schwarm *Zone der Wahrheit*, um Vorschläge zu überprüfen, die ihm riskant erscheinen.

Alternativ können die SC mit dem Orden der Dachrinnen einen Überfall planen, bei dem SC den Nexusvogel identifizieren und den Schwarm ablenken, während die Affen sich annähern und den Ring zurückholen – dies wird aber durch die Fähigkeit Gedankengespür des Schwarms sehr erschwert. Geh davon aus, dass die Affen einen Modifikator für Heimlichkeit von +16 besitzen und die Vögel einen Situationsbonus von +10 auf ihren Fertigkeitswurf für Wahrnehmung zum Bemerken denkender Wesen innerhalb von 18 m erhalten (Unsichtbarkeit o.ä. hilft dagegen nicht). Jeder SC kann zur Strategie passende Fertigkeitswürfe ablegen,

um die Fertigkeitswürfe der Affen zu unterstützen – z.B. könnten sie mittels Auftreten den Schwarm ablenken oder mittels Wissen (Baukunst) während der Planung dafür sorgen, dass Gebäude den Affen bei der Annäherung Deckung geben. Auch subtile Zustände wie Fasziniert können den Modifikator der Vögel für Wahrnehmung senken. Sollte den Affen der konkurrierende Fertigkeitswurf gelingen, bringen sie den Ring an sich und verärgern dabei den Schwarm, sollten sie den SG um 5 oder mehr übertreffen, bringen sie den Ring an sich, ohne bemerkt zu werden.

Sollte der Schwarm aufgescheucht werden, kreischen die Vögel und kämpfen gnadenlos. Sollte der Nexusvogel getötet werden, so fällt seine „Krone" zu Boden und kämpft der restliche Schwarm nur noch, bis er unter 51 TP reduziert wird, dann ergreift er die Flucht.



DIE KÖNIGE DER DÄCHER **HG 12**

EP 19.200

Resoluter Nymphensittich-Bewusstseinsschwarm (*MHB VI*, S. 24, 289)

RN Winzige Magische Bestien (Schwarm)

INI +7; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Gedankengespür 18 m; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 27, Auf dem Falschen Fuß 24 (+3 GE, +4 Größe, +10 Verständnis)

TP 90 (12W10+24)

REF +11, **WIL** +9, **ZÄH** +9

Resistenzen Feuer 15, Kälte 15, Säure 15; **SR** 10/Chaotisch; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Schwärme; **ZR** 17

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Schwarm (3W6 plus Ablenkung)

Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Ablenkung (SG 17), Chaotisches niederstrecken 1/Tag (+12 auf Schaden), Mentalmagische Zauberei

Bekannte Mentalmagische Zauber (ZS 10; Konzentration +15)

5. (4/Tag) — *Egopeitsche III*[ABR VII] (SG 22)
4. (6/Tag) — *Brüllen* (SG 19), *Es-Aufstachelung III*[ABR VII] (SG 21)
3. (7/Tag) — *Gedankenstoß III*[ABR VII] (SG 18), *Hilfreiche Hand*, *Verlangsamen* (SG 18)
2. (7/Tag) — *Gefühle besänftigen* (SG 19), *Einfaches Trugbild* (SG 17), *Stille* (SG 17), *Zone der Wahrheit* (SG 19)
1. (8/Tag) — *Ameisenstärke*[EXP], *Entropieschild*, *Gedanken wahrnehmen* (SG 16), *Sprachen verstehen*, *Sprühende Farben* (SG 16)
0. (Beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Aufblitzen* (SG 15), *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 15), *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Psychometrischen Gegenstand entdecken*[ABR VII], *Schlaflied* (SG 17), *Tanzende Lichter*

SPIELWERTE

ST 2, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 21, **WE** 16, **CH** 10

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

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Verzauberungsmagie), Verbesserte Initiative, Zauberfokus (Verzauberungsmagie)

Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +12 (beim Verstecken im Nexus +22), Fliegen +24, Heimlichkeit +15 (beim Verstecken im Nexus +25), Magischen Gegenstand benutzen +12, Motiv erkennen +11, Wahrnehmung +18, Wissen (Adel, Baukunst, Die Ebenen, Lokales) +12, Zauberkunde +14

Sprachen Abyssisch, Aural, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Sylvanisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Bewusstseinsnexus

Ausrüstung *Ring des Sieges*

Entwicklung: Sofern die SC den SC den Ring zurückerlangen oder die Sittiche vertreiben, sind die Affen begeistert. Der Erste Knappe Saip übergibt den Ring formell den SC und bietet ihnen die Unterstützung seiner Horde bei ihren Ermittlungen an. Dies ermöglicht den SC, schnell jeden öffentlichen Ort zu lokalisieren, öffentliche Personen ausfindig zu machen, Nachrichten zu übermitteln und erleichtert generell das Leben der SC ein wenig. Ein SC, der seine Agenten nicht nach Axis geholt oder hier neue rekrutiert hat, kann Affen als Agenten übernehmen (insgesamt stehen 20 Affen hierfür bereit). Die Tamarine sind aber keine idealen Agenten und können keine Operationen der Kategorie Charme, Genie oder Klugheit durchführen.

Je mehr der Orden der Dachrinnen die SC unterstützt, umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie über Tausend Namen oder andere Gefahren stolpern. Entsprechend finden die Affen immer wieder Artgenossen, die bei Erfüllung ihrer Pflicht getötet wurden. Wie rasch sich die Leichen anhäufen, kann für die SC ein Zeichen sein, dass ihre wahren Feinde sich langsam Sorgen machen – insbesondere wenn die SC auf immer mehr Hinweise stoßen.

Politik: Die meisten Bewohner Sayaschtos betrachten die Könige der Dächer als lästig, daher beeindruckt es viele Wähler, wenn die SC die Vögel vertreiben können. Jeder SC erhält einen Situationsbonus auf einen Wurf zum Erhöhen eines Facettenranges während einer Personaphase in Axis. Für welche Facette(n) dies gilt, hängt davon ab, wie die SC die Vögel aus dem Spiel genommen haben (z.B. Charme, falls die SC sie überzeugen konnten zu verschwinden, Heldenmut, so es zum Kampf gekommen ist, oder Listigkeit, wenn sie auf Diebstahl zurückgegriffen haben).

SPUR#5: POSTBETRUG (HG 14)

Falls die SC einer Ahnung aus der Vision oder den diversen mit gelbem Wachs gestempelten Briefen folgen, die sie im Laufe des Abenteuers finden, führen ihre Ermittlungen sie zu Poststation #7, dem Hauptpostbüro, welches für die Distrikte der 55er-Gruppe zuständig ist, zu denen auch Sayaschto gehört. Das Gebäude ist gewaltig – hier arbeiten hunderte Sachverständige, Sachbearbeiter, Sortierer, Brief- und Paketboten und viele mehr. Nachts ist nur eine kleine Notbesatzung im Gebäude, die dringende Fälle bearbeitet. Beachte: Sobald die SC mit ihren Ermittlungen im Postgebäude beginnen, haben sie nur noch begrenzte Zeit, bis die Beweise teilweise oder ganz verschwunden sind. Sollten die SC hier frühzeitig abgelenkt werden, sollte dieser Timer angehalten werden, bis sie ihre Untersuchungen wieder aufnehmen können.

Das Personal des Postgebäudes weiß nicht, dass eine listige Intellektverschlingerin namens Uiyat vor über 40 Jahren bereits die Einrichtung infiltriert und nach und nach immer höherrangigere Angestellte übernommen hat. Letztendlich kontrollierte sie die axiomitische Postmeisterin Reschotpal. Mit deren Befugnissen hielt sie alle möglichen wichtigen Briefe auf, um sie zu öffnen und zu lesen - die so gewonnenen Informationen gab sie an den Stillen Schatten weiter. Ebenso ermöglichte ihr ihre Position, Briefe an wichtige Persönlichkeiten zu fälschen und Hamal Kais Briefe in die Postsäcke zur Auslieferung zu stecken. Auf diese Weise erreichten diese Drohbriefe ihre Empfänger anonym, ohne von den Postsortierern oder magiewahrnehmenden Sicherungen registriert zu werden (letztere sollen vereiteln, das gefährliche Inhalte wie z.B. *Explosive Runen* durch das System wandern). Alles lief glatt, bis Hamal Kai Uiyat über die Ankunft der SC in Taldaris' Haus und ihre folgenden Ermittlungen informierte. Pläne wurden geändert und die Intellektverschlingerin erhielt Anweisungen, ihre Identität aufzugeben, wichtige Beweise zu zerstören und unterzutauchen. Durch und durch verärgert gab Uiyat ihren Axiomitenkörper auf und übernahm den eines drakonischen Postboten.

Direkte Erkundigungen zu mit gelbem Wachs versiegelten Briefen erbringen keine Informationen. Die Postleute erkennen das Siegel nicht und entschuldigen sich, keine weitere Hilfe zu sein. Sollte ein SC die Ermittlungsgenehmigung vorlegen oder einen Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 20 ablegen, macht ein Sachbearbeiter für die SC einen Termin mit einem Abteilungsleiter. Nach knapp einer Stunde trifft sich ein schüchterner Bittsteller namens Licarios mit den SC und hört sich ihre Theorien und Fragen an. Er möchte gern helfen und gestattet den SC Zugang zu den Räumen mit Aktenschränken, in denen die Zustellungsaufzeichnungen der letzten 50 Jahre lagern. Ebenso lässt er die SC die Postsortierer befragen, ob ihnen das fragliche Wachssiegel aufgefallen ist. Die vorliegende Menge an Daten ist gewaltig. Mit 8 Stunden Arbeit und einem Fertigkeitswurf für Beruf (Archivar oder Bibliothekar) gegen SG 25, für Sprachenkunde gegen SG 30 oder für Wahrnehmung gegen SG 35 können die SC auf einige Seltsamkeiten stoßen: Erstens wurden im Laufe der letzten 50 Jahre zahlreiche Päckchen und Briefe an Taldaris' Haus geliefert und führen die Aufzeichnungen das Gebäude als immer noch von ihm bewohnt. Zweitens ist zuletzt ein Brief mit Taldaris' Adresse als Absender vor zwei Wochen durch das System gelaufen, was darauf hindeutet, dass er da noch daheim gewesen ist. Drittens können die SC anhand 40 Jahre alter Berichte einiger Abteilungsleiter und Gutachter einen damaligen seltsamen Anstieg der Ineffizienz erkennen. Licarios nickt verständnisvoll und erklärt hierzu, dass es ein wirklich chaotisches Jahr gewesen sei, in dem viele Regeln versehentlich gebrochen wurden, und dass Postmeisterin Reschotpal letztendlich dafür die Verantwortung übernommen habe. Die älteren Angestellten mussten an Fortbildungskursen teilnehmen und danach hätte es keine Schwierigkeiten mehr gegeben. Übertrifft der Fertigkeitswurf den SG um 5 oder mehr, bemerkt ein SC zudem, dass zur fraglichen Zeit die Handschrift und Satzstruktur der Postmeisterin plötzlich stark vom bisherigen abwich, nur um sich dann schrittweise wieder zu normalisieren.

Das Befragen der Zusteller und Sortierer erfordert 8 Stunden (andere SC können zeitgleich das Archiv durchsuchen) und einen Fertigkeitswurf für Diplomatie, Einschüchtern oder Motiv erkennen SG 25. Dies ergibt, dass keiner der Sortierer sich daran erinnert, einen Brief mit dem gelben Augensiegel in Händen gehabt zu haben. Allerdings erinnern sich über ein Dutzend Postzusteller, solche Brief ausgeliefert zu haben, die zwischen den anderen Schriftstücken in ihren vorgepackten Taschen lagen. Dies würde darauf hindeuten, dass jemand die Briefe nach dem Sortieren in die Taschen gesteckt hat – oder dass Taschendiebe in umgekehrter Anwendung ihres Handwerks die Briefe den Postboten während deren vorgegebenen Routen zugesteckt haben. Die einzige Person, welche regelmäßig die Taschen überprüft, ehe die Zusteller ausrücken, ist die Postmeisterin im Interesse der Qualitätskontrolle.

Jeder misslungene Fertigkeitswurf erhöht den Zeitaufwand um 8 Stunden (bis auf insgesamt maximal 24 Stunden) und gibt Uiyat mehr Zeit, um Beweise zu zerstören. Die Entdeckungen der SC weisen auf die Postmeisterin hin und Licarios kann sie zu ihrem Büro bringen. Obwohl sie aber eigentlich arbeiten müsste, ist die Postmeisterin nicht anwesend. Erkundigen die SC sich, welche Anweisungen Reschotpal zuletzt gegeben hat, erfahren sie, dass in den letzten 24-48 Stunden (dies hängt davon ab, wie schnell die SC bei ihren Nachforschungen waren) aus ihrem Büro nur eine Anweisung gekommen ist: Sie hat verfügt, dass Eantrapidas, ein Junger Wirbeldrache, der regelmäßig für Zustellungen über weite Strecken eingesetzt wird, eine übergroße Posttasche in ihrem Büro abholen sollte. Andere Angestellte

RING DES SIEGES

Taldaris trug diesen Ring viele Jahrzehnte lang. Mehrere Jahrhunderte nach seinem Tod brachte einer der Wächter des Grabmals den Ring nach Axis, um Taldaris' Gunst zu erlangen und um Rat zu fragen.

RING DES SIEGES		**PREIS** 50.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring	ZS 13	**GEWICHT** —
AURA Hervorrufungs- und Verzauberungsmagie		

Dieser Weißgoldring trägt ein Relief in Form eines brüllenden Löwen. Der Träger kann ein Mal am Tag das Befehlswort aussprechen, mit dem Ring deuten und mental eine oder mehrere Kreaturen oder Gegenstände in einem 18 m-Kegel als Feinde bestimmen. Im Anschluss brüllt der Ring triumphierend. Die gewählten Ziele im Wirkungsbereich werden von *Brüllen* (ZÄH SG 20) betroffen. Alle anderen Gegenstände im Wirkungsbereich erhalten keinen Schaden und alle anderen Kreaturen im Wirkungsbereich erhalten die Vorteile des Bardenauftritts Lied des Mutes für 3 Runden, als würde ihn ein Barde der 7. Stufe aufführen. Beim Aktivieren des Ringes kann der Träger 1 eigene Runde an Bardenauftritt aufwenden, um den Effekt des Auftritts nach seiner eigenen Bardenstufe zu berechnen.

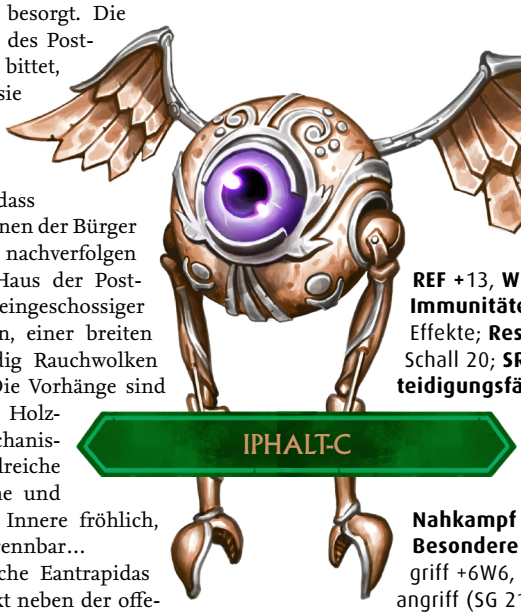
Der Ring verleiht seinem Träger ferner einen Verbesserungsbonus von +4 auf Charisma; während der ersten 24 Stunden des Tragens wird dieser Bonus als Temporärer Attributsbonus behandelt.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 25.000 GM

Ring schmieden, *Brüllen, Feste Hoffnung, Pracht des Adlers*

können bestätigen, dass der Drache mit einer gut 2,10 m langen Tasche zu Fuß gen Süden aufgebrochen ist. Zur fraglichen Zeit hat sich niemand darüber Gedanken gemacht, doch Licarios ist nun sehr besorgt. Die Postmeisterin wohnt südlich des Postgebäudes, so dass er die SC bittet, nach ihr zu sehen, während sie der Spur des Drachen folgen.

Drachen sind in Sayaschto zwar nichts völlig Fremdes, aber dennoch selten genug, dass die SC anhand der Informationen der Bürger problemlos Eantrapidas Weg nachverfolgen können – der direkt zum Haus der Postmeisterin führt. Es ist ein eingeschossiger Bungalow mit breiten Türen, einer breiten Veranda und einem beständig Rauchwolken ausstoßenden Schornstein. Die Vorhänge sind zugezogen und die Starken Holztüren sind verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 25). Zahlreiche Schränke, Vorhänge, Teppiche und Wandteppiche gestalten das Innere fröhlich, heimelig – und recht leicht brennbar…



Kreaturen: Der Wirbeldrache Eantrapidas – Uiyats aktueller Wirt – hockt neben der offenen, teilweise geleerten Posttasche und vor einem Berg von Dokumenten. Dies sind Jahrzehnte an gestohlenen Briefen, falschen Identitäten und schriftlichen Instruktionen, welche der Intellektverschlinger vor seiner Flucht in aller Eile aus dem Büro der Postmeisterin geholt hat. Dann schlich er sich an den zwischen seinen Aufträgen schlafenden Wirbeldrachen an, übernahm die Kontrolle über seinen Körper und stopfte die Leiche der Postmeisterin in die Tasche.

Abhängig davon, ob die SC etwa 8, 16 oder 24 Stunden für ihre Ermittlungen gebraucht haben, hat Uiyat ein Drittel, zwei Drittel oder fast sämtliche Dokumente studiert und zerstört. Sollten die SC insgesamt länger als 48 Stunden benötigen, könnten sie Eantrapidas noch antreffen, wie er die Leiche der axiomitischen Postmeisterin verbrennt, sie könnten aber auch auf ein leeres Haus und einen Berg Asche stoßen.

EANTRAPIDAS **HG —**

Junger Wirbeldrache (*MHB IV*, S. 50)

TP 104

TAKTIK

Vor dem Kampf Uiyat macht nur einen Alibiversuch, die Lage zu erklären, ehe sie angreift. Es könnte aber sein, dass die SC besondere Fähigkeiten nutzen, welche Besessenheit kontern und den Intellektverschlinger aus dem Drachenleib werfen, ehe der Kampf überhaupt begonnen hat. Sollte Uiyat mehrere Runden zur Vorbereitung haben, überlegt sie, den Drachenkörper zu verlassen, um aus einem anderen Raum einen Überraschungsangriff auszuführen.

Im Kampf Uiyat nutzt ihre Zauberähnlichen Fähigkeiten und Natürlichen Waffen mit verheerender Wirkung.

Moral Sollte der Drache unter 21 TP reduziert werden, speit er Feuer auf die übrigen Dokumente, was diese und den Raum in Brand setzt. Sollten die Dokumente nicht binnen 1 Runde gelöscht werden, sind sie unleserlich verbrannt. Uiyat versucht dann zu fliehen.

UIYAT **HG 14**

EP 38.400

Intellektverschlinger-Attentäterin 6 (*MHB*, S. 156)

RB Kleine Aberration

INI +12; **Sinne** Blindsicht 18 m, Magie entdecken; Wahrnehmung +25

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 19, Auf dem Falschen Fuß 16 (+8 GE, +1 Größe, +5 Natürlich)

TP 175 (14W8+112)

REF +13, **WIL** +10, **ZÄH** +11; +3 gegen Gift

Immunitäten Feuer, Geistesbeeinflussende Effekte; **Resistenzen** Elektrizität 20, Kälte 20, Schall 20; **SR** 10/Adamant und Magisch; **Verteidigungsfähigkeiten** Reflexbewegung; **ZR** 23

Schwächen Empfindlichkeit gegen *Schutz vor Bösem*

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 4 Klauen +19 (1W4)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +6W6, Körperraub, Lautloser Tod, Todesangriff (SG 21), Wahrer Tod (SG 21)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +12)

Immer — *Magie entdecken*

Beliebig oft — *Monsterbenommenheit* (SG 16, keine TW-Obergrenze), *Person verkleinern*, *Schwere Wunden verursachen* (SG 17), *Unsichtbarkeit*, *Verwirrung* (SG 18, nur ein Ziel)

3/Tag — *Kugel der Unverwundbarkeit*, *Mittelschwere Wunden heilen*

TAKTIK

Im Kampf Sollte Uiyat den Drachen verlassen müssen, versucht sie, in einen anderen Raum zu verschwinden und einen Überraschungsangriff auszuführen.

Moral Uiyat versucht zu fliehen, sollte sie unter 41 TP reduziert werden; wird ihr der Fluchtweg versperrt, kämpft sie bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 26, **KO** 25, **IN** 20, **WE** 10, **CH** 19

GAB +10; **KMB** +9; **KMV** 27 (31 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Schattenschlag[EXP], Verbesserte Finte, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +17 (Springen +21), Bluffen +25, Entfesselungskunst +17, Fingerfertigkeit +21 (am eigenen Leib Waffen verstecken +27), Heimlichkeit +37, Magischen Gegenstand benutzen +21, Mechanismus ausschalten +15, Motiv erkennen +17, Sprachenkunde +18, Verkleiden +21, Wahrnehmung +25, Wissen (Lokales) +16; **Volksmodifikatoren** Bluffen +8, Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Aklo, Aqual, Aural, Celestisch, Drakonisch, Elfisch, Finsterländisch, Ignal, Infernalisch, Sphinx, Sylvanisch, Terral, Thrienisch, Yithisch (kann nicht sprechen), Zwergisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Gift einsetzen, Waffen verbergen

Kampfausrüstung *Zauberstab: Einflüsterung* (15 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Ring der Geheimen Gedanken*

KRIEG UM DIE KRONE BAND 2
Kapitel 4 Das Auge des Löwen
Kapitel 5 Der Erste Löwe
Hintergrund Teil 1 Taldaris' Mantel
Teil 2 Die Last der Wahrheit
Teil 3 Dämmertiefen
Kapitel 6 Der Löwenthron
Fortführung der Kampagne
NSC
Kaiserliche Legenden
Regionalbeschreibungen
Die Klingen des Löwen
Die Ulfenwache
Bestiarium

Schätze: Die vielen Teppiche und Wandteppiche der Axiomitin haben mehr sentimentalen als Marktwert. Im nordöstlichen Raum hängt allerdings ein *Krummsäbel der Ebenen* (funktioniert wie ein *Schwert der Ebenen*[ARK]) an der Wand.

Entwicklung: Die Postmeisterin und der Drache sind beide Tod. Mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 20 kann ein SC als Todesursache bei der Axiomitin feststellen, dass sich offenbar ein Parasit durch ihr Ohr in den Schädel gegraben hat. Dass sie seit Jahrzehnten möglicherweise kompromittiert gewesen war, deutet auf eine äußerst gefährliche Verschwörung hin. Abhängig von der Menge an geretteten Dokumenten können die SC erkennen, dass die Verschwörer die Lokalpolitik ausspioniert und gelenkt haben.

Politik: Sollten die SC ihre Ermittlungen im Postamt binnen 8 Stunden abschließen können, stoßen sie auf mehrere Briefe, welche die Postmeisterin anweisen, alle erforderlichen Schritte zu unternehmen, damit die Medusa Tsemani die anstehende Wahl gewinnt – inklusive Manipulation der Stimmzettel und deren Auslesung. Tsemani ist nicht an der Manipulation beteiligt, allerdings können die SC diese Beweise nutzen, um sie zu diskreditieren – in diesem Fall gelingt ihnen automatisch ein Operationswurf für In Verruf bringen abzielend auf den Heldenmut, die Opferbereitschaft oder die Klugheit der Medusa.

SPUR#6: EIN BESUCH AUF DEM FRIEDHOF

Bis zum Ende des 2. Teils führt keine Spur zum Friedhof von Sayaschto, auch wenn man hier mehr zu Taldaris' Existenz im Nachleben erfahren kann. Du findest weitere Informationen zum Friedhof in Bereich **D** und im Anhang im Artikel zu Sayaschto.

Die SC können sich zwar frei auf dem Gelände bewegen, das meiste lässt sich aber erfahren, indem sie die Halle der Letzten Taten besuchen. Dort können sie den Ratsherrn der Gräber **Jolmulk** (RN geschlechtsloser Bittsteller[MHB III]-Alchemist[EXP] 5) und den Ersten Friedhofswächter **Iphalt-C** (RN Schlichter[MHB II]-Expertin 8) treffen. Der Ratsherr ist anwesend, weil er jenen Respekt erweisen will, die für Axis vergangen sind – entweder weil sie im Kampf gefallen oder mit der Ebene verschmolzen sind, um ihre Quintessenz zu spenden. Die beiden tragen einen großen Korb voller Blumen, mehreren Dutzend winzige Tassen und einer Kürbisflasche voller Yascht. Jolmulk ist ein geduldiger Bittsteller mit tiefgrüner Haut und kupfernen Schriftzeichen auf dem Leib. Er weiß nichts über Taldaris' Verschwinden, dafür aber praktisch alles über die Attraktionen und die Politik im Distrikt (siehe Seite 205). Er kann zudem Taldaris' politische Laufbahn wiedergeben und bemerkt stolz, dass dieser wiederholt unterschiedliche Ämter in Sayaschto innehatte.

Die geflügelte, kugelförmige Iphalt-C ist seit über 5.000 Jahren für die Halle der Letzten Taten zuständig und koordiniert zudem die Gärtner. Trotz ihres Titels als Verwaltungsbeamtin verbringt sie mehr Zeit damit, teilnahmslose Bittsteller zu beraten, welche andenken, mit Axis zu verschmelzen, und über den natürlichen Kreislauf der Seelen zu sprechen. Dennoch begegnen viele ihr mit Angst. Die Schlichterin wahrt Verschwiegenheit, dies gilt auch für Taldaris. Legen die SC ihre Genehmigung zu Ermittlungen vor oder einen Fertigkeitswurf für Bluffen oder Diplomatie gegen SG 25 ab, können sie Iphalt-C dazu bringen, offen zu reden. Sie erinnert sich an Taldaris als Bittsteller, welcher zuweilen vorbeikam, wenn er mit der Frage kämpfte, welche Bedeutung seine Seele nach dem Tod im Vergleich zu seinen Taten zu Lebzeiten hatte. Mit ihrer Hilfe konnte er sich von der Vergangenheit lösen und seine Zukunft in Axis akzeptieren. Diese Lehrstunden halfen ihm zudem, die letzten auf seinem Körper niedergeschriebenen Rätsel zu lösen und zu einem Unvermeidbaren zu werden. Nach seiner Verwandlung besuchte er den Friedhof kaum noch. Der letzte Besuch, an den Iphalt-C sich erinnert, liegt 116 Jahre zurück – als Aroden starb, jener Gott, dessen Verehrung Taldor veränderte.

Politik: Sollte einer der SC sich um das Amt des Ratsherrn der Tore bewerben, kann es seinem Image sehr helfen, wenn er zusammen mit Jolmulk an den Gräbern seinen Respekt bezeugt. Der Kandidat kann einen Fertigkeitswurf für Auftreten (alles außer Komödie) oder Wissen (Die Ebenen oder Religion) gegen SG 15 ablegen. Bei Erfolg erhält er einen Situationsbonus von +1 auf einen Wurf zum Verbessern seines Facettenranges in Heldenmut oder Opferbereitschaft während einer Personaphase in Axis. Pro 5 Punkte, um die der SG des Fertigkeitswurfes übertroffen wird, steigt der Situationsbonus um 1 (maximal +4).

C. DIE HALLE DER LETZTEN TATEN

Je näher die SC Taldaris' Fährte kommen, je mehr sie von der Verschwörung aufdecken und je besser ihre Siegeschancen bei der Wahl sind, umso mehr überlegt der Stille Schatten, zu zunehmend drastischeren Maßnahmen zu greifen. Schließlich gibt er der nervenden Schleimnaga Clacosic, dem am wenigstens respektierten unter den Verschwörern, nach. Da der Naga vor kurzem eine mächtige Kanalisationsplage einfangen und die Kontrolle über deren Diener an sich reißen konnte, betrachtet Clacosic sich als der Herr der ganzen Kanalisation des Distriktes. Nachdem der Stille Schatten ein wenig das Ego des Naga gestreichelt hat, schickt er ihn aus, um eine verheerende Ablenkung zu schaffen, welche die SC in den Untergang locken soll. Clacosic geht dem Befehl freudig nach und verbringt mehrere Tage damit, das Fundament eines der größten Denkmäler Sayaschtos zu untergraben und weitere Diener um sich zu scharen.

Dies führt zum Höhepunkt unmittelbar vor der letzten Personaphase. In dieser Nacht schallt lautes Rumpeln, Krachen und Scheppern einstürzender Steine durch den Distrikt. Die SC werden rasch darüber informiert, dass der Friedhof zum Teil eingestürzt ist. Wenn sie vor Ort ankommen, haben sich bereits hunderte an Axiomiten, Bittstellern und Unvermeidbaren rund um den Friedhof zu versammelt. Fanalyx grüßt die SC und erklärt ihnen, dass ein Teil der Halle der Letzten Taten im Boden eingesunken ist, während zugleich eine übernatürliche Präsenz aus dem Boden quillt und den Bereich kontaminiert. Die lokalen Kräfte konzentrieren sich darauf, die Verschmutzung einzudämmen, ehe sie ins Grundwasser sickern und Teil der Ebene werden kann. Fanalyx hat Anweisung, mit der Quelle der Verschmutzung nicht in Kontakt zu treten. Dies gilt nicht für die SC, daher bittet sie sie, sich das Zentrum der Katastrophe anzusehen.

Vier von Hamal Kais Augen patrouillieren den Friedhof und die Kanalisation darunter. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 36 kann ein SC einen Blick auf etwas erhaschen, dass sich schnell bewegt und die SC zu beobachten scheint. Nur wenn der SG um 5 oder mehr übertroffen wird, sieht der SC das Auge lange genug, um es angreifen zu können.

Gefahr: Der gesamte Bereich **D** unterliegt der Fähigkeit Verseuchte Domäne der Kanalisationsplage in Bereich **D5**. Dies verleiht der Graberde eine derartige Feuchtigkeit, dass sie sich schon übelkeitserregend anfühlt. Die vielen Verzierungen auf dem Friedhof wirken finster und bösartig und generell hat der ganze Bereich eine böse Aura.

C1. Der Hauptweg (HG 15)

Ein Pfad führt den sanften Hang zur Halle der Letzten Taten hinauf und windet sich dabei an hunderten von Grabsteinen und freistehenden Mausoleen vorbei.

Die liebevoll gepflegten Grünflächen und Blumenbeete des Friedhofes sind verrottet und zu einer stinkenden Masse verkommen.

Kreaturen: Die Fähigkeit Verseuchte Domäne lässt die Quintessenz der Ebene Verwerfungen und Risse bilden. Der Friedhof hat mehrere Verhöhnungen der hier zuletzt verstorbenen Externare ausgespien, welche geisterhaften Vermengungen aus Bittstellern, Unvermeidbaren und anderen rechtschaffenen Geschöpfen ähneln, die zu einem wirren Ganzen zusammengematscht wurden. Ferner haben einige offene Gräber, die für zeitnahe Begräbnisse ausgehoben wurden, ein Eigenleben und unheiligen Hunger entwickelt.

GEPLAGTE HÖFLINGE (3) **HG 9**

EP je 6.400

Resoluter Schwärender Spuk (*MHB IV*, S. 223, *MHB VI*, S. 289)

RB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

Aura Gestank (9 m, SG 17, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 19, Auf dem Falschen Fuß 13 (+3 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE)

TP je 67 (9W8+27)

REF +8, **WIL** +7, **ZÄH** +6

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 5/Chaotisch; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +2; **ZR** 14

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf Körperlose Berührung +11 (1W4 KO plus Schleim)

Besondere Angriffe Brut erzeugen, Chaotisches niederstrecken, Schleim, Trampeln (1 KO plus Schleim, SG 17)

SPIELWERTE

ST —, **GE** 20, **KO** —, **IN** 6, **WE** 12, **CH** 16

GAB +6; **KMB** +11; **KMV** 25

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +9, Heimlichkeit +17, Wahrnehmung +13

Besondere Eigenschaften Geisterhafte Berührung

GRABSCHLICKE (2) **HG 11**

EP je 12.800

Grubenschlickvariante (*MHB VI*, S. 120)

N Großer Schlick

INI +2; **Sinne** Blindsicht 18 m, Gespür für Extradimensionale Räume; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 21 (+2 GE, –1 Größe, +12 Natürlich)

TP je 150 (12W8+96); Schnelle Heilung 5

REF +6, **WIL** +2, **ZÄH** +11

Immunitäten wie Schlicke, Säure

Schwächen Empfindlichkeit gegen Extradimensionale Räume

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf 3 Tentakel +16 (1W6+7 plus Ziehen)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Gefräßige Grube, Ziehen (Tentakel, 1,50 m)

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 14, **KO** 24, **IN** 2, **WE** 6, **CH** 1

GAB +9; **KMB** +17; **KMV** 29

Talente Abhärtung, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit, Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Heimlichkeit +22, Wahrnehmung +3; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8

Besondere Eigenschaften Durchsichtig

BESONDERE FÄHIGKEITEN

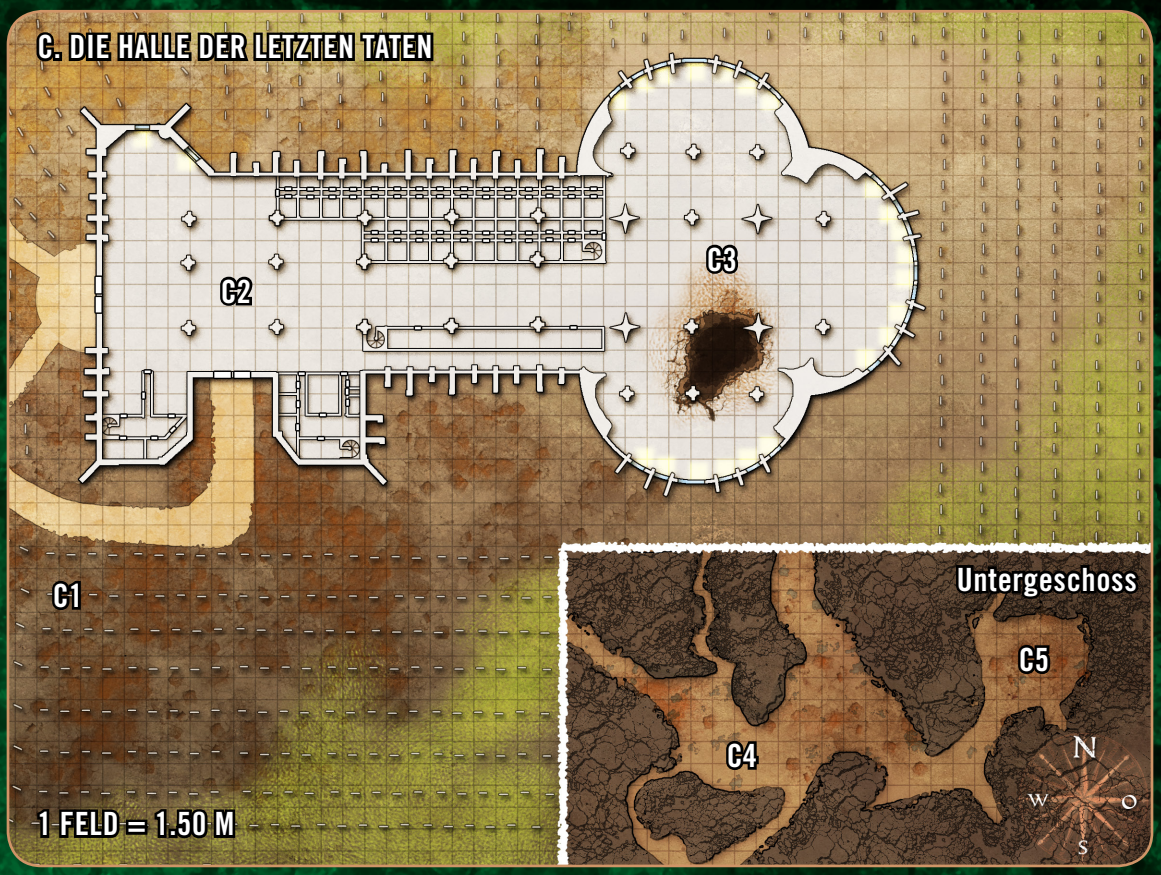
Gefräßige Grube (ÜF) Diese Fähigkeit funktioniert wie die Fähigkeit Grube eines Grubenschlicks mit den folgenden Ausnahmen: Die Grube misst 3 m im Durchmesser und ist 12 m tief (4W6 Fallschaden); der SG des Reflexwurfes, um nicht hineinzustürzen, steigt auf 23. Die Grube fasst eine Große Kreatur, vier Mittelgroße Kreaturen oder acht Kleine Kreaturen. Der SG des Fertigkeitswurfes für Klettern zum Hinausklettern steigt auf 24. Der Grabschlick fügt gefangenen Kreaturen keinen Säureschaden zu, stattdessen erleidet eine gefangene Kreatur 1W6+7 Punkte Hieb- und Wuchtschaden jede Runde, da Untote aus den Wänden nach Kreaturen in der Grube greifen. Die Wände haben RK 11 und Härte 10.

C2. Gedenksaal (HG 14)

Zwischen den vielen hohen und schmalen Fenstern dieses großartigen Saals gleich hinter der Eingangstür sind ehrende, rechteckige Plaketten mit den Namen der letzten 2.000 Kreaturen angebracht, welche hier mit der Ebene verschmolzen sind. Jede neue Plakette ersetzt die jeweils älteste, die sodann zu den Schmieden im Nachbardistrikt Halgrimard geschickt wird als Rohmaterial, aus dem Waffen für Axis' Armeen geschmiedet werden.

Kreaturen: Mehrere Geplagte Höflinge reißen Plaketten von den Wänden. In der Nähe kaut ein Grabschlick eifrig auf der Schlichterin Iphalt-C herum, welche gegen-

KRIEG UM DIE KRONE BAND 2
Kapitel 4 Das Auge des Löwen
Kapitel 5 Der Erste Löwe
Hintergrund Teil 1 Taldaris' Mantel
Teil 2 Die Last der Wahrheit
Teil 3 Dämmertiefen
Kapitel 6 Der Löwenthron
Fortführung der Kampagne
NSC
Kaiserliche Legenden
Regionalbeschreibungen
Die Klingen des Löwen
Die Ulfenwache
Bestiarium



wärtig auf -5 TP reduziert ist. Diese Gegner nehmen sich einen Augenblick, um sich Eindringlinge genau anzusehen, ehe sie angreifen.

GRABSCHLICK **HG 12**
EP 19.200
TP 161 (siehe S. 92)

GEPLAGTE HÖFLINGE (3) **HG 9**
EP je 6.400
TP je 67 (siehe Seite 92)

Entwicklung: Iphalt-C ist schwer beschädigt, kann aber wieder funktionsfähig gemacht werden mittels einfacher Anwendung von Heilkunde oder Mechanismus ausschalten. Sie gehörte zu den wenigen Anwesenden, als das Gebäude erst zu wackeln begann und sich dann am Nordende das Fundament aufbäumte. Sie berichtet, dass die Katastrophe dort ein klaffendes Loch geschaffen habe, aus dem stinkende Gase und hungrige Schlickmonster gequollen seien. Ehe die Schlichterin aber Hilfe holen konnte, sei eine kichernde Schlangenkreatur aus dem Loch gekommen und hätte sie mit einem Zauber niedergestreckt.

Die Schlichterin kann die SC nur insofern unterstützen, dass sie *Schutz vor Chaotischem* auf sie wirkt.

C3. Die Klagegrube (HG 12)

Rund um die große, rituelle Apsis am Nordende des Raumes waren Räume für Beratungen unter vier Augen und Konferenzen angelegt gewesen. Clacosics Sabotage hat aber vieles davon zum Einsturz gebracht und eine gefährliche Rampe aus Geröll erschaffen, welche bis in die 18 m tiefer liegende Kanalisation hinabführt.

Kreaturen: Clacosic nutzt seine angeborene Fähigkeit zur Kontrolle von Schlicken, um die meisten seiner Diener zu lenken. Dank seiner Lügen, wie viele schwächliche Kreaturen er hier zertrampeln und fressen könnte, hat sich aber auch der hiesige Katoblepas dem Angriff angeschlossen. Als dieser die Oberfläche erreichte fand er nur eine Handvoll Bittsteller zu seiner Unterhaltung vor, deren Leichen nun durch und durch zerschmettert über den Raum verteilt liegen. Wenn die SC hereinkommen, schleudert der Katoblepas gerade eine Leiche mit seiner Schnauze in die Luft, fängt sie auf und wiederholt das makabre Spiel, als würde er mit einem Ball jonglieren. Er wirft den Kadaver beiseite und bellt auf Aklo: „Endlich, nochmal Schwächlinge!“ Dann greift er an.

KATOBLEPAS **HG 12**
EP 19.200
TP 161 (*MHB II*, S. 146)

Entwicklung: Wenn der Kampflärm verebbt, wendet sich die Kanalisationsplage in Bereich **C5** telepathisch an einen der SC und fragt, wer sie sind und was sie wollen. Sie ver-



sucht sodann, die SC davon zu überzeugen, seinen Herrn, einen Naga, zu töten und sie zu befreien. Dabei behauptet sie, sogleich diese Region dann für immer verlassen zu wollen. Leider ist der Plagenschlick ein schlechter Lügner. Selbst wenn die SC sich bereiterklären, Clacosic zu töten, hat der Plagenschlick natürlich nicht die Absicht zu verschwinden. Außerdem kann der Naga dem Schlick immer noch Befehle geben, wodurch mehrere Begegnungen potentiell zu einer verheerenden Konfrontation zusammenkommen könnten.

C4. Geflutete Tunnel (HG 15)

Wenn die Städte der Sterblichen sich ausdehnen und Modernisierungen erfahren, bauen sie auf alten Fundamenten auf und wachsen langsam in die Höhe. Axis existiert seit Ewigkeiten und Sayaschto liegt auf hunderten früheren Bauebenen, welche schrittweise wieder zu jener Quintessenz zusammengepresst werden, aus der sie einst geschaffen wurden. Die Kanalisationsanlagen der Stadt führen in absoluter Ordnung durch diese alten Fundamente, auch wenn zahllose Gänge von den Haupttunneln abgehen.

Clacosics Diener haben einen kleinen Höhlenkomplex unter dem Friedhof aufgelöst. Von dem entstandenen Hohlraum, in welchen die Halle der Letzten Taten zum Teil gestürzt ist, führen mehrere Tunnel zu den etwa einhundert Meter entfernten Hauptkanalisationstunneln.

Kreaturen: Wenn die SC erstmals hierherkommen, ist der Naga Clacosic nicht anwesend, sondern sammelt Verstärkungen. Er kehrt aber zurück, kurz nachdem die SC die Kanalisationsplage in Bereich **C5** besiegt haben. Ein SC kann ihn und seinen Froschkoloss mit einem Fertigkeitswurf für SG 20 nahen hören, während er seinem neuen Haustier alles über seine schleimigen Diener erzählt – schließlich ahnt er nicht, dass die SC sie getötet haben.



CLACOSIC **HG 10**

EP 9.600

NB männliche Verbesserte Schleimnaga (*MHB VI*, S. 172, 289)

TP 137

TAKTIK

Vor dem Kampf Clacosic wirkt *Magierrüstung* auf sich selbst.

Im Kampf Clacosic wahrt Abstand und setzt Fernkampfangriffe ein, während der Froschkoloss die meiste Arbeit erledigt.

Moral Clacosic ist eigentlich ein Feigling. Sollte der Froschkoloss fallen, flieht der Naga oder ergibt sich, wenn er unter 60 TP reduziert wird oder sich klar überlegenen Gegnern gegenübersieht.

SPIELWERTE

Ausrüstung *Ionenstein (Hellgrünes Prisma)*

INFERNALISCHER FROSCHKOLOSS **HG 14**

EP 38.400

TP 184 (*MHB*, S. 119, 294)

Entwicklung: Sollte Clacosic sich ergeben, ist er bereit, um seine Freiheit zu feilschen und bietet den SC Informationen an. Er kann ihnen erklären, dass er für Norgorbers Beauftragte arbeitet, welche aus einem Versteck am Rand von Schattengrund heraus operieren. Er kann ihnen verlässliche Richtungsanweisungen dorthin geben und seine Vorgesetzten knapp beschreiben (siehe Kasten auf Seite 80). Da seine Verbündeten ihn aber als völlig ersetzbar betrachten, haben sie ihm ansonsten nichts erzählt, er weiß nur noch, dass sie Bürger aller Art gefangengenommen haben, um sie zu indoktrinieren.

Sobald Hamal Kai erkennt, dass der Naga Geheimnisse ausplaudert, weist sie ihr nächstes Auge an, die Erinnerungen des Naga zu rauben und so das Verhör zu beenden. Ein SC kann das Auge bei der Annäherung mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 36 entdecken, was ihm eine Standard-Aktion zum Handeln ermöglicht. Andernfalls berührt das Auge den Naga und verwandelt Clacosic in einen unzusammenhängend brabbelnden Haufen schleimiger Windungen.

C5. Das Reich der Plage (HG 16)

Diese 4,50 m hohe Höhle ist unordentlich aus dem unterirdischen Geröll gehauen worden. Sie fungiert als das Herz der Verseuchten Domäne des Plagenschlicks.

Gefahr: In der Hoffnung, die SC in eine Falle locken zu können, nutzt der Plagenschlick *Scheingelände* um diesen Bereich mit Feldern illusionärer Pilze zu füllen, wobei sich im Zentrum ein halblinggroßes Geflecht aus Pilzmasse befindet, das wie ein böses Herz pulsiert. In Wahrheit aber steht in diesem Bereich stinkendes Wasser gut 1,50 m hoch. Dem Wasser entsteigen undurchsichtige Gase, die den Bereich innerhalb von 1,50 m zum Wasser füllen. Diese Gase funktionieren wie Bruntdämpfe und bieten Tarnung. Diese Gefahr und das für den Gegner vorteilhafte Gelände erhöhen den effektiven Herausforderungsgrad der Begegnung um 1.

Kreaturen: Der Plagenschlick lauert im Wasser und wartet darauf, ein paar Gegner vom Rest trennen und einen Überraschungsangriff beginnen zu können.

KANALISATIONSPLAGE **HG 15**

EP 76.800

TP 263 (*MHB VI*, S. 183)

Entwicklung: Sowie die SC den Plagenschlick besiegt haben, haben sie etwa eine Minute, um sich umzusehen und zu sammeln, ehe sie hören können, wie Clacosic näherkommt (siehe Bereich **C4**).

Politik: Das mutige Vorgehen der SC auf dem verheerten Friedhof bringt ihnen die Bewunderung der Bürger ein. Jeder SC, der während der nächsten Personaphase seinen Facettenwert in Heldenmut oder Opferbereitschaft erhöhen will, kann seinen Wurf durch eine 20 ersetzen.

BEGUTACHTUNG DER BEWEISE

Die von den SC zusammengetragenen Beweise weisen ihnen nicht nur den Weg zum letzten Teil dieses Kapitels, sondern bestimmen zudem, wie viel direkte Unterstützung sie von Axis erwarten können. Leutnant Fanalyx trifft sich mit den SC; um ihre Erkenntnisse durchzugehen, sowie sie dazu bereit sind. Sollten die SC nicht von selbst nach der Wahl bei ihr vorstellig werden, kommt sie zu ihnen. Die Kommisarin kann bei logischen Schlussfolgerungen helfen, auf die die SC selbst nicht gekommen sind. Nachdem Fanalyx alle Beweise katalogisiert hat, bittet sie um einen Tag, damit sie und die Seher ihrer Abteilung diese Entdeckungen näher analysieren und hoffentlich Taldaris' Fährte aufnehmen können. Je mehr Beweise die SC erlangt haben, umso mehr Ressourcen kann Fanalyx hierfür in Anspruch nehmen und umso sicherer ist sie, den SC alsbald sagen zu können, wie es weitergeht. Mehr zu ihrer Unterstützung und wie sie die Beweise einschätzt, findest du in ihrem Eintrag in der NSC-Galerie dieses Bandes.

Solange die SC wenigstens einen Unterstützungswert von 5 erreichen, hat Fanalyx am nächsten Tag die Entdeckungen präsentabel aufbereitet und ihren Vorgesetzten vorgelegt. Diese stimmen ihrer Einschätzung zu, dass Taldaris entführt und nach Schattengrund verbracht worden ist, Norgorbers unterirdischem Reich. Dies ist ein furchtbares Schicksal, daher haben sich die Analysten beeilt und herausgefunden, wohin man ihn höchstwahrscheinlich gebracht hat: einen Außenposten namens Vergessener Schattenriss, welcher über unterirdische Kanäle und Tunnel zugänglich ist. Im Laufe der letzten 1.000 Jahre hat Fanalyx' Abteilung 27 Operationen wie Zugriffe und Infiltrationen in der Region durchgeführt, allerdings konnten die Zielpersonen jedes Mal entkommen und haben die Beamten große Verluste erlitten. Sayaschtos Rat ist daher nicht bereit, zahlreiche Unvermeidbare zu opfern, um einen zu retten, lässt sich aber überzeugen, einer kleineren Gruppe wie den SC die Genehmigung zu erteilen, diesen Außenposten zu infiltrieren, die Dissidenten auszuschalten und entführte Bürger zu retten.

Sollten die SC nur einen Unterstützungswert von 4 oder weniger erreichen, kann Fanalyx ihren Vorgesetzten keine hinreichend überzeugenden Beweise vorlegen, so dass die Behördenmaschinerie auch nicht in Gang gesetzt wird. Sie kann den SC nur mitteilen, dass sie eine Ahnung hätte, wo Taldaris sein könnte: Vergessener Schattenriss. Leider ist es ihr in diesem Fall auch nicht möglich, auf detaillierte Aufzeichnungen zu früheren Vorstößen nach Schattengrund zurückzugreifen. Falls die SC dorthin reisen wollen, müssen sie sich einen ortskundigen Führer suchen. Der Leutnant kann einige der weniger fragwürdigen Experten für die Unterwelt von Axis empfehlen, welche die SC zum Eingang nach Vergessener Schattenriss führen können – jeder davon verlangt aber 2.000 GM für seine Dienste, was viel, dem Risiko aber angemessen ist.

Belohnung: Die SC können zusätzliche Erfahrungspunkte in Abhängigkeit davon erhalten, wie erfolgreich ihre Ermittlungen verlaufen sind (siehe Fanalyx' NSC-Eintrag).

TEIL 3: SCHATTENGRUND

Sowie die SC den Weg kennen (und sich ggf. einen ortskundigen Führer zugelegt haben), können sie nach Schattengrund aufbrechen, sich die Norgorberanhänger vornehmen, welche für die jüngsten Probleme in Sayaschto verantwortlich sind, und Taldaris retten. Fanalyx kann ihnen mehrere schmale Flöße (4,50 m lang und 1,50 m breit) für die gewundenen Kanalisationskanäle organisieren. Alternativ können die SC auch Dienstleister finden, die Zauber wie *Auf Wasser gehen* für sie wirken, falls sie nicht auf Boote zurückgreifen wollen. Fanalyx warnt, dass der Vorstoß wahrscheinlich mehrere Tage in Anspruch nehmen wird, und die SC sich entsprechend vorbereiten sollten.

D. VERGESSENER SCHATTENRISS

Mehr als 300 m unter Sayaschto liegt ein großes Netzwerk aus Abwässerkanälen und -tunneln, die in die im Laufe der Jahrtausende komprimierten Gebäudefundamente gehauen wurden. In etwa 210 m Tiefe wechselt dieses Netzwerk nach Schattengrund über, das göttliche Reich des Gottes Norgorber. Dort werden die Tunnel noch wirrer und unübersichtlicher und steigt die Wahrscheinlichkeit, sich hoffnungslos zu verirren. Nur ein Weg führt zum Außenposten Vergessener Schattenriss, dem kleinen Königreich eines mächtigen Schattens, welcher nur als der Stille Schatten bekannt ist. Im Gegensatz zu den gewaltigen Höhlen, die man anderswo in Schattengrund finden kann, ist Vergessener Schattenriss eine vergleichsweise beengende Region, die nur dadurch hervorsticht, dass viele Wände vage humanoide Reliefs tragen. Mit den von Fanalyx erlangten Informationen oder der Hilfe eines angeheuerten Führers können die SC diese Kanäle und steilen Hänge sicher bereisen, knapp einer Patrouille aus Hydrodaimonen aus-

PLANARE EIGENSCHAFTEN VON SCHATTENGRUND

In Norgorbers göttlichem Reich gibt es alles von abgelegenen Kerkern bis zu dunklen Höhlen, in denen die Gebäude wie Tropfsteine von der Decke hängen. Seine göttliche Macht überschreibt die planaren Eigenschaften von Axis innerhalb der Grenzen seines Reiches. Schattengrund besitzt die folgenden Eigenschaften:

Göttlich Wandelbar: Norgorber kann die Ebene beliebig verändern.

Starke Böse Gesinnung

Verbesserte Magie: Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Böse werden verbessert.

Eingeschränkte Magie: Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Gut werden eingeschränkt. Zauber, die Licht generieren, haben nur die halbe Reichweite.

Verhüllt: Schattengrund ist gegen von außen einwirkende Erkenntniszauber geschützt (wie *Des Magiers Privates Heiligtum*, Kreaturen in Schattengrund sind aber nicht gegen *Gedanken wahrnehmen* immun). Es ist unmöglich, nach Schattengrund hinein oder aus dem Reich hinaus zu teleportieren; Teleportation innerhalb des Reiches ist nicht behindert.

weichen und ein Rudel tumorbedeckter Ratten abwehren, welche versuchen, auf die Boote der SC zu klettern. Die Reise dauert 3 Stunden.

Sofern nicht anders vermerkt, beträgt die Deckenhöhe 4,50 m. Die Türen bestehen aus magisch verstärktem Holz (40 TP, Härte 10, Gegenstand zerschmettern SG 28), die Wände sind aus verstärktem Mauerwerk – unter der Oberfläche befindet sich ein Metallgeflecht, das eingesetzt wurde, nachdem man erkannt hatte, dass Nibs sich viel zu frei durch gewöhnlichen Stein begeben konnte, wenn sie sich in einen Erdelementar verwandelte. Der SG eines Fertigkeitswurfes für Wahrnehmung zum Lauschen an Türen steigt um 15 statt um 5. Stumpfe Grau- und Beinahe-Schwarztöne sind vorherrschend.

Kreaturen: Der Herr von Vergessener Schattenriss ist der Stille Schatten, ein mächtiger Schatten, welcher sich ungehindert im Außenposten fortbewegen und jedem dort nachspionieren kann. Der Stille Schatten ist ein vorsichtiger Kämpfer, welcher es vorzieht, ein Mal zuzuschlagen und sich dann für lange Minuten wieder zurückzuziehen, bis Eindringlinge wieder unachtsam werden. Im Lauf von Teil 3 dieses Kapitels plagt dieser Untote die SC und warnt immer ein paar andere Bewohner der Region vor den Eindringlingen.

DER STILLE SCHATTEN **HG 15**

EP 51.200

TP 210 (siehe Eintrag in der NSC-Galerie)

Reliefs: Jeder Raum in Bereich **D** weist ein Wandrelief in Form eines verschwommenen humanoiden Kopfes auf. Hierbei handelt es sich um eine Darstellung des Stillen Schattens, welche dieser mittels seiner Zauberähnlichen Fähigkeit *Blick durch eigne Augen* benutzen kann. Sollten einem Kopfrelief wenigstens 10 Schadenspunkte (Härte 8) zugefügt werden, ist es hinreichend beschädigt, um nicht mehr Ziel der Fähigkeit sein zu können.

Röhren: Durch den Außenposten verlaufen netzartig 5 cm dicke Rohre von Bereich **D12** in die Bereiche **D3**, **D4**, **D5**, **D7**, **D11**, **D13**, **D15** und an mehrere Punkte in Sayaschto an der Oberfläche. Durch diese Leitungen schickt die Hyakume Hamal Kai ihre vielen Augen – sie können aber auch von Personen verwendet werden, die imstande sind, sich hindurch zu quetschen.

Alarm: Vergessener Schattenriss dient hauptsächlich als Beobachtungsposten, wobei der größte blinde Fleck aber innerhalb der eigenen Wände liegt. Die Norgorberanhänger misstrauen einander ebenso, wie sie Störungen von außerhalb fürchten, so dass der Außenposten darauf ausgelegt ist, Geräusche zu dämpfen und Lauschern die Arbeit zu erschweren. Dies bedeutet, dass eine typische Begegnung möglicherweise nur von scharfohrigen Lauschern in angrenzenden Räumen gehört wird und dass diese dann eher dazu neigen, sich auf einen bevorstehenden Angriff zu wappnen, statt Alarm zu geben und/oder anderen zur Hilfe zu eilen.

Der Außenposten ist groß genug, dass die SC wahrscheinlich im Rahmen von Teil 3 mehrfach rasten müssen. Bis zur Grenze von Schattengrund sind sie 1 Stunde unterwegs und auf dem dahinterliegenden Gebiet von Axis können sie sicher ausruhen. Alternativ können sie auch auf extradimensionale Verstecke wie *Seiltrick* oder *Des Magiers Herrliches Herrenhaus* zurückgreifen. Jedoch bleiben die Bewohner des Außenpostens in der Zwischenzeit nicht untätig: Sie rufen ihre Leute von anderen Operationen zurück, machen Fallen wieder bereit und beginnen damit, wichtige Dokumente fortzubringen oder zu zerstören. Dabei unternehmen sie die folgenden, kumulativen Schritte in Abhängigkeit von der Anzahl an Bereichen, die die SC bereits erkundet haben:

2–7 Bereiche: Die Axiomitischen Grabesritter in Bereich **D15** wechseln in den Gang vor Bereich **D3**, um den Zugang zum Außenposten zu bewachen. Bei Feindkontakt ziehen sie sich kämpfend zurück, um sich mit Kreaturen in einem nahen Begegnungsbereich zu vereinen. Tausend Namen beginnt damit, die Flure zu patrouillieren und pirscht den SC nach, um Nachzügler zu erledigen. Die Bewohner reparieren Fallen oder setzen sie zurück.

8–12 Bereiche: Die Bewohner beginnen mit der Zerstörung wichtiger Dokumente. Dies erhöht die SG von Fertigkeitswürfen, um in Bereich **D** Texte zu finden, zu entziffern oder zu verstehen, um 4. Die Vertragsteufelin Phlagomi verlässt Vergessener Schattenriss. Ein weiterer Axiomitischer Grabesritter trifft als Verstärkung in einem der noch übrigen Begegnungsbereiche ein.

13+ Bereiche: Der Crucidaimon verlässt Bereich **D14**, um frei umherzuziehen und Vergessener Schattenriss in sein persönliches, fallengefülltes Labyrinth zu verwandeln; dabei hinterlässt er überall *Glyphen der Abwehr* und *Symbole des Schmerzes*. Der Stille Schatten zieht sich aus Kämpfen nicht länger zurück, sondern kämpft bis zur Vernichtung. Karumzeki bringen die *Inversionen der Pentonometrie* an einen nicht näher bekannten Ort.

D1. Kanalisationsufer (HG 15)

Der Kanalisationstunnel mit seinen scharfen Steinkanten erreicht nach etwa 30 m diesen grob quadratischen, unterirdischen Hafen. Ein aus dem Wasser ragender Felsrücken dient als Anleger, an dem ein langes Floss befestigt ist.


D. VERGESSENER SCHATTENRISS
1 FELD = 1.50 M
D17
D18
D13
D13
D13
D15
D12
D11
D16
D14
D5
D10
D3
D7
D2
D4
D9
D1
D6
D8
N
W
O
S

Kreaturen: Zwei Thanadaimonen bewachen diesen Zugang stoisch, wenn sie nicht gerade einen Bewohner der Außenposten mit ihrem Floss an einen anderen Ort in Schattengrund befördern. Mittels *Wahrer Blick* können sie problemlos den gesamten Tunnel im Südwesten im Auge behalten. Sollten sie unbekannte Besucher entdecken, verbirgt sich Tuorgm an einer Wand, während Eeschri geduldig auf die Neuankömmlinge wartet, um sie zu begrüßen und nach ihren Namen zu fragen. Außer den SC gelingt die weit hergeholte Lüge, sie wären erwartete Gäste, endet jedes Gespräch letztendlich in einem Kampf.

EESCHRI UND TUORGM **HG 13**

EP je 25.600

Thanadaimonen (*MHB II*, S. 67)

TP je 172

Ausrüstung *Kampfstab +2* (Eeschri), *Kräftigender*[ARK] *Kampfstab +2* (Tuorgm), Seelenstein (nur Eeschri)

D2. Ungezieferlabor (HG 14)

In diesem Raum stehen hohe Regale mit Dutzenden von Terrarien. In jedem sitzen zahlreiche Spinnenwesen, Insekten oder zuckende Larven. Im Norden steht ein breiter Glaszylinder, in dem viele tausend Käfer an einem Haufen Altmetall knabbern.

Dieses enge entomologische Labor ist die persönliche Werkstatt von Nibs, dem Wandelnden Wurm, der in Taldaris' Haus die Beweise vernichten sollte. Der Glaszylinder (10 TP, Härte 2, Gegenstand zerschmettern SG 18) verfügt über eine Tür von 0,90 m x 0,90 m, durch die Nibs diverse Kadaver hineinbefördert, deren Knochen die Käfer säubern sollen.

Kreaturen: Falls Nibs während der Begegnung in Bereich **B6** entkommen konnte, ist sie hier zornig dabei, eine gefräßigere Form des Bohrkäfers zu züchten.

Gefahren: Die Insekten im Zylinder sind eine besonders kräftige Züchtung von Speckkäfern – diese Käfer sind normalerweise dafür bekannt, dass sie Knochen von Fleisch reinigen. Diese Version ist allerdings imstande, Metall und andere anorganische Stoffe zu zerreißen und zu verzehren. Sollten sie freigelassen werden, fliegen sie ein paar Sekunden umher, ehe sie sich auf einer Oberfläche (wahrscheinlich einer Kreatur) mit einer großen Konzentration an metallischer Ausrüstung niederlassen (REF, SG 20, keine Wirkung). Dort kriechen sie dann unter die Kleidung oder Rüstung, wo sie dem schwersten Metallgegenstand des jeweiligen SC 1W6 Schadenspunkte zufügen und dabei jede Härte unter 20 ignorieren. Werden den Käfern wenigstens 10 Punkte Flächenschaden zugefügt oder werden sie für 3 Runden vollständig in Wasser untergetaucht, vertreibt dies die Insekten.

Schätze: Auf einem niedrigen Regalbrett liegen hinter einer Reihe Terrarien mehrere sorgfältig zusammengefaltete Kleidungsstücke. Seit ihrer Verwandlung hat Nibs Schwierigkeiten beim Tragen von Kleidung. Diese Gegenstände hat sie aus Nostalgie aus ihrem früheren Leben behalten, darunter auch eine verfluchte *Ungezieferrobe*, welche als *Augenrobe* getarnt ist.

D3. Verhörsaal (HG 13)

In diesem großen Raum stehen mehrere Metalltische mit zahlreichen Riemen, um darauf Kreaturen festzubinden. Ordentlich in Schränken und Regalen an der Westwand aufgereiht und aufgehängt befinden sich Folterwerkzeuge und chirurgische Instrumente. An der Ostwand hängen weit über 100 Karten unterschiedlicher Welten und Städte.

Dieser Raum dient als Allzweckwerkstatt, um Gefangene zu verhören und den Bittstellern in Bereich **D5** Informationen aufzupfropfen.

Kreaturen: Etwa ein Drittel aller Axiomiten widmen sich der Berechnung jener Gesetze, auf denen das Multiversum basiert. In sehr seltenen Fällen stoßen diese Gelehrten des Übernatürlichen dabei auf unmögliche Ergebnisse, die nicht allein in einem paradoxen Zustand und zugleich Wahr und Falsch existieren, sondern zugleich Licht auf die entsetzlichen Realitäten werfen, welche jenseits der bekannten Schöpfung bestehen – ähnlich wie jene Entdeckungen, mit denen wohl Zehrer (*MHB*, S. 285) erschaffen werden. Norgorbers Getreue sind stets bereit, diese Entdecker nach Schattengrund zu locken, indem sie ihnen versprechen, dort ihre Erinnerungen an diese ketzerischen Formeln auszulöschen. Der Prozess steigert aber nur die Verzweiflung des fraglichen Axiomiten, lässt sein sichtbares Fleisch fortschmelzen und verzerrt sein Seelenmaterial zu Negativen Stufen, bis nur noch ein Kern hasserfüllter Mathematik in einer gepanzerten Hülle übrig ist – mehr hierzu findest du in Bereich **D11**.

Drei dieser untoten Axiomiten nutzen diesen Raum gegenwärtig, um einem an den Tisch gefesselten Bittsteller Wissen zu entreißen. Diese gequälte Kreatur ist den SC durchaus bekannt – es handelt sich um die Fantabulöse Wyssilka, eine Spaßmacherin und Meuchelmörderin, welche durch die Hand der SC im 1. Kapitel zu Tode gekommen ist (oder als Strafe für ihr Versagen exekutiert wurde, sollte sie die Begegnung mit den SC überlebt haben). Der Stille Schatten hat ihr im Nachleben schon viele Geheimnisse entrissen und so von der wunderbaren Verschwörung des Kreises der Makellosen zur Machtübernahme in Taldor erfahren. Er hat auch sogleich Ressourcen abgestellt, um diesen Versuch zu unterstützen, in der Überzeugung, dass ein von Verschwörern regiertes Taldor letztendlich nur den Einfluss seines Meisters dort wachsen lässt. Wenn Wyssilka die SC erblickt, beginnt sie jammernd, nach Hilfe zu rufen, während die Grabesritter sich wappnen und den Eindringlingen stellen.

AXIOMITISCHE GRABESRITTER (3) **HG 10**

EP je 9.600

Axiomitische Grabesritter (*MHB II*, S. 32, *MHB III*, S. 112)

RB Mittelgroßer Untoter (Extraplanar, Rechtschaffen, Verbesserter Externar)

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +28

Aura Ketzerische Aura (9 m, SG 22)

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 23 (+1 Ausweichen, +4 GE, +10 Natürlich, +3 Rüstung)

TP je 155 (10W8+100); Regeneration 5 (Chaotisch oder Magisch)

REF +13, **WIL** +18, **ZÄH** +12

Immunitäten wie Untote, Elektrizität, Kälte, Säure; **Resistenzen** Feuer 10; **SR** 10/Chaotisch und Magisch; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr; **ZR** 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (gut)
Nahkampf *Adamantkurzschwert +1*, +21/+16 (1W6+11/19–20 plus 2W6 Säure), Hieb +15 (1W4+6)
Besondere Angriffe Aufrührerische Waffen, Untotenmeisterschaft (50 TW, SG 22), Verheerende Explosion (6W6 Säure, SG 22, 3/Tag), Zerstörung fokussieren (2W6 Säure)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +16)
3/Tag — *Blitz* (SG 20), *Chaotisches bannen*, *Hast*, *Monster festhalten* (SG 22), *Telekinese* (SG 22), *Zielsicher Schlag*, verstärkter *Zorn der Ordnung* (SG 21)
1/Tag — *Wahrer Blick*

SPIELWERTE

ST 27, **GE** 19, **KO** —, **IN** 23, **WE** 24, **CH** 24
GAB +10; **KMB** +18; **KMV** 33
Talente Abhärtung[B], Angriff im Vorbeireiten[B], Ausweichen, Berittener Kampf[B], Beweglichkeit, Eiserner Wille, Verbesserte Initiative, Zauberähnliche Fähigkeit verstärken (Zorn der Ordnung)
Fertigkeiten Bluffen +20, Einschüchtern +15, Fliegen +8, Handwerk (Kalligraphie) +17, Heimlichkeit +17, Motiv erkennen +20, Reiten +12, Überlebenskunst +20, Verkleiden +20, Wahrnehmung +28, Wissen (Adel, Geschichte, Lokales) +16, Wissen (Die Ebenen) +19, Zauberkunde +19
Sprachen Abyssisch, Aklo, Celestisch, Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Infernalisch
Besondere Eigenschaften Geisterreittier, Grabesritterrüstung, Kristallstaubgestalt, Verderbliche Wiederbelebung (Säure)
Sonstige Ausrüstung Paraderüstung[ARK] [Meisterarbeit], *Adamantkurzschwert +1*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aufrührerische Waffen (ÜF) Ein Axiomitischer Grabesritter kann andere mit seiner zerstörerischen Mathematik infizieren. Von ihm geführte Waffen zählen als Chaotische Waffen hinsichtlich Umgehen von Schadensreduzierung und Unterdrücken von Regeneration.

WYSSILKA DIE VERSAGERIN **HG 1**

EP 400
NB Bittstellerin (*MHB II*, S. 40)
TP 16; Schnelle Heilung 1
SR 5/ —

Entwicklung: Sofern Wyssilka die Begegnung überlebt, kämpft sie erfolglos gegen ihre Fesseln und bittet herzzerreißend um die Hilfe der SC. Die Verwandlung in einen Bittsteller hat ihre Erinnerungen vernebelt, aber dennoch erkennt sie die SC und weiß, dass man früher auf entgegengesetzten Seiten gestanden hat – allerdings ist sie völlig bereit, zu vergeben und zu vergessen. Nachdem sie ihren Richtspruch erhalten hatte und nach Schattengrund geschickt worden war, dauerte es keinen Tag, bis man sie gefangengenommen und nach Bereich **D5** verschleppt hatte. Allerdings glaubt sie, sich mit ihrem lebenslangen Dienst doch wohl ein besseres Schicksal verdient zu haben, und ist verzweifelt zu jedem Handel bereit, nur um zu entkommen. Sie hat grundlegende Kenntnis über den Aufbau der südlichen Hälfte des Außenpostens (wenn auch nicht von den Geheimgängen dort), so dass sie für die Bereiche **D1–D10** (einschließlich der Falle in Bereich **D7**) als Führerin dienen kann.

Zudem weiß sie, dass der Stille Schatten aus den Reliefs die Räume beobachten kann und schattenhafte Fallen in seinem Reich stellt. Diese zu erkennen, kann sie den SC beibringen. Wyssilka mag böse sein, ist in diesem Zusammenhang aber recht vertrauenswürdig.

Sollte Wyssilka nie gestorben sein, so ersetze sie durch einen anderen Bittsteller – am besten jemanden, den die SC getötet haben -, welcher für seine Freiheit bereit ist, mit ihnen zusammenzuarbeiten.

D4. Konferenzraum (HG 14)

In der Mitte dieses Raumes steht ein langer Tisch mit acht mittelgroßen Stühlen und zwei großen, thronartigen Sitzen. Im Raum herrscht übernatürliches Dämmerlicht (ZS 15), damit Besucher zugleich sehen und doch eine gewisse Anonymität genießen können.



Kreaturen: Die Paktteufelin Phlagomi besucht den Außenposten Vergessener Schattenriss regelmäßig, um die Dienste von Dutzenden von Teufeln zu vermitteln. Sie hat ihren Status als privilegierte Besucherin aber auch schon genutzt, um sich in die Bereiche **D5** and **D15** zu schleichen. Dort schließt sie mit den Verdammten Pakte, die diesen die Freiheit gegen augenscheinlich einfache Dienste gewähren – sofern man übersieht, dass nur eine Verdammnis gegen eine andere getauscht wird. Zuletzt wurde sie dabei aber von einem Schwarzen Mann in den Diensten des Stillen Schattens ertappt, welcher sie nun hier zusammen mit zwei axiomitischen Wachen verhört.

Würde Phlagomi fliehen, würde sie dies ihrer Kontakte in der Region berauben, daher wartet sie auf eine Gelegenheit, um das Feenwesen und die anderen Augenzeugen zu zerstören. Die Ankunft der SC kommt genau richtig – die Wachen wenden sich den SC zu, während die Teufelin sich zurückhält in der Hoffnung, später mit den SC verhandeln zu können, wenn diese sie nicht gleich als Feind einstufen. Sollte sie aber angegriffen werden, wehrt sie sich natürlich.



WYSSILKA DIE VERSAGERIN

AXIOMITISCHE GRABESRITTER (2) **HG 10**

EP je 9.600

TP je 155 (siehe Seite 97)

VERBESSERTER SCHWARZER MANN **HG 11**

EP 12.800

TP 127 (*MHB III*, S. 228, 291)

PHLAGOMI **HG 10**

EP 9.600

Paktteufelin (*MHB III*, S. 254)

TP 136

SPIELWERTE

Ausrüstung 500 PM

Entwicklung: Solange die SC den Schwarzen Mann besiegen, ohne Phlagomi Schaden zuzufügen, räuspert sich die Paktteufelin hörbar und stellt sich als zu Besuch weilende infernalische Würdenträgerin vor, welche mit der Örtlichkeit und vielen ihrer Bewohner vertraut ist. Sollte auf der Hand liegen, dass die SC irreparablen Schaden verursachen wollen, will sie das Beste aus der Situation machen. Für eine kleine Gebühr von 5.000 GM ist sie bereit, eine einfache Karte des Außenpostens zu zeichnen (mit Ausnahme der Bereiche **D12**, **D14**, **D16**, **D17** und **D18**, welche sie nie betreten hat); sie kann aber bis auf 2.000 GM heruntergehandelt werden, sollte ein SC erfolgreich einen Fertigkeitswurf für Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 31 ablegen. Sie folgt auch gern den SC mit einigem Abstand, um ihnen Sinn und Einrichtung der ihr bekannten Räume zu erläutern, weigert sich aber, an Kampfhandlungen teilzunehmen. Und natürlich ist sie durchaus bereit, einen Infernalischen Kontrakt aufzusetzen, sollte ein SC an einem Pakt interessiert sein.

Sollte es zwischen ihr und den SC zu keiner Geschäftsbeziehung kommen, teleportiert sie aus dem Außenposten zu einem fernen Portal, welches mit der Hölle verbunden ist.

Belohnung: Die SC erhalten 9.600 EP, sollten sie mit Phlagomi verhandeln oder die Begegnung mit ihr auf andere Weise für sich entscheiden, selbst wenn sie sie nicht besiegen.

D5. Fleischlager

Mehrere Laufstege führen über eine tiefe Grube in diesem eiskalten Raum hinweg. An den Wänden gibt es sechs vertikale Nischen. In jeder Nische hängt eine Kette mit einem eigenen Flaschenzugmechanismus und an jeder Kette hängen Lebewesen, manche furchtbar abgemagert, andere schmerzvoll aufgequollen.

Die Laufstege verlaufen etwa 9 m über dem Boden der Grube und weitere 9 m unterhalb der Decke. Mit den Ketten kann man wie mit einem Vorhangseil die an den Ketten hängen Körper nach oben ziehen oder nach unten lassen.

Kreaturen: Insgesamt 34 Gejagte – Bittsteller von Neutral Böser Gesinnung (*MHB II*, S. 40) hängen an den Haken der Kette. Besitzen die Norgorbergläubigen Geheimnisse, die zu gefährlich oder zu komplex sind, als dass man sie Büchern anvertrauen könnte, so füttern sie einen der Körper dieser lebenden Bibliothek mit dem Wissen. Wünscht der Stille Schatten, dass ein Geheimnis für immer ausgelöscht wird, so wird es rituell auf einen der Gejagten auftätowiert, der sodann ins Klingenlabyrinth (Bereich **D14**) zum Sterben geschickt wird.

In seltenen Fällen füttert der Stille Schatten einen der Bittsteller auch mit zerstörerischen Informationen und lässt ihn dann frei, auf dass er bei seiner Suche nach Zuflucht die Lügen glaubhaft jedem erzählt, der ihm zuhört.

Jeder dieser Bittsteller verehrte im Leben Norgorber oder Thamir Gixx und wurde aufgrund moralischen oder anderen Versagens zu diesem Schicksal verdammt. Sollten die Bittsteller jemanden erspähen, den sie für einen Besucher halten oder der anderweitig für sie Mitgefühl entwickeln könnte, rufen sie laut um Hilfe. Sie versprechen alles für ihre Freiheit, sei es, dass sie für ihre Taten Buße tun wollen, oder dass sie ihnen das Versteck vergrabener Schätze verraten. Das meiste ist gelogen, sie könnten aber über brauchbare Informationshäppchen über die Bewohner des Außenpostens oder die Pläne des Kreises der Makellosen verfügen, an denen der Stille Schatten einiges Interesse hat, seit er aus Wyssilka ihre Geheimnisse herausgefoltert hat. Sollte ein Bittsteller befreit werden, schmachtet er seinen Befreier erst an und sucht bei erstbester Gelegenheit das Weite.

Angesichts ihres hilflosen Zustandes und der fehlenden Ausrüstung erhalten SC keine EP, sollten sie diese Bittsteller töten.

D6. Serumlabor (HG 13)

Auch wenn Vergessener Schattenriss hauptsächlich Norgorbers Aspekt als Rufmörder dient, spielen auch seine vielen alchemistischen Gaben als Schwarzfinger eine wichtige Rolle bei den Operationen des Stillen Schattens. Dieses Labor bietet sechs Alchemisten Platz. Über den markierten Bereichen befinden sich große Kupferventilatoren, um gefährliche Dämpfe aufzulösen. Hier mischen und vermengen Karumzeki, spinnenhafte Externare, freudig neue Wahrheitsseren, unsichtbare Tinten und halluzinogene Toxine zur Nutzung in Norgorbers Namen.

Kreaturen: Zwei Karumzeki sind hier geschäftig bei der Arbeit. Sie wechseln ganz nach Belieben zwischen der ihnen zugewiesenen Arbeit und ihren persönlichen Projekten.

KARUMZEK-ALCHEMISTEN (2) **HG 11**

EP 12.800

Verbesserter Karumzek[GVG]-Alchemist[EXP] 8
NE Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar, Gestaltwandler)
INI +10; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Gift wahrnehmen; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 16, Auf dem Falschen Fuß 19 (+6 GE, +9 Natürlich)
TP je 162 (13 TW; 8W8+5W10+99)
REF +16, **WIL** +8, **ZÄH** +17
Immunitäten Gift; **SR** 5/Gutes; **ZR** 15

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m
Nahkampf Biss +17 (1W8+7 plus Gift)
Fernkampf Bombe +18 (4W6+4 Feuer)
Besondere Angriffe Bombe 12/Tag (4W6+4 Feuer, SG 18), Gift, Hinterhältiger Angriff +1W6, Spinnennetz (Fernkampfangriff +17, SG 19, 13 TP)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +6)
Immer — *Geruchslosigkeit*[EXP] (SG 11)
Beliebig oft — *Ausbluten* (SG 10), *Stabilisieren*, *Zaubertrick*
3/Tag — *Alchemistische Aufteilung*[EXP], *Schwarm ausspeien*[EXP] (nur Spinnen), *Totenglocke* (SG 12), *Unsichtbarkeit* (nur selbst), Verhüllender Nebel
Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 8; Konzentration +12)
3. — *Gasförmige Gestalt*, *Hast*, *Heldenmut*
2. — *Ausdauer des Ochsen*, *Energien widerstehen*, *Gedanken wahrnehmen* (SG 16), *Rindenhaut*, *Unsichtbares sehen*
1. — *Auge des Bombenwerfers*[EXP], *Rascher Rückzug*, *Schild*, *Sprachen verstehen*, *Zielsicherer Schlag*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Karumzek schluckt beim ersten Anzeichen von Ärger sein Mutagen. Dann nimmt er seine Extrakte *Heldenmut*, *Rindenhaut*, *Unsichtbares sehen*, *Energien widerstehen* und *Schild* in dieser Reihenfolge ein. Sollte keine Bedrohung eintreten, wirkt er *Unsichtbarkeit* und schleicht nach draußen, um einen Überraschungsangriff gegen Eindringlinge zu führen, ehe er wieder hierhereilt, um das Labor zu verteidigen.
Im Kampf Der Karumzek wirft erst seine Bomben und beißt dann gnadenlos nach schwach gerüsteten Zielen.
Moral Der Karumzek kämpft bis zum Tod.
Grundspielwerte Ohne sein Mutagen besitzt der Karumzek die folgenden Spielwerte: **RK** 23, Auf dem Falschen Fuß 17; **TP** 136; **ZÄH** +15; **KO** 21, **CH** 12

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 22, **KO** 25, **IN** 18, **WE** 17, **CH** 10
GAB +11; **KMB** +16; **KMV** 32 (44 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Eiserner Wille, Fähigkeitsfokus (Gift), Fertigkeitsfokus (Handwerk [Alchemie]), Improvisierter Fernkampf, Kernschuss, Trank brauen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Waffenfokus (Biss)
Fertigkeiten Fingerfertigkeit +22, Handwerk (Alchemie) +26 (alchemistische Gegenstände herstellen +34), Heilkunde +8, Heimlichkeit +26, Klettern +13, Mechanismus ausschalten +20, Wahrnehmung +19, Wissen (Arkanes, Die Ebenen) +11, Wissen (Natur, Religion) +20, Zauberkunde +20; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4
Sprachen Abyssisch, Aklo, Celestisch, Drakonisch, Finsterländisch, Ignal, Infernalisch
Besondere Eigenschaften Alchemie (Alchemistische Gegenstände herstellen +8), Entdeckungen (Frostbombe, Präzisionsbombe [4 Felder], Rauchbombe, Stinkbombe), Flinke Glieder, Gestalt wechseln (Winzige Spinne; *Ungeziefergestalt II*[ABR]), Gift einsetzen, Mutagen (+4/–2, +2 auf Natürliche Rüstung, 80 Minuten), Schnelle Alchemie
Ausrüstung Formelbuch (enthält alle vorbereiteten Extrakte)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Flinke Glieder (AF) Die Vorderbeine eines Karumzek sind ebenso behände und beweglich wie Menschenhände. Ein Karumzek benötigt nur die Hälfte der normalen Zeit, um alchemistische Gegenstände herzustellen.
Gift (AF) Biss — Verwundung; *RW* ZÄH, SG 21; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W3 ST, GE oder KO (nach Wahl des Karumzeks); *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.
Gift wahrnehmen (AF) Als Freie Aktion kann ein Karumzek bei einer maximal 4,50 m entfernten Kreatur spüren, ob diese vergiftet ist. Er kann die Art des Giftes zu bestimmen versuchen, als würde er *Gift entdecken* wirken.

Schätze: Dieses Labor enthält Ingredienzien zur Herstellung alchemistischer Gegenstände und Gifte im Gesamtwert von 2.500 GM. Auf einem Regalbrett liegt zwischen Laborausrüstung eine *Boroperle*[ARK] (4. Grad).



D7. Versammlungssaal (HG 12)

Dieser lange Raum hat mehrere Vorzimmer oder Ausleger, die als neutraler Boden für Ankündigungen und Anweisungen genutzt werden. Die nördliche, nach Bereich **D11** führende Doppeltür ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 40).

Falle: Der Gang im Norden ist eine Sackgasse, welche von den Bewohnern nicht genutzt wird. Aus verborgenen Schlitzen werden Giftpfeile auf jeden verschossen, der sich der Tür auf 3 m oder weniger nähert

TODESKLINGEPFEILE **HG 12**

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

EFFEKT

Auslöser Visuell (*Arkaner Blick*); **Rücksetzer** Reparatur
Effekt Fernkampfangriff +20 (3W6 plus Todesklingegift); mehrere Ziele (alle Ziele in einem Bereich von 3 m x 6 m)

D8. Uiyats Kammer

Aufgrund ihrer andauernden Operationen kam die Intellektverschlingerin Uiyat nur unregelmäßig nach Vergessener Schattenriss. Dann residierte sie in diesem Raum, welcher ihre Eitelkeit und die epikureische Begeisterung ansprach, mit der sie die Welt durch neue Körper erlebte. Wenn sie keinen Wirt belegte, benötigte sie zum Ruhen nur eine Schale voller Holzspäne. Daneben steht ein leerer Nachttopf. An der Südwand hängt ein hoher Spiegel. In den Schubladen des Schrankes befindet sich eine Fülle an Kleidungsstücken in verschiedensten Größen. In anderen Schubladen lagern Behälter mit eingelegter Nahrung und diverse Gerätschaften und Gegenstände zum Stimulieren der Sinne, seien es Phiolen mit Gewürzen, eine konservierte Haihaut, eine Hasenpfote oder versilberte Rückenkratzer.

Sollte Uiyat den SC im Rahmen des 2. Teils entkommen sein, kann man sie hier antreffen.

Schätze: Eine Schublade enthält einen *Zauberstab: Sanfte Ruhe* (6 Ladungen). Die Sammlung an konservierten Nahrungsmitteln und Gerätschaften ist 1.000 GM wert.

D9. Clacosics Kammer

Obwohl der Schleimnaga Clacosic viel Zeit damit verbracht hat, Axis' Kanalisation zu durchstreifen auf der Suche nach neuen Dienern, kehrte er manchmal hierher zurück, um sich auszuruhen und um die Gunst der angeseheneren Agenten des Außenpostens zu buhlen. Der Raum ist schmutzig und der Boden von einer gut 0,15 m dicken, bröseligen Schleimkruste bedeckt.

Sollte Clacosic den SC im Rahmen des 2. Teils entkommen sein, kann er hier angetroffen werden.

D10. Labor (HG 15)

In diesem Laboratorium laufen gegenwärtig diverse Experimente auf dem Gebiet der Chemie, des Fleischformens und der alchemistischen Botanik. An den zahlreichen Arbeitsplätzen können bis zu 10 Forscher hantieren und in den Regalen stehen viele wissenschaftliche Texte und Unterlagen.

Die Deckenhöhe beträgt 6 m und zwischen den beiden Eingängen befindet sich eine 4,50 m hohe Plattform.

Kreaturen: Zwei Karumzeki beobachten die Fortschritte bei einer von ihnen gezüchteten Schimmelschleimart, welche basierend auf den Gedanken naher Kreaturen die neuralen Verbindungen kartographieren kann. Auf dem Podest hockt ein Mechanischer Mörder; er ist darauf programmiert, bei der Verteidigung der Einrichtung zu helfen und nichtautorisierte Wesen zu töten, welche Forschungsdaten hinausschmuggeln wollen.



KARUMZEK-ALCHEMIST

MECHANISCHER MÖRDER **HG 13**

EP 25.600

TP 119 (*MHB VI*, S. 158)

KARUMZEK-ALCHEMISTEN (2) **HG 11**

EP je 12.800

TP je 162 (siehe Seite 97)

Schätze: Die 1.600 Pfund an Aufzeichnungen, Büchern und Referenzmaterial repräsentieren über ein Jahrhundert alchemistischer Forschungen an vorderster Front, allerdings fällt es schwer, die interessanten Bände herauszupicken. Nach 1 Stunde Studien und einem Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 23 oder für Wissen (Arkanes oder Natur) gegen SG 30 kann ein SC acht wichtige Texte identifizieren, die zusammen 20 Pfund wiegen und 3.500 GM wert sind. Ferner liegen auf einem Regalbrett ein *Handbuch der Fleischgolemerschaffung* und eine *Konservierungsflasche*[ARK] (3. Grad).

KRIEG UM DIE KRONE BAND 2
Kapitel 4 Das Auge des Löwen
Kapitel 5 Der Erste Löwe
Hintergrund
Teil 1 Taldaris' Mantel
Teil 2 Die Last der Wahrheit
Teil 3 Dämmertiefen
Kapitel 6 Der Löwenthron
Fortführung der Kampagne
NSC
Kaiserliche Legenden
Regional-beschreibungen
Die Klingen des Löwen
Die Ulfenwache
Bestiarium

D11. Konvertierungslabor (HG 13)

Regale ziehen sich entlang der Wände dieses Studienzimmers. An der Decke befinden sich tausende von Berechnungen, mathematischen Symbolen und Formeln. An der Ostwand stehen ein gepolsterter Patientenstuhl und ein eisernes Lesepult.

Jene Axiomiten, die seltsame Entdeckung gemacht haben, unter denen sie nun leiden und sich von den Norgorbergläubigen Rettung in Form einer Auslöschung ihrer quälenden Erinnerungen oder in Form von Antworten zu den unmöglichen Formeln erhoffen, werden hierhergebracht. Die Diener des Stillen Schatten lassen ihre Gäste gern in den Texten hier stöbern und zeigen ihnen schließlich das Schmuckstück dieses Labors: *Inversionen der Pentonometrie*, eine Bronzeplakette mit Beweisen für geometrische Unmöglichkeiten von jenseits der Ränder des Universums. Allein das Lesen dieses Textes hinterlässt im Verstand der meisten Kreaturen der Unterart Rechtschaffen tiefe Narben.

Der Patientenstuhl, auch bekannt als Stuhl der Konversion, verfügt über zahlreiche Riemen, Klemmen und kleine Werkzeuge an metallenen Gelenkarmen, die allesamt genutzt werden können, um Personen mit verschiedenen Körperbauten zu fesseln. Da sich mittlerweile vier Axiomitische Grabesritter in Vergessener Schattenriss aufhalten, zaubern sie regelmäßig Zelekhuten hierher und setzen sie ihrer unverständlichen Mathematik aus. Nach ihrer Rückkehr nach Axis erinnern sich diese Unvermeidbaren kaum an das Geschehene, fungieren aber dennoch als Überträger für diese verderbenden Informationen, welche andere wie ein Virus infizieren können.

Kreaturen: Vier norgorbergläubige Häreziten haben hier eine Kabale gebildet, um dieses Laboratorium zu bewachen und die hiesigen Lehren anderen näherzubringen. Gegenwärtig ist der herbeigezauberte Zelekhut Pvarisch-19 an den Stuhl gefesselt. Seine Augen werden mittels Klemmen offengehalten, so dass er die *Inversionen der Pentonometrie* anstarren muss.

HÄREZITEN (4) **HG 9**

EP je 6.400

TP je 138 (*MHB VI*, S. 126)

ANGRIFF

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +15)

Immer — *Gutes entdecken*, *Unsichtbares sehen*

Beliebig oft — *Furcht auslösen* (SG 17), *Person bezaubern* (SG 16), *Schutz vor Gutem*, *Selbstverkleidung*, *Sprachen verstehen*

3/Tag — *Gedanken wahrnehmen* (SG 17), *Gefühle besänftigen* (SG 17), *Totenglocke* (SG 17), *Unauffindbarkeit*, *Unheilige Plage* (SG 19), *Unsichtbarkeit*, *Waffengesinnung* (nur Böse)

1/Tag — *Einflüsterung* (SG 18), *Heldenmut*, *Kritische Wunden verursachen* (SG 19), *Mit Toten sprechen* (SG 18), *Schutzkreis gegen Gutes*, *Todesschutz*, *Tote beleben*, *Verwirrung* (SG 19), *Weissagung*

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollten die Häreziten Kampflärm hören, wirken sie auf sich *Unauffindbarkeit, Schutz vor Gutem* und *Unsichtbarkeit*.

Im Kampf Zwei der Häreziten gehen in den Nahkampf, während die anderen ihre Zauberähnlichen Fähigkeit gegen Gegner einsetzen.

SPIELWERTE

Besondere Eigenschaften Häresie entfesseln, Härezitdomänen (Bezauberung, Böses, Tod, Trickserei, Wissen), Kabale, Unheiliges Verständnis

Gefahr: Die Formeln und Berechnungen an der Decke der Kammer stehen in absolutem Widerspruch zur bekannten Mathematik. Dennoch geht von ihnen ein faszinierender Lockruf aus. Eine Kreatur der Unterart Rechtschaffen, welche diese Schrift vorsätzlich studiert, erhält für 10 Minuten den Zustand Kränkelnd, hinzu kommt Nichttödlicher Schaden in Höhe von 1W8 x Intelligenzmodifikator (Minimum 0); ein Willenswurf gegen SG 25 vereitelt den Zustand Kränkelnd und halbiert den Nichttödlichen Schaden.

Schätze: *Inversionen der Pentonometrie* ist eine kurze und innovative Abhandlung, deren Inhalt in dieser Realität virtuell wertlos ist; der effektive Preis beträgt daher nur 500 GM. Das konzentrierte Studium kann aber zugleich auch den Geist erweitern wie ein *Leitfaden des Kühnen Denkens +1*. Der Leser muss dabei allerdings auch einen Willenswurf gegen SG 23 ablegen; misslingt dieser, erhält er zugleich einen permanenten Malus von -3 auf Rettungswürfe gegen Illusionen und Effekte, welche den Zustand Verwirrt hervorrufen.

Die Häreziten dokumentieren die Kennnummer jedes Unvermeidbaren, den sie hierherholen, um ihn zu verderben. Eines ihrer Notizbücher ist offen aufgeklappt und informiert über mehrere Methoden, die sie bereits eingesetzt haben. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 20 kann ein SC bestimmen, dass Pvarisch-19 möglicherweise mit zerstörerischen Informationen infiziert wurde, die er auf andere Unvermeidbare übertragen könnte – und dies sogar als herbeigezauberte Kreatur.

Mit 10 Minuten Arbeit und einem Fertigkeitswurf für Heilkunde, Sprachenkunde, Wissen (Arkanes oder Die Ebenen) oder für eine passende Berufsfertigkeit gegen SG 28 finden die SC die Kennnummern von über 80 verschiedenen Unvermeidbaren, samt der Methoden, mit denen diese im Lauf der letzten fünf Jahre manipuliert wurden.

Entwicklung: Pvarisch-19 ist an den Stuhl der Konversion gefesselt und nach Kontakt mit den Lehren der Häreziten seiner Umgebung nur vage bewusst. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes oder Die Ebenen) oder Zauberkunde kann ein SC erkennen, dass der Zelekhut beschworen wurde und letztendlich an seinen Herkunftsort zurückkehren wird, wenn die Wirkungsdauer des Effektes von nicht ganz einer Stunde endet. Wenn die SC diesen Bereich betreten, sind noch gut 30 Minuten von diesem Zeitfenster übrig. Sollte Pvarisch-19 nach Axis zurückkehren dürfen, könnte er eine Gefahr für andere darstellen. Es gibt zwei mögliche Wege, dies vor Ort zu verhindern: Erstens könnten die SC Pvarisch-19 töten, dies erfordert eine Chaotische Waffe oder einen Zauber der Kategorie Chaotisch. Zweitens können die SC den gefährlichen Code mittels *Erinnerung verändern* oder *Heilung* löschen. Außerdem können die SC das komplette Register (siehe oben, Schätze) der infizierten Unvermeidbaren finden und Leutnant Fanalyx übergeben, damit diese sich weiter um die Sache kümmert.

D12. Kammer der Augen (HG 16)

Dieser Raum wird von rotbrennenden Kerzen in Dämmerlicht getaucht. Es gibt mehrere dicke Teppiche, ein gut bestücktes Regal und einen großen gepolsterten Stuhl. Unterhalb der Decke ragen mehrere offene Rohrenden aus den Wänden. Ein schwerer Vorhang trennt den Raum zum Gang im Süden ab.

Dies ist Hamal Kais persönliche Kammer. Die Rohre führen zu verschiedenen Orten in Vergessener Schattenriss und Sayaschto.

Kreaturen: Die wohlbeleibte Meisterspionin Hamal Kai lebt hier und kommt nur heraus, wenn sie sich um Dinge kümmern muss, welche ihre geschäftigen Augen nicht erledigen können. Trotz ihres zurückgezogenen Lebensstils wird sie vom Stillen Schatten als seine Stellvertreterin behandelt und besitzt sie volle Autorität, jeden anderen Angehörigen der Verschwörung zu disziplinieren. Mittels ihrer Augen versucht sie, das Vorankommen der SC aus der Ferne zu beobachten, und bereitet sich darauf vor zuzuschlagen, sollten sie so dumm sein, sich ihrer Kammer zu nähern.

HAMAL KAI **HG 15**

EP 51.200

Hyakume (*MHB IV*, S. 135)

TP 218

Im Kampf Hamal Kai kombiniert ihre Hiebangriffe und ihre Zauberähnlichen Fähigkeiten, um die SC anzugreifen und die Erinnerung mächtiger Gegner zu rauben, um den Kampf zu ihren Gunsten zu wenden.

Moral Sollte Hamal Kai unter 46 TP reduziert werden, so flieht sie durch ihre Geheimtür nach Bereich **D3**.

SPIELWERTE

Ausrüstung *Mantel der Unsterblichkeit*[ARK], *Schutzanhänger gegen Gift*, *Stecken der Heimlichkeit* (7 Ladungen)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fernspionage (ÜF) Hamal Kais Augensonden können sich bis zu 15 Kilometer weit von ihr entfernen, jenseits dieser Grenze werden sie zerstört.

Falle: Eine Reihe von Giftpfeilwerfern sind so ausgerichtet, dass sie jeden beschießen, der den Raum betritt. Hamal Kai kann diese Falle von ihrem Stuhl aus abschalten.

TODESKLINGEPFEILE **HG 12**

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

EFFEKT

Auslöser Visuell (*Arkaner Blick*); **Rücksetzer** Reparatur

Effekt Fernkampfangriff +20 (3W6 plus Todesklingegift); mehrere Ziele (alle Ziele in einem Bereich von 3 m x 6 m)

D13. Wohnraum

Diese Räumlichkeiten enthalten Sitzgelegenheiten, ein paar Betten, eine einfache Küche, Regale und einen Lagerraum für Vergessener Schattenriss. Die hiesigen Vorräte stehen hauptsächlich Hamal Kai zur Verfügung, wenn diese Hunger hat. Auch die Grabesritter und Karumzeki ziehen sich zuweilen hierher zurück. Ein SC kann die Geheimtür nach Bereich **D15** mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 entdecken.

D14. Klingenlabyrinth (HG 16)

Dieser Raum wird durch zahlreiche Mauervorsprünge und Trennwände in einen Irrgarten verwandelt. Langsam abbrennende Rauchstäbe erfüllen den ganzen Bereich mit scharfen Aschepartikeln, welche Kreaturen jenseits von 1,50 m Tarnung verleihen. Kreaturen jenseits von 4,50 m besitzen Vollständige Tarnung.

Die wenigen Bewohner, die hierherkommen, wissen, dass sie sich rechts halten und die Geheimtür (Wahrnehmung SG 25) benutzen müssen.

Kreaturen: Der Crucidaimon, welcher in diesem Bereich umgeht, sollte sich ursprünglich um die Sicherheit in Vergessener Schattenriss kümmern. Er hat das ganze Labyrinth mit Fallen gefüllt – zum schmerzhaften Unwohlsein der anderen Bewohner. Ab und an kommt er heraus, um sich um die wenigen verbleibenden Fallen im Außenposten zu kümmern, ansonsten verbringt er sämtliche Zeit hier und verwandelt dieses winzige Labyrinth in eine gemeine Todesfalle (siehe unten, Fallen). Fliehende Gefangene stolpern häufig in das Labyrinth, nur um Momente später zu sterben.

CRUCIDAIMON **HG 15**

EP 51.200

TP 212 (*MHB III*, S. 41)

TAKTIK

Im Kampf Der Crucidaimon nutzt seine Beweglichkeit, um zuzuschlagen und sich wieder zurückzuziehen, um Gegner in Fallen zu locken und dann Furcht zu erzeugen, damit sie in weitere Fallen rennen. Isolierten Zielen hingegen stellt er sich zum Kampf.

Moral Außer der Crucidaimon hat einen klaren Vorteil oder die Gelegenheit, bleibenden Schaden zu verursachen, flieht er, sobald er unter 36 TP reduziert wird.

SPIELWERTE

Ausrüstung *Spinnenbrille*[ARK]

Fallen: Der Crucidaimon hat *Glyphen des Schutzes* platziert, um die Schutz- und Stärkungszauber von Eindringlingen aufzuheben. Hinzu kommen Dutzende herumwirbelnde Klingen, welche zahllose winzige Schnitte zufügen, ehe sie ihren Weg von vorn beginnen.

MÄCHTIGE GLYPHEN DER ABWEHR (2) **HG —**

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 33; **Mechanismus ausschalten** SG 33

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (*Mächtiges Magie bannen*, gezieltes Bannen, ZS 16)

KLINGENKORRIDOR (2) **HG 11**

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 27; **Mechanismus ausschalten** SG 27

EFFEKT

Auslöser Ort; **Wirkungsdauer** 1 Runde; **Rücksetzer** Automatisch (1 Runde)

Effekt Nahkampfangriff +20 (8W4+8); mehrere Ziele (alle Ziele auf einer 6 m-Linie)

D15. Abgeschirmte Zellen (HG 15)

Die Norgorberanhänger bringen regelmäßig Gefangene zur Befragung und Einkerkerung in den Außenposten und verwahren sie dann in diesen Zellen. Jede Zelle steht unter einem dämpfenden Effekt, welcher die meisten sensorischen Eindrücke von außerhalb der Zelle zu einem leisen Flüstern oder vagen visuellen Umrissen reduziert. Die Wände sind mit tausenden störenden mathematischen Ungleichungen beschriftet, welche Zauberei ebenso unterdrücken wie die Fähigkeit von Axiomiten, körperlose Gestalt anzunehmen. Belegte Zellen sind abgeschlossen (Mechanismus ausschalten SG 40).

Kreaturen: Gegenwärtig halten sich hier drei Gefangene auf: **Alzem** (NB Tiefling-Schurkin 5), welche den Fehler gemacht hat, sich die große südliche Zelle zu nah anzusehen – der dort einsitzende Yither[MHB III] nutzte die Chance, sich in ihrem Körper abzusetzen -, **Imaro** (RN Bittsteller[MHB II]) und **Taldaris** (RN Verbesserter Impariut, siehe NSC-Galerie). Alzem, welche früher für den Stillen Schatten gearbeitet hat, findet ihren neuen Körper entsetzlich und will nur entkommen. Ebenso will auch Imaro nur weg, weiß aber, dass er ohne Hilfe nie die Oberfläche erreichen wird. Taldaris' Motive sind noch etwas komplexer (siehe Entwicklung).

Früh während des Angriffs der SC halten sich der Bittsteller Tausend Namen und zwei Grabesritter hier auf, um das Verzeichnis der Gefangenen zu studieren und die Anwesenden zu verhören. Sollten sie vorgewarnt sein, dass Eindringlinge im Außenposten sind, verteilen sie sich und verbergen sich sogar in leeren Zellen, um einen Hinterhalt zu legen.

Tausend Namen war einst ein „neugemachter" Bittsteller in Axis, welcher sich bemühte, die auf seinen Leib geschriebenen Rätsel zu entschlüsseln. Mit jedem Bittsteller, der seine Schriftzeichen vor ihm verstand, wuchs sein Neid, bis er schließlich diese erleuchteten Bittsteller auf dem Weg zur Adamantschmiede anzugreifen begann. Mittlerweile hat er Hunderte getötet und all ihre Namen in sein eigenes Fleisch über die ursprünglichen Inschriften geritzt in der Hoffnung, seinen gerechten Lohn zu erlangen, sobald er anderen genug Wissen gestohlen hat.

AXIOMITISCHE GRABESRITTER (2) **HG 10**

EP 9.600

TP je 155 (siehe Seite 97)

TALDARIS **HG 13**

EP 25.600

TP 172 (siehe NSC-Galerie)

TAUSEND NAMEN **HG 14**

EP 38.400

Menschlicher Bittsteller[MHB II]-Inquisitor[EXP] des Norgorber 13

RB Mittelgroßer Externar

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



VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 21 (+2 Ablenkung, +1 GE, +2 Natürlich, +7 Rüstung)

TP 118 (15 TW; 13W8+2W10+45)

REF +10, **WIL** +14, **ZÄH** +15

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Verwandlung; **SR** 10/–; **ZR** 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Zurückkehrende Harpune +2,* +21/+16/+11 (1W8+11/19–20/×3) oder Hieb +18 (1W4+5)

Fernkampf *Zurückkehrende Harpune +2,* +21 (1W8+11/19–20/×3)

Bekannte Inquisitorenzauber (ZS 13; Konzentration +15)

4. (3/Tag) —*Furcht* (SG 16), *Immunität gegen Zauber, Kritische Wunden heilen, Steinhaut*

3. (4/Tag) — *Gerechte Kraft*[EXP] (SG 15), *Magie bannen, Magisches Schutzgewand, Mit Toten sprechen* (SG 15), *Unauffindbarkeit*

2. (6/Tag) — *Energien widerstehen, Gedanken wahrnehmen* (SG 14), *Unsichtbares sehen, Unsichtbarkeit, Waffengesinnung*

1. (6/Tag) — *Göttliche Gunst, Leichte Wunden heilen, Rascher Rückzug, Schild des Glaubens, Schutz vor Bösem, Sprachen verstehen*

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 12), *Aussieben*[EXP], *Brandzeichen*[EXP] (SG 12), *Göttliche Führung, Magie entdecken, Säurespritzer*

Domain Wissen (Unterdomäne der Erinnerung[EXP])

TAKTIK

Vor dem Kampf Tausend Namen wirkt jeden Tag *Magisches Schutzgewand* auf seine Rüstung und *Unauffindbarkeit*. Sollte er wissen, dass ein Kampf bevorsteht, trinkt er seinen *Trank: Rindenhaut* und dann *Steinhaut, Resistenz gegen Zauber, Göttliche Gunst* und *Rechtschaffene Kraft*.

Im Kampf Tausend Namen aktiviert seine Richtsprüche Gerechtigkeit und Schutz (nicht in den Spielwerten enthalten) und bleibt am Rand des Kampfbereiches, während seine Diener in den Nahkampf gehen. Er nimmt sich immer einen Gegner vor, um das Maximum aus seinem Zauber *Rechtschaffene Kraft* zu ziehen, während er versucht, sein Ziel aus dem Hauptkampf heraus zu zerren.

Moral Sollte Tausend Namen unter die Hälfte seiner Trefferpunkte reduziert werden, zieht er sich vorübergehend zurück, um seine Wunden zu heilen und dann seinen Gegnern nachzupirschen und überraschend zu attackieren.

Grundspielwerte Ohne seine Zauber und den Zaubertrank besitzt Tausend Namen die folgenden Spielwerte: **RK** 18, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 17; **SR** —; **ZR** —; **Nahkampf** *Zurückkehrende Harpune +2,* +18/+13/+8 (1W8+8/19–20/×3) oder Hieb +15 (1W4+2)

SPIELWERTE

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

GAB +11; **KMB** +18; **KMV** 28

Talente Abhärtung, Ausguck[EXP], Ausmanövrieren[EXP], Eiserner Wille, Genauer Schlag[EXP], Heftiger Angriff, Kernschuss, Konzentrierter Zorn[EXP], Plätze tauschen[EXP], Umgang mit Exotischer Waffe (Harpune), Verbesserter Kritischer Treffer (Harpune), Waffenfokus (Harpune)

Fertigkeiten Einschüchtern +10, Heimlichkeit +18, Klettern +14, Motiv erkennen +20, Überlebenskunst +20, Verkleiden +11, Wissen (Adel) +9, Wissen (Die Ebenen) +9, Wissen (Geschichte) +9, Wissen (Lokales) +9, Wissen (Religion) +9, Zauberkunde +14
Sprachen Celestisch, Gemeinsprache
Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Schützendes*[ARK] *Kettenhemd +1, Zurückkehrende Harpune*[ARK] *+2, Schwächerer Gürtel des Machtvollen Schleuderns*[ARK], *Resistenzumhang +2, Schutzring +2*, 445 GM

Entwicklung: Taldaris sitzt geduldig in seiner Zelle und wartet darauf, dass die Tür sich öffnet. Sobald er befreit wird, wartet er darauf, dass seine Befreier sich vorstellen oder ihm auf andere Weise deuten, was sie von ihm wollen. Geschieht dies nicht, tritt er aus der Zelle und fragt mit sanfter Stimme, mit wem er es zu tun habe. Der Unvermeidbare erachtet die Mission der SC als faszinierend und ist bereit, sie zu begleiten, solange sie sich bereiterklären, seine Kerkermeister – Tausend Namen, Hamal Kai und den Stillen Schatten – der Gerechtigkeit zuzuführen und seine Hellebarde zurückzuholen. Diese Punkte sind ihm sehr wichtig und er beharrt darauf, dass es seine Feinde nur ermutigen würde, würde er nachgeben. Ansonsten folgt er den SC, beobachtet ihre Taten und bewertet bei sich ihre Entscheidungen. Mehr zu Taldaris findest du in der NSC-Galerie.

Belohnung: Belohne die SC für das Aufspüren und Befreien von Taldaris mit 38.400 EP.



TAUSEND NAMEN

D16. Tückischer Garten (HG 14)

An den Wänden befestigte Metallregale tragen mehrere Dutzend Pflanztöpfe mit Miniaturbäumen. Hinter jedem hängt ein anderes Bild, welches irgendeine Stadt zeigt. Eine Wendeltreppe führt nach unten ins nächste Stockwerk, ist aber von dicken, blühenden Ranken überwuchert.

Im stets umfangreicher werdenden Rüstungswettlauf, wie man verlässlich Städte beobachten und mit extraplanaren Agenten kommunizieren kann, haben die Karumzeki von Vergessener Schattenriss diesen Garten angelegt. Jedes Bäumchen schmeckt die politische Stimmung in einem fernen Reich und kommuniziert diese Informationen, indem es wächst, verdorrt oder auf bestimmte Weise erblüht. Wird ein Bäumchen auf eine bestimmte Weise beschnitten oder mit besonderen alchemistischen Tinkturen gedüngt, kann dies bei einer bestimmen Pflanzenart in der beobachteten Region zu winzigen Veränderungen führen – diese Veränderungen signalisieren den lokalen Norgorbergläubigen neue Entwicklungen oder geben ihnen Anweisungen. Das System funktioniert zwar nicht sonderlich schnell, ist dafür aber subtil, zudem gibt es bis dato keine Gegenmaßnahmen.

Sechs Ewige Fackeln erfüllen den Raum mit normalem Licht.

Kreaturen: Ein Karumzek studiert neugierig die verschiedenen Pflanzen und erstellt detailreiche Skizzen neuer Ableger und Wurzeln. Die Ranken, welche die Treppe verstopfen, sind in Wahrheit eine Vipernranke – diese fleischfressende Pflanze soll nichtautorisierte Personen daran hindern, die Treppe nach Bereich **D18** hinabzusteigen.

VIPERNRANKE **HG 13**
EP 25.600
TP 190 (*MHB II*, S. 278)

KARUMZEK-ALCHEMIST **HG 11**
EP 12.800
TP 162 (siehe Seite 100)

Schätze: Der Mechanismus, welcher die Pflanzen hier mit Sonnenlicht versorgt ist um einen *Leichten Stahlschild der Verbesserten Energieresistenz (Elektrizität) +3* herum aufgebaut, in welchen das sonnenförmige heilige Symbol eines lange toten Gottes eingraviert ist. Will man den Schild aus seiner Halterung entfernen, ohne einen arkanen Rückschlag zu erzeugen, ist ein Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen oder Zauberkunde gegen SG 29 erforderlich. Scheitert dieser Fertigkeitswurf, kommt es zu einem Funkenschauer und wird die Zaubermatrix des Schildes beschädigt, so dass dieser zu einem *Leichten Stahlschild der Verbesserten Energieresistenz (Elektrizität) +2* reduziert wird.

D17. Schattenheim

In diesem beengten Raum liegen nur Seiten mit Notizen und Skizzen. Auf einer Zeichnung liegt eine Pinzette.

Dieser bescheidene Bereich ist der einzige Ort, den der Stille Schatten für sich beansprucht. Der Schatten erinnert sich nicht an sein früheres Leben. Die hiesigen Dokumente repräsentieren die alternden Fragmente und Hinweise, die er zu seinem Leben zusammengetragen und sorgfältig mittels einer *Pinzette der Geisterhaften Berührung* (Wert 1.000 GM) arrangiert hat. Die Seiten deuten darauf hin, dass der Stille Schatten einst in Vaia und später in Absalom gesucht und gejagt wurde. Unter einem Blatt liegt eine winzige, aufziehbare Spieluhr, die nur einen Teil einer längst vergessenen Ode spielt.

Die in diesen Bereich führende Geheimtür erfordert einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 35.

Entwicklung: Der Stille Schatten ruht sich hier etwa alle 12 Stunden aus oder widmet sich seinen Unterlagen. Sollte er bemerken, dass etwas entfernt oder bewegt wurde, kocht er vor Wut. Seine Angriffe werden häufiger und gnadenloser.

D18. Empfangsraum (HG 17)

Abgerundete Nischen ziehen sich entlang der Wände dieses großen Raumes. In jede Nische führt ein verzierter Torbogen. In der Mitte des Raumes befindet sich eine erhöhte ovale Plattform, in welche ein Kreis graviert wurde. Zwischen den Nischen stehen Regale und Tische, dazu kommen Kleiderhaken, an denen dunkle Kleidungsstücke hängen.

In diesem Raum befinden sich mehrere inaktive Portale zu verschiedenen Teilen Schattengrunds, aber auch nach Abaddon, in den Abyss und in die Hölle. Hier treffen sich der Stille Schatten und ausgewählte Begleiter mit Norgorbers wichtigsten Dienern und Verbündeten. Die diversen Kapuzenumhänge, Mäntel und anderen dunklen Kleidungsstücke sollen während der Treffen für Anonymität sorgen. Ferner fangen die Norgorbergläubigen hier auch an Taldaris gerichtete göttliche Botschaften und Beschwörungsrituale ab.

Kreaturen: Angesichts der jüngsten Aktivitäten der SC in Axis und seines eigenen Interesses am entführten Taldaris hat Norgorber persönlich sich dazu herabgelassen, die durch sein göttliches Reich huschenden Insekten zu bemerken. Um das Ungeziefer loszuwerden und Taldaris an einen sichereren Ort zu bringen, hat er seinen Herold, die Hinterhältige Bestie, ausgeschickt, welcher vor kurzem in humanoider Gestalt eingetroffen ist. Die beiden verderbten Kolyaruten, die normalerweise diese Kammer bewachen, dienen nur als Leibwächter des Beauftragten ihres Gottes. Dieser befragt sie seit gut zehn Minuten über die Operation, um besser planen zu können, wie die Verluste ausgeglichen werden könnten, während er darauf wartet, dass unbedeutendere Diener ihm den Ersten Kaiser bringen.

Die SC können seine zischende Tirade belauschen, auch wenn die scharfen Sinne der Hinterhältigen Beste es anderen erschweren, sich vor ihr zu verbergen. Sie warnt die Unvermeidbaren telepathisch, sich kampfbereit zu machen. Sollten die SC sich zurückziehen, pirscht der Herold ihnen nach und überlegt, wohin er teleportieren könnte, um sie aus dem Hinterhalt zu attackieren.

VERDERBTE KOLYARUTEN (2) **HG 13**

EP je 25.600

RB Infernalische Kolyaruten (*MHB II*, S. 264, 292)

TP je 158

DIE HINTERHÄLTIGE BESTIE **HG 15**

EP 51.200

NB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar, Gestaltwandler, Herold)

INI +16; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen, Unsichtbares sehen; Wahrnehmung +26

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 23, Auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +12 GE, +8 Natürlich)

TP 212 (17W10+119)

REF +17, **WIL** +14, **ZÄH** +17; +4 gegen geistesbeeinflussende Effekte

Immunitäten Gift; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10, Säure 30; **SR** 10/Gutes und Magisch; **Verteidigungsfähigkeiten** Rundumsicht; **ZR** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf *Kurzschwert der Schärfe +1*, +28/+28/+23/+18/+13 (1W6+4/17–20 plus Blutung), Stachel +24 (1W6+4 plus Blutung und Gift)

Fernkampf Giftstrahl +29 (Berührungangriff; Blindheit 1W4+1 Runden)

Besondere Angriffe Blutung (2W6), Gift, Plötzlicher Schlag

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 17; Konzentration +19)

Immer — *Unsichtbares sehen*

Beliebig oft — *Absorbierende Hand*[EXP], *Alchemistische Aufteilung*[EXP], *Person bezaubern* (SG 13), *Schärfen*, *Vergiften* (SG 16), *Zielsicherer Schlag*

3/Tag — *Einflüsterung* (SG 15), *Erinnerung modifizieren* (SG 16), *Falsches Alibi* (SG 15), *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Unsichtbarkeit*, Herbeizaubern (Grad 6, 1 Infernalischer Dürrholzskorpion[MHB III], 100%)

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Hinterhältige Bestie wirkt *Schärfen* auf beide Kurzschwerter und dann auf sich *Unsichtbarkeit*, um einen Überraschungsangriff auszuführen.

TRIUMPHE IM 5. KAPITEL

Solltest du die Regeln für die Relikte des Alten Taldor nutzen (siehe Band 1), um deiner Kampagne historisches Gewicht zu verleihen, so enthält dieses Kapitel keine neuen Relikte, sondern nur zwei Triumphe: Erstens die Entdeckung des Grabmals des Ersten Kaisers, ein im Dunkeln der Geschichte verschollenes Wunder, zweitens die Rettung jenes Unvermeidbaren, zu dem Taldaris geworden ist. Jeder Triumph gestattet einem SC, eine neue Fähigkeit eines von ihm mitgeführten Reliktes zu nutzen.

Im Kampf Der Herold fügt Fernkämpfern und Zauberwirkern mit seinem Gift den Zustand Blind zu, ehe er in den Nahkampf geht.

Moral Sollte die Hinterhältige Bestie unter 46 TP reduziert werden, flieht sie mittels *Mächtiges Teleportieren*. Sollte ihr dies nicht möglich sein, kämpft sie bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 35, **KO** 24, **IN** 13, **WE** 15, **CH** 14

GAB +17; **KMB** +20; **KMV** 43

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Geschosse abwehren[B], Kampf mit zwei Waffen, Kampfreflexe, Mächtige Finte[B], Skorpionstil[B], Tänzelnder Angriff, Verbesserte Finte[B], Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Waffenfinesse[B]

Fertigkeiten Bluffen +22, Handwerk (Alchemie) +13, Heimlichkeit +32, Klettern +11, Motiv erkennen +13, Schätzen +12, Wahrnehmung +26, Wissen (Arkanes, Natur) +10, Wissen (Die Ebenen) +12, Wissen (Lokales) +13, Wissen (Religion) +9; **Volksmodifikatoren** Bluffen +8, Wahrnehmung +4

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Proteanisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Riesiger Skorpion oder skorpionschwänziger Mensch; *Gestaltwandel*), Mordlohn

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Stachel — Verwundung; *RW* ZÄH, SG 25; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W6 ST; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.

Giftstrahl (AF) Als Fernkampfangriff (oder anstelle eines Nahkampfstachelangriffes) kann die Hinterhältige Bestie einen Giftstrahl über bis zu 54 m in die Augen eines Gegners schießen. Das Ziel muss einen Rettungswurf gegen das Gift der Hinterhältigen Bestie ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, erhält es für 1W4+1 Runden den Zustand Blind.

Mordlohn (ÜF) Sollte ein Angriff der Hinterhältigen Bestie ein Ziel unter 0 TP reduzieren, erlangt der Herold augenblicklich 2W6 Temporäre Trefferpunkte (oder 3W8, falls der Angriff das Ziel tötet); der Herold kann auf diese Weise nicht mehr Trefferpunkte erhalten als die maximalen Trefferpunkte des Zieles. Die Temporären Trefferpunkte währen 1 Stunde lang.

Plötzlicher Schlag (AF) Während einer Überraschungsrunde kann der Herold handeln, als hätte er eine Volle Runde zum Handeln statt nur eine Standard-Aktion.

Schätze: Auf den Schreibpulten liegen unvollständige Aufzeichnungen zu einem kürzlichen Treffen zwischen dem Stillen Schatten und dem Kreis der Makellosen, bei dem der Schatten sich als ein Mitglied des Kreises ausgegeben hat; damit keine Informationslecks entstehen können, gibt es anderswo keine vollständigen Aufzeichnungen zu den Operationen.

Sollten die SC noch offene Rechnungen mit Gegnern in Taldor aus vorherigen Kapiteln des Abenteuerpfades haben, könnten sie hier wichtige Informationen finden, mit denen sie lose Enden endgültig abschließen können.

Gegen eine Wand lehnt eine *Mithralhellebarde des Grundsatzes* +3, welche Taldaris gehört (siehe Bereich **D15**).

Entwicklung: Sobald die SC ihre Begegnung hier vollendet haben, beginnt die Ritualplattform zu summen und das Bild eines strahlenden weißen Ringes zu projizieren. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) oder Zauberkunde gegen SG 20 kann ein SC den Kreis als Symbol für Störungen identifizieren, mit dem Kultisten des Norgorber göttliche Botschaften aus oder in eine bestimmte Region abfangen können; übertrifft der Fertigkeitswurf den SG um 5 oder mehr erkennt man zudem, dass der Kreis auf Taldor eingestimmt ist.

Der weiße Ring teilt sich in zwei kleinere Kreise, die sich zu jeweils einem Kopf und Oberkörper eines Sprechers ausbilden. Die erste Gestalt trägt einen schwarzen Kapuzenumhang und eine Maske, welche alle Hinweise auf Volk, Alter und Geschlecht verhüllt. Die andere Gestalt ist eine bleiche, kurzhaarige Halb-Elfe mit hervortretenden Wangenknochen und einer kreisförmigen Narbe am Kinn.

Die Züge der Halb-Elfe verhärten sich, als sie zu sprechen beginnt: „Berichte! Dieses Chaos wird nicht ewig währen und ihre kläffenden Schoßhündchen werden auch nicht lange ihre Mäuler halten. Ich hoffe, dass Eure Bruderschaft uns nicht erneut enttäuschen wird."

„Für eine Unsterbliche seid Ihr sehr ungeduldig", erwidert die maskierte Gestalt. „Eure Dame ist so kalt wie der Morgentau und ihre Seele verweht im Wind. Sollen wir auch das Kind töten?"

Die Gesichter verschwinden, erscheinen aber einen Moment später wieder. „Um das Zwielichtkind kümmern wir uns", verkündet die Halb-Elfe. „Die Trauer um seine Schwester wird den Jungen zu sehr ablenken, als dass er uns aufhalten könnte."

Die maskierte Gestalt spricht weiter: „Wie Ihr wünscht. Ich hoffe, der Kreis der Makellosen wird seine treuen Diener nicht vergessen, nun da der Thron für Euch in Reichweite ist."

Die Abbilder verschwinden und das Leuchten des Kreises verblasst.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 29 kann ein SC anhand einer auffälligen Ausstattung den Grafen mit der Maske erkennen, den Anführer der Stillen Bruderschaft, des Norgorberkultes in Oppara. Die andere Person können die SC nicht identifizieren – es handelt sich um Nenarin Adella vom Kreis der Makellosen (mehr zu ihr findest du im letzten Kapitel). Der magische Kreis des Stillen Schattens hat eine *Verständigung* zwischen dem Anführer der Geheimgesellschaft und Opparas Meistermörder abgefangen.

Während der Abwesenheit der SC hat der Kreis der Makellosen seine Bemühungen gesteigert und einen



umfangreichen Plan in die Gänge geleitet, über den die SC im 6. Kapitel mehr erfahren werden. Die wichtigste Information, welche die SC hier erhalten, ist, dass Prinzessin Eutropia tot ist.

Belohnung: Belohne die SC mit 19.200 EP, wenn sie diese Information zu Taldors Schicksal mithören.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Sobald die SC die Oberhäupter der Verschwörer in Vergessener Schattenriss (Tausend Namen, Kamal Hai und der Stille Schatten) besiegt, Taldaris gerettet und die Gegner in Bereich **D18** ausgeschaltet haben, ist es nur noch eine Frage von Tagen, bis die restlichen Gegner aus dem Außenposten fliehen. Wenn Taldaris zu dem Schluss gekommen ist, dass der Gerechtigkeit Genüge getan wurde, verkündet er seine Bereitschaft, mit den SC nach Axis zurückzukehren. Er überreicht den SC seine Hellebarde und lädt als Zeichen seines Segens den *Umhang des Ersten Kaisers* wie erforderlich auf.

Leutenant Fanalyx ist von den Taten der SC beeindruckt und hört sich eifrig ihren Bericht an. Sie hat aber auch Verständnis, sollten die SC angesichts der möglicherweise gehörten finsteren Neuigkeiten dringend nach Taldor zurückkehren wollen. Taldaris wohnt dem Bericht bei und äußert sich kurz zu den Taten der SC oder fügt ihrem Bericht etwas hinzu oder korrigiert Irrtümer. Nach Abschluss des Berichts schickt Fanalyx ihn per Kurier direkt nach Aktun, dem Hauptdistrikt. Binnen einer Stunde kehrt ein Schlichter mit einer schriftlichen Belobigung und einer *Kugel der Ordnung* als Lohn für die SC zurück. Sofern die SC zudem wenigstens drei der folgenden fünf Bedingungen erfüllt haben, werden sie zudem mit der Ewigen Krone ausgezeichnet, einer der höchsten Medaillen, die Bürgern für Diensten an Axis verliehen wird: Taldaris stets respektvoll behandelt; wenigstens drei Axiomitische Grabesritter dauerhaft zerstört; Imaro aus Bereich **D15** gerettet; die *Inversionen der Pentonometrie* erbeutet oder zerstört; die Unterlagen zur Korruption von Unvermeidbaren aus Bereich **D11** erbeutet.

Dies beendet die Angelegenheiten der SC in Axis. Wie sie erfahren haben, hat der Kreis der Makellosen Prinzessin Eutropia ermorden lassen. Taldaris ist es verboten, sich in Taldors Politik einzumischen (über das Aufladen seines Umhangs hinaus), er ist aber bereit, den SC einen präzisen Rücktransport nach Oppara zu organisieren, indem er sie mit auf die Materielle Ebene und Axis eingestimmten Stimmgabeln ausstattet und einen Zauberwirker anheuert, der für sie *Ebenenwechsel* wirkt, sollten sie nicht selbst dazu imstande sein. Sofern er dies noch nicht getan hat, bittet er sie spätestens zum Abschied – wobei kurz Emotionen in der Stimme des Unvermeidbaren mitschwingen -, seinem Vermächtnis, seinem Volk und seinem Reich zu helfen, damit es ein weiteres Jahrtausend des Friedens erfährt.

Belohnung: Belohne die SC mit 38.400 EP für die Zerschlagung der Operation des Stillen Schattens in Vergessener Schattenriss. Sollten die SC zudem Medaillen erlangt haben, so belohne sie mit weiteren 12.800 EP (insgesamt dann 51.200 EP).

Pathfinder®
Abenteuerpfad™



Krieg um die Krone

Der Löwenthron



DER LÖWENTHRON

TEIL 1: DER TOD DER ERBIN.....111

Die Helden kehren nach Taldor zurück. Zwischenzeitlich wurde Prinzessin Eutropia von Attentätern ermordet! Es gilt, den Tatort zu untersuchen und festzustellen, was passiert ist.

TEIL 2: DAS ENDE DES KREISES.....118

Die Helden folgen der Spur der Mörder zu einer verlassenen, regierungseigenen Bibliothek. Dort stoßen sie auf die Verschwörer des Kreises der Makellosen.

TEIL 3: GRANITMAUERN 137

Prinz Carrius besteigt den Thron und erklärt die Helden zu Staatsfeinden. Ihnen bleibt nur eins: die Verteidigungsanlagen des Palastes zu durchbrechen und Carrius zu stellen!

AUFSTIEGSÜBERSICHT

Dieses und die Folgekapitel sind auf vier Charaktere ausgelegt und nutzen die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

16 Die SC beginnen dieses Kapitel auf der 16. Stufe.

17 Die SC sollten mit Beginn des Angriffs auf den Palast die 17. Stufe erreicht haben.

Am Ende dieses Kapitels sollten die Charaktere die 18. Stufe erreicht haben.

KAPITELHINTERGRUND

Vor 250 Jahren erlangte Herzog Panivar Losacht eine Art von Unsterblichkeit. Dank seines Bündnisses mit einem mächtigen Kimenhul-Sahkil konnte er nach Jahrzehnten der Forschungen zum Jenseits (und wie er ihm entgehen könnte) den Tod betrügen! Im Anschluss lockte er andere Adelige auf seine Seite mit dem Versprechen, dass jeder Taldani mit hinreichend edler Abstammung durch Schläue oder Willenskraft dem letzten Richtspruch der Götter entrinnen und über die gemeinen Sterblichen herrschen könne, wie es ihm zustünde. Diese Philosophie ermöglichte es ihm schließlich, eine Geheimgesellschaft zu gründen, welche er den Kreis der Makellosen nannte.

Der Kreis der Makellosen mischt sich seit zweihundert Jahren von seinem versteckten Hauptquartier in der Geisterstadt Hyden in der Hydenmark aus in die taldanische Politik ein. Angesichts der jüngsten Unruhen hinsichtlich der Thronfolge erkannte Losacht seine Chance. Er kontaktierte seinen Kimenhul erneut, damit dieser die Seele des verstorbenen Prinzen Carrius Stavian dem Jenseits entriss – dieser traumatische Vorgang fügte der Seele des jungen Mannes aber schweren Schaden zu. Um diesen Schaden zu reparieren, entsandte Panivar Nachtvetteln auf die Astralebene, um dort die Legenden – übernatürliche, von den Erinnerungen der Lebenden auf der Astralebene geschaffene Eindrücke – von sechs der größten taldanischen Kaiser zu stehlen und mittels eines Artefaktes namens *Seelenschmelztiegel* diese Fetzen aus Geist- und Seelenmaterial zu einer funktionierenden Seele zu vernähen, damit er den Prinzen von Taldor ins Leben zurückholen konnte.

Carrius II. wird von einer mit sechs Legenden zusammengeflickten Seele zusammengehalten. Manchmal weiß er kaum, wer er ist. Die Legenden von Taldors ruhmreicher Vergangenheit werden langsam immer mächtiger, gedeihen sie doch bestens im sterblichen Gefäß seines Leibes. Zuerst machten sich die Geister nur als leise, ferne Stimmen in den Tiefen von Carrius' Verstand bemerkbar, doch mittlerweile übernehmen sie ihn immer wieder, sprechen und handeln durch ihn und lenken ihn wie Puppenspieler eine Marionette. Carrius ist so zu einem mächtigen Medium geworden, allerdings ist er völlig der Gnade der sechs Geister ausgeliefert, die ihn beeinflussen – und diese sechs wünschen sich nichts sehnlicher, als Taldor wieder so zu regieren, wie sie es einst laut der großartigen Geschichten getan haben, welche das Volk von ihnen erzählt.

Da die Kaiser selbst aber von niemandem beherrscht werden wollen, ist der Einfluss des Kreises der Makellosen für die Legenden der großen Herrscher unerträglich. In den dunklen Winkeln von Carrius' Verstand verschwören sie sich untereinander. Sie können ihre Macht zwar nicht direkt gegen den Kreis einsetzen, doch wozu gibt es treue Diener, welche man gegen die unsterblichen Möchtegern-Herrscher ins Feld schicken kann?! Letztendlich kann man damit sogar zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen und zwei potentielle Hindernisse auf dem Weg zur kollektiven Herrschaft beseitigen.

Panivar Losacht zu vernichten, genügt allerdings nicht, um den von Geistern geplagten Carrius aufzuhalten und vom Thron zu entfernen. Die Geister sind längst zu machtvoll, als dass Carrius allein ihrer Herr werden könnte. Nur der Tod des Jungen – oder die Vertreibung der in ihm hausenden Geister – kann es seiner Schwester, Prinzessin Eutropia, ermöglichen, selbst die Herrschaft zu übernehmen. Allerdings könnte der Tod der Geister auch den Tod des Jungen zur Folge haben, sind die sechs Legendengeister doch alles, was seine Seele daran hindert, auseinanderzufallen…

TEIL 1: DER TOD DER ERBIN

Wenn die Helden aus Axis zurückkehren, müssen sie feststellen, dass man im Vogelsangpalast trauert. Vor wenigen Tagen ist Eutropia in ihrem eigenen Heim einem Assassinen zum Opfer gefallen. Martella Losacht steht völlig neben sich und Prinz Carrius ist derart durcheinander, dass er kaum ansprechbar ist.

Die SC haben vom Vorgefallenen wahrscheinlich schon erfahren, so sie zum Ende des letzten Kapitels eine magische Kommunikation zwischen dem Grafen mit der Maske und der Vampirin Nenarin mitgehört haben. Die SC haben zweifelsohne Fragen und sich vielleicht auch schon überlegt, was sie tun wollen. – Abschnitt A „Die Umstände von Eutropias Tod" kann sofort beginnen, wenn die SC sich den Tatort ansehen wollen. Alternativ können sie auch bis nach der Beerdigung warten. Sollten sie Martella um die Genehmigung bitten, den Tod der Prinzessin zu untersuchen, ehe sie zur Ruhe gelegt wird, erklärt sie, dass Eutropia gewiss gewollt hätte, dass die SC schnellstmöglich aktiv werden. Wenn die SC warten, könnten wertvolle Hinweise verloren gehen.

Sollten die SC Carrius nach seinen Wünschen fragen, scheint er distanziert und beinahe katatonisch. Einen Moment später reißt er sich aber zusammen und wirkt äußerst lebendig: „Ihr müsst herausfinden, wer das getan hat. Ihr *müsst*. Eutropia und ich haben einander gerade erst wiedergefunden. Wer auch immer für ihren Tod verantwortlich ist… er muss bestraft werden!" Carrius gibt Anweisung, dass die SC uneingeschränkten Zugang zu Eutropias Zimmer und Sachen erhalten. Dann verfällt er wieder in stille Trauer.

Das Ziel der SC besteht in diesem Teil des Kapitels darin, der Verstorbenen ihren Respekt zu bezeugen, die Halskette zu erhalten, in welcher Eutropia ihre Seele verborgen hat, und herauszufinden, dass das Hauptquartier des Kreises der Makellosen in den Ruinen von Hyden liegt.

DIE ZEITLICHE ABFOLGE VON EUTROPIAS ERMORDUNG

Eutropia traf eine riskante Entscheidung, als sie sich entschied, nichts zu tun, um ein Attentat auf ihre Person zu vereiteln. Sie sah darin eine Möglichkeit, jene verborgenen Mächte herauszulocken, welche ihr nachpirschten, ihren Bruder manipulierten und Maxillar Pythareus ermutigt hatten, sich von einem arroganten Rückständigen zu einem manischen Kriegstreiber zu wandeln. Mittels Magie transferierte sie ihre Seele daher in ein Familienerbstück in Form einer Halskette, ließ zu, dass ihr katatonischer Körper ermordet wurde, und vertraute darauf, dass ihre Agenten schlau und fähig

KRIEG UM DIE KRONE BAND 2
Kapitel 4 Das Auge des Löwen
Kapitel 5 Der Erste Löwe
Kapitel 6 Der Löwenthron
Hintergrund
Teil 1 Der Tod der Erbin
Teil 2 Das Ende des Kreises
Teil 3 Granitmauern
Fortführung der Kampagne
NSC
Kaiserliche Legenden
Regionalbeschreibungen
Die Klingen des Löwen
Die Ulfenwache
Bestiarium

genug sind, die hinterlassenen Hinweise zusammenzufügen. Die folgende Übersicht sollte dabei helfen, die Handlungen der SC einzuschätzen und ihre Fragen zu beantworten.

–4 Tage: Eutropia erhält eine verschlüsselte Mitteilung, dass die Bruderschaft der Stille beauftragt worden sei, sie zu ermorden. Sie teilt dies niemandem mit und verbrennt die Nachricht.

–3 Tage: Eutropia holt die *Schleife der Verborgenen Seele* aus ihrer persönlichen Sammlung. Sie ruft ihren Berater zu sich und fügt ihrem Testament ein Vermächtnis für die SC hinzu.

–2 Tage: Nachdem Eutropia Taldoggis in der Küche eingeschlossen und Ferna für den Abend entlassen hat, legt sie ihre Halskette in eine spezielle hölzerne Schatulle auf ihrem Ankleidetisch. Dann benutzt sie die *Schleife der Verborgenen Seele*, um ihre Seele in die Halskette zu transferieren.

In der Nacht teleportiert der Assassine Rhien mittels einer *Schriftrolle: Teleportation* in den Palast. Mittlerweile wurde Taldoggis aus der Küche gelassen. Attentäter und Hund treffen im Ankleidezimmer der Prinzessin aufeinander, wo Taldoggis Rhien beißt. Rhien tötet den Hund und ersticht Eutropia von hinten. Blutend fällt sie nach vorn. Rhien wartet eine Minute, um sicherzugehen, dass sie tot ist, dann nutzt er eine weitere *Schriftrolle: Teleportation*, um ins Archiv zurückzukehren.

–1 Tag: Die Edle Paril, Erzbänkerin des Abadar, versucht erfolglos, Eutropia mittels *Tote erwecken* ins Leben zurückzuholen. Dann wirkt sie *Sanfte Ruhe* auf die Leiche, welche sodann in die Gruft gebracht wird. Unter dem Einfluss der Legendengeister, die von ihm Besitz ergriffen haben, verbirgt Carrius den Schlüssel zum Archiv im Magen von Taldoggis, ehe der Hund begraben wird. Die Bestattung der Prinzessin wird geplant.

0 Tage: Die SC kehren aus Axis zurück.

+1 Tag: Eutropia wird zur Mittagsstunde beerdigt. Kurz danach wird ihr Testament verlesen. Die SC erhalten die ihnen vermachte Halskette.

A. DIE UMSTÄNDE VON EUTROPIAS TOD

Den SC stehen einige Wege offen. Sie können das Personal befragen, welches in der Nacht des Mordes im Palast gewesen ist. Sie können Eutropias Zimmer untersuchen und sie können mittels Magie in der Mordsache ermitteln. Die SC müssen nicht allen Spuren nachgehen, um Eutropias Mörder zu finden, da alle Ansätze genug Hinweise erbringen sollten.

Die Ergebnisse der Ermittlungen erwecken zwar stark den Anschein, dass der Kreis der Makellosen Prinzessin Eutropias Seele gestohlen hätte (was Carrius nur zu gern unterstützt).

Jeder der folgenden Ermittlungsansätze erfordert etwa 4 Stunden.

A1. Die Bediensteten

Die SC können so viele Bedienstete befragen, wie sie möchten. Die meisten erzählen aber grob dasselbe – sie hätten nichts Ungewöhnliches gesehen oder gehört, bis Alarm gegeben wurde und kurz darauf erste Gerüchte vom Tod der Prinzessin zu kursieren begannen.

Die während der Mordnacht diensthabenden Wachten berichten, nichts Verdächtiges bemerkt zu haben, bis Ferna, die Zofe der Prinzessin, geschrien hätte. Sollte einem der SC ein Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 22 gelingen, erinnert sich eine der Wachen daran, dass Taldoggis über den Flur getrottet sei, nachdem sich die Prinzessin zur Nacht zurückgezogen hätte. Da sie sich nichts dabei gedacht hat, hätte die fragliche Wache den Hund in Eutropias Gemächer gelassen. Ferna bestätigt, dass Eutropia gebeten habe, Taldoggis in der Küche einzusperren, während der Koch gesteht, dass der Hund irgendwann während der Nacht entwischt sei.



Die einzige abweichende Geschichte erzählt **Ferna Denniar** (NG Menschliche [taldanische] Expertin 5), Eutropias Zofe. Martella oder ein anderer vertrauenswürdiger Kontakt kann den SC mitteilen, dass Ferna seit 10 Jahren Eutropia gedient hat und zwischen den Beiden Bande der Freundschaft und des Respektes bestanden hätten. Möglicherweise sind die SC Ferna schon begegnet, doch selbst wenn es nicht zu einer Unterhaltung gekommen sein sollte, können sie sich erinnern, die Zofe öfters in der Nähe der Prinzessin gesehen zu haben. Sie ist durcheinander, bemüht sich aber nach Kräften, die Fragen der SC zu beantworten.

„Es war eine völlig normale Nacht“, sagt Ferna und hält schluchzend die Tränen zurück. „Die Prinzessin zog es vor, ohne Hilfe das Nachtgewand anzulegen. Als sie läutete, kam ich herein, um ihr Haar zu kämmen und die Kleidungsstücke wegzuhängen und den Schmuck fortzulegen. Sie wirkte abgelenkt, doch überraschte mich das nicht, bei all dem, was vor sich ging. Ich fragte, ob sie noch etwas benötige, und sie antwortete, sie würde dann läuten. Dann verließ ich ihre G-gemächer. D-das w-war das letzte… letzte Mal, dass ich sie le-lebend gesehen habe…“ Fernas Schultern zittern stark.

Die Zofe benötigt einen Moment, um sich wieder zu sammeln.

„Ich schlafe im Nebenzimmer, falls ich benötigt werde. Als ich erwachte, war es noch dunkel – ich fragte mich, was mich geweckt hatte. Dann hörte ich ein Geräusch aus dem Schlafzimmer der Prinzessin. Ich ging zu ihrer Tür und fragte, ob sie mich brauchte. Es kam keine Antwort, doch ich spürte, dass etwas nicht stimmte. Ich öffnete die Tür und sah sie… an ihrem Tisch sitzen… überall war B-Blut…“ Ferna bricht laut schluchzend zusammen, während sie ihr Gesicht mit den Händen bedeckt.

Die SC können mittels sanfter Befragung weitere Details von Ferna erfahren. Ein SC kann einen Fertigkeitswurf für Diplomatie ablegen, bei dem ihm maximal ein weiterer SC helfen kann. Die folgende Tabelle enthält die Informationen, welche die SC dann erlangen.

Die SC könnten aber auch auf andere Fertigkeiten zurückgreifen anstelle von Diplomatie – sie könnten mittels Auftreten Ferna beruhigen oder ihr mittels Einschüchtern befehlen, sich zu konzentrieren. Beurteile die Erfolgsaussichten anhand des Vorgehens der SC – treten sie laut oder drohend auf, schreien sie, kündigen sie Strafen an oder beschuldigen sie Ferna, mit den Mördern im Bunde zu sein, so generiert dies einen Situationsmalus von -10, da die Furcht Fernas Erinnerungen blockiert.

Dieser Fertigkeitswurf kann nur ein Mal erfolgen. Nachdem Ferna die Fragen der SC bestmöglich beantwortet hat, bricht sie zusammen und kann sich an keine weiteren Einzelheiten mehr erinnern.

Ergebnis

Fertigkeitswurf	Erhaltene Informationen
15	„Ich erinnere mich… Taldoggis hat mich geweckt, der Hund der Prinzessin. Er hatte gebellt, aber dann war plötzlich Stille. Deshalb wusste ich, dass etwas nicht stimmte. Das arme Tier hat versucht, seine Herrin zu verteidigen, und es mit dem Leben bezahlt.“
20	„Armer Taldoggis. Ich fand es ja seltsam, dass die Prinzessin wollte, dass er die Nacht draußen bleiben sollte. Sie hatte gesagt, er hätte sie in den letzten Nächten beim Schlafen gestört. Ich hatte ihn wie gewünscht in der Küche eingesperrt, aber er muss dort entwischt und zu ihrer Tür zurückgekehrt sein. Wir haben ihn draußen beim Zwinger begraben.“ (Eutropia hatte den Mordanschlag vorausgeahnt und wollte nicht, dass ihr Hund zwischen die Fronten gerät. Allerdings ließ das treue Tier sich davon nicht abhalten.)
25	„Nun, da ich darüber nachdenke, war es schon seltsam, dass die Prinzessin noch an ihrem Tisch gesessen hat, als… als es passierte. Normalerweise geht sie zu Bett, sowie ich ihre Gemächer verlasse. Ich weiß nicht, warum sie mitten in der Nacht aufgestanden ist oder warum sie dort gesessen hat, als man… als man sie ermordete.“ (Eutropia saß an ihrem Ankleidetisch, während sie ihre Seele in die Halskette transferierte, die sie den SC vermacht hat. Nach Abschluss des Rituals verließ ihre Seele ihren Körper, so dass dieser sich nicht mehr aus eigener Kraft bewegen konnte.
30	„Nichts schien ungewöhnlich oder nicht am Platz. Die Prinzessin trug ihre Halskette nicht mehr. Es war eine einfache Kette, die sie ab und an getragen hatte, ein Erbstück von ihrer Mutter, glaube ich. Sie hatte sie am Abend noch getragen. Ich hatte gefragt, ob ich sie in die Schmuckschatulle legen sollte, aber sie hatte gemeint, die Schließe sei beschädigt und sie würde sie selbst weglegen.“ (Dies ist die Halskette, welche Eutropia den SC vermacht hat. Sie wollte mögliche Verwirrungen vermeiden, daher hat sie sie in einen eigenen Behälter gelegt statt Ferna die Kette zu ihrem übrigen Schmuck legen zu lassen.)

A2. Der treue Tote

Prinzessin Eutropias geliebter Hund Taldoggis hatte versucht, die Prinzessin vor ihren Angreifern zu beschützen. Obwohl Eutropia ihn in jener Nacht ausgesperrt hatte, schlich der kluge Hund aus der Küche und wurde von einer ahnungslosen Wache in Eutropias Gemächer gelassen.

Die SC können Taldoggis Überreste ausgraben, die beim Zwinger begraben wurden, allerdings hat die Leiche schon zu verwesen begonnen. Dies erschwert eine Untersuchung, macht sie aber nicht unmöglich. Mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde oder Überlebenskunst gegen SG 25 stoßen die SC im Hundemaul auf blutige Stofffetzen und Menschenfleisch – Taldoggis hat ein Stück aus einem der Angreifer herausgebissen, ehe er getötet wurde. Dieser Fleischrest kann im Rahmen von *Aufspüren* oder *Ausspähen* genutzt werden und so zum Kreis der Makellosen in Teil 2 führen. Vielleicht fallen den SC noch andere Verwendungsmöglichkeiten ein.

Taldoggis untersuchen: Mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde oder Überlebenskunst bemerkt ein SC einen harten Gegenstand in den Resten des Hundemagens. Dieser erweist sich als kleiner, angelaufener Schlüssel. Dies passt dazu, dass Taldoggis durch eine Tasche eines der Angreifer gebissen und den Inhalt verschluckt haben könnte. Auch dieser Schlüssel kann im Rahmen von *Aufspüren* genutzt werden.

In Wahrheit hat Carrius den Schlüssel dort platziert, um den SC den Weg zum Hauptquartier des Kreises der Makellosen zu weisen. Taldoggis ungeplanter Tod diente ihm als Mittel der Förderung seiner Pläne.

Mit Taldoggis sprechen: Eine Kombination aus *Mit Toten sprechen* und *Mit Tieren sprechen* (oder im Extremfall aus *Tote erwecken* und *Mit Tieren sprechen*) kann den SC Taldoggis‘ Bericht aus erster Hand verschaffen: Dass seine „Mutter“ beunruhigt gewesen sei, nachdem sie 4 Tage vor seinem Tod ein Stück Papier erhalten hatte. Dass sie den „alten Faden“ gefunden hätte und dann „Ferner“ ihn hätte einsperren lassen. Er hätte sich aber Sorgen gemacht und sei entkommen. Dann hätte eine freundliche Wache ihn in den Flur zum Zimmer seiner Mutter gelassen. Dort sei er einem „bösen Schattenmann“ begegnet und hätte ihn in die Hand gebissen.

Taldoggis kann nicht lesen und weiß daher nicht, was auf dem Papier gestanden hat, dass Eutropia derart beunruhigt hat. Sollte er ins Leben zurückgeholt werden, erbricht er den Schlüssel.

Den Schlüssel untersuchen: Der Schlüssel besteht aus Silber und hat die Größe eines normalen Türschlüssels. In den Schlüsselkopf ist Taldors Wappen eingraviert. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 25 kann ein SC anhand des Stils des Wappens einschätzen, dass der Schlüssel wahrscheinlich vor etwa 200 Jahren gefertigt wurde.

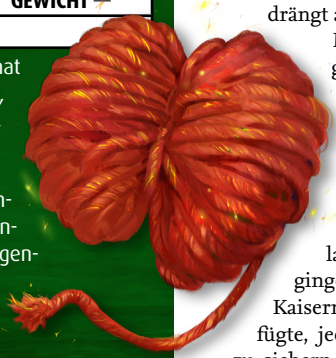
A3. Arkane Ermittlungen (HG 16)

Die SC könnten auf ihre Zauber zurückgreifen in der Hoffnung, dass Erkenntnismagie sie zu Eutropias Mördern führen könnte. Dies verschafft ihnen ein paar Informationen, beantwortet aber bei weitem nicht alle Fragen. Den SC könnten kreative Anwendungen ihrer Zauber einfallen, die ad hoc beurteilt werden müssten. Die wohl häufigsten Zauber, welche sie wirken könnten, werden im Folgenden behandelt:

NEUER MAGISCHER GEGENSTAND

Die *Schleife der Verborgenen Seele* ist das Resultat alter und ungewöhnlicher Magie aus den Tagen nach dem Untergang von Azlant. Diese wild zusammengestrickte Magie wurde von verzweifelten Überlebenden erschaffen, welche der allgegenwärtigen Verheerung des Erdenfalls entfliehen wollten, selbst wenn dies bedeutete, sich irgendwo zu verbergen in der schwachen Hoffnung, eines Tages von Fremden entdeckt und befreit zu werden.

SCHLEIFE DER VERBORGENEN SEELE		**PREIS** 32.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 13	**GEWICHT** –
AURA Durchschnittliche Nekromantie		



Eine *Schleife der Verborgenen Seele* hat das Aussehen eines nicht zerreißbaren, blutroten Fadens. Um sie zu benutzen, wickelst du den Faden um einen nichtmagischen Gegenstand der Größenkategorie Mini oder kleiner und konzentrierst dich darauf, deine Seele auf unbegrenzte Zeit in den so markierten Gegenstand zu transferieren, als wäre dieser ein *Magisches Gefäß*; du kannst dann allerdings weder deine Umgebung wahrnehmen, noch von anderen Lebewesen Besitz ergreifen. Du kannst nach Belieben in deinen Körper zurückkehren. Sollte dein Körper jedoch getötet werden, kannst du deinem *Magischen Gefäß* nur entkommen, wenn dein Körper ins Leben zurückgeholt wird oder ein *Wunder*, *Wunsch* oder ähnlicher Effekt genutzt wird, um dich wiederherzustellen.

Während sich deine Seele im *Magischen Gefäß* befindet, ist sie gegen Erkenntnismagie geschützt. Zauber wie *Ausspähung* zeigen den Standort deiner Leiche und Zauber wie *Weissagung* erbringen Informationen passend zum Tod deines Körpers. Das Gefäß wirkt zudem nichtmagisch gegenüber Erkenntnismagie, *Identifizieren*, *Magie entdecken* und *Sagenkunde*.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 16.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dauerhaftigkeit*, *Magisches Gefäß*	

Ausspähung/Mächtige Ausspähung: Sofern die SC die Fleisch- und Stofffasern aus Taldoggis' Maul haben, können sie Rhien mittels Zaubern suchen. Können sie erfolgreich *Ausspähung* wirken, erhalten sie ein Bild von Rhien beim Betreten des Kaiserlichen Archivs in einem heruntergekommenen Ort. Ein SC kann die dargestellte Region mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie) gegen SG 25 identifizieren. Diese Beschreibung können sie Martella Losacht oder einem Ortskundigen geben, um von den Ländereien der Losachts in der Hydenmark zu erfahren.

Sollten die SC auf die Idee kommen, Eutropia auszuspähen, weil sie vielleicht anzweifeln, dass die Leiche die der Prinzessin ist – schließlich könnte es sich einen Doppelgänger handeln oder um eine als Mord getarnte Entführung –, so sorgt die Magie der *Schleife der Verborgenen Seele* dafür, dass der Zauber ein Bild von Eutropias Leiche liefert.

Kontakt zu anderen Ebenen: Sollten die SC fragen „Wer hat Eutropia getötet?" und sie eine wahre Antwort erlangen, so verweist diese auf den Meuchler Rhien und die Bruderschaft der Stille. Obwohl Eutropia sich technisch betrachtet selbst getötet hat, indem sie ihre Seele aus ihrem Körper transferiert hat, führt die Magie der *Schleife der Verborgenen Seele* Erkenntniszauber in die Irre.

Weissagung: Sollten die SC fragen, wer Eutropias Mörder sind oder wo sie zu finden sind, werden sie in Richtung des einstigen Kaiserlichen Archivs in den Ruinen von Hyden gewiesen; dieser Ort liegt in der Hydenmark im Vorgebirge des Weltenendes. Die Antwort erfolgt in Form des folgenden Rätsels: „Zwischen den Wächtern des alten Taldor, am Fuße mächtiger Riesen, welche den Rand der Schöpfung bewachen, liegt ein vergessenes, doch nicht unbewohntes Heim. Ein Schatten liegt über einer Gruft des Wissens; Blut drängt aus den Mauern."

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie) gegen SG 20 oder für Wissen (Lokales) gegen SG 25 kann ein SC „die Füße mächtiger Riesen, welche den Rand der Schöpfung bewachen" mit dem Vorgebirge des Weltenendes verbinden. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 25 lässt einen SC auf eine der vielen Geisterstädte Taldors schließen, die verlassen wurden, als lokale Ressourcen zur Neige gingen, das Gras anderswo grüner schien oder das Kaiserreich generell nicht mehr über die Mittel verfügte, jeden Ort im Grenzgebiet zu unterhalten und zu sichern. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Adel) gegen SG 35 erinnert sich ein SC daran, dass die Familie Losacht u.a. die Landgrafen der Hydenmark stellen – wo es den schon lange verlassenen Ort Hyden gibt; sollte ein SC wenigstens 1 Stunde lang im Archiv des Vogelsangpalastes recherchieren, erhält er einen Situationsbonus von +10 auf diesen letzten Fertigkeitswurf.

A4. Der Tatort (HG 16)

Eutropias Schlafgemach ist Teil der alten Kaiserlichen Gemächer im ersten Stock des Vogelsangpalastes (siehe auch Kapitel 2 des Abenteuerpfades). Die Korridore werden ständig bewacht und die Fenster ihres Aufenthaltsraumes sind verschlossen, verriegelt und mittels *Arkaner Schlösser* geschützt. Von dem Aufenthalts- und Audienzzimmer führt eine offene Tür in das Schlafzimmer der Prinzessin. Drinnen steht ein breiter Kleiderschrank gegenüber einer verschlossenen Schmuckvitrine. Neben dem Schrank befindet sich ein mannshoher Spiegel. An Haken hängen an der Wand diverse Schals und Jacken. Auf einem kleinen Frisiertisch steht ein silberner Spiegel mit poliertem Holzrahmen, in welchen Blumen und Ranken eingraviert sind. Vor dem Tisch steht ein gepolsterter Stuhl in einer eingetrockneten Blutlache. Auch der Spiegel und der Tisch sind von rostroten Spritzern bedeckt. Mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten oder Wahrnehmung gegen SG 25 kann ein SC bestätigen, dass sich anscheinend niemand durch Fenster oder Türen Einlass verschafft hat.

Nichts im Raum wurde bewegt. Ein SC kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 erkennen, dass sich niemand an den Schlössern oder Wertsachen im Schlafgemach zu schaffen gemacht hat. Es gibt keine Anzeichen für einen Einbruch oder Diebstahl. Mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 20 oder für Wahrnehmung gegen SG 25 kann ein SC aus den Blutspuren

folgern, dass Eutropia regungslos dagesessen hat, als sie erstochen wurde. Blut ist aus der Wunde über den Tisch und den Spiegel gespritzt und dann an ihrem Körper herabgelaufen, um eine Pfütze auf dem Boden zu bilden. Sie ist nicht aufgestanden und hat sich auch nicht gewehrt. Hier hat Eutropia zuvor die *Schleife der Verborgenen Seele* genutzt, um ihre Seele zu verstecken; dabei handelt es sich um einen seltenen und ungewöhnlichen magischen Gegenstand, den Eutropia aus der Schatzkammer ihrer Familie geholt hat.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 kann ein SC einen kleinen Blutfleck nahe der Schlafzimmertür entdecken. Dieses Blut gehört nicht Eutropia; es ist Rhiens, der von Eutropias Hund gebissen wurde – siehe auch Abschnitt A2.

All dies legt nahe, dass die Mörder Magie eingesetzt haben, um in Eutropias Gemächer zu gelangen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 findet ein SC einen winzigen Fetzen Pergament in den Fasern des Schlafzimmerteppichs – ein Zauberkundiger kann dies als Rest einer magischen Schriftrolle identifizieren. Derselbe SC findet auch eine graue Porzellanscherbe, welche nicht zum im Palast genutzten Geschirr oder irgendeiner Dekoration passt – es handelt sich um einen Teil von Rhiens Unheiligem Symbol des Norgorber, welches beim Kampf mit Taldoggis zerbrochen ist und das aus seiner Kleidung gefallen ist, als er Eutropia erstach. Der Splitter reicht als Komponente für *Aufspüren*, sollten die SC weder den Schlüssel noch die Haut- und Fleischfetzen in Taldoggis Magen bzw. Maul finden.

A5. Das Mordopfer

Die SC könnten auch darum bitten, Eutropias Leiche untersuchen zu dürfen. Nachdem Ferna um Hilfe gerufen hatte, war mit der Edlen Erzbankierin Paril eine lokale Abadarklerikerin geholt worden. Nachdem sie vergeblich versucht hatte, von einer Schriftrolle *Tote erwecken* zu wirken, wirkte sie *Sanfte Ruhe* auf die Leiche. Diese liegt nun im Vorzimmer der stavianschen Familiengruft und wartet auf ihre Bestattung. Carrius gestattet den SC, sich die Leiche anzusehen, so sie versprechen, diese mit Respekt zu behandeln. Die Edle Paril und zwei kaiserliche Gardisten begleiten die SC, um die Ermittlungen zu überwachen.

Eutropias Leiche liegt bleich und reglos mit gekreuzten Armen auf einem Stein und ist mit einem schleierartigen weißen Laken bedeckt. Man hat ihr eine einfache weiße Robe angezogen. Um den Hals trägt sie ein goldenes Medaillon, in welches das Wappen der kaiserlichen Familie eingraviert ist.

Körperliche Untersuchung: Die Klerikerin berichtet, dass Eutropia von hinten niedergestochen wurde. Die SC können die Leiche umdrehen und finden dort die besagte Stichwunde. Es gibt keine anderen Verletzungen, auch keine Abwehrverletzungen an Händen und Unterarmen. Mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 25 oder für Wahrnehmung gegen SG 30 kann ein SC den folgenden Vorgang folgern: Eutropia wurde ein Mal in den Rücken gestochen. Sie fiel nach vorn (wobei Blut über den Tisch und den Spiegel spritzte) und verblutete binnen einer oder zwei Minuten. Die genutzte Stichwaffe hat das Herz gestreift, aber nicht durchbohrt. Diese Information sollte die SC davon überzeugen, dass etwas gewaltig stinkt – die bekannte Draufgängerin und Fechtkämpferin hat sich nicht gewehrt und auch nicht versucht, Hilfe zu erlangen, nachdem sie niedergestochen wurde, sie hat einfach nur dagesessen, bis der Tod eintrat (da Eutropias Seele sich bereits in der Halskette befunden hatte, die sie den SC vermacht hat, hat sie einen seelenlosen Körper hinterlassen, der getötet wurde).

Magische Befragung: *Mit Toten sprechen* hat bei Eutropia keine Wirkung, da ihre Seele in der verzauberten Halskette eingesperrt ist. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) oder Zauberkunde gegen SG 18 weiß ein SC, dass es mehrere Gründe geben kann, warum der Zauber scheitert. Möglicherweise hat jemand (z.B. der Mörder) bereits *Mit Toten sprechen* auf die Leiche gewirkt, so dass der Zauber erst in 4 Tagen wieder funktioniert – doch da *Tote erwecken* ebenfalls gescheitert ist, liegt viel näher, dass Eutropias Seele gestohlen wurde!

DER LOHN DER ERMITTLUNGEN

Während die SC im Rahmen ihrer Ermittlungen den seltsamen Verlauf der Ermordung der Prinzessin aufklären, häufen sie zugleich Erfahrung an. Belohne die SC mit 102.400 EP, sofern sie ohne Carrius' Hilfe entdecken, dass der Mörder sich im verlassenen Ort Hyden versteckt. Belohne sie ferner mit jeweils 25.600 EP pro folgendem, im Rahmen ihrer Ermittlungen entdeckten Hinweis:

- Der Schlüssel in Taldoggis' Magen
- Aufnahme von Rhiens Spur, egal ob über seine Fleischfetzen, den Blutflecken oder das zerbrochene Heilige Symbol
- Erkennen, dass Eutropias Seele fehlt
- Erkennen, dass es kein gewaltsames Eindringen gegeben hat
- Erkennen, dass Eutropia sich nicht gewehrt hat

B. EIN KAISERLICHES BEGRÄBNIS

Obwohl Eutropia von kaiserlichem Geblüt und wahrscheinlich die Erbin des Thrones gewesen ist, rät Martella Losacht von einem öffentlichen Begräbnis ab – oder davon, auch nur zu verkünden, dass sie nicht mehr lebt. Ohne offenkundigen Erben könnte Eutropias Tod das Land in einen absoluten Bürgerkrieg stürzen oder sogar zu einer Invasion feindlicher Nachbarländer führen. Martella empfiehlt daher, die Mitteilung zu verzögern, bis die SC Eutropias Tod untersuchen und die Mörder zur Strecke bringen konnten. Während die SC ihre Ermittlungen durchführen, überlegen die kaiserlichen Berater, wie sie die Thronfolge und die Übertragung der Macht organisieren sollen, ohne das Land dabei zu schwächen.

B1. Beim Mausoleum

Als Resultat der komplizierten politischen Lage gibt es keine Trauerprozession für Eutropia. Es werden keine Reden gehalten, keine Flaggen auf Halbmast gesenkt oder schwarze Banner gehisst. Die SC sind eingeladen, zum Mittag einer Zeremonie im privaten Innenhof des Vogelsangpalastes beizuwohnen, wo das kaiserliche Mausoleum steht. Eutropias Ahnen ruhen hier – eingeschlossen Stavian III., sofern er gestorben ist und hierhergebracht wurde.

Es ist ein trüber, dunkler Tag mit tiefhängenden, dunkelgrauen Wolken. Ein ständiger Nieselregen fällt herab und hängt wie ein Trauerschleier über dem Hof. Prinz Carrius bit-

tet die SC, sich ihm zum Mittag im Hof anzuschließen, um Eutropia Lebewohl zu sagen.

Carrius sitzt am Eingang des Mausoleums. Hinter seiner schmalen, klein wirkenden Gestalt liegt Eutropias Leiche in kaiserliche Gewänder gekleidet auf einem Steinblock aufgebahrt. Ein goldenes Seidenkleid umhüllt ihren Leib und eine mit Smaragden besetzte Tiara ruht auf ihrer kalten Stirn. Carrius senkt den Kopf und spricht eine kurze Lobrede. Seine Stimme zittert vor Trauer.

„Ich kannte meine Schwester nur für eine viel zu kurze Zeit", sagt Carrius, „Zuerst nahm man mich ihr, jetzt wurde sie mir genommen. Wir hätten füreinander da sein sollen, um einander während unserer Kindheit und Jugend zu unterstützen. Wir hätten zusammen daran arbeiten können, unserer Nation Sicherheit und Wohlstand zu geben. Wir leben in einer grausamen, ignoranten Welt, welche es einem Bruder und einer Schwester nicht gestattet, in Frieden als Familie zu leben. Nun bleibt uns Überlebenden nur noch, sie zu betrauern und weiterzumachen."



Im Anschluss an seine Rede geht Carrius um Eutropias Steinblock herum und sagt seiner Schwester ein letztes Lebewohl. Martella Losacht, die SC, Ferna, mehrere der Familie nahestehende Bedienstete und andere NSC, welche im Laufe des Abenteuers für die SC und Eutropia Bedeutung erlangt haben, könnten ihm folgen, um ebenfalls ihren Respekt zu bezeugen.

Nach Ende der Zeremonie bringen die Priester des Abadar Eutropia in ihre Steinnische in einer tieferliegenden Ebene des Mausoleums. Carrius lädt Martella und die SC ein, in der Bibliothek ein paar Erfrischungen zu sich zu nehmen, ehe Eutropias Testament verlesen wird.

B2. Die Bibliothek

Sobald die SC sich in der Bibliothek befinden, wird der Regen draußen heftiger und wandelt sich zu einem Gewitter. Der Regen peitscht gegen die Bibliotheksfenster und das knisternde Feuer im Kamin scheint den Raum kaum zu erwärmen.

Carrius schickt den Diener fort und gießt sich selbst eine Tasse Tee ein, welche aber neben ihm auf dem Tisch kalt wird, während er vor sich hinbrütet.

Martella fragt die SC nach dem Stand ihrer Ermittlungen. Die Bibliothek bietet den SC eine Gelegenheit, mit Martella und Carrius zu sprechen (den Spielern für Rollenspiel). Sie könnten über ihre Gefühle für Eutropia sprechen, ihre Pläne zum Aufspüren der Mörder oder die Zukunft Taldors. Sowie das Gespräch zu verebben beginnt, scheint Carrius sich zu sammeln und zusammenzureißen. Er fixiert die SC mit bohrendem Blick und erklärt: „Nicht die grausame Welt hat mir meine Schwester geraubt. Es waren Leute, die diese Tat vollbracht haben. Tut alles, was erforderlich ist, um Eutropias Mörder zu finden. Ich flehe Euch an: Haltet sie auf! Führt sie der Gerechtigkeit zu. Bringt sie zur Strecke. Tut dies und Ihr könnt alles haben, was ich nun besitze – meinen Reichtum, diesen Palast, selbst den Thron. Schickt die Mörder meiner Schwester vor denselben Richter, vor dessen Tisch nun sie selbst steht!"

Die SC können versprechen, die Mörder zur Strecke zu bringen, müssen es aber nicht. Kaum hat Carrius die letzten Worte hervorgestoßen, sackt er erschöpft in seinem Sessel zusammen. Einen Moment später tritt ein Diener an ihn heran und fragt, ob er ihm nach oben helfen soll; Carrius nickt, schiebt aber noch eine verschließbare Kassette über den Tisch. „Ich habe diese Gegenstände aus der Schatzkammer des Palastes geholt. In Euren Händen sollten sie guten Nutzen erbringen."

Schätze: Carrius' Kassette enthält einen *Schweren Streitkolben aus Alchemistischem Silber +3*, einen *Ionenstein (Perlmuttfarbene Spindel)*, einen *Zauberspeicherring*, ein sorgfältig in Schafsleder gewickeltes *Entzauberungszepter*, drei *Schriftrollen: Des Magiers Herrliches Herrenhaus* und drei *Schriftrollen: Schwere Wunden heilen.*

B3. Die Testamentsverlesung

Mehrere Stunden später trifft Prinzessin Eutropias Notarin ein, um ihr Testament zu verlesen.

Prinzessin Eutropias Rechtsberaterin, eine plumpe, ältere Frau mit einer gewaltigen, hochgesteckten Frisur, bittet euch alle, Platz zu nehmen. Carrius ist zur Testamentsverlesung zurückgekehrt und sitzt neben Martella. Mit genauer und präziser Stimme verliest die Notarin eine gefühlt endlose Reihe trockener rechtlicher Punkte, die alle Besitztümer unter Eutropias Kontrolle aufführen. Das meiste geht an Carrius, dazu kommen diverse Vermächtnisse an Martella, Ferna und andere Bedienstete und Freunde, die der Prinzessin ans Herz gewachsen waren.

Schließlich kommt die Notarin zu einem Anhang, der ans Ende des Testaments hinzugefügt wurde. „Für jene Helden, die vor kurzem in mein Leben getreten sind und so viel für das von mir geliebte Land getan haben, fällt mir kein angemessenes Vermächtnis ein. Ihre Taten lassen sich nicht mit Gold aufwiegen. Ich möchte stattdessen, dass sie die silberne Kette erhalten, welche sich in der Holzschachtel auf meinem Ankleidetisch befindet – ein Geschenk meiner Mutter, dank dem ich mich ihr stets nahe gefühlt habe. So bitte ich auch meine geschätzten Freunde, die Kette als Erinnerung an das Erlebte, unsere Freundschaft und unser Vertrauen zueinander stets dem Herzen nahe zu tragen."

Nach Abschluss der Testamentsverlesung zieht sich Carrius zurück. Ferna holt die Halskette und überreicht sie den SC. Martella lächelt beim Anblick der einfachen Kette mit dem tränenförmigen Anhänger. „Die bekam sie damals, als wir auf der Benimmschule waren. Sie hat die Kette immer getragen."

Mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 oder für Wahrnehmung gegen SG 25 bemerkt ein SC, dass Ferna kurz verwirrt wirkt. Sollte ein SC die Zofe fragen, gesteht sie, dass sie bei Eutropia die Halskette ab und an gesehen habe und dass sie sie wohl sehr geliebt hätte. „Die Kette ist aber nicht sonderlich wertvoll, dennoch hat sie sie stets in einer Schublade ihres Schmuckschrankes verwahrt. Ich kann mich nicht daran erinnern, die Kette jemals in einer besonderen Schachtel gesehen zu haben."

Falls die SC die Notarin fragen, ob an ihrem Vermächtnis etwas Ungewöhnliches sei, antwortet diese: „Nur dass es so kurzfristig hinzugefügt wurde. Die Prinzessin ließ mich erst vor ein paar Tagen rufen, um ihr Testament um dieses Vermächtnis zu ergänzen – und sie hat sehr darauf bestanden, dass es sofort geschehen musste."

Die Halskette: Die Halskette strahlt keinerlei magische Auren aus. Eutropias Seele nimmt in der Halskette nur vage die Welt um sich herum wahr. Sie weiß, dass der Kreis der Makellosen sie für tot hält und daher wahrscheinlich übermütig werden und sich verraten wird, so dass die SC gegen ihn vorgehen können. Noch wichtiger ist, dass Eutropia davon ausgeht, dass die Verschwörer mittels Spionen oder Erkenntniszaubern darauf achten, ob sie ins Leben zurückgeholt wird – und in diesem Fall noch gefährlichere Meuchler aussenden, um das Werk zu vollenden. Es wäre ihr also am liebsten, erst ins Leben zurückgeholt zu werden, wenn die Geheimgesellschaft enttarnt wurde.

Nur wenn die SC auf die Halskette *Mit Toten sprechen* wirken, können sie Eutropias Präsenz darin spüren. Sie können die Hälfte der üblichen Anzahl an Fragen stellen und erhalten geisterhaft-gewisperte Antworten in ihrem Verstand (die Antworten kommen von Eutropia, auch wenn dies möglicherweise nicht klar ist). Eutropia weiß, dass der Kreis der Makellosen ihre Ermordung geplant hat, und warnt die SC, sie erst ins Leben zurückzuholen, wenn sicher ist, dass die Attentäter nicht erneut zuschlagen können. Sie weiß nicht, wo das Hauptquartier des Kreises der Makellosen ist, konnte es aber auf die Regionen östlich von Oppara eingrenzen.

B4. Carrius' Enthüllungen

Sollten die Ermittlungen der SC sie nicht binnen eines Tages nach der Beerdigung auf Rhien oder den Ort Hyden verweisen (oder die Untersuchungen in einer Sackgasse feststecken oder die SC einfach kein Interesse an Ermittlungen haben), kehrt Carrius aus seiner Klausur zurück und gesteht, dass er seit dem Tod seiner Schwester recht detailreiche Visionen hat.

Carrius knetet ein Taschentuch mehrmals zwischen seinen Fingern, während er nach Worten sucht. „Ich... ich sehe Dinge seit einigen Tagen. Furchtbare Dinge. Die Männer, die mich in Yanmass gefangen hielten – sie arbeiteten für eine Geheimgesellschaft. Ich erinnere mich, wie sie mich aus dem Grab gezerrt haben. Ich glaube, sie hatten von Beginn an geplant, Maxillar und meine Schwester zu töten und mich dann als ihren Marionettenherrscher auf den Thron zu bringen. Zumindest, bis ihr mich gerettet habt."

Er atmet hastig durch. „Es ist immer noch alles so durcheinander. Sie haben mich an einem Ort zurückgeholt, der dunkel und einsam war im Schatten des Weltenendes. Ich erinnere mich... als ich erstmals das Tageslicht gesehen habe, war die Antioskrone vielleicht 75 km im Nordwesten...

Nun, da meine Schwester tot ist, fürchte ich, dass ich der nächste sein werde, dass sie mich wieder unter Drogen setzen und kontrollieren könnten. Und wenn sie mich aus dem Totenreich zurückzerren konnten, wer weiß, was sie vielleicht Eutropias Seele angetan haben. Wenn ich das nur früher hätte sehen können, dann wäre meine Schwester immer noch bei mir. Ihr müsst sie aufhalten, bitte!"

Carrius' Enthüllung genügt, um die SC nach Hyden zu weisen, liegt der Ort doch gut 75 km südöstlich der Antioskrone – wie man leicht herausfinden kann, indem man einige ältere Karten der Region im Palastarchiv studiert. Alternativ genügt auch ein Fertigkeitswurf für Wissen (Adel oder Geographie) gegen SG 25.

Der mit den SC sprechende Carrius ist immer noch der echte Prinz (Zauber wie *Lügen erkennen* enthüllen, dass all das Gesagte wahr ist), allerdings füttern die ihn heimsuchenden Geister ihn mit subtilen Visionen. Die Legendengeister planen, die zweifelsohne nach Rache dürstenden, treuen Agenten Eutropias gegen die einzige Macht einzusetzen, die sie noch binden könnte. Mit etwas Glück dürfte die eine oder die andere Seite einen Pyrrhussieg erringen, der sie derart viel Kraft kostet, dass sie die Geister nicht mehr kontrollieren oder aufhalten kann.

C. HYDEN (HG 17)

Egal ob die SC auf Hyden als Teil der alten Lehen des Hauses Losacht kommen oder den Attentäter Rhien identifizieren und magisch lokalisieren, erlaubt ihnen dies, letztendlich den Kampf zum Kreis der Makellosen zu tragen.

Hyden war einst eine wohlhabende Bergbau- und Ackerbauortschaft im Vorgebirge des Weltenendes in der Porthmos-Präfektur. Die Losachts besitzen die umliegenden Hügellande und Seen – die Hydenmark – als Lehen, seit die Familie dank List und magischer Meisterschaft während der Feldzüge der Fünften Explorationsarmee in die Adelskreise aufgestiegen ist. Die meisten glauben, dass es Hyden ähnlich erging wie zahllosen anderen Ortschaften in Taldor, als das Glück das Land zu verlassen begann – dass die Bürger weiterzogen, als der Boden ausgelaugt und die Minen erschöpft waren. Allerdings sind die Felder rund um die Ruinen von Hyden immer noch fruchtbar und gibt es in den Minen immer noch Kupfer und Malachitadern und sogar Cuprit von Edelsteinqualität. In Wahrheit ist Hyden tot und verlassen, weil Herzog Panivar Losacht den Ort aus allen schriftlichen Aufzeichnungen hat streichen sowie die Bürger umsiedeln und dann die Verbindungsstraßen zum Hauptsitz seiner Familie hat abreißen lassen, sobald sein Haus die Kontrolle über die viel reichere Grafschaft Meratt im Westen gewonnen hatte. Der verlassene Ort war erst der ideale Platz für seine blasphemischen Forschungen und später aufgrund seiner Abgeschiedenheit das perfekte Hauptquartier für den Kreis der Makellosen.

Hydens Ortskern war einst ein geschäftiges Zentrum, von dem aus die ganze Grafschaft verwaltet wurde. Es gab eine gedeihende Population von Juwelieren, Metallbearbeitern und sogar eine eigene Münzpresse. Heute dagegen stehen die meisten Gebäude leer und verfallen immer mehr. Doch selbst das ungeübte Auge kann viele Spuren von Durchreisenden erkennen, die in erster Linie von Kutschen und Pferden stammen. Diesen Spuren kann man zum Archivgebäude neben dem alten Gericht und der zerfallenden Burg Losacht mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 15 folgen (oder mit einer Fähigkeit, um Rhien auf magischem Wege im Archiv aufzuspüren).

Kreaturen: Da Panivar durchaus damit rechnet, dass der Mord an der Prinzessin Repressalien provoziert, hat er einen weiteren Wächter beschworen, der nun durch Hyden pirscht: einen ungewöhnlichen Qolok-Sahkil namens Chadirrex-der-die-Ränder-ausfranst. Chadirrex ist bereits körperlich sehr stark, liebt es aber am meisten, anderen Schätze und Beziehungen zu rauben, so dass seine Opfer

DER INNERE KREIS

Der Kreis der Makellosen besteht aus nahezu einhundert Adeligen, Gelehrten und wichtigen Bürokraten aus ganz Taldor, welche ein Mal im Jahr im Hauptquartier zusammenkommen, um sich auszutauschen, ansonsten aber alle für sich operieren und durch verdeckte Boten kommunizieren. Der Innere Kreis der Geheimgesellschaft hält sich einen Gutteil des Jahres im Hauptquartier auf, unterhält außerhalb aber dennoch andere Leben (Losacht unterhielt z.B. ein ehemaliges Labor und Schlafgemach im Vogelsangpalast). Der Innere Kreis besteht aus den folgenden Mitgliedern:

Herzog Panivar Losacht: Dieser Magier und Meister der Geheimnisse des Jenseits steht seiner Familie seit fast dreihundert Jahren vor, wobei er sich mittlerweile als sein eigener Nachkomme in 6. Generation ausgibt.

Die Edle Nenarin Adella: Die Blutherzogin hat alchemistische Unsterblichkeit erlangt, indem sie Elfenblut veredelt und sich selbst in einen Vampir verwandelt hat. Sie ist das einzige Mitglied des Inneren Zirkels, welches sich völlig von der Gesellschaft abgewendet hat und nun gänzlich in den Schatten lebt.

Graf Barenby Ghum: Der Meister der Jagd wollte die Unsterblichkeit erlangen, indem er ein legendäres Feenwesen zur Strecke brachte und sein Herz verspeiste. Stattdessen wurde er selbst versklavt und verwandelt, bis er gerettet wurde – diese Schande versucht er bis heute zu verbergen.

Graf Travarak Denzarni: Der Fließende Fürst raubte seine Unsterblichkeit von einem besessenen, aber zu vertrauensseligen Gelehrten, und verwandelte seinen Leib in eine ständig in Veränderung befindliche magische Flüssigkeit, die ihm beständige Gesundheit verleiht.

Ritter Milon Jeroth: Die SC haben diesen listigen Rakschasa wahrscheinlich im 4. Kapitel erledigt. Doch sollte Jeroth ihnen entkommen sein, verbirgt er sich hier und plant seine Rache.

arm und einsam zurückbleiben. Der Sahkil greift meistens an, indem er neben einer Kreatur mittels Ätherischer Sprung auftaucht, das Ziel verschlingt und dann auf die Ätherebene zurückkehrt, wo er sein Opfer mit einer Phobie vor früheren Freunden oder seinen größten Errungenschaften erfüllt, ehe er es wieder freilässt. Chadirrex zieht es vor, zuzuschlagen und wegzulaufen, so dass er nicht lange genug in Reichweite bleibt, um jemanden zu töten oder selbst getötet zu werden. Will man ihn in einem fairen Kampf besiegen, muss man ihn in seinem Versteck in der ätherischen Version von Hydens alter Bank aufspüren oder zum Angriff verleiten, indem man mit Freundschaft und Freundlichkeit die von ihm hervorgerufenen Phobien bricht. Eine mit seiner Beschwörung verbundene Bedingung hindert Chadirrex daran, das alte Archiv zu betreten.

CHADIRREX **HG 17**

EP 102.400

Verbesserter Qolok-Sahkil (*MHB V,* S. 207, 289)

TP 279

TEIL 2: DAS ENDE DES KREISES

Sobald die SC das Hauptquartier des Kreises der Makellosen lokalisiert haben, müssen sie in sein Herz vordringen und die Anführer der Geheimgesellschaft aufspüren: die als Herzogin des Blutes bekannte Vampirin, der gestaltwandelnde Fließende Fürst Travarak Denzarni, der außerweltliche Meister der Jagd Barenby Ghum und Herzog Panivar Losacht I., ein dreihundert Jahre aller Magier.

Panivar hat sich dagegen entschieden, das Hauptquartier unter der alten Burg seiner Familie anzulegen, da dies einfach zu offenkundig gewesen wäre. Stattdessen ließ er mittels Magie und beschworenen Dienern seinen geheimen Rückzugsort unter dem alten Archivgebäude anlegen. Zu Besuch weilende Angehörige der Geheimgesellschaft wohnen in den diversen verlassenen Häusern des Ortes, die innen weitaus weniger verfallen sind, als es von außen den Anschein hat.

D. KAISERLICHES ARCHIV

Vier bröcklige Steinsäulen flankieren die zugemauerten Vordertüren dieses zweigeschossigen Steingebäudes. Über der Doppeltür ist das Gesicht eines brüllenden Löwen in den Stein gehauen. Das Kuppeldach zeigt deutliche Kratzspuren, wo Plünderer die einstige Vergoldung abgekratzt haben.

Dieses einst regierungseigene Archiv enthielt eine Bibliothek und diente als Lager für Unterlagen, Pachtverträge, Abstammungsverzeichnisse und Gerichtsprotokolle aus der ganzen Grafschaft, dazu kamen diverse Texte und Aufzeichnungen. Die Fenster des Obergeschosses und die Vordertür wurden mit Ziegelsteinen zugemauert und dann von innen verputzt. Es gibt nur noch eine Seitentür im Erdgeschoss, durch die man hineingelangen kann. Die meisten Mitglieder des Kreises der Makellosen nutzen Teleportation, um das Gebäude zu betreten und zu verlassen.

Die Innenmauern sind Hochwertiges Mauerwerk mit Starken Holztüren. Da die Türen und Fenster zugemauert sind und es innen keine Lichtquellen gibt, ist es im Gebäudeinneren stets dunkel.

D1. Archivzugang (HG 16)

Ein verzaubertes Schloss versiegelt den Seiteneingang. Alle Mitglieder des Kreises der Makellosen besitzen Schlüssel. Sollten die SC den Schlüssel in Taldoggis' Magen gefunden haben oder immer noch Milon Jeroths Schlüssel (siehe Kapitel 4) besitzen, können sie damit die Tür öffnen. Sie können das Schloss ferner umgehen wie ein *Arkanes Schloss* (ZS 11), indem sie *Magie bannen* wirken oder einen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 40 ablegen.

Falle: Die Tür ist zudem mit einer hochgefährlichen magischen Falle gesichert. Wird der Tür Schaden zugefügt oder das Schloss ohne den richtigen Schlüssel geöffnet, löst dies die Falle aus. Die Falle wirkt dann *Fleisch zu Stein* auf die ihr nächste lebende Kreatur. Gelingt dem Ziel der Rettungswurf gegen den Effekt, so springt der Effekt auf die dem ersten Ziel nächste lebende Kreatur weiter. Dies wiederholt sich, bis der

Effekt vier Ziele hatte oder sich niemand mehr innerhalb von 15 m Entfernung zur Tür befindet. Misslingt einer Kreatur der Rettungswurf gegen Versteinerung, so wirkt die Falle in der nächsten Runde *Zerbersten* auf die versteinerte Kreatur.

Erleidet eine Kreatur durch diesen *Zerbersten*-Effekt Schaden, ist sie auch bei nicht-vollständiger Zerstörung durch die Magie zu sehr beschädigt, als dass man sie gleich wieder in Fleisch und Blut verwandeln könnte. Vielmehr ist zuerst eine Reparatur mittels *Ausbessern*, *Reparieren*, *Verarbeitung* oder ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Steinmetz o.ä.) gegen SG 30 erforderlich.

ÜBERSPRINGENDE STEINSCHMETTERFALLE **HG 16**

EP 76.800

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 32; **Mechanismus ausschalten** SG 32

EFFEKT

Auslöser Berührung (Alarm); **Umgehen** Schlüssel oder Kennwort („Ewige Schatten"); **Rücksetzer** Reparatur

Effekt Zaubereffekt (abprallendes[EXP] *Fleisch zu Stein*; ZÄH, SG 21, keine Wirkung), Zaubereffekt (erhöhtes *Zerbersten*, 10W6 Schallschaden; ZÄH, SG 21, halbiert)

D2. Büros der Archivare (HG 16)

Dieser große Raum enthält ein halbes Dutzend alter, vor dem Zusammenbruch stehender Schreibtische. Man erkennt an den Vorderseiten noch die Reste einstiger starker Verzierungen in Form von Karten und Entdeckern und geschnitzter Spiralbeine. Nun sind diese staubbedeckt und zusammengesackt. Die Regale enthielten einst Bücher und Schriftrollen, bieten nun aber nur noch Spinnen und ihren Netzen ein Zuhause.

Ein früher von diesem Büro abgehender Lagerraum wurde zu einem versteckten Raum umgebaut (Wahrnehmung SG 30).

Kreaturen: Im angrenzenden Geheimraum wachen zwei von Rhiens Söldnern über die Kammer und den Flur. Diese Halsabschneider sind Anhänger des Norgorberkultes und Rhien wie auch dem Kreis der Makellosen gegenüber fanatisch loyal. Sowie sie die SC entdecken, geben sie mittels einer *Feder: Vogel* lautlosen Alarm, auch wenn dies ihren Standort verraten könnte. Der Alarm benötigt 2 Runden, um Rhien in Bereich **E5** zu erreichen. Rhien kommt dann mit zwei weiteren Söldnern in der vierten Runde hinzu.

MEUCHLER DES KREISES (2) **HG 14**

EP je 38.400

Menschliche Attentäter[ABR VI] 15

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +9; **Sinne** Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 20, Auf dem Falschen Fuß 19 (+4 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE, +5 Rüstung)

TP je 117 (15W10+30)

REF +16, **WIL** +10, **ZÄH** +12

Verteidigungsfähigkeiten Fallengespür +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Rapier +2,* +23/+18/+13 (1W6+5/15–20)

Fernkampf *Kompositkurzbogen +1,* +22/+17/+12 (1W6+4 plus Gift/×3)

Besondere Angriffe Beute, Feind studieren +4 (Schnelle Aktion, 4 Ziele), Hinterhältiger Angriff +5W6, Schneller Schritt 1/Tag

TAKTIK

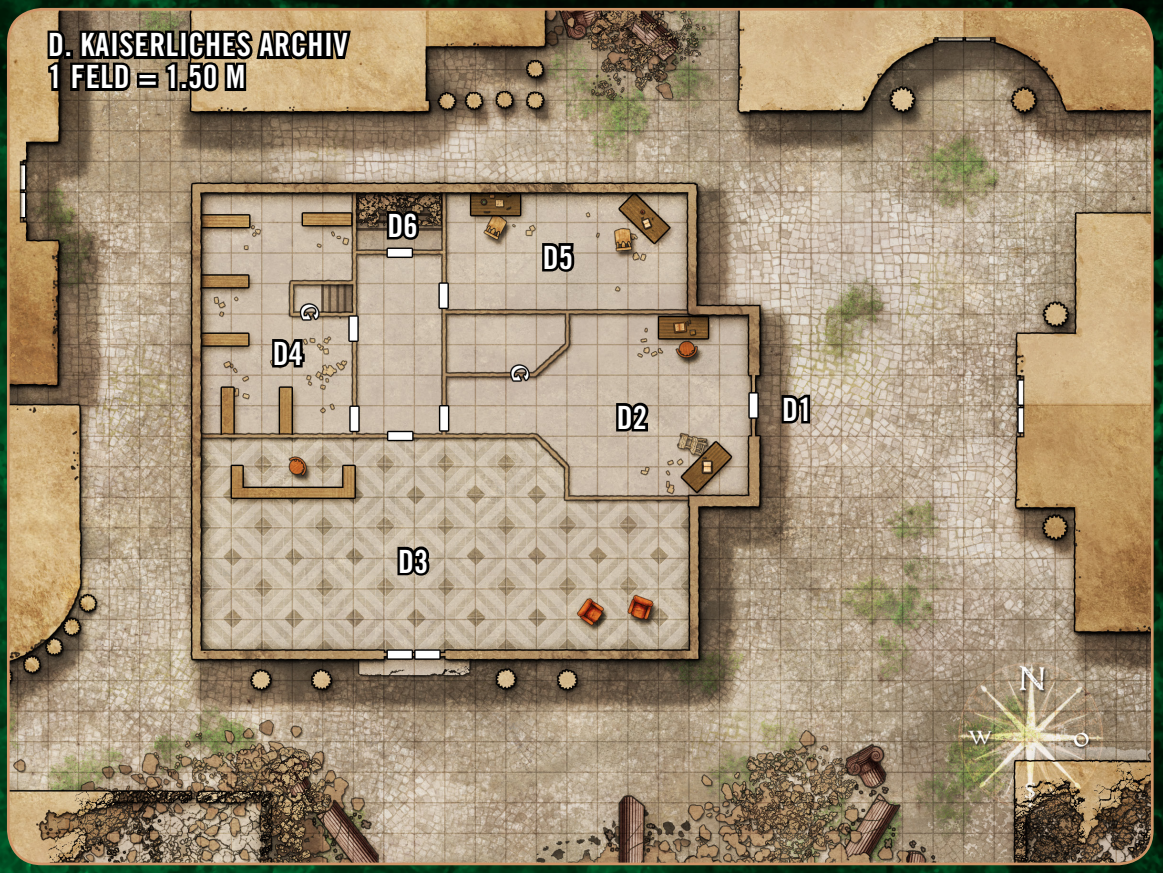
Vor dem Kampf Die Meuchler trinken jeder einen *Trank: Schild des Glaubens* und tragen das Gift einer Riesenwespe auf ihre Pfeile auf, sollten sie hören, dass jemand an der Tür hantiert.

Im Kampf Nachdem die Meuchler ihre *Federn: Vogel* aktiviert haben, brechen sie aus dem Geheimraum hervor, verschießen Pfeile und hoffen, Eindringlinge an den Türrahmen zu nageln. Sollten Gegner in den Nahkampf gehen, versuchen sie, sie in die Zange zu nehmen. Jeder Meuchler studiert jede Runde ein neues Ziel.

Moral Meuchler des Kreises kämpfen bis zum Tod.



MEUCHLER DES KREISES



SPIELWERTE

ST 16, **GE** 20, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 8
GAB +15; **KMB** +18; **KMV** 38
Talente Ausweichen, Eiserner Wille, Kampfreflexe, Kernschuss, Mehrfachschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Waffenfokus (Kurzbogen), Waffenfokus (Rapier)
Fertigkeiten Akrobatik +23, Bluffen +12, Heimlichkeit +23, Klettern +21, Motiv erkennen +14, Verkleiden +17, Wahrnehmung +19, Wissen (Lokales) +13
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Attentätertricks (Fallen finden, Gift einsetzen, Kampfkniff, Opportunist, Schnelle Heimlichkeit, Überraschungsangriffe, Waffentraining), Fallen finden +7, Pirscher, Schneller Verfolger, Spuren lesen +7
Kampfausrüstung *Feder: Vogel* (2x), *Öl: Flammenpfeil*, *Trank: Schild des Glaubens* (3x; ZS 12), *Trank: Teilweise Genesung* (2x), *Trank: Verschwimmen*, *Scheide der Geschärften Klinge*, Gift einer Riesenwespe (4); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +2*, *Kompositkurzbogen +1* (+3 ST), *Rapier +2*, *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, *Resistenzumhang +2*, Unheiliges Symbol von Norgorber

D3. Foyer (HG 15)

Marmorsplitter auf dem Boden legen nahe, dass dieser Raum einst mit Marmorfliesen versehen war. Da diese aber herausgerissen wurden, liegt der trümmerübersäte, gemauerte Boden darunter frei. Hölzerne Handläufe mit ein paar Flecken Goldfarbe hängen noch an den Wänden und markieren, wo nach Informationen Suchende sich früher angestellt haben. Ein langer steinerner Tresen steht an einer Wand und in einer Ecke liegen die Trümmer eines Polsterstuhls. Dieser Raum geht über zwei Stockwerke und die zahllosen leeren Regale reichen bis unter die Gebäudedecke. Zwischen den Regalen verlaufen Metallschienen vom Boden bis zur Decke, die mit seltsamen Gerätschaften aus Metallplatten, Antrieben und Zahnrädern bestückt sind. Metallarme greifen in die Regale, als würden sie unsichtbare Bücher ersetzen.

Hier kamen die Besucher des Archivs herein und teilten den diensthabenden Archivaren und Bibliothekaren mit, was sie suchten. Die öffentlich zugängliche Sammlung befand sich dabei in den hiesigen Regalen.

Kreaturen: Die beiden Schienen mit den mechanischen Sortierungsarmen sind spezialisierte Mechanische Golems, welche auf Befehl Bücher holen und zurückstellen sollten. Als das Archiv in einen anderen Ort verlagert wurde, behielt Panivar die Golems und programmierte sie neu als Wächter. Die Mechanismen reagieren auf Besucher nur, wenn jemand den Tresen untersucht oder eines der verbliebenen Bücher aus den Regalen nehmen will. Dann nehmen sie humanoide Gestalt an und gehen zum Angriff über.

VERBESSERTE MECHANISCHE GOLEMS (2) **HG 13**
EP je 25.600
TP je 150 (*MHB II,* S. 120, 293)

Schätze: Die Regale enthalten unter der Decke immer noch ein paar Bücher. Viele sind alte Aufzeichnungen zu Volkszählungen oder dergleichen oder Protokolle von Versammlungen des Stadtrates. Interessant sind drei wertvolle Schriften: *Die Feldzüge der Explorationsarmee* (2.200 GM), *Die Ketzerischen Prophezeiungen von Kalistrade* (6.100 GM) und das Original des Vertrages zwischen dem König der Ulfen und dem taldanischen Großfürsten aus dem Jahr 2003 AK (10.000 GM). Dann wären da noch zwei schwere Bücher, das eine in silbernes Leder gebunden und mit einer Kalzitbesetzten Schließe verschlossen, das andere in goldenes Leder gebunden und mit einer Rubinschließe gesichert. Es handelt sich um einen *Leitfaden des Klaren Denkens +1* und ein *Handbuch der Körperlichen Ertüchtigung*.

D4. Bücherlager

In diesem gewaltigen Raum steht ein Dutzend leerer Bücherschränke mit Glasfronten. An der Seite jedes Schrankes ist eine metallene Identifikationsplakette angebracht. Das Glas ist größtenteils zerschlagen, so dass der Boden von glitzernden Scherben übersät ist.

Hinter einer Tür dieses Raumes führt eine Treppe in den Keller: Eine der Bücherschranktüren mit noch intakter Scheibe ist auf der Innenseite so angemalt, dass man den Eindruck leerer Regalbretter erhält. Ein SC kann die Geheimtür mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 entdecken. Wird die Tür geöffnet, stößt man auf die versteckte Treppe nach Bereich **E1**.

Schätze: Zwischen dem Schutt und den Scherben liegt ein altes Bündel mit 15 *Armburstbolzen des Verderbens* (Feen) *aus Kaltem Eisen +1* (Wahrnehmung SG 25).

Belohnung: Falls die SC diese Geheimtür finden, ohne auf die falsche Tür in Bereich **D6** hereinzufallen, so belohne sie mit Erfahrung, als hätten sie diese Falle überwunden.

D5. Werkstatt (HG 17)

Zerkratzte und angeschlagene Arbeitstische stehen entlang der Wände. Glassplitter wurden zusammen mit den verzogenen Rahmen zum Strecken von Pergament in eine Ecke gefegt. Auf dem Boden liegen rund um einen kleinen Tisch mit Tellern und Essbesteck fünf Schlafsäcke. Zwischen den Schlafsäcken liegen Würfel, Spielkarten, Kleidungsstücke, billig gedruckte Bücher und ähnliche Gegenstände.

Kreaturen: Die Bruderschaft der Stille, Opparas Diebes- und Assassinengilde aus Norgorberanhängern, wird von einer zwielichtigen Gestalt namens „Der Graf mit der Maske“ angeführt. Kaum jemand weiß, dass insgesamt vier Personen sich diese Identität teilen und zu verschiedenen Zeiten und an unterschiedlichen Orten nutzen. Zu diesen Anführern gehört Rhien, ein in Taldor geborener Gestrandeter, der in der Gosse der vielleicht reichsten, glänzendsten Stadt von Avistan aufgewachsen ist. Als junger Bursche erkannte er rasch, dass die Taldani einander ebenso schnell und bereitwillig auffressen, wie es die wilden Tiere in den Wäldern tun – und auch wenn er nicht als mächtiger und furchtbarer Wolf geboren worden war, so konnte er doch die Rolle der Schlange übernehmen: klein, lautlos, unscheinbar und doch zehn Mal so tödlich. Er biss in die Knöchel majestätischer taldanischer Adeliger und speiste fürstlich, wenn sie fielen. Sein Können mit dem Messer brachte ihn zur Bruderschaft der Stille und dort an die Spitze.

Rhien nächtigt mit zwei weiteren Meuchlern in diesem Raum und wartet ab, bis der Zorn und Aufruhr über Eutropias Ermordung abgeebbt ist. Auch wenn der Kreis der Makellosen ihn bestens bezahlt, hofft er, in die Geheimgesellschaft aufgenommen zu werden, um sie letztendlich zur Norgorberverehrung bekehren zu können.

Rhien ist ein Schattentänzer und verfügt über einen Schattengefährten, welcher stets in der Nähe im Boden oder in einer Wand lauert. Obwohl der Schatten eine gestaltlose Wesenheit mit zwei grünen stecknadelkopfgroßen Lich-



RHIEN UND SADIE

tern als Augen ist, gab Rhien „ihr“ ursprünglich den melodramatischen Namen Obsidian, den er und seine Gefährten längst zum Spitznamen „Sadie“ abgekürzt haben.

Sollte Rhien einen Botenvogel von den Söldnern in Bereich **D2** erhalten haben oder sollten die SC mit den Mechanischen Golems im Foyer kämpfen, macht er sich mit seinen Meuchlern auf den Weg und attackiert die SC aus dem Hinterhalt.

RHIEN **HG 15**

EP 51.200

Gestrandeter[MHB II] Schurke 6/Schattentänzer 10
NB Mittelgroßer Externar (Einheimisch)
INI +9; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 27 m; Wahrnehmung -1

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 17, Auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE, +4 Natürlich, +6 Rüstung)
TP 113 (16W8+38)
REF +18, **WIL** +9, **ZÄH** +10; Glücksbonus von +2 in Dämmerlicht
Resistenzen Elektrizität 5, Kälte 5; **SR** 10/ — (in Dämmerlicht); **Verteidigungsfähigkeiten** Ausweichrolle, Fallen finden, Mit Schatten verschmelzen, Verbesserte Reflexbewegung, Verbessertes Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Herzsuchendes*[ARK] *Kurzschwert +2,* +19/+14/+9 (1W6+4/19–20)
Fernkampf Handarmbrust [Meisterarbeit] +17 (1W4/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6, Schattenmeister
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16; Konzentration +16)
1/Tag — *Ebenenwechsel* (nur selbst; Schatten- oder Materielle Ebene) (SG 17), *Schattenreise* (nur selbst) (SG 15), *Selbstverkleidung*
Zauberähnliche Schattentänzerfähigkeiten (ZS 10; Konzentration +10)
5/Tag — Schattenillusion (SG 11)
4/Tag — Schattenruf (SG 17)
2/Tag — Schattenmacht (SG 15)

TAKTIK

Vor dem Kampf Rhien arbeitet am besten aus den Schatten heraus, daher wirkt er auf sich selbst *Dunkelheit*, ehe er sich an einem Kampf beteiligt.
Im Kampf Rhien zieht es vor, seine Leute angreifen zu lassen, während er selbst seine Schattenmacht nutzt, um problematische Gegner mit schattenhaften Versionen von *Unverwüstliche Sphäre* oder *Kette des Verhängnisses*[ABR II] ins Ziel zu nehmen. Im Anschluss schließt er sich seinen Leuten im Nahkampf an. Er vermeidet um jeden Preis erhellte Bereiche, um die SR seiner Fähigkeit Schattenmeister nicht zu verlieren.
Moral Rhien greift an, solange er über Mitstreiter verfügt. Dann flieht er mittels Schattenschritt in einen angrenzenden Raum und wechselt zu Guerillataktiken, indem er Heimlichkeit nutzt, um aus dem Versteck zu attackieren und sich wieder zurückzuziehen. Sollte er unter 25 TP reduziert werden, flieht er mittels *Ebenenwechsel* auf die Schattenebene, kann aber ganz nach deinem Belieben zurückkehren, um den SC nachzustellen.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 20, **KO** 14, **IN** 14, **WE** 8, **CH** 10
GAB +11; **KMB** +13; **KMV** 30
Talente Ausweichen, Ausweichschritt[EXP], Beweglichkeit, Eiserner Wille, Kampfreflexe, Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Verwirrende Bewegungen[ABR II], Waffenfinesse, Waffenfokus (Kurzschwert)
Fertigkeiten Akrobatik +23, Auftreten (Tanzen) +8, Bluffen +18, Fingerfertigkeit +23 (eine Leichte Klingenwaffe verbergen +26), Heimlichkeit +30, Klettern +20, Magischen Gegenstand benutzen +18, Mechanismus ausschalten +23, Motiv erkennen +17, Verkleiden +18; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +2
Sprachen Aklo, Aural, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Entschlüpfender Geist, Meisterliches Verstecken, Schatten herbeizaubern, Schattenschritt, Schurkentricks (Kampfkniff, Meister der Verkleidung, Schnelle Heimlichkeit, Schurkenfinesse, Überfallführer[EXP], Überraschungsangriff), Verdichten
Kampfausrüstung *Armbrustbolzen der Säure +2* (20), *Mächtiger Bolzen der Stille*[ARK] (5), *Zauberstab: Dunkelheit* (49 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Lederrüstung des Schattenwandelns +4*, *Herzsuchendes*[ARK] *Kurzschwert +2*, Handarmbrust [Meisterarbeit], *Amulett der Natürlichen Rüstung +4*, *Wieselgürtel*[ARK], *Resistenzumhang +3*, *Schutzring +1*, Unheiliges Symbol von Norgorber aus Porzellan

SADIE **HG —**

Schatten (*MHB*, S. 228)
TP 56

MEUCHLER DES KREISES (2) **HG 14**

EP je 38.400

TP je 117 (siehe Seite 119)

Schätze: Rhien trägt einen schweren Eisenschlüssel bei sich. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales oder Religion) gegen SG 25 kann ein SC diesen als Schlüssel für eine Schließkassette identifizieren, wie sie in Abadarschatzkammern zur Verwahrung hinterlegter Güter genutzt werden. Der Schlüssel trägt das Symbol des Abadartempels von Oppara. Mit dem Schlüssel könnten die SC versuchen, Zugang zu Rhiens Schließkassette zu erhalten – sie könnten sich als Rhien ausgeben oder alternativ argumentieren, dass Rhien ein Staatsfeind gewesen ist und daher seine Besitztümer beschlagnahmt seien. In der Schließkassette befinden sich ein *Prachtzepter*, 7.855 GM in Edelsteinen und 2.502 PM.

D6. Falsche Tür

Diese hölzerne Tür ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 25). Durch ein Glasfensterchen kann man in den dahinterliegenden Raum blicken, ein Treppenhaus, in dem jeweils eine Steintreppe nach oben und nach unten führt. Keine der Kreaturen im Archiv besitzt einen Schlüssel für die Tür, da sie nie benutzt wird und in Wahrheit nur eine Täuschung ist. Die Treppe führt hinauf in den verlassenen und leeren Stock, bzw. endet nach unten nach 3 m an einem vorsätzlich herbeigeführten Einsturz.

Falle: Die Tür strahlt keine magische Aura aus, ist aber mit einer Falle gesichert. Wird die Falle ausgelöst, erzeugt sie um den Auslöser herum einen *Energiekäfig* mit 6 m Seitenlänge. Der Käfig besteht aus jeweils 1,25 cm dicken Stangen aus Energie in 1,25 cm Abstand zu einander. Jede Stange ist mit messerscharfen Energiestacheln besetzt, die 3 m in den Käfig hineinreichen und das Innere mit sich

langsam bewegenden Klingen füllen. Wird die Falle ausgelöst, kann jeder im Wirkungsbereich einen Reflexwurf gegen SG 23 ablegen, um aus diesem hinauszuspringen.

Das Klingengefängnis besteht 10 Runden lang. Eine Kreatur im Inneren, die keine Handlungen unternimmt, erleidet jede Runde 3W6 Punkte Hiebschaden. Führt sie stattdessen eine Aktion aus, erleidet sie 6W6 Punkte Hiebschaden. Einer gefangenen Kreatur steht jeweils ein Reflexwurf gegen SG 23 pro Runde zu, um den Schaden zu halbieren. Die Klingen zählen hinsichtlich Schadensreduzierung als magische Waffe.

KLINGENKERKER **HG 16**

EP 76.800

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 34; **Mechanismus ausschalten** SG 34

EFFEKT

Auslöser Berührung (*Alarm*); **Rücksetzer** Reparatur

Effekt modifizierter Zaubereffekt (erhöhter *Energiekäfig*, siehe oben); mehrere Ziele (alle Kreaturen in einem Feld von 6 m x 6 m)

E. DIE FINSTEREN HALLEN DES KREISES

Die einstigen wenigen Archivgewölbe unterhalb der Straßenebene wurden umfassend um- und ausgebaut. Der Innere Kreis der Geheimgesellschaft bezeichnet sie als die Finsteren Hallen, es ist eine Ansammlung gewundener Korridore, bizarrer Fallen und Kammern. Die Wände und Decken sind hinter wehenden Bahnen aus roter Seide verborgen. Dies verleiht den Kammern eine luftige Eigenschaft, obwohl sie sich viele Meter unter der Erde befinden.

Das auffälligste Merkmal der Finsteren Hallen ist ein ständiges Wispern. Zahlreiche klug angelegte Luftschächte sorgen für die Frischluftzufuhr, erzeugen dabei aber ein ständiges, leises Wispern, welches fast so klingt, als würden sich Personen unterhalten, ohne dass man Worte verstünde. Geräusch- und gehörbasierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung unterliegen in den Hallen einem Malus von -4.

Die Wände sind magisch behandeltes Verstärktes Mauerwerk (Härte 16, 360 TP). Die Steintüren – selbst jene, die nirgendwohin führen – sind mit Hervorragenden Schlössern verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 40) und mit Fallen geschützt (wähle hierzu zufällige Fallen im HG-Bereich 2 bis 8 aus – zu schwach, um den SC gefährlich zu werden, aber weitverbreitet genug, dass die wirklich gefährlichen Fallen zwischen ihnen schwerer zu entdecken sind.

Der ganze unterirdische Komplex und jeder darin wird von *Unauffindbarkeit* (ZS 20) geschützt, der Effekt wird von dem mächtigen Sahkil Thassritoum aufrechterhalten.

E1. Der Saal des Ruhmes (HG 17)

Die Wände und die Decke dieses langen Raumes bestehen aus Mauersteinen – jeder Stein hat eine andere Form und Größe, dennoch passen alle perfekt zusammen, was dem Raum das Aussehen eines gigantischen Puzzles verleiht.

Entlang der langen Wände sind Fäden aus schwarzen und purpurnen Kordeln von der Decke bis zu im Boden eingelassenen Eisenringen gespannt. Diese tausenden von Seidenfäden verleihen dem Raum das Aussehen einer gigantischen Wiege oder eines Kokons, wobei ein klarer Pfad zur Doppeltür am anderen Ende führt.

Mehrere der Seidenfäden sind mit Glöckchen anderswo in der unterirdischen Anlage verbunden und alarmieren die Angehörigen des Inneren Kreises (Barenby Ghum in Bereich **E6**, Travarak Denzarni in Bereich **E8**, Nenarin Adella in Bereich **E11** und Panivar Losacht in Bereich **E15**), dass sich Eindringlinge in den Hallen befinden.

Kreaturen: Hinter den dicht gespannten Fäden verbergen sich mehrere Schöpfungen Nenarin Adellas, der sogenannten Blutherzogin. Um ihre Jugend und Unsterb-





lichkeit zu erhalten, muss Nenarin sich das Blut von Elfen verabreichen, welche zuvor mit besonderen alchemistischen Drogen und Mutagenen behandelt wurden. Nachdem die Elfen dann auch noch Transfusionen mit Adellas eigenem mutierten Blut erhalten haben, hat dies sie in vampirartige Untote verwandelt, welche völlig von der Zustimmung ihrer Herrin und deren lebenspendendem Blut abhängig sind.

Vier Blutbruten dienen als Wächter dieser Kammer, wobei die Wachmannschaft sich regelmäßig verändert, wenn Adella sie aussaugt oder sie alchemistischen Behandlungen unterzieht.

BLUTBRUTEN (4) **HG 13**

EP je 25.600

Elfischer Kämpfer (Wilder Krieger[EXP]) 13-Vampirbrutvariante[MHB]

RB Mittelgroßer Untoter (Elf, Verbesserter Humanoider)

INI +7; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +23

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 21 (+3 GE, +8 Natürlich, +3 Rüstung)

TP je 141 (13W10+65); Schnelle Heilung 2

REF +10, **WIL** +10, **ZÄH** +14; +2 gegen Verzauberungen

Immunitäten wie Untote, Schlaf; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 5/Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Lebensfunke, Resistenz gegen Fokussieren +2

Schwächen wie Vampire

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +20 (1W6+8/19–20 plus Lebenskraftentzug)

Besondere Angriffe Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 19), Sichere Klaue, Todeszuckungen, Wilder Ansturm

TAKTIK

Im Kampf Die Blutbruten stürmen direkt auf Gegner los, um mit ihren Klauen anzugreifen. Sie versuchen dabei, zuerst die größten oder bedrohlichsten Gegner mit zahlenmäßiger Überlegenheit zu überwältigen.

Moral Eine Blutbrut kämpft bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

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

GAB +13; **KMB** +16 (Ringkampf +19); **KMV** 29 (32 gegen Ringkampf)

Talente Abhärtung, Blind kämpfen, Dranbleiben, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Kritischer Treffer (Blutung), Kritischer-Treffer-Fokus, Magische Klauen[EXP], Reißkrallen[EXP], Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue), Verbesserter Natürlicher Angriff (Klaue), Wachsamkeit, Waffenfokus (Klaue), Waffenspezialisierung (Klaue)

Fertigkeiten Akrobatik +11, Einschüchtern +12, Heimlichkeit +11, Motiv erkennen +3, Überlebenskunst +14, Wahrnehmung +23; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +8, Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +2, Zauberkunde zum Identifizieren der Eigenschaften magischer Gegenstände +2

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Elfenmagie, Rote Segnung, Rüstungstraining 3, Schattenlos, Spinnenklettern
Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit]

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Rote Segnung (AF) Die Infusionen und Mutagene der Herzogin erfüllen ihre Blutbruten mit überwältigendem Zorn. Sie addieren ihren Charismamodifikator als Natürlichen Rüstungsbonus auf ihre RK und als Moralbonus auf Rettungswürfe.

Todeszuckungen (ÜF) Wird eine Blutbrut unter 1 TP reduziert, kann ihr Körper nicht mehr dem hohen Druck des Blutes standhalten, das zu produzieren er mutiert wurde. Die Blutbrut explodiert in einem Sprühen alchemistischer Körperflüssigkeiten. Jede lebende Kreatur innerhalb von 3 m muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 19 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erleidet sie 1 Temporäre Negative Stufe.

E2. Die Schlange (HG 15)

Auf den Saal des Ruhmes folgt ein scheinbar endloser Tunnel, der sich immer tiefer in den Boden windet. Das Mauerwerk wurde geglättet und mit Seide verhangen, um den Tunnel wie ein endloses Gedärm wirken zu lassen. Erst am Ende scheinen Türen abzugehen, es gibt aber insgesamt vier Geheimtüren auf der Strecke.

Erste Tür: Die erste Geheimtür (Wahrnehmung SG 30) führt in den Konferenzraum des Kreises und zum Labor der Blutherzogin.

Zweite Tür: Die zweite Tür (Wahrnehmung SG 25) führt zu den Gemächern der Thrinseherin.

Dritte Tür: Die dritte Tür (Wahrnehmung SG 35) führt zur privaten Galerie und Bibliothek des Inneren Kreises, sowie zu den Privatgemächern von Panivar Losacht und Nenarin Adella.

Vierte Tür: Die vierte Tür (Wahrnehmung SG 30) führt zum Kerker des Kreises der Makellosen und zu den privaten Kammern mehrerer Mitglieder.

Am Ende des schlangenhaft gewundenen Ganges befindet sich eine hölzerne Doppeltür mit einem Schloss von Guter Qualität (Mechanismus ausschalten SG 30). Wird das Schloss geknackt und die Tür geöffnet, steht man vor einer glatten Steinwand, hinter welcher sich außer Gestein und Erdreich rein gar nichts befindet.

Falle: Zwischen der zweiten und dritten Geheimtür befindet sich eine einfache Vergiftete Fallgrube, die nur darauf wartet, dass unglückliche Abenteurer in sie hinein stolpern. Die Falltür kann für 5 Minute gesichert werden, indem man einen verborgenen Schalter an der Wand umlegt (Wahrnehmung SG 32).

VERGIFTETE FALLGRUBE **HG 15**

EP 51.200

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

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell

Effekt 24 m tiefe Grube (8W6 Fallschaden); Speerspitzen (Nahkampfangriff +20, 1W4 Spitzen pro Ziel mit jeweils 1W6+5 Schaden plus Gift eines Purpurwurmes); REF, SG 25, keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele in einem Feld von 3 m x 3 m)

Entwicklung: Sollte der Meister der Jagd in Bereich **E6** durch die Glocken in Bereich **E1** über die Eindringlinge informiert sein, sucht er den Gang mittels Hellsehen ab, um einen Hinterhalt vorzubereiten.



E3. Die Helix

Eine goldene Wendeltreppe führt hier abwärts. Die Treppe wird von dicken, schwarzen Vorhängen flankiert, so dass eine Säule aus undurchsichtiger Seide entsteht. Goldene Lichtfunken tanzen die Stufen hinauf und hinab und werden von den glitzernden Vorhängen reflektiert.

Die Wendeltreppe führt 30 m in die Tiefe, ihre letzten 3,60 m befinden sich in Bereich **E8**. Dazwischen verbergen die Seidenvorhänge Steinmauern. Wird die Treppe genutzt, bringt dies die Vorhänge zum Flattern; um die Treppe zu nutzen, ohne die Vorhänge in Bewegung zu versetzen, ist ein Fertigkeitswurf für Heimlichkeit gegen SG 25 erforderlich.

Entwicklung: Am unteren Rand der Seidenvorhänge hängen kleine Glöckchen, welche leise läuten, wenn die Vorhänge in Bewegung geraten; dies warnt jeden in Bereich **E8**.

E4. Das Verhüllte Foyer (HG 13)

In jeder der vier Ecken des Raumes steht ein silbernes Kohlebecken, aus dem beständig blasser blauer Nebel quillt und den Raum ausfüllt.

Der Nebel in dieser Kammer wirkt wie ein permanenter *Verhüllender Nebel*.

Kreaturen: Vor Jahrzehnten ließ sich ein Psoglav in den Ruinen von Hyden nieder. Diese grotesken, in Hinterhalten lauernden Raubtiere sind dafür bekannt, dass von ihnen zugefügte Wunden nicht auf natürlichem Wege heilen. Er wollte sich an den Mitgliedern des Kreises der Makellosen gütlich tun, wenn diese zu ihren vierteljährlichen Versammlungen zusammenkamen. Losacht und seine herbeigezauberten Kreaturen konnten das Monster ohne Probleme einfangen. Statt die heißhungrige Bestie aber zu töten, ketteten sie sie in diesem Raum an. Ghum hatte erst kurz zuvor die Thrienseherin Drinae eingefangen und ein gewisser sadistischer Wesenszug Panivar Losachts war regelrecht begeistert von der Vorstellung, eine gefangene Bestie eine andere Gefangene bewachen zu lassen.

Der Psoglav namens Dmortiv verabscheut den Kreis der Makellosen, wurde aber vom Inneren Kreis derart mit verschiedensten Mitteln eingeschüchtert, dass er keines seiner Mitglieder (oder jemanden, der so aussieht) angreift – stattdessen schleicht er unterwürfig in die nordwestliche Ecke und knurrt, während er ihnen zusieht. Da er halbverhungert ist, greift er aber jeden anderen an, den er zu Gesicht bekommt. Seine in der Nordwand eingelassenen Ketten gestatten ihm nicht, den Raum zu verlassen.

PSOGLAV **HG 13**
EP 25.600
TP 187 (*MHB*, S. 195)

E5. Das Heiligtum der Seherin (HG 17)

Im Süden dieses Raumes stehen einander zwei Statuen aus rosa Marmor gegenüber, jede stellt eine riesige Biene mit gewaltigen, funkelnden Juwelen als Augen dar. Zwischen ihnen befindet sich ein 0,60 m hohes, hexagonales Podest. An der Nordwand hängen drei rechteckige Netze aus silberner Seide, die großen Kokons oder Hängematten ähneln. In die übrigen Wände wurden Regalfächer in den Stein gehauen, in denen schwere Bücher mit metallenen Einbänden stehen und liegen.



GRAF BARENBY GHUM

Dieser Raum dient zugleich als Schrein und als Gefängnis.

Kreaturen: Der Meister der Jagd des Inneren Kreises, Graf Ghum, hat vor knapp 30 Jahren während einer Expedition in die Pfeifende Steppe eine lebende Thrienseherin eingefangen und als Trophäe und Informationsquelle ins Hauptquartier verschleppt, fehlen der Geheimgesellschaft doch ansonsten göttliche Zauberkundige. Die stolze Seherin namens Drinae zieht es vor, sich selbst als „unfreiwilligen Gast“ zu betrachten statt als eine Gefangene, und beschäftigt sich mit eigenen Projekten und dem Studium uralter Bücher. Sie nutzt ihre Kräfte, um dem Inneren Kreis die Zukunft vorherzusagen und sie in Fragen zu beraten, die den Bereich des Göttlichen berühren. Trotz ihrer Unwilligkeit investiert sie sich langsam immer mehr in die Organisation und misstraut nun jedem, der den Kreis der Makellosen sabotieren oder versuchen könnte, sie zu „entführen“, auch wenn sie nicht sofort mit Gewalt reagiert. (Ja, man kann sagen, dass sie unter Stockholmsyndrom leidet.)

Drinaes Wärter sind die beiden marmornen Bienenstatuen. Jede ist ein mächtiger Steingolem und gegen die Magie der Bienenfrau immun. Die beiden bleiben bewegungslos, solange Drinae die Kammer nicht zu verlassen versucht, sie nicht zu Hilfe ruft oder keine Gewalt ausbricht.

Sollten die SC sich Drinae respektvoll nähern, ist sie begeistert, sich mit neuen Gesichtern unterhalten zu können. Sie gibt zu, mittels Erkenntnismagie vorhergesagt zu haben, wann die SC zum Vogelsangpalast zurückkehren würden, so dass der Kreis seinen Plan ausführen konnte, die Prinzessin zu ermorden. Ebenso war sie dafür verantwortlich, dass der Kreis vor 20 Jahren erfuhr, dass Stavian III. seinen Sohn ermordet hatte, was zu einer erhöhten Konzentration auf die kaiserliche Familie geführt hat. Drinae teilt diese Tatsachen ruhig und leidenschaftslos mit – sie ist weder an menschlichen Angelegenheiten noch an lokaler Politik interessiert. Sollten die SC in der Vergangenheit eine peinliche Niederlage oder schweren Verlust durch den Kreis erlitten haben, so kannst du dies ruhig Drinaes Erkenntnismagie und Ratschlag zuschreiben.

Drinae ist zudem mittels Magie zu Loyalität gegenüber dem Kreis gezwungen und wird daher Eindringlingen nicht gestatten wieder zu gehen. Mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Motiv erkennen gegen SG 35 kann ein SC die Einzelheiten des Zwangs bestimmen, den der Kreis der Makellosen Drinae auferlegt hat: Sie muss das Hauptquartier des Kreises verteidigen, aber nicht bis zum Tod. Sollte ein SC einen Kampf vorschlagen, bei dem sie klar ihre überlegene Stärke demonstrieren können – z.B. ein SC gegen einen der Golems -, so stimmt sie zu. Falls die SC unabhängig von den Umständen gewinnen, so lässt Drinae sie weiterziehen.

Falls die SC Drinae angemessen beeindrucken oder einschüchtern können, können sie sie nach Informationen über die Geheimorganisation fragen. Sie kennt den Inneren Kreis recht gut (siehe den Kasten zu Beginn des 2. Teiles) und hatte sogar eine mehrjährige Affäre mit Milon Jeroth, fühlt sich aber nicht verpflichtet, seine Geheimnisse zu wahren. Sie kann akkurat jedes Mitglied mit Namen, Geschichte und Fähigkeiten beschreiben (ihre Kerkermeister zu studieren, hilft ihr sehr, sich weniger hilflos zu fühlen).

Sollten die SC den Kreis der Makellosen auslöschen und zu Drinae zurückkehren, trifft die Thriae Vorbereitungen für die Heimreise. Sie versteht die SC als die neuen Eigentümer der Besitztümer des Kreises, die Bibliothek eingeschlossen, und würde mit ihnen gern über weiteren Zugang zu den seltenen Büchern verhandeln. Die SC könnten so Drinaes Dienste erlangen, um besser den Angriff auf den Kaiserlichen Palast in Teil 3 planen zu können.

DRINAE **HG 12**

EP 19.200

Verbesserte Thrienseherin (*MHB III,* S. 259, 291)

TP 161

VERBESSERTE STEINGOLEMS (2) **HG 12**

EP je 19.200

TP 135 (*MHB,* S. 136, 295)

E6. Schlafräume (HG 16)

Diese Räume gehören mehreren Mitgliedern des Inneren Kreises — Graf Barenby Ghum, Graf Travarak Denzarni und Ritter Milon Jeroth (so er noch lebt). Der letzte Raum dient als Gästequartier für besonders hochrangige, allgemeine Mitglieder des Kreises der Makellosen. Falls du die Paranoia der SC anstacheln willst, so könnte die letzte Kammer einem NSC gehören, dem die SC bislang vertraut haben und der sich nun als Angehöriger des Kreises entpuppt. Zu erfahren, dass ein enger Verbündeter ihr Vorgehen und ihre Geheimnisse an Panivar Losacht verraten hat, stellt keine direkte Bedrohung dar, könnte die SC aber paranoider machen oder zumindest helfen aufzuzeigen, welche Reichweite der Kreis der Makellosen hat.

Kreaturen: Vor gut einhundert Jahren war Graf Barenby Ghum der größte Jäger von ganz Taldor. Er brachte den Drachen des Grenzwaldes zur Strecke, fing die Nachtbestie von Karakuru ein und beendete ganz allein die Schlangenplage. Er war zudem ein Mitglied des Kreises der Makellosen. Als er seinen eigenen Weg zur Unsterblichkeit suchte, wählte er die Jagd. Laut lokalen Legenden konnte man ewige Jugend erlangen, indem man das Herz einer mächtigen Feenkreatur namens Monarch der Wilden Jagd[MHB VI] verzehrte, die man selbst als Jäger zur Strecke gebracht hat. Und so begab er sich auf die Jagd nach einem solchen legendären Feenfürsten. Die Wilde Jagd erwies sich aber als listiger – und wie alle Jäger, die sich mit dem Monarchen anlegten, wurde auch Barenby in einen Feendiener des Adeligen der Ersten Welt verwandelt. Ironischerweise verschafft ihm dies die gesuchte Unsterblichkeit.

Barenbys Gattin, Jirabell, tötete letztendlich den Monarchen der Wilden Jagd und befreite ihren Ehemann nach zehn Jahren aus der lebenslangen Knechtschaft. Ghum war aber nicht dankbar, sondern entsetzt, dass seiner Frau gelungen war, woran er gescheitert war, also erdrosselte er sie sogleich in der nächsten Nacht.

Seitdem dient Barenby dem Inneren Kreis als Spurensucher und Späher und bringt sein Wissen über die Wälder und die Natur ein, welches seinen eher städtischen Kollegen fehlt. Er ist weitaus praktischer und indiskreter als die anderen Anführer. Dies hat zur Folge, dass er oft ausgeschickt wird, um für die anderen seltene Kreaturen und Reagenzien aufzuspüren – obwohl ihn dies den anderen objektiv unterordnet, kann er so genau das Leben führen, dass ihm am besten gefällt.

Sollte er durch den Alarm in Bereich **E1** über die Anwesenheit von Eindringlingen informiert worden sein, beobachtet er seine Beute mittels *Hellsehen/Hellhören*, ehe er entscheidet, wo und wann genau er zuschlagen will. Am liebsten lauert er bereits erschöpften Gegnern aus dem Hinterhalt auf. Daher schlägt er wahrscheinlich zu, nachdem die SC es mit Travarak oder Nenarin zu tun hatten, oder um die Grisantischen Löwen (seine Lieblingstrophäen) in Bereich **E13** zu verstärken. Sollte Ghum nichts von den SC wissen, hält er sich in diesem Korridor auf und übt sich weiterhin im Bogenschießen.

GRAF BARENBY GHUM **HG 16**

EP 76.800

Einzigartiger Späher der Wilden Jagd (*MHB VI*, S. 282)

CN Mittelgroßes Feenwesen (Wilde Jagd)

INI +12; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn, Im Dunkeln sehen, Pflanzensicht 18 m; Wahrnehmung +35

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 23, Auf dem Falschen Fuß 20 (+4 Ablenkung, +1 Ausweichen, +8 GE, +6 Natürlich)

TP 299 (26W6+208)

REF +23, **WIL** +22, **ZÄH** +18

Immunitäten Blindheit, Kälte; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10; **SR** 15/Kaltes Eisen; **Verteidigungsfähigkeiten** Instinktive Zusammenarbeit, Wilde Eleganz

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Energielangschwert +20/+15/+10 Berührung (1W8+6/19–20)

Fernkampf Kristall +21 (Berührungsangriff; 3W6 Energie plus Blindheit)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6, Wilder Blick (SG 27)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16; Konzentration +21)

Immer — *Richtung wissen*, *Spurloses Gehen*

3/Tag — *Hellhören/Hellsehen*, schnelle *Dimensionstür*, *Vor Tieren verstecken*

1/Tag — *Wahrer Blick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Barenby zieht es vor zuzuschlagen, wenn seine Beute bereits erschöpft oder verletzt ist.

Im Kampf Ghum eröffnet Begegnungen in der Regel mit Energiestößen aus seinem Kristall, während er in den Nahkampf geht. Sollte er eingekreist werden, teleportiert er sich mittels Schnelle *Dimensionstür* in Sicherheit.

Moral Barenby ist der Gesellschaft weitaus weniger treu als seine Kollegen, daher hat er auch keine Probleme damit, mittels seiner Zauberähnlichen Fähigkeiten zu fliehen, sollte er zahlenmäßig klar unterlegen sein oder unter 75 TP reduziert werden. Er weiß um den Geheimgang (Bereich **E16**) und opfert problemlos Losacht, um seine eigene Haut zu retten.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 27, **KO** 26, **IN** 17, **WE** 24, **CH** 19

GAB +13; **KMB** +19 (Entwaffnen +21); **KMV** 42 (44 gegen Entwaffnen)

Talente Ausfallschritt, Ausweichen, Bedrohliche Darbietung, Defensive Kampfweise, Dranbleiben, Große Zähigkeit, Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Dimensionstür*), Umgang mit Kriegswaffen (Krummsäbel), Verbesserte Initiative, Verbessertes Entwaffnen, Verteidigung zerschlagen, Waffenfokus (Krummsäbel)

Fertigkeiten Akrobatik +31 (Springen +39), Bluffen +27, Diplomatie +17, Heimlichkeit +31, Klettern +29, Motiv erkennen +30, Reiten +12, Schwimmen +29, Überlebenskunst +32, Verkleiden +17, Wahrnehmung +35, Wissen (Geographie, Natur) +26

Sprachen Gemeinsprache, Kelisch, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Planare Anpassung

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Energielangschwert (ÜF) Als Schnelle Aktion kann Barenby ein kristallines Langschwert erschaffen. Angriffe mit dieser Klinge werden als Berührungsangriffe behandelt und verursachen Energieschaden. Sollte Barenby das Energieschwert loslassen oder anderweitig von ihm getrennt werden, verschwindet es.

Tausend Gesichter (ZF) Barenby hat beim Tod seines Monarchen viele Fähigkeiten verloren, die ihn mit der Natur verbanden. Er hat dafür gelernt, sich als Sterblicher zu tarnen. Er kann als Standard-Aktion beliebig oft eine illusionäre Verkleidung erschaffen (wie *Selbstverkleidung*, ZS 20).

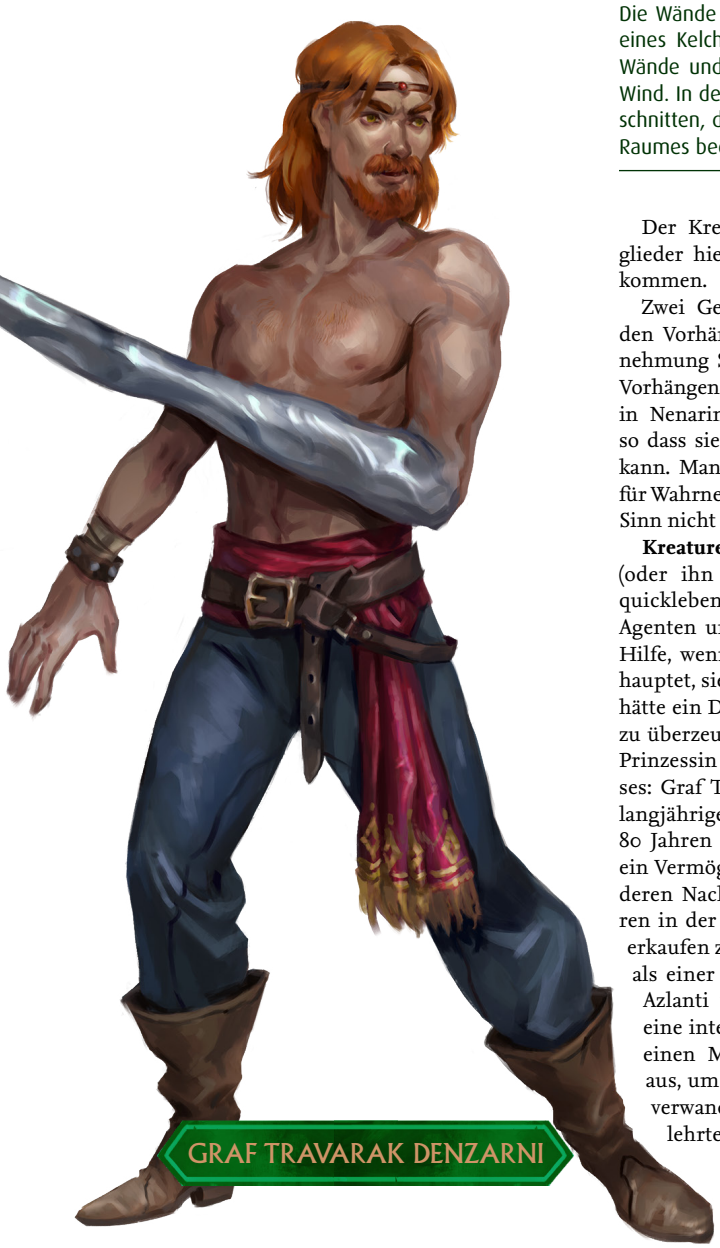
Entwicklung: Barenbys Raum (der zweite von Norden) enthält sein verwittertes Tagebuch mit Informationen zu seinen früheren Expeditionen auf der Suche nach seltenen Komponenten, den Bewegungen von Tieren und ungewöhnlichen Bestien in der Region und Karten von unmöglichen Orten. Das letzte Dutzend Seiten befasst sich mit seinen Expeditionen auf die Astralebene mit drei Nachtvetteln auf der Suche nach „Legenden" – Sternbildern aus übernatürlicher Energie, die durch die öffentliche Wahrnehmung großer Persönlichkeiten geschaffen werden. Im Tagebuch stößt man auf die Namen der sechs Legenden, die er aufgespürt hat: Beldam I., Cyricas, Daronlyr XII., Gennaris III., Stavian I. und Taldaris — sechs der berühmtesten einstigen Großfürsten (siehe auch den Artikel zu Legenden in diesem Band samt der angeschlossenen Biographien).

E7. Gefängnis

Mehrere Zellen mit eisernen Gittern befinden sich an der Ostseite dieses langen Raumes. Im Süden ist eine größere Zelle. Besiegte SC werden hier ohne ihre Ausrüstung eingesperrt mit vier Meuchlern des Kreises als Wachen. Du kannst hier andere Personen unterbringen wie etwa den SC loyale Agenten oder Gegner, die sie in früheren Kapiteln besiegt, aber nicht getötet haben.

E8. Das Gefäß (HG 18)

Die Wände dieses Raumes kurven nach oben wie die Seiten eines Kelches. Schneeweiße Seidenvorhänge bedecken die Wände und werfen Wellen in einem nicht wahrnehmbaren Wind. In den Boden wurde ein kunstvolles Knotenmuster geschnitten, das einen großen, runden Bereich in der Mitte des Raumes bedeckt.



GRAF TRAVARAK DENZARNI

Der Kreis der Makellosen lässt seine gemeinen Mitglieder hier zu Treffen und Ankündigungen zusammenkommen.

Zwei Geheimgänge führen aus diesem Raum: Hinter den Vorhängen im Westen führt eine Geheimtür (Wahrnehmung SG 25) zu den Zellen in Bereich **E9**. Hinter den Vorhängen im Osten führen dagegen vier kleine Löcher in Nenarin Adellas Regenerationskammer (Bereich **E12**), so dass sie in ihrer flüssigen Gestalt kommen und gehen kann. Man kann diese Löcher mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 entdecken, allerdings ist ihr Sinn nicht sofort erkennbar.

Kreaturen: Wenn die SC in diesen Raum hineinsehen (oder ihn betreten), erblicken sie Prinzessin Eutropia quicklebendig und an den Boden gekettet. Sie bittet ihre Agenten um Hilfe, sobald sie sie bemerkt (oder ruft um Hilfe, wenn sie die Glocken in Bereich **E3** hört). Sie behauptet, sie sei hier erwacht und der Kreis der Makellosen hätte ein Duplikat zurückgelassen, um ihre Familie davon zu überzeugen, dass sie ermordet wurde. Diese gefangene Prinzessin ist allerdings ein Mitglied des Inneren Kreises: Graf Travarak Denzarni, der Fließende Fürst. Dieser langjährige Streiter der Taldanischen Phalanx wurde vor 80 Jahren vom Kreis der Makellosen rekrutiert und gab ein Vermögen aus, um Gelehrte um sich zu sammeln und deren Nachforschungen zur Unsterblichkeit zu finanzieren in der Hoffnung, sich den Weg in den Inneren Kreis erkaufen zu können. Seine Bemühungen zahlten sich aus, als einer dieser Gelehrten eine uralte Wissenschaft der Azlanti wiederentdeckte, mit welcher ein Mensch in eine intelligente, magische Flüssigkeit verwandelt wird, einen Mezlan. Denzarni gab sein Familienvermögen aus, um sich in einen unsterblichen Gestaltwandler zu verwandeln, dann verbrannte er die Notizen des Gelehrten und diesen gleich mit.

Allerdings verfügte Denzarni nicht über die Schläue oder das Charisma eines Milon Jeroth, so dass er trotz seiner gestaltwandlerischen

Gaben stets der am wenigstens nützliche, am wenigstens respektierte und langweiligste Angehörige des Inneren Kreises gewesen war. Er hofft, dass es sein Ansehen steigert, wenn er die Feinde des Kreises tötet oder unter seine Kontrolle bringt. Er hofft, die SC davon überzeugen zu können, dass er wirklich Eutropia ist, damit sie ihn zum Vogelsangpalast zurückbringen und er ihren Anspruch auf den Thron durchsetzen kann – auch wenn dies unwahrscheinlich ist. Sollten sie ihm nicht glauben, so hofft er zumindest, sie in diese Kammer locken zu können, wo drei Meuchler angriffsbereit zu beiden Seiten der Tür warten. Kommt es zu einem Kampf, nutzt der Fließende Fürst *Kugelblitz*, aktiviert seine *Magierrüstung* und greift an. Da er völlig aus flüssigem Metall besteht, kann er sich als Freie Aktion von seinen Ketten befreien.

Sollten seine Meuchler getötet und Denzarni unter die Hälfte seiner Trefferpunkte reduziert werden, flieht er in die Röhren in der Ostwand, um sich Nenarin Adella in Bereich **E11** anzuschließen.

GRAF TRAVARAK DENZARNI **HG 15**
EP 51.200
Verbesserter Mezlan (*MHB VI*, S. 162, 289)
TP 229

MEUCHLER DES KREISES (3) **HG 14**
EP je 38.400
TP je 117 (siehe Seite 119)

Entwicklung: Auf einem Podium in einer Ecke liegt immer noch ein Stück Pergament, das mit ordentlicher und präziser Hand beschrieben wurde – offenbar eine Rede. Es handelt sich um den Beginn der Ansprache, mit welcher Panivar Losacht seinen Dienern vom Kreis der Makellosen seine Absichten erklärt, Eutropia und Pythareus beide aus dem Spiel zu nehmen und durch einen eigenen Kandidaten zu ersetzen.

Nichts ist verloren! Die Schwestern der Schwelgerischen Träume haben ihre Aufgabe für uns erledigt. Aus der silbernen Leere haben sie die Legenden aus Taldors Vergangenheit gepflückt – keine Seelen, welche Erkenntnismagie verwirren würden, sondern die übersinnliche Energie, die in Ruf und Mythos fließt, so dass Seher nichts anderes finden werden als dass es ihm vorherbestimmt ist, als Großfürst das Reich zu regieren! Wir werden ihn stärker machen, damit er ein handlicheres Werkzeug ergibt. Sowie die Legenden erwachen, werden sie ihn antreiben, die Macht zu ergreifen. Und er wird alle Anweisungen befolgen müssen, die wir ihm geben. Schon bald werden wir unsere Kreise um Taldors Thron ziehen!

E9. Zellen (HG 16)

Am Ende eines langen Ganges liegen fünf Zellen mit Eisengittern. Jede Zellentür verfügt für ein Gutes Schloss (Mechanismus ausschalten SG 30; die Blutherzogin führt die Schlüssel mit sich).

Kreaturen: In zwei der fünf Zellen halten sich insgesamt drei lebende Gefangene auf – alles Elfen, die Adella entführt hat, um neben ihrem alchemistisch behandelten Blut noch etwas *Frisches* zu haben. Die Opfer sind vom Blutverlust geschwächt, leiden unter Übelkeit infolge Adellas seltsamer Mutagene und sind generell durch das Erlebte traumatisiert. Sie können sich kaum bewegen und ihnen fehlt die Kraft und Konzentration, um aus den Finsteren Hallen zu entkommen, selbst wenn sie befreit werden würden.

Die Gefangenen können den SC Einzelheiten ihrer Entführungen berichten, wissen aber kaum etwas über den Komplex – sie wurden mit verbundenen Augen hineingebracht und haben keine anderen Räume gesehen. Durch ihre Interaktion mit der Blutherzogin können sie die SC warnen, dass diese wohl so etwas wie ein Vampir, aber offenbar gegen heilige Symbole und andere normale Abwehrmaßnahmen gegen Blutsauger immun ist. Mittels *Teilweise Genesung* kann man ihre Körper hinreichend von den Giftstoffen befreien, dass sie gehen können.

In der fünften Zelle befindet sich ein katatonischer und aufgequollener Elf namens **Lanarel** (CG Elfischer Experte 4), dessen Verwandlung in eine Blutbrut fast vollendet ist. Mit einem Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) oder Heilkunde gegen SG 20 kann ein SC diagnostizieren, dass der Unglückliche sich im Endstadium einer Art Umwandlung befindet und sich am nächsten oder übernächsten Tag wohl in ein Monster verwandeln wird. Neben dem Tod können nur *Genesung* oder *Gift neutralisieren* noch den Prozess aufhalten.

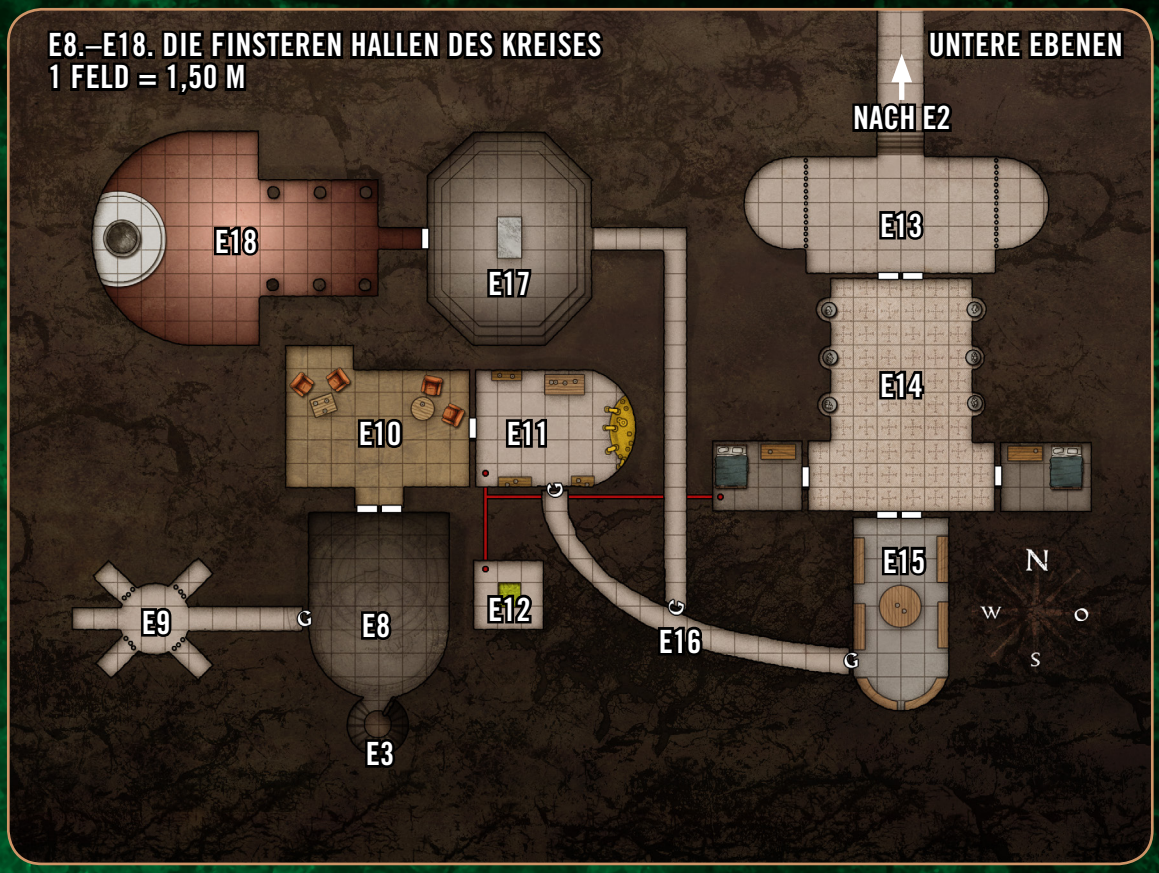
Entwicklung: Sollte Lanarel geheilt werden, ist er unendlich dankbar, kann den SC aber nichts anbieten. Er ist ein Händler aus Kyonin, der in Oppara zu Besuch weilte und während seiner Entführung nahezu all seine weltlichen Habseligkeiten verloren hat. Er kann Adella aber besser beschreiben als die anderen – dass sie eine mächtige Alchemistin und seltsame Untote sei, welche mittels Mithralskalpellen und Spritzen ihre eigene zähe Haut durchbohre und an sich experimentiere. Als er zum ersten Mal in ihrem Labor war, hätte er dort gesehen, wie sie langsam aus einer braunen Haarlocke einen Jungen heranwachsen ließ, dessen Augen aber keinerlei Licht oder Leben enthalten hätten.

Lanarel kann zudem von seinem einen Fluchtversuch berichten: Als er dabei den Aufenthaltsraum (**E10**) erreichte, holte ein anderes Mitglied des Inneren Kreises eine eiserne Kugel aus einem Geheimfach in der Wand, welche zu Fesseln zerplatzte. Wer seinen Bericht vernimmt, erhält einen Situationsbonus von +10 zum Aufspüren des Geheimfaches in Bereich **E10**.

Belohnung: Falls die SC die Gefangenen befreien und in Sicherheit bringen, so belohne sie mit 25.600 EP; die traumatisierten Gefangenen müssen an die Oberfläche getragen oder geführt und in die Obhut einer vertrauenswürdigen Person gegeben werden. Sollten die SC den katatonischen Lanarel zerstören oder heilen, so belohne sie mit 38.400 EP.

E10. Aufenthaltsraum

Rote Seidenvorhänge bedecken hier die Wände und bauschen sich sanft in ungesehenen Winden auf. Goldene Lichtfunken schweben in der Luft und erhellen die reichhaltige Möblierung der Kammer. Es gibt übermäßig gepolsterte, mit Leder und Samt bezogene Stühle, Tische und Bücherregale aus schwerem, dunklem Holz und große Gemälde. Auf einem großen Tisch in der Mitte des Raumes steht ein gewaltiger Braten.



Zu Besuch weilende Angehörige des Kreises der Makellosen können sich zwischen Treffen in diesem luxuriösen Aufenthaltsraum ausruhen oder ihn für kleine, private Unterhaltungen nutzen. Fünf permanente *Unscheinbare Diener* säubern den Raum, pflegen die Möbel und versorgen Anwesende mit gewünschten Nahrungsmitteln und Getränken aus dem Vorratslager (z.Zt. sind Rotwein, rauchiger Molthunischer Whiskey, Branntwein und Cognac vorrätig). Der Tisch ist mit einer permanenten Variante von *Sanfte Ruhe* belegt, welche verhindert, dass darauf stehende Nahrung verdirbt – aktuell liegen auf dem Tisch Feigen, Weintrauben, Festtagskuchen, Oliven, Granatäpfel, Mandarinen, diverse taldanische und galtische Käsesorten und ein Jägerbraten: eine geröstete Gans, die in ein geröstetes Wildschwein gestopft wurde, mit dem ein gerösteter Schwarzbär gestopft wurde.

Auf einem Tischchen befindet sich ein offen herumliegender Brief, mit dem Travarak Denzarni seine Frustrationen zum Ausdruck gebracht hat, nachdem Losacht beim letzten Treffen der Geheimgesellschaft die waghalsigeren Mitglieder getadelt hatte:

Verdammter Losacht! Ich habe genug vom Nichtstun! Seit zwanzig Jahren wissen wir, dass Stavian seinen Sohn getötet hat und haben mit dem Wissen nichts angefangen. Nun ist er tot und das große Geheimnis ist nur noch nutzloses Geschichtswissen! Was ist der Sinn an der Unsterblichkeit, wenn wir im Dunkeln umherschleichen, statt Könige vor uns das Knie beugen zu lassen? Ich bin der Ansicht, dass wir uns den Thron holen sollten. Adella besitzt durch ihre Familie einen direkten Anspruch und Jeroth und ich können jeder sein. Warum eine Geheimgesellschaft befehligen, wenn wir das Reich haben könnten? Aber ich muss wissen, dass du mir Rückendeckung gibst, Ghum. - Was meinst du?

Schätze: Der Kreis nutzt seine angehäuften Reichtümer gern, um Annehmlichkeiten zu erwerben. Die Möbel in diesem Raum bestehen aus Walnussholz. Stühle, Tische und Bücherregale sind zusammen 8.200 GM wert. Im Regal stehen Erstausgaben vieler populärer taldanischer Bücher neben älteren Werken mit okkultem Wissen (3.000 GM). Der Nahrung konservierende Tisch ist 6.000 GM wert.

Die Gemälde zeigen Nenarin Adella, Travarak Denzarni, Barenby Ghum, Milon Jeroth und Panivar Losacht I., sie wurden von der berühmten taldanischen Malerin Genevixia Kreuz gefertigt und besitzen jedes einen Wert von 1.800 GM. Kreuz wurde vor 50 Jahren in aller Öffentlichkeit ermordet. Ein SC kann mit jeweils einem Fertigkeitswurf für Wissen (Adel) gegen SG 30 die dargestellten Personen identifizieren und feststellen, dass sie angeblich seit Jahrzehnten oder Jahrhunderten tot sind.

Eine verborgene Nische hinter einem der hölzernen Wandpaneele (Wahrnehmung SG 35) enthält eine einfache Sicherheitsmaßnahme zum Einfangen entflohener Sklaven und Versuchspersonen in Form eines Satzes *Eherner Bande*.

E11. Das Alchemielabor (HG 16)

Ein riesiger Apparat aus Glas und Messing in Form verbundener Kolben, Schläuche, Retorten und Flaschen bedeckt die Ostwand. Durch die Röhren tröpfeln und zischen mehr oder weniger zähflüssige Flüssigkeiten in allerlei Farben in einem komplexen, synchronisierten Muster. Ein als Tisch dienender Marmorblock trägt noch mehr Flaschen und Phiolen, Schmelztiegel und Büretten. In Holzregalen und -schränken stehen zahllose verkorkte Flaschen mit Pulvern und Lösungen.

Unter der Decke hängt ein hölzernes Geflecht, von dem wiederum Bündel mit getrockneten Kräutern und Blumen hängen. Dieses Wipfelwerk vertrockneter Schönheit füllt die Luft mit moschusartigem Geruch.

Nenarin Adella nutzt ihr Labor für alle möglichen Experimente und hält sich so beschäftigt. In dem großen Becken züchtete sie mit Hilfe der Ausrüstung an der Ostwand den Klon Carrius Stavians. Die Ausrüstung hier zählt als Alchemielabor [Meisterarbeit].

In der Südwand befindet sich ein zugemauerter Durchgang mit einem 7,5 cm durchmessenden Loch darin nach Bereich **E12**, wo Adellas Sarg steht. Um das Loch inmitten des nicht wirklich aufgeräumten Labors zu entdecken, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 erforderlich. In derselben Wand befindet sich eine gut versteckte, menschengroße Geheimtür (Wahrnehmung SG 35), hinter der ein Geheimgang (Bereich **E16**) liegt.

Kreaturen: Nenarin Adella ist hier zusammen mit zwei ihrer Blutbruten bei der Arbeit, selbst wenn Alarm gegeben worden sein sollte – in diesem Fall trinkt sie allerdings ihr Mutagen und trifft andere grundlegende Vorbereitungen. Ihre Selbstüberschätzung lässt sie glauben, dass einfache Sterbliche ihr gar nichts antun könnten, selbst wenn diese an schwächeren Mitgliedern des Inneren Kreises wie Barenby und Travarak vorbeikämen.

Sollte die bleiche Frau gestört werden, fordert sie die Eindringlinge auf, umgehend zu verschwinden, andernfalls werde sie ihre Körper und ihren Verstand als Versuchsobjekte für gar schauerliche Experimente nutzen. Falls Elfen unter den Eindringlingen sind, lädt sie sie ein, doch zu bleiben und von ihr den Segen der Unsterblichkeit zu erlangen. Wird sie ignoriert oder ohne den ihr ihrer Ansicht nach zustehenden Respekt behandelt, befiehlt sie den Blutbruten anzugreifen, während sie selbst mit Energie- und Schockbomben wirft. Sollte der Flüssige Fürst seine Begegnung mit den SC in Bereich **E8** überlebt haben, schließt er sich den Blutbruten im Nahkampf an.

DIE EDLE NENARIN ADELLA **HG 17**
EP 102.400
TP 187 (siehe Seite 180); Schnelle Heilung 5

BLUTBRUTEN (2) **HG 13**
EP 25.600
TP je 141 (siehe Seite 124); Schnelle Heilung 2

Schätze: In diesem Labor können diverse wertvolle Chemikalien und Experimente gefunden werden: eine *Boroperle*[ARK] (5. Grad), *Unglück in Flaschen*[ARK] (3x), ein *Elixier des Drachenodems* (Gold), ein *Öl: Stein formen*, acht *Tränke: Schwere Wunden heilen*, drei *Tränke: Schwere Wunden verursachen* und zwei *Tränke: Fluch brechen*.

Entwicklung: Adellas beachtlich umfangreiches Notizbuch liegt aufgeschlagen auf dem marmornen Arbeitstisch. Es trägt die Flecken Dutzender verschiedener Flüssigkeiten und enthält Details zu ihren Experimenten des letzten Jahres. Ein mit Eselsohren versehener Abschnitt scheint häufig aufgeschlagen worden zu sein – es geht um den umfangreichen und langwierigen Prozess zur Erschaffung eines Duplikats einer lebenden Kreatur. Der Abschnitt enthält auch Notizen zu einigen furchtbaren Fehlschlägen wie z.B. dem Dachbodenflüsterer Carr (siehe Kapitel 2). Im Grunde ist es die alchemistische Variante von *Klon*. Adella vermerkt, dass der Meister der Jagd „eine Locke des Prinzen" erlangen konnte, ein Erinnerungsstück Eutropias an ihren kleinen Bruder, welches die Prinzessin sicher im Kaiserlichen Palast bei der Ulfengarde glaubte. Mit weitaus zornigerer Hand ist am Ende des Abschnitts ein persönlicher Vermerk gekritzelt:

Ich hätte mir ja denken können, dass Panivars barbarisches, kleines „Schoßhündchen" Monate an sorgfältiger, präziser Arbeit ruiniert. Er behauptet immer, er hätte Thassritoum unter Kontrolle, aber für mich scheint eher das Gegenteil der Fall zu sein. Ich repliziere den Jungen einschließlich aller Narben der Kindheit und Losachts verfluchtes Haustier schleift eine zerfetzte Seele quer durch das Große Jenseits zu uns. Soll ich jetzt das Gefäß mit einer halben Seele versehen? Bin ich jetzt plötzlich dafür verantwortlich, dass der Plan aufgeht? Ha, ich habe meinen Teil getan, das Gefäß ist perfekt! Die Füllung unterliegt nicht meiner Verantwortung! Diesen Fehler lasse ich mir nicht anhängen!

Adella bezieht sich auf den Schaden, der Prinz Carrius' Seele zugefügt wurde, als der Sahkil Thassritoum sie dem Nirvana entriss. Der Kreis der Makellosen wollte ursprünglich den toten Prinzen klonen und ins Leben zurückholen und seinen verletzlichen Verstand dann mit Schichten verzaubernder und kontrollierender Magie und gewöhnlicher Gehirnwäsche belegen und bearbeiten. Da die erlangte Seele aber schwer beschädigt gewesen war, verkomplizierte dies alles, so dass Losachts *Seelenschmelztiegel* zum Einsatz kam, um Carrius' Seele mit Stücken mentaler Energie zusammenzuflicken, die von der Astralebene geholt wurden.

E12. Sarkophag (HG 16)

Auf einem Podest in der Mitte dieses kleinen Raumes steht eine Marmorwanne, in welcher eine zähe, rote Flüssigkeit leise und friedlich vor sich hin blubbert. In jede Wand des Raumes wurde die Andeutung eines Bogenganges samt unbeweglichem, steinernem Vorhang gehauen.

Die Gewölbedecke trägt ein Steinrelief aus verworrenen Zweigen, vertrockneten Blättern und obszön plumpen Früchten – alles vergoldet und von tanzenden Lichtfunken erhellt.

Dies ist Nenarin Adellas geheime Zuflucht. Die Wanne enthält jene alchemistische Flüssigkeit, mit der sie ihre Unsterblichkeit erhält. Man gelangt nur durch vier winzige Löcher von Bereich **E8** mit jeweils gerade 1,25 cm Durchmesser hierher, welche durch 0,90 m Fels gebohrt wurden, oder durch ein ähnliches Loch in der Wand zu Bereich **E11**. Die Blutherzogin erreicht ihren Sarkophag, indem sie flüssige Gestalt

annimmt und dann durch diese Löcher fließt. Sollten die SC Adella töten oder falls sie fliehen kann, so kehrt sie hierher zurück, um sich zu erholen und wiederzukehren. Die SC könnten diesen Raum finden, wenn sie Bereich **E8** oder **E11** untersuchen oder der Herzogin in Nebelgestalt folgen, aber auch *Ausspähung* und dergleichen sind Möglichkeiten.

Schätze: Die Flüssigkeit in der Wanne ist ein aus Elfenblut und diversen seltenen Zutaten hergestelltes Serum. Letztendlich wäre es aber nur einer Halb-Elfe von Nutzen, welche wie Adella zur Vampirin werden will. Die exakten Regeln dieses Prozesses würden den Umfang dieses Kapitels sprengen, ein derartiges Unterfangen würde sich aber als Nebenqueste zur Fortführung der Kampagne eignen.

Neben der Wanne steht ein Kelch, an dem eine goldene Halskette samt rundem Mondstein hängt. Die Kette ist 150 GM wert, während der Edelstein ein *Edelstein des Wahren Blickes* ist. Beim Kelch handelt es sich um einen *Kelch der Entgiftung*[ARK].

Ein alkovenförmiges Geheimfach in der Wand (Wahrnehmung SG 25) enthält die Schmuckschatulle der Blutherzogin. Diese elegante Schachtel mit Drahtwerk aus Adamant und Silber verfügt über ein seltsames magisches Schloss in Form eines offenen Mundes mit Fangzähnen. Zum Öffnen ist ein Tropfen Blut der Herzogin oder ein Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen oder Mechanismus ausschalten gegen SG 35 nötig. Ein Zauberkundiger mit dem Talent Wundersamen Gegenstand herstellen kann das Schloss auf einen anderen Blutspender einstimmen (dies kostet 1.000 GM). Die Schatulle enthält den Adella-Familienschmuck, welcher eigentlich bei der Auslöschung des Hauses verlorengegangen geglaubt wird: eine Tiara aus Rosengold mit zu Blüten geschliffenen Diamanten (Wert 12.300 GM), eine schon fast seilartige Schnur mit über 100 Perlen (Wert 6.600 GM), ein gedrehter Platinring mit einem sonnenförmig geschliffenen Rubin (Wert 4.900 GM), ein goldener Nabelring mit einem wespenförmigen Anhänger aus Zitrin und Onyx (Wert 3.150 GM) und ein Amulett aus Silber und Jade, das ein komplexes Knotenmuster trägt (Wert 2.200 GM).

E13. Vorzimmer der Löwen (HG 16)

Ein Treppchen führt in eine Kammer hinunter, deren Boden mit trapezförmigen Marmorfliesen bedeckt ist. Die im Schatten liegenden Nischen westlich und östlich der Treppe sind mit goldenen Stangen abgesperrt. An der Decke befindet sich das Relief eines hausgroßen, wilden Löwen, der ganze Armeen unter seinen Pranken zerquetscht.

Kreaturen: Panivar Losacht hält sich hier zwei bemitleidenswerte, aber dennoch über ihre elende Haltung zornige Grisantische Löwen – seltene Kreaturen aus der Pfeifenden Steppe mit güldenen Mähnen, die angeblich vom legendären Grogrisanten selbst abstammen. Für Panivar sind es Trophäen und Symbole für seine Macht über Taldor (sowohl seinen wahren Einfluss, den angestrebten und jenen, der nur in seinem Kopf existiert). Sollte er wissen, dass die SC im Komplex sind, verschließt er die Doppeltür im Süden und nutzt seine Magie, um die Löwenkäfige aus der Ferne zu öffnen.

GRISANTISCHE LÖWEN (2) **HG 14**
EP je 38.400
TP je 184 (siehe Seite 240)

E14. Trophäenzimmer

Diese Kammer erinnert an ein Museum. Von oben mit magischem Licht erhellte Nischen enthalten Büsten, Skulpturen und andere Kunstwerke. Dazwischen hängen Gemälde mit schweren Rahmen. In den Ecken stehen Statuen heroischer Männer in Rüstungen oder langen Roben. Von der Decke hängt ein massiver Kristallleuchter, um den magische Lichter tanzen.

Dies sind die Gemächer von Panivar Losacht und Nenarin Adella, den Gründungsmitgliedern des Inneren Kreises und langlebigsten Angehörigen der Geheimgesellschaft. Vor dreihundert Jahren verbündete sich Panivar mit einem uralten und einzigartigen Kimenhul-Sahkil namens Thassritoum der Wimmernde Sturm, dem er Opfer brachte und den Zugang zu seinen Feinden ermöglichte, während er vom Schutz und den Geheimnissen des uralten Externaren profitierte. Hier präsentiert er die Schätze und Siege, welche er im Laufe der Jahrhunderte angehäuft hat.

Obwohl weder Panivar Losacht noch Nenarin Adella schlafen müssen, unterhalten sie Schlafgemächer, die von diesem Museum abgehen.

Schätze: Die hier gesammelten Kunstwerke sind allesamt Schätze der taldanischen Geschichte und im Grunde unbezahlbar. Viele sind allerdings Diebesgut und müssten ihren rechtmäßigen Besitzern zurückgegeben werden, sofern die SC sie nicht für einen Bruchteil des Wertes über illegale Kanäle und Hehler verkaufen wollen. Wenn die SC die Kunstwerke zurückbringen, erhalten sie von den rechtmäßigen Eigentümern Belohnungen von insgesamt 16.000 GM – wenden sie sich lieber an Hehler, erbringt ihnen dies denselben Betrag.

Ein SC kann mit einem Fertigkeitswurf für Schätzen gegen SG 25 eine der Statuen – die Darstellung eines Generals der Sechsten Explorationsarmee – als Fälschung erkennen. Der Fuß der Statue ist hohl; mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 35 stößt man auf ein Geheimfach (der SG sinkt um 5, wenn man bemerkt hat, dass die Statue nicht echt ist). Das Fach enthält einen Beutel mit sechs kleinen Diamanten (Wert je 2.500 GM) und drei Ringschachteln – eine enthält einen *Kerkerring (Kerkermeisterring)*, die beiden anderen jede einen *Kerkerring (Gefangenenring)*. Panivar Losacht nutzt diese Ringe zuweilen, um seine Agenten im Auge zu behalten.

Entwicklung: Panivar führt unregelmäßig Tagebuch. Das Tagebuch liegt in seinem Schlafraum und enthält Aufzeichnungen zu politischen Geheimnissen und wer ihm etwas schuldet. Der letzte Eintrag ist schon einige Monate alt:

Die Seele ist zerfetzt. Thassritoum sagt, dies sei unvermeidbar gewesen angesichts der Eile und der Schwierigkeit der Aufgabe, aber ich ahne, dass seine Grausamkeit wieder einmal sein praktisches Denken übermannt hat. Er liebt es, mich vor Herausforderungen zu stellen. Ich bezweifle, dass der Rest des Jungen außerhalb des Schmelztiegels länger als ein paar Stunden überleben könnte. Ich habe schon angedacht, einen Doppelgänger zu entsenden oder meine eigene Seele in das von Adella vorbereitete Gefäß zu transferieren – allerdings dürfte Prinz Carrius' Rückkehr von den Toten das am meisten untersuchte Wunder in Taldors Geschichte werden.

Der Junge muss rein bleiben. Es muss sein Schicksal bleiben, der nächste Kaiser zu werden. Ich muss mir einfach etwas einfallen lassen, um seine Seele zusammenzuflicken und den Schaden zu reparieren. Die Götter sind nicht die einzigen, die ewig leben, also gibt es sicher noch andere, die Seelen formen können. Ich benötige lediglich eine mächtige Quelle mentaler Energie.

E15. Arkanium (HG 17)

Ein Dutzend Bücher mit unterschiedlichsten Einbänden, sei es Schlangenleder oder blutrotes Leder, schwebt mitten in der Luft. Die Bücher steigen mal träge ein Stückchen auf, dann verlieren sie wieder etwas an Höhe. Glasvitrinen ziehen sich an den Wänden entlang, in denen die Skelette seltsamer Humanoider und Vögel liegen und stehen. In der Mitte des Raumes steht ein kreisrunder Schreibtisch.

Panivar Losachts persönliches Arbeitszimmer enthält die Objekte seiner Besessenheit. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 25 kann man die Skelette identifizieren – sie gehören keinen sterblichen Kreaturen, sondern magisch konservierten und sezierten Seelenbegleitern, darunter winzig Nosoi, Vanthen, Morrignas und sogar ein mottenflügeliger Olethro.

Eine häufig genutzte Geheimtür (Wahrnehmung SG 25) zwischen zwei Schränken führt in einen Tunnel (Bereich **E16**), welcher eine Verbindung zum Alchemielabor der Blutherzogin (Bereich **E11**) darstellt.

Kreaturen: Panivar Losacht verbringt den Gutteil seiner Zeit hier mit dem Studium und der Begutachtung der Korrespondenz seiner diversen Agenten. Sollte er über die Anwesenheit von Eindringlingen informiert worden sein, geht er in die Ratskammer (Bereich **E17**). Dort bereitet er sich auf den Kampf vor, falls die Eindringlinge wirklich so weit kommen sollten.

Falls die SC ohne Alarm auszulösen hierher gelangen, treffen sie ihn beim Studium seiner Aufzeichnungen an (er könnte allerdings durch den *Alarm* im Geheimgang wissen, dass er „Besuch“ erhält).

HERZOG PANIVAR LOSACHT **HG 17**
EP 102.400
TP 189 (siehe Seite 182)

Schätze: Ein permanenter *Schweben*-Effekt hält die Bücher des Herzogs in der Luft. Der Großteil seines Reichtums und seiner Bibliothek befindet sich auf einer privaten Halbebene versteckt, auf die in diesem Kapitel nicht weiter eingegangen wird. Die Bücher enthalten aber alle Magierzauber der Grade 1 bis 7, sowie *Ätherische Gestalten, Dimensionsschloss, Mächtiger Bindender Ruf, Mächtiges Halbebene erschaffen* und welche anderen hochgradigen Zauber du noch als passend erachtest.

Die sonstigen Werke in der Bibliothek enthalten Material, für dessen vollständiges Studium wenigstens ein Jahr nötig wäre. Studiert ein SC sie einen Monat lang für wenigstens 4 Stunden am Tag, erlangt er einen permanenten Kompetenzbonus von +1 auf eine der folgenden Fertigkeiten: Wissen (Arkanes), Wissen (Die Ebenen), Wissen (Religion) oder Zauberkunde. Ein SC kann jeden Monat eine andere Fertigkeit studieren, alternativ kann er auch weiter studieren und seinen Kompetenzbonus um 1 anheben (ein SC kann auf diese Weise maximal einen Kompetenzbonus von +5 für eine Fertigkeit erlangen).

Entwicklung: Das offene Buch auf dem Schreibtisch enthält Panivars persönliche Forschungsnotizen zum *Seelenschmelztiegel* – wie er dieses Gefäß entdeckt hat und welche Modifikationen er daran vorgenommen hat. Der erste Eintrag stammt aus dem Jahr 4607 AK:

Es kommt selten vor, dass Thassritoum mir Wissen zukommen lässt, ohne einen Preis zu verlangen oder es in ein Rätsel zu verpacken, aber vielleicht ist dieser Gegenstand zu wertvoll, um als Spielzeug zu dienen. Er nannte ihn den Seelenschmelztiegel und ich erkenne, warum er das Wissen darum bislang verborgen hat – offenbar hat der Letzte Azlanti selbst das Gefäß vor der Welt versteckt. Die Schlösser und Schutzzauber haben allerdings ohne ihren Meister ihren Biss verloren.

Das Gefäß scheint zum Lagern und Veredeln unsterblicher Seelen gedacht. Ich würde wetten, dass es von einer Zivilisation geschaffen wurde, die älter noch als Azlant ist. Ein listiger Benutzer könnte darin seine Feinde einkerkern und ihre Geheimnisse ihrer lebenden Essenz entreißen. Ich glaube aber, dass man es noch mit den Dingen verbessern könnte, die mich der Wimmernde Sturm gelehrt hat. Dieser Seelenschmelztiegel könnte seinem Namen gerecht werden und Seelen auf ihre wichtigsten Eigenschaften reduzieren. Man stelle sich nur vor, den Schwertarm Arnisants zu brauen. Oder die List des Razmir. Und dann die größten lebenden Gaben zu einem perfekten Ganzen zusammenzufügen!

Ich kann diese Gerätschaft meistern. Solange Thassritoum meine Seele vor Pharasmas Blick schützt, habe ich alle Zeit der Welt.

Das Notizbuch enthält auch Details zum *Seelenschmelztiegel* und seiner Funktion. Die SC können so erfahren, dass es sich um ein mächtiges Artefakt handelt, welches Seelen speichern, untersuchen, zerlegen und zusammenfügen kann. Jüngere Einträge befassen sich mit den Modifikationen, die Losacht vorgenommen hat. Der letzte Eintrag beschäftigt sich mit der Verwendung von machtvollen Funken übersinnlicher Energie anstelle von Seelenmaterial.

Nach Durchsicht der Notizen und einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 25 weiß ein SC, dass es genügt, eine Seele oder eine Leiche in den *Seelenschmelztiegel* zu stecken; dies stellt das Ziel als vollständiges Lebewesen wieder her, selbst wenn es keinen Körper geben sollte. Sollte ein Seelenstein im Ausgießer des Artefaktes platziert werden, kann das magische Juwel einer derweil ins Leben zurückgeholten Seele ein wenig Lebensessenz entziehen; sollte die Zielkreatur erneut sterben, so kann der Besitzer des Seelensteins auf sie *Tote erwecken* oder *Auferstehung* unabhängig von der verstrichenen Zeit wirken, selbst wenn keine Leiche verfügbar ist oder diese zerstört wurde. Der Seelenstein kann den ins Leben Zurückgeholten sogar vor Todesmagie schützen und verleiht ihm Zauberresistenz gegen Todeseffekte in Höhe seiner TW + 15. Diese gespeicherte Seelenenergie könnte laut Panivars Unterlagen noch andere Zwecke erfüllen (siehe Seite 160), allerdings hatte er noch keine Zeit zu entsprechenden Experimenten.

Schätze: Praktischerweise steht neben dem Notizbuch ein verziertes Kästchen, welches einen Seelenstein enthält, zusammen mit einem Zettel, welcher auf die Seite im Notizbuch zur Nutzung des Seelensteins mit dem *Seelenschmelztiegel* verweist!

E16. Geheimgang

Dieser unbeleuchtete Gang mit steinernen Wänden, Decke und Boden verbindet Panivars Arbeitszimmer mit Nenarins Labor. Eine Geheimtür auf halber Strecke in der Mitte des Ganges (Wahrnehmung SG 30) führt in das wahre Hauptquartier des Inneren Kreises. Sollte eine Kreatur diesen Gang nutzen, wird Panivar durch einen *Alarm* mental informiert.

NEUER MAGISCHER GEGENSTAND

Panivar Losacht hat einen einzigartigen magischen Gegenstand hergestellt, um Prinz Carrius' Verstand zu betreten und dort direkt Zwänge implantieren zu können, während er zugleich die überwältigende Macht der Legenden bändigte und in Fesseln legte, mit denen die Seele des Prinzen geflickt worden war. Aufgrund des beständigen Ringens zwischen seiner eigenen Identität und den sechs von ihm besitzergreifenden Legendengeistern wird Prinz Carrius' Verstand als permanente Geistebene behandelt.

RING DER HEIMGERUFENEN SEELE		**PREIS** 150.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring	ZS 18	**GEWICHT** —
AURA Durchschnittliche Illusionsmagie		



Der *Ring der Heimgerufenen Seele* erlaubt seinem Träger, eine Tür in eine nahe Geistebene zu öffnen, um deren Existenz er weiß (wie *Geistebenenzugang*[ABR VII], die Zielkreatur kann dem Effekt aber nicht mit einem Willenswurf widerstehen). Der Träger kann sodann bis zu 10 andere Kreaturen bestimmen, welche die Tür sehen und wie eine normale Tür nutzen können. Der Ring verleiht nicht die Fähigkeit zur Wahrnehmung von Geistebenen, daher muss der Träger auf andere Weise von der Existenz einer Geistebene erfahren, z.B. vom Hörensagen, durch Interaktion oder mittels *Geistebene aufspüren*[ABR VII]. Sobald der Träger des Ringes ein Mal eine Verbindung zur Geistebene aufgebaut hat, kann er die Tür zu dieser Geistebene überall auf derselben Ebene öffnen, solange die fragliche Geistebene existiert. Jedes Mal, wenn der Träger die Tür zu einer bereits besuchten Geistebene öffnet, kann er neu bestimmen, welche Kreaturen die Tür nutzen können.

Solange die Tür geöffnet ist, kann der Träger des Ringes keine Kreaturen daran hindern, die Geistebene zu verlassen. Er kann die Tür aber zu jeder Zeit schließen, zu der er sich nicht selbst auf der Geistebene befindet.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 75.000 GM
Ring schmieden, *Geistebenenzugang*[ABR VII]	

E17. Das Wispernde Heiligtum

Drei breite Stufen führen entlang der Wände dieser achteckigen Kammer und hinab zu einem Altar im Zentrum des Raumes. Der Altar scheint aus Schatten und Wispern zu bestehen – eine magische Schöpfung aus wirbelnder Dunkelheit, von der ein ständiges Flüstern zahlreicher unverständlicher Stimmen ausgeht.

Dies ist das Heiligtum des Inneren Kreises, wo die Führungsspitze des Kreises der Makellosen zusammenkommt, um seine Pläne zu diskutieren. Der „Altar" war ein Geschenk von Panivars Patron Thassritoum und schützt den gesamten Komplex unter dem Kaiserlichen Archiv mit einem permanenten *Unauffindbarkeit*-Effekt (ZS 20).

Kreaturen: Sollte Herzog Panivar Losacht alarmiert werden, dass Eindringlinge im Komplex sind, wechselt er in diese Kammer über, um sie zu stellen, ehe sie den *Seelenschmelztiegel* erreichen können. Er wirkt zudem *Monster herbeizaubern IX* und nutzt seine Schulenfähigkeit Charme des Beschwörers, um einen Morrigna-Seelenbegleiter als Verstärkung zu erlangen, der ihn beschützen und heilen soll. Da die Morrigna sich nicht für Panivars Sache einspannen lassen will, beschränkt sie sich nach Möglichkeit auf nichttödliche Angriffe wie z.B. *Person festhalten*, wenn sie nicht gerade Panivar heilt oder ihn mittels *Bewegungsfreiheit* und *Magie bannen* von schädlichen Effekten befreit. Sie widersetzt sich nicht, sollte ein SC auf sie *Fortschicken* wirken.

HERZOG PANIVAR LOSACHT **HG 17**
EP 102.400
TP 189 (siehe Seite 182)

E18. Der Seelenschmelztiegel

Eine bizarre Gerätschaft aus strahlendem, weißem Stein zieht sofort alle Blicke auf sich. Ein tiefes Gefäß, in dem ein erwachsener Mensch sitzen könnte, balanciert auf Steinsäulen, die mit Linsen und fremdartigen Instrumenten bestückt sind. In einer Wanne darunter wirft eine milchige, undurchsichtige Flüssigkeit Wellen. Ein süßlicher Duft nach Erde geht von der Flüssigkeit aus und erfüllt den Raum.

Die Kammer wirkt beinahe wie ein Tempel. Ansonsten gibt es nur noch weitestgehend leere Regale entlang der Wände – zwischen leeren, fleckigen Behältnissen und Flaschen liegt genau ein Buch.

Hierher hat Panivar Losacht den *Seelenschmelztiegel* für seine Experimente im Veredeln sterblicher Seelen gebracht. Und hier hat der Kreis der Makellosen Prinz Carrius' Seele eingefangen und zusammengeflickt. Das Flickwerk aus Seelenmaterial wurde mit der Essenz legendärer Helden der Vergangenheit Taldors verstärkt. Dieser Vorgang hat ihn scheinbar wiederhergestellt und nur Stücke seiner Erinnerung gekostet. Allerdings war der Prozess zugleich aber auch zu komplex, selbst für einen unsterblichen Magier. Die zum Stopfen der Löcher genutzten Legenden waren nur ein schlechter Ersatz für das fehlende Seelenmaterial und hungerten weitaus stärker nach einem lebenden Wirt als Losacht geahnt hatte. Losacht verbrachte daher Monate damit, die Kaiser der Legenden zurechtzustutzen und mit Hilfe seines *Ringes der Heimgerufenen Seele* innerhalb von Carrius' Verstand einzusperren.

Abgesehen von seinem großen „Carrius-Projekt" experimentierte Panivar nur zögerlich mit dem *Seelenschmelztiegel* und verwendete ihn nur bei Opfern, die er ohnehin töten und sezieren wollte. Letztendlich hofft er, mit dem Artefakt seine eigene Lebensessenz verstärken zu können, doch gegenwärtig betrachtet er sein unsterbliches Leben noch als viel zu wertvoll, als dass er damit herumspielen würde.

Entwicklung: Das einsame Notizbuch im Regal enthält Details zu der wochenlangen Arbeit, mit der Losacht sorgsam mittels Untersuchungen, Chirurgie und Verbinden des Seelenmaterials mit den Legenden von der Astralebene Carrius' zerfetzte Seele stabilisierte – selbst beim alleinigen Lesen geht hervor, welch grauenvolle und schmerzhafte Prozedur dies gewesen sein muss. Aus späteren Einträgen spricht Losachts Frust darüber, wie schnell die Legenden wachsen und Carrius' Ego überwältigen. Hier der letzte Eintrag:



Ich habe einen Ring geschaffen, mit dem ich den Verstand des Jungen betreten und die ungehorsamen Kaiser eigenhändig in die Schranken weisen kann. Sie sind arrogante Automaten, eher kluge und übermütige Haustiere als die Kaiser, auf die ich gehofft habe, aber sie werden genügen. Jetzt muss ich sie nur umfassend beschneiden, zugleich gilt es aber darauf zu achten, dass ich sie nur diszipliniere, nicht zerstöre – außer ihren geisterhaften Egos hält ja kaum etwas den Jungen zusammen. Noch eine oder zwei solcher Sitzungen und sie sollten angemessen und dauerhaft zusammengestaucht sein – und wenn nicht, so wird der Ring es mir ermöglichen, wenn es nötig wird, den Verstand des Jungen erneut zu betreten und die Kontrolle und Herrschaft wieder zu etablieren.

DER SEELENSCHMELZTIEGEL

Der *Seelenschmelztiegel* ist ein Artefakt, welches bei den richtigen Anrufungen und Ritualen Seelen aus lebenden Körpern reißen, zerstören, aus dem Jenseits zurückrufen und Tote wiederbeleben kann. Dank Losachts Experimenten kann es zudem die quintessentiellen Eigenschaften einer Seele extrahieren und reinigen und dann einer anderen verleihen (dies zerstört die ursprüngliche Seele allerdings). Der Schmelztiegel benötigt zum Betrieb diverse seltene Reagenzien und Stoffe, ist gegenwärtig aber mit drei Anwendungen dieser arkanen Flüssigkeit gefüllt – genug um bis zu drei Personen ins Lebens zurückzuholen.

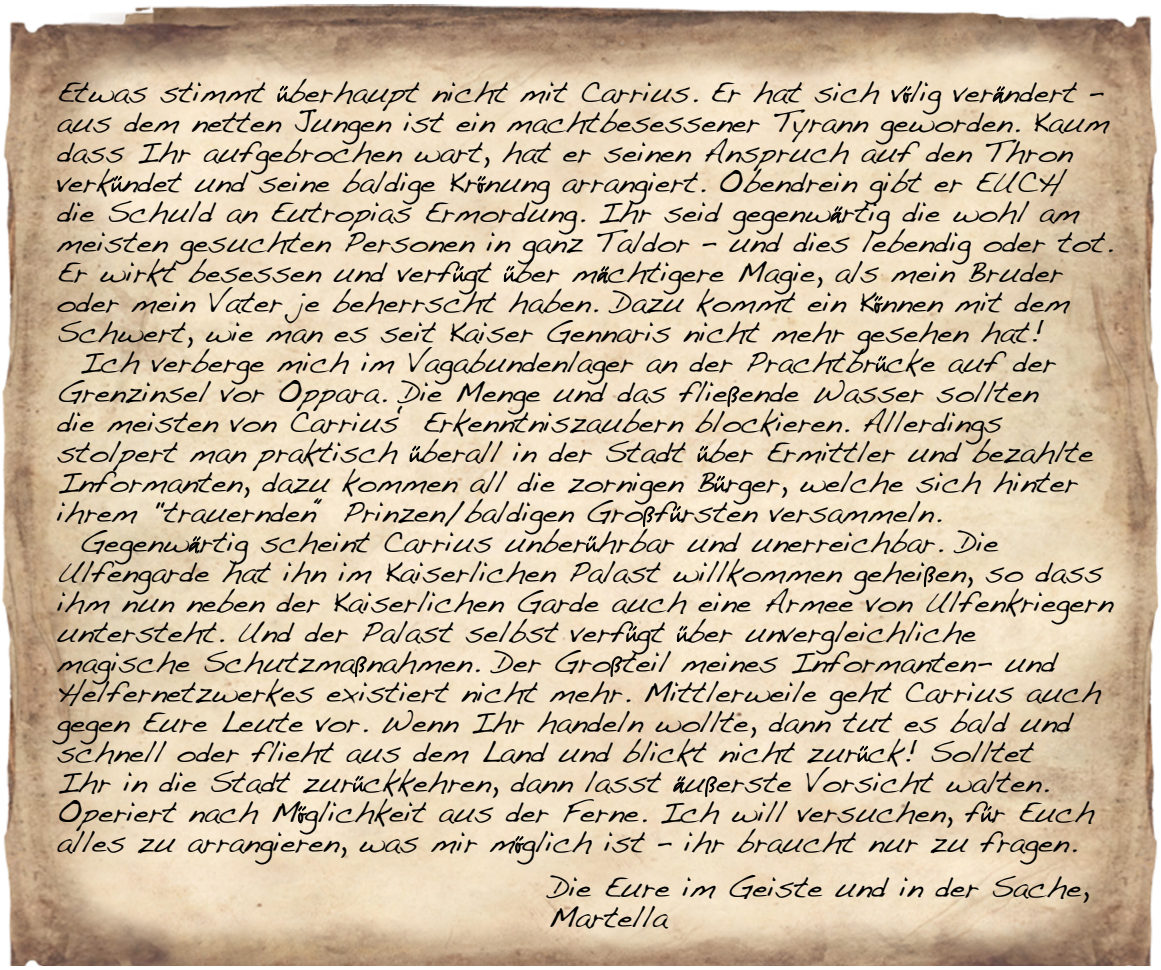
Die SC können aus Panivar Losachts Notizen in Bereich **E15** genug Informationen erlangen, um Zweck und Macht des Schmelztiegels zu erkennen. Sofern die SC sich mit der Thrienseherin Drinae verbündet haben, kann auch diese die SC unterstützen. Zauber wie *Sagenkunde* enthüllen die jüngste Geschichte des Schmelztiegels – darunter auch den Umstand, dass der Kreis ihn genutzt hat, um Prinz Carrius ins Leben zurückzuholen und seine Seele mittels anderer Geister zu kitten. Interessanterweise gibt es keine Informationen, die weiter zurückgehen als zur Entdeckung des Schmelztiegels durch Losacht vor über einhundert Jahren im Grenzland von Nidal.

Die genauen Spielwerte und Fähigkeiten des *Seelenschmelztiegels* würden den Umfang dieser Kampagne sprengen. Er ist auf alle Fälle imstande, Kreaturen ins Leben zurückzuholen, deren Seelen an physische Gegenstände gebunden sind. Solltest du die Kampagne fortführen wollen, so könntest du die Erforschung der sonstigen Kräfte und der Herkunft des Artefaktes in den Mittelpunkt rücken oder zu einer Nebenqueste machen. Es strahlt eine überwältigende Aura der Nekromantie aus.

DIE RÜCKKEHR DER PRINZESSIN

Der *Seelenschmelztiegel* kann genutzt werden, um Prinzessin Eutropia unabhängig vom Zustand ihrer Leiche ins Leben zurückzuholen. Sollte ein SC ihre Halskette auf 9 m oder weniger an den Schmelztiegel heranbringen, erscheint ein flackerndes Bild Eutropias über dem Gefäß, da der hungrige Gegenstand magisch nach ihrem Geist ruft. Die Prinzessin kann weder mit Bewegungen noch Mimik mit den SC kommunizieren. Je näher die als *Magisches Gefäß* genutzte Kette dem Schmelztiegel kommt, umso klarer und deutlicher wird ihr Abbild.

Um Prinzessin Eutropia ins Leben zurückzuholen, muss die Halskette im Schmelztiegel platziert werden. In



Etwas stimmt überhaupt nicht mit Carrius. Er hat sich völlig verändert – aus dem netten Jungen ist ein machtbesessener Tyrann geworden. Kaum dass Ihr aufgebrochen wart, hat er seinen Anspruch auf den Thron verkündet und seine baldige Krönung arrangiert. Obendrein gibt er EUCH die Schuld an Eutropias Ermordung. Ihr seid gegenwärtig die wohl am meisten gesuchten Personen in ganz Taldor – und dies lebendig oder tot. Er wirkt besessen und verfügt über mächtigere Magie, als mein Bruder oder mein Vater je beherrscht haben. Dazu kommt ein Können mit dem Schwert, wie man es seit Kaiser Gennaris nicht mehr gesehen hat!

Ich verberge mich im Vagabundenlager an der Prachtbrücke auf der Grenzinsel vor Oppara. Die Menge und das fließende Wasser sollten die meisten von Carrius' Erkenntniszaubern blockieren. Allerdings stolpert man praktisch überall in der Stadt über Ermittler und bezahlte Informanten, dazu kommen all die zornigen Bürger, welche sich hinter ihrem "trauernden" Prinzen/baldigen Großfürsten versammeln.

Gegenwärtig scheint Carrius unberührbar und unerreichbar. Die Ulfengarde hat ihn im Kaiserlichen Palast willkommen geheißen, so dass ihm nun neben der Kaiserlichen Garde auch eine Armee von Ulfenkriegern untersteht. Und der Palast selbst verfügt über unvergleichliche magische Schutzmaßnahmen. Der Großteil meines Informanten- und Helfernetzwerkes existiert nicht mehr. Mittlerweile geht Carrius auch gegen Eure Leute vor. Wenn Ihr handeln wollte, dann tut es bald und schnell oder flieht aus dem Land und blickt nicht zurück! Solltet Ihr in die Stadt zurückkehren, dann lasst äußerste Vorsicht walten. Operiert nach Möglichkeit aus der Ferne. Ich will versuchen, für Euch alles zu arrangieren, was mir möglich ist – ihr braucht nur zu fragen.

Die Eure im Geiste und in der Sache,
Martella

SPIELERUNTERLAGE

diesem Fall beginnen die Steine unter dem Gefäß glühend weiß zu leuchten und geisterhafter Dampf strömt aus dem Schmelztiegel. Nun muss noch die Winde gedreht werden, so dass das Gefäß gekippt und die Seelenenergie in die arkane Flüssigkeit darunter „ausgegossen" wird.

Bilder quellen aus dem Schmelztiegel – eine flackernde Parade aus Kindheitserinnerungen. Prinzessin Eutropias Erinnerungen fließen über den Rand des Gefäßes, jeder Sieg und jedes Mal, wenn ihr das Herz gebrochen wurde, jede geschlossene Freundschaft und jeder Verlust, welcher den Geist der Prinzessin zu der euch bekannten Frau geformt haben. Ihr erhascht Blicke auf die junge Eutropia und ihren Bruder, wie sie Ritter und Drache spielen, zusammen im Kaiserlichen Palast lesen und auf andere ähnlich unschuldige Erinnerungen. Ebenso seht ihr die Trauer und Entschlossenheit auf Eutropias Gesicht, als sie bei der Beerdigung ihres Bruders neben seiner aufgebahrten Leiche steht. Diese Erinnerung, welche sie derart stark definiert, überstrahlt alle anderen Facetten ihrer Seele.

Möglicherweise wissen die SC, dass ein Splitter von Eutropias Seele in einem Seelenstein konserviert werden kann, wie er in Losachts Arkanium zu finden ist. Ein solches Fragment zu bewahren, würde es leichter machen, sie ins Leben zurückzuholen, sollte sie erneut fallen – zudem würde es sie widerstandsfähiger machen gegen Todesmagie. Die SC wissen es noch nicht, aber sie können diese Seelenenergie sogar nutzen, um Prinz Carrius am Ende des 3. Teils dieses Kapitels zu heilen!

Hat der *Seelenschmelztiegel* seine Arbeit getan, richtet sich das Gefäß langsam wieder auf. Eutropias gesammelte Seelenenergie verdichtet sich zur Gestalt der Prinzessin - schwach, erschöpft und in einen einfachen grauen Grabschleier gehüllt. Eutropia greift sich fest an die Schultern, um dem Zittern Einhalt zu gebieten und ringt sich zu einem Lächeln für die SC durch, welches bei den folgenden Worten aber einem breiten, strahlenden Grinsen weicht: „Ihr habt mich zurückgeholt und meine Erwartungen in Euch wirklich nicht enttäuscht. War auch gar nicht so schwer, oder?"

Falls die SC den *Seelenschmelztiegel* nicht nutzen, um Prinzessin Eutropia in einem neugebildeten Körper ins Leben zurückzuholen, können sie sie immer noch später normal wiederbeleben (sofern sie erkennen, dass die Seele der Prinzessin in der Halskette steckt). Der Hauptgrund, dass sie ihren Tod vorgetäuscht hat, besteht jedenfalls nicht mehr.

Belohnung: Belohne die SC mit 76.800 EP für den Sieg über den Inneren Kreis der Geheimgesellschaft. Sollten sie zudem Eutropia ins Leben zurückholen, so belohne sie mit weiteren 76.800 EP.

TEIL 3: GRANITMAUERN

Während die SC sich um den Inneren Kreis kümmern, übermannen die sechs Kaiser, deren Legenden mit Carrius' Seele verflochten sind, seinen Verstand und übernehmen die Kontrolle über seinen Körper. Sie beanspruchen die Krone und machen die SC zu Sündenböcken in Bezug auf Eutropias Ermordung. Taldor steht überraschenderweise hinter dem „tragischen, trauernden" Prinzen, der gerade seine Schwester zur Ruhe gelegt hat, insbesondere angesichts des scheinbaren Verrates ihrer engen Berater (der SC), welche sie niedergestreckt haben und dann wie Feiglinge verschwunden sind!



Dieser Abschnitt geht davon aus, dass SC für den Angriff auf die Finsteren Hallen des Kreises der Makellosen durchaus einige Zeit benötigt haben – wenigstens einen Tag. Angesichts der Stärke ihrer Gegner müssen sie sich möglicherweise zurückziehen, um sich zu sammeln und zu erholen, so dass sie wahrscheinlich 2 Tage oder länger brauchen, um den Kult auszulöschen. Sollten die SC schneller vorgehen als erwartet, so modifiziere die folgenden Abschnitte passend. Zum Beispiel könnte Carrius die Wachen anweisen, die SC nicht hereinzulassen, aber noch keine Steckbriefe herausgegeben haben.

Ein Falke – das Ziel von *Tierbote* – wartet auf die SC, wenn sie die Finsteren Hallen nach getanem Werk verlassen. Er hat eine kleine Schriftrolle von Martella Losacht für sie dabei (siehe **Spielerunterlage**).

EIN FEINDSELIGES TALDOR

Während die Freunde und engen Mitarbeiter und guten Bekannten der SC an die Unschuld der SC hinsichtlich des Vorwurfes glauben, die Prinzessin ermordet zu haben, ist der Rest Taldors weitestgehend skeptischer. Die verletzte Nation möchte in den alten, vertrauten Trott zurückfallen und sehnt sich nach Stabilität. Ein männlicher Erbe der Kaiserfamilie ohne lebende ältere Geschwister ist im Grunde ideal, eliminiert dies doch all die furchtbaren und unschönen Fragen der Thronfolge, die der Konflikt zwischen Eutropia und Maxillar ausgelöst hat. Angesichts von Carrius' übermenschlichem Charisma und dem Vorwurf, dass die SC durch und durch bösartige Schurken sind, würde man sogar eine lebende, atmende Eutropia als Betrug ansehen, bis die SC einige Unterstützung gewinnen können.

Da Carrius durch den besten und umfangreichsten Sicherheitsapparat Taldors beschützt wird, müssen die SC mit List vorgehen statt mit Gewalt. Sie müssen das Hilfsnetzwerk des Prinzen still und leise entwirren und zerlegen, damit Carrius empfindlicher wird für einen direkteren Ansatz. Sieben Kräfte gilt es zu schwächen und auszuschalten, welche andernfalls die SC sabotieren und Carrius behüten würden:

- **Öffentliche Meinung:** Die taldanische Öffentlichkeit betrachtet Carrius als Kombination aus der Rückkehr zur Normalität, einer tragischen Gestalt und eines göttlichen Omens und verschafft ihm strukturelle Unterstützung und Stabilität.
- **Bezahlte Informanten:** Eine Reihe unbedeutender Adeliger und geschäftstüchtiger Bediensteter verdient sich nebenbei ein paar Goldmünzen, indem sie den taldanischen Sicherheitskräften und der Geheimpolizei berichtet, wem es an Loyalität gegenüber Carrius fehlt.
- **Professionelle Ermittler:** Carrius hat einen Gutteil von Eutropias Spionagenetzwerk übernommen und diese Ressourcen mit Agenten der Nimmermüdagentur verstärkt – diese Detektive sind in ganz Avistan für ihre Söldnermentalität und -loyalität bekannt.
- **Oberste Kaiserliche Arkanistengilde:** Der Kaiserliche Palast wird von einigen der modernsten magischen Alarme, Wachen und Schutzzauber des Kontinents geschützt, welche von der Obersten Kaiserlichen Arkanistengilde erhalten und stetig verstärkt werden.
- **Palastbedienstete:** Außer für ihre offensichtlichen Pflichten werden die Diener im Kaiserlichen Palast bestens für ihre Loyalität und Diskretion bezahlt. Sie fungieren als lebendes Alarmsystem und haben praktisch in jedem Raum zu jeder Tages- und Nachtzeit ihre Augen.
- **Kaiserliche Garde:** Die tapfersten, vertrauenswürdigsten und gefährlichsten Angehörigen der Taldanischen Reiterei und der Taldanischen Phalanx schwören bei ihrem Leben, den Palast vor allen Eindringlingen zu schützen.
- **Ulfengarde:** Die Ulfengarde ist theoretisch jenseits aller Korruption und Bestechbarkeit und dient im Kaiserlichen Palast als die letzte Verteidigungslinie der jeweils amtierenden Person auf dem Thron.

Nur indem die SC diese Verteidigungslinien zerlegen, können sie in den Palast und nahe genug an Carrius gelangen, um den besessenen Tyrannen entweder zu heilen oder zu töten. Dies erfordert List, Tücke und Können auf dem gesellschaftlichen Parkett – eben jene Fähigkeiten, welche die SC sorgsam geübt und geschärft haben. Dieser Teil des Kapitels nutzt dieselben Regeln zum Gesellschaftskampf, auf welche die SC schon im ersten und zweiten Kapitel zurückgegriffen haben, um Gefallen und jemandes Gunst zu erlangen, an Erpressungsmaterial zu gelangen und die Treue einer in Erholung befindlichen Regierung und Nation zurückzugewinnen.

DIE INQUISITION

Natürlich erfordert es Zeit, Carrius' Unterstützer heraus zu sortieren und zu sabotieren. Zugleich geht der künftige Kaiser gegen die Unterstützer und Ressourcen der SC vor. Die SC können gegen Carrius' sieben Stützpfeiler vorgehen, als wären es Individuen, indem sie mutige Erklärungen in der Öffentlichkeit abgeben oder wichtige Schlüsselfiguren der einzelnen Gruppierungen erpressen, bestechen, bedrohen oder sich mit ihnen verbünden.

ALTE VERBÜNDETE

Möglicherweise haben die SC im Rahmen der Kampagne den einen oder anderen Verbündeten gefunden, der ihnen nun in Oppara helfen kann. Jeder der folgenden Charaktere kann den SC einen spezifischen Bonus zum Beeinflussen verschiedener Elemente in der Stadt verschaffen, sofern er noch lebt und sich mit den SC gut versteht:

Graf Bartelby Losacht (Kapitel 2): Ein automatischer Erfolg beim Beeinflussen der Obersten Kaiserlichen Arkanistengilde.

Leutnant Gallindra Jonrek (Kapitel 3): +2 auf Beurteilungswürfe bei Kaiserlicher Garde und Ulfenwache.

Baron Kalbio von Munterbach (Kapitel 1): +5 auf Einflusswürfe bei Öffentlicher Meinung und Palastdienern.

Kathann Zalar (Kapitel 4): +1 auf alle Beurteilungswürfe.

Herzog Leonard Centimus (Kapitel 1): +1 auf Einflusswürfe bei Bezahlten Informanten und der Obersten Kaiserlichen Arkanistengilde.

Maxillar Pythareus (Kapitel 4): Kaiserliche Gardisten sind zu Beginn Unfreundlich statt Feindselig.

Baron Nikolaus Okerra (Kapitel 2): +2 auf Einflusswürfe gegen die Ulfengarde.

Der Nachtschwan (Kapitel 2): +2 auf Beurteilungs- und Einflusswürfe gegen Professionelle Ermittler.

Jede Runde dieses Gesellschaftskampfes dauert etwa 3 bis 4 Stunden, so dass die SC jeden Tag 3 Züge durchführen können. Am Ende jedes Tages verhaften, töten oder drehen Carrius' Leute 2W6 Agenten jedes SC um (siehe den Artikel Boten des Wandels in Band 1). Verlorene Agenten können mittels der Operation Agenten zurückerlangen wieder aufgestockt werden, allerdings kann diese Operation nur ein Mal pro Personaphase (ein Mal pro Woche) durchgeführt werden. Sowie ein SC über keine Agenten mehr verfügt, verlangt der mit der Lage verbundene Stress seinen Preis in Form von 1W4 Punkten Charismaschaden am Ende jedes Tages, bis der SC wieder über Agenten verfügt oder sich aus Taldor absetzt, um sich zu erholen – dies kostet ihn aber alle aufgelaufenen Erfolge. Der Charismaschaden kann nicht mittels Magie geheilt werden, solange der SC sich nicht wenigstens 1 Woche außer Landes aufgehalten hat. Der Druck – und damit der einhergehende Schaden – wird stärker, sofern die SC sich in Oppara befinden, statt aus der Ferne zu operieren (der Charismaschaden steigt auf 1W4+2 Punkte); dies gilt bis die SC die Öffentliche Meinung auf wenigstens Freundlich verbessert haben und endlich in der Hauptstadt operieren können, ohne mit ernsten Konsequenzen rechnen zu müssen.

Die SC haben die freie Wahl, sich auf jene Kräfte zu konzentrieren, die gegen sie vorgehen, oder sich um die Mächte zu kümmern, die Carrius schützen. Sie haben allerdings nicht viel Zeit bis Carrius gekrönt wird – ab Abschluss von Teil 2 dieses Kapitels stehen ihnen 7 Tage zur Verfügung – siehe die Zeitabfolge auf Seite 142. Carrius ist zwar nach der Krönung nicht unverwundbarer als zuvor, allerdings weitaus besser bewacht und zudem imstande, die volle Macht der *Krone des Erstgeborenen* zu nutzen.

Solltest du nicht das optionale System des Artikels Agenten des Wandels nutzen, beginnt jeder SC stattdessen mit einem Vorrat an Loyalitätspunkten in Höhe des Charismawertes + 40. Verlorene Agenten reduzieren stattdessen die Loyalitätspunkte des SC mit denselben Konsequenzen, sollte der Vorrat auf 0 reduziert werden.

Beachte: Die folgenden Herausforderungen gehen von einer vierköpfigen Gruppe an SC aus. Sollte die Gruppe größer sein, willst du eventuell bei einigen oder allen aufgeführten Gruppierungen (insbesondere Öffentliche Meinung, Professionelle Ermittler, Palastdiener und Ulfengarde) die Anzahl erforderlicher Erfolge um 1 pro weiterem SC erhöhen.

Die SC erhalten erst dann Unterstützung oder Ressourcen, wenn sie wenigstens eine Gruppierung Freundlich und drei weitere wenigstens Gleichgültig gestimmt haben. Bis dahin gibt es in der Verteidigung des Palastes keine Lücken für einen direkten Angriff, ohne dass hunderte Soldaten und Zauberwirker dem Prinzen zu Hilfe eilen. Wenn die SC aber Unterstützung erlangen, beginnen die Bürger zu protestieren und kommt es zu Aufständen, können Spione Einzelheiten zu den Sicherheitsmaßnahmen herausfinden und verlassen Fraktionen innerhalb der Wache und der Garde ihre Posten.

VORGEHEN AUS DER FERNE

Solange die SC Oppara nicht betreten, sind sie sicherer vor Carrius' Inquisition, allerdings müssen sie sich dann ausschließlich auf ihre Agenten verlassen, die für sie in der Stadt aktiv sind.

Wie im Falle von Operationswürfen muss ein SC auch im Gesellschaftskampf einen Agenten pro +1 Bonus einsetzen, den er zur Anwendung bringen will. Verfügt ein SC nicht über genug Agenten, ist sein Bonus entsprechend begrenzt. Die Gruppe muss diese Einschränkung entweder akzeptieren oder persönlich nach Oppara kommen, um ihren Angelegenheiten nachzugehen.

Ein eingesetzter Agent ist für den Rest des fraglichen Tages mit seiner Aufgabe beschäftigt. Setzt ein SC z.B. Agenten für Beurteilungswürfe gegen die Professionellen Ermittler ein, so können diese jeden Zug bis zum Ende des Tages Beurteilungswürfe ausführen.

ALLES OFFENLEGEN

Falls die SC sich entscheiden, ihr gesamtes Wissen über den Kreis der Makellosen und die Legendengeister offenzulegen, welche von Prinz Carrius Besitz ergriffen haben, spielen sie ein gefährliches Spiel mit dem Vertrauen der Öffentlichkeit. Um derart unglaubliche Behauptungen zu untermauern, müssen sie zuerst Panivar Losachts und Nenarin Adellas Unterlagen und Notizen aus den Bereichen **E11** und **E15** vorlegen. Greifen die SC auf diese Taktik zurück, reagiert die Öffentliche Meinung stark unterschiedlich – viele bezichtigen die SC, eine Verleumdungskampagne zu führen, andere verlieren das Vertrauen in die Regierungsautorität und wieder andere stimmen Losachts Theorie aus ganzem Herzen zu, dass die „wiedergeborenen" Kaiser der alten Zeit genau die Anführer seien, welche Taldor in diesen schweren Zeiten benötige. Diese Enthüllungen schädigen dauerhaft den Ruf des jungen Carrius, sofern er überlebt. Diese Taktik verschafft den SC einen Bonus von +5 zur Beeinflussung der Öffentlichen Meinung und der Kaiserlichen Garde, aber auch einen Malus von -5 zur Beeinflussung Bezahlter Informanten und der Obersten Kaiserlichen Arkanistengilde.

BEDEUTENDE PERSONEN

Als Berühmtheiten und schon legendäre Spione müssen die SC nicht mehr einzelne Individuen überzeugen. Stattdessen gilt es, ganze Organisationen und die Öffentlichkeit für ihre Sache zu gewinnen. Jede der folgenden Gruppierungen in diesem Abschnitt wird daher regeltechnisch als ein

Individuum behandelt, jedoch steigt aufgrund von Umfang und Komplexität der SG der Fertigkeitswürfe, mit denen man sie beeinflussen kann. Jeder Eintrag führt beredsame Mitglieder der jeweiligen Gruppierung auf, um für Interaktionen ein menschliches Gesicht zu liefern. Die Interaktion mit den Vertretern der Gruppen wirkt sich jedoch nicht direkt auf die SG oder Fertigkeitsmodifikatoren aus. Vielmehr repräsentieren die Einträge die allgemeinen Ansichten und die Einstellung innerhalb der Gruppierungen. Selbst wenn die SC also eine der Gruppierungen per se auf ihre Seite ziehen, gibt es immer noch ein paar Mitglieder, die nichts mit ihnen zu tun haben wollen. Sollten die SC z.B. die Ulfengarde Freundlich stimmen, werden immer noch ein paar Ulfengardisten Carrius zu Hilfe eilen.

Martellas Brief (siehe Seite 136) führt die sieben Zielgruppen auf, doch überlege, ob du im Zweifelsfall deinen Spielern diese sieben und ihre Rollen nicht besser klar aufzählst und darstellst, sei es außerhalb des Spieles oder in Form weiterer Berichte der Meisterspionin.

ÖFFENTLICHE MEINUNG

N Beurteilende Beobachter

Hintergrund Die Öffentlichkeit betrachtet Carrius als tragischen Helden, welcher nun die Last der Krone auf sich nimmt nach dem grauenvollen Tod seiner Schwester durch Verräterhand. Zur Öffentlichkeit gehören populäre religiöse Gestalten wie Vater **Basri** (RN Ehrwürdiger Halb-Elfischer ehemaliger Kleriker Arodens 13) und lokale Journalisten wie die Edle **Petal Mictious** (CN Menschliche Expertin 5).

BESCHREIBUNG

Persönlichkeit Die Öffentlichkeit ist der Konflikte müde und möchte lieber schöne Geschichten hören, welche Taldors Größe und strahlende Geschichte untermalen. Selbst Bürger, die Eutropia nicht auf dem Thron sehen wollten, trauern um sie als wichtige Gestalt des öffentlichen Lebens.

Ziele Die Öffentlichkeit möchte nach den teilweise brutalen Erbfolgekämpfen zur Normalität zurückkehren; man wünscht aber auch Verbesserungen der allgemeinen Lebensqualität und neuen Glanz und Achtung.

Fertigkeiten Bluffen +20, Diplomatie +15, Einschüchtern +20, Motiv erkennen +20, Wahrnehmung +20, Wissen (Geschichte) +15, Wissen (Lokales) +27

BEURTEILEN

Vorurteile Die Öffentlichkeit liebt geborene Schauspieler und dergleichen: jene mit 8 oder mehr Rängen in zwei verschiedenen Auftretenfertigkeiten (+2).

Stärken (Wahrnehmung oder Wissen [Lokales] SG 22) Die Öffentlichkeit lehnt gern alle Informationen ab, die nicht mit ihr bekannten Versionen des Geschehens übereinstimmen.

Schwächen (Wahrnehmung oder Wissen [Lokales] SG 27) Die Öffentlichkeit schätzt es, wenn schlechte Nachrichten eine märchenhafte Wendung nehmen.

BEEINFLUSSEN

Ausgangseinstellung Unfreundlich.

Einflusswürfe (Motiv erkennen oder Wissen [Lokales] SG 22) Auftreten (jede) SG 22; Beruf (jede), Diplomatie oder Wissen (Lokales) SG 27; Heilkunde SG 31; Einschüchtern SG 35

Benötigte Erfolge Um die Einstellung der Öffentlichkeit zu verbessern, sind 4 erfolgreiche Einflusswürfe nötig.

Vorteil Können die SC die Einstellung der Öffentlichkeit zu Freundlich verbessern, erleiden sie keinen zusätzlichen Charismaschaden, wenn sie in Oppara operieren. Sollten sie die Einstellung zu Hilfsbereit verbessern, werden ihre Leute aktiv von Bürgern versteckt, so dass sie jeden Tag 2 Agenten weniger verlieren (Minimum 0).

Belohnung Können die SC die Einstellung der Öffentlichkeit zu Freundlich verbessern, so belohne sie mit 25.600 EP. Können die SC die Einstellung der Öffentlichkeit zu Hilfsbereit verbessern, so belohne sie mit weiteren 25.600 EP.

BEZAHLTE INFORMANTEN

CN Profitierende Unbeteiligte

Hintergrund Mehrere von Carrius' Getreuen bezahlen einfache Bürger und kleine Adelige dafür, dass sie über fehlende Loyalität und verdächtiges Verhalten berichten. Diese Gruppe ist keine Organisation, besitzt aber bedeutende Vertreter wie den berüchtigten Tratschonkel Freiherr **Winchell Tetimus** (N Menschlicher Adeliger 7) und die Revolverblattjournalistin **Menarie Gusairn** (CN Menschliche Expertin 5).

BESCHREIBUNG

Persönlichkeit Opparas Informanten wissen nur zu gern, wer was wann gesagt hat, ohne sich um Zusammenhang oder Konsequenzen zu kümmern.

Ziele Ein paar Informanten sind ernsthaft daran interessiert, dass das Reich weiterhin in Frieden und Wohlstand existiert, doch die Mehrheit will sich nur auf Kosten anderer profilieren und ihren Stand verbessern.

Fertigkeiten Bluffen +21, Diplomatie +16, Motiv erkennen +24, Wahrnehmung +28, Wissen (Adel, Lokales) +21

BEURTEILEN

Vorurteile Die Treue der Informanten kann für einen Zug erkauft werden, indem man 500 GM für Bestechungsgelder und Geschenke aufwendet (+2).

Stärken (Motiv erkennen oder Wissen [Adel] SG 25) Die Informanten wissen durchaus, woher das Geld kommt, so dass sie weniger an Gerüchten über populäre oder mächtige Adelige interessiert sind.

Schwächen (Diplomatie oder Motiv erkennen SG 23) Informanten verfolgen gern neue Informationen, mit denen sie den eigenen Status verbessern können.

BEEINFLUSSEN

Ausgangseinstellung Unfreundlich

Einflusswürfe (Motiv erkennen oder Wissen [Adel] SG 23) Einschüchtern SG 23; Schätzen SG 28; Bluffen oder Diplomatie SG 32; Wissen (Adel) SG 36

Benötigte Erfolge Um die Einstellung der Informanten zu verbessern, sind 4 erfolgreiche Einflusswürfe nötig.

Vorteil Können die SC die Einstellung der Informanten zu Freundlich verbessern, wird der tägliche Verlust an Agenten auf 1W6 reduziert (sollten auch die Ermittler Freundlich gestimmt sein, wird der Verlust auf 1W3 reduziert). Sollten die SC die Informanten Hilfsbereit stimmen, erhalten sie Zugang zu einem subtilen Informationsnetzwerk, welches jedem SC einen freien Zug am Tag verleiht, der aber nur für einen Beurteilungswurf genutzt werden kann.

Belohnung Können die SC die Einstellung der Bezahlten Informanten zu Freundlich verbessern, so belohne sie mit 38.400 EP. Können die SC die Einstellung zu Hilfsbereit verbessern, so belohne sie mit weiteren 38.400 EP.

PROFESSIONELLE ERMITTLER

RN Angeheuerte Schläger

Hintergrund Mehrere Söldnerorganisationen mit Spionagehintergrund sollen nach dem Meuchelmord an der Prinzessin und den jüngsten Unruhen in Oppara für Sicherheit sorgen. Zu den Gesichtern dieser Fraktion zählen **Scena**

deVoro (RN Halb-Elfische Ermittlerin[ABR VI] 10) welche die taldanische Vertretung der legendären Nimmermüdagentur leitet, sowie der clevere **Gusto Gaderlain** (N geschlechtsloser Zwergischer Schurke 9), der viele unabhängige Freischaffende organisiert.

BESCHREIBUNG

Persönlichkeit Während Carrius' Informanten im Grund aus Spaß an der Sache für ihn arbeiten, sind seine angeheuerten Ermittler Profis ohne eigene Interessen und mit geringem Ego. Sie machen ihren Job, checken am Ende des Tages aus und gehen heim.

Ziele Opparas Ermittler wollen letztendlich eigentlich nur für getane Arbeit bezahlt werden.

Fertigkeiten Bluffen +22, Diplomatie +25, Fingerfertigkeit +25, Motiv erkennen +29, Verkleiden +25, Wahrnehmung +25, Wissen (Lokales, Natur) +22

BEURTEILEN

Vorurteile Ermittler respektieren andere Individuen mit gesellschaftlichem Fokus (Barden, Ermittler[ABR VI], Inquisitoren[EXP], Medien[ABR VII], Okkultisten[ABR VII], Schurken und Vigilanten[ABR VIII]) (+2), reagieren auf bekannte Kriminelle aber mit Misstrauen (-5)

Stärken (Motiv erkennen oder Schätzen SG 24) Es bringt nichts, sich an die Emotionen und den Gerechtigkeitssinn der Ermittler zu wenden.

Schwächen (Motiv erkennen oder Schätzen SG 24) Ermittler hören sich häufig Argumente an, die sie in anderen Fällen auf neue Spuren bringen oder ihnen neue Aufträge einbringen.

BEEINFLUSSEN

Ausgangseinstellung Gleichgültig

Einflusswürfe (Beruf [Anwalt] oder Schätzen SG 20, oder Motiv erkennen SG 25) Beruf (Anwalt) oder Schätzen SG 24; Motiv erkennen SG 29; Diplomatie, Wissen (Lokales) oder Wahrnehmung SG 33; Bluffen SG 37

Benötigte Erfolge Um die Einstellung der Ermittler zu verbessern, sind 6 erfolgreiche Einflusswürfe erforderlich.

Vorteil Falls die SC die Einstellung der Ermittler auf Freundlich verbessern, wird der tägliche Verlust an Agenten auf 1W6 reduziert (sollten auch die Informanten Freundlich gestimmt sein, so wird der Verlust auf 1W3 reduziert). Sollte die Einstellung der Ermittler auf Hilfsbereit verbessert werden, erfahren die SC zudem, dass Carrius' persönlicher Leibwächter angeblich ein Lykanthrop ist.

Belohnung Können die SC die Einstellung der Professionellen Ermittler zu Freundlich verbessern, so belohne sie mit 51.200 EP. Können die SC die Einstellung zu Hilfsbereit verbessern, so belohne sie mit weiteren 51.200 EP.

OBERSTE KAISERLICHE ARKANISTENGILDE

RB Truppe für Schutzzauber und Unterstützung

Hintergrund Wie das Senatsgebäude ist auch der Kaiserliche Palast ein Rattennest aus modernen wie uralten magischen Schutzzaubern und Alarmen. Die Oberste Kaiserliche Arkanistengilde – Opparas bedeutendste Verbindung aus Bannwirkern und Sehern unter Leitung von Gildenmeisterin **Adula Stetsico** (RN Menschliche Magiern [Bannwirkerin] 11) — hilft dabei die Verteidigungen niederzuschreiben und aufrecht zu erhalten.

BESCHREIBUNG

Persönlichkeit Während Schutzzauber nicht zwischen guten und bösen Absichten unterscheiden, neigen die tückischen Denker, welche sich neue Methoden ausdenken, um Eindringlinge zu binden, zu strafen oder zu töten, zu übermäßigem Selbstvertrauen und beiläufiger Grausamkeit.

Ziele Die Gilde heißt das Prestige und den Wohlstand willkommen, die mit dem Schützen des Kaiserlichen Palastes einhergehen, aber auch die Möglichkeit und die Finanzierungsmittel, welche es ihnen erlauben, neue Theorien zu testen.

Fertigkeiten Diplomatie +16, Einschüchtern +16, Motiv erkennen +21, Wahrnehmung +21, Wissen (Arkanes) +28, Wissen (Die Ebenen) +24, Zauberkunde +28

BEURTEILEN

Vorurteile Die Gilde fühlt sich eher von arkanen Zauberkundigen (Alchemisten[EXP], Arkanisten[ABR VI], Barden, Blutwütern[ABR VI, HexenEXP], Hexenmeistern, Kampfmagi[ABR] und Magiern) angesprochen (+2), während sie „unlogische" und „abhängige" göttliche Zauberkundige (Inquisitoren[EXP], Kleriker, Mystiker[EXP] und Schamanen[ABR VI]) (–2) und insbesondere Druiden und Jäger[ABR VI] (–5) als Rivalen ansehen.

Stärken (Zauberkunde SG 21 oder Motiv erkennen SG 25) Die Gilde hasst alle Andeutungen, sie wäre hinsichtlich der Verteidigungen des Palastes nicht allwissend. Sie reagieren schlecht auf Drohungen.

Schwächen (Motiv erkennen oder Wissen [Arkanes] SG 23) Die Gilde schätzt jede Gelegenheit, ihre magischen Theorien zu verfeinern und Übung zu erlangen, und könnte leicht umgestimmt werden, wenn man sie davon überzeugt, dass ein neuer Herrscher auch eine neue Sichtweise zu magischen Verteidigungen bedeuten könnte.

BEEINFLUSSEN

Ausgangseinstellung Feindselig

Einflusswürfe (Motiv erkennen oder Wissen [Arkanes] SG 23) Zauberkunde SG 23; Sprachenkunde oder Wissen (Arkanes) SG 28; Bluffen oder Mechanismus ausschalten SG 32; Diplomatie oder Einschüchtern SG 36

Benötigte Erfolge Um die Einstellung der Gilde zu verbessern sind 4 Einflusswürfe nötig.

Speziell Es ist schwierig, über Agenten mit der Gilde zu interagieren, so dass Versuche, sie von außerhalb Opparas zu beeinflussen, einem Malus von -5 unterliegen.

Vorteil Solange die Gilde den SC gegenüber Feindselig oder Unfreundlich eingestellt ist, trifft sie zusätzliche Vorsichtsmaßnahmen in Form einer machtvollen Blitzschlagreihenfalle (*GRW*, S. 422) in der Mitte von Bereich **F1**. Können die SC die Gilde Freundlich stimmen, verraten die Magier, dass der Carrius, der fast durchgehend auf dem Löwenthron sitzt, nur eine Illusion ist, da er angeblich befürchtet, wie seine Schwester Opfer eines Anschlages zu werden. Stimmen die SC die Gilde Hilfsbereit, bietet sie ihnen ein *Metamagisches Zauberzepter: Zaubereffekt maximieren* an, um arkanen Zauberkundigen die Mitgliedschaft schmackhaft zu machen, wenn die gegenwärtigen Unstimmigkeiten beigelegt sind.

Belohnung Können die SC die Einstellung der Obersten Kaiserlichen Arkanistengilde zu Freundlich verbessern, so belohne sie mit 38.400 EP. Können die SC die Einstellung zu Hilfsbereit verbessern, so belohne sie mit weiteren 38.400 EP.

PALASTBEDIENSTETE

NG Misstrauische Helfer

Hintergrund Die Palastbediensteten unter der Aufsicht des Ersten Dieners **Pattermis Si** (RG Menschlicher Adeliger 4/Experte 5) und Seneschal **Wynna Sandermein** (N Halbling-Expertin 8/Ermittlerin[ABR VI] 2) stammen aus verschiedenen Bevölkerungsschichten und halten fast jeden Raum des Palastes Tag und Nacht im Auge.

BESCHREIBUNG

Persönlichkeit Die Diener sind stolz auf ihre Arbeit und denken gern, dass der Aufstieg und Fall des Reiches von der Tugend jener unauffälligen Hände abhängig ist, welche große Anführer unterstützen. Die meisten wissen zu schätzen, dass eine Position im Palast Prestige mit sich bringt und mit relativ wenig Arbeit verbunden ist.

Ziele Die Palastbediensteten arbeiten hauptsächlich aus Patriotismus. Die meisten erinnern sich gern und warmherzig an Eutropia und können die echte Prinzessin auf den ersten Blick erkennen.

Fertigkeiten Beruf (diverse) +24, Bluffen +21, Diplomatie +24, Heimlichkeit +21, Motiv erkennen +24, Wahrnehmung +28, Wissen (Adel) +16

BEURTEILEN

Vorurteile Die Diener sind ständig am Schwatzen und zeigen große Sympathie gegenüber jenen, die andere Bediensteten (egal wo) in der Vergangenheit gut behandelt haben (+5), während sie denen mit starken Vorurteilen begegnen, die sich den Angestellten gegenüber grausam oder launisch verhalten (–5).

Stärken (Motiv erkennen, Wahrnehmung oder Wissen [Lokales] SG 19) Die Palastbediensteten sind notorisch schwer zu bestechen oder zu erpressen und verachten jeden, der derartiges versucht.

Schwächen (Motiv erkennen oder Wissen [Geschichte] SG 23) Sofern die SC beweisen können, dass sie für die noch quicklebendige Eutropia arbeiten, sind die Diener sehr viel eher bereit, sie anzuhören.

BEEINFLUSSEN

Ausgangseinstellung Feindselig. Falls die SC Eutropia ins Leben zurückgeholt haben, sind die Diener stattdessen Gleichgültig.

Einflusswürfe (Beruf [jeder] oder Motiv erkennen SG 21) Beruf (Bäcker, Buchhalter, Fahrzeuglenker, Gärtner, Schlachter, Stallmeister oder Wirt) SG 23; Diplomatie SG 28; Einschüchtern, Handwerk (jedes) oder Motiv erkennen SG 32; Heimlichkeit SG 36

Benötigte Erfolge Um die Einstellung der Diener zu verbessern, sind 5 erfolgreiche Einflusswürfe nötig.

Vorteil Können die SC die Einstellung der Bediensteten zu Freundlich verbessern, erfahren sie Gerüchte, die den SC einen Bonus von +2 auf Beurteilenwürfe gegenüber der Obersten Kaiserlichen Arkanistengilde, der Kaiserlichen Garde und der Ulfenwache verleiht. Falls die Diener Hilfsbereit gestimmt werden, beeinflussen diese die Palastwächter im Sinne der SC, selbst wenn diese nicht zugegen sind; dies verschafft jedem SC eine Bonushandlung am Tag für einen Beurteilungs- oder Einflusswurf gegenüber der Obersten Kaiserlichen Arkanistengilde, der Kaiserlichen Garde oder der Ulfenwache, wenn auch mit einem Malus von -5. Hilfsbereiche Diener teilen den SC zudem mit, dass viele Türen im Palast – insbesondere in Sicherheitsbereichen – hinter *Illusionswänden* verborgen sind.

Belohnung Können die SC die Einstellung der Palastbediensteten zu Freundlich verbessern, so belohne sie mit 38.400 EP. Können die SC die Einstellung zu Hilfsbereit verbessern, so belohne sie mit weiteren 38.400 EP.

KAISERLICHE GARDE

RN Elitesoldaten

Hintergrund Ehrenhafte und fähige Angehörige der Taldanischen Reiterei und der Phalanx werden berufen, den Kaiserlichen Palast und die darin Befindlichen zu beschützen. Sie führen reguläre Drills und Paraden auf dem Palastgelände durch. Zu jeder Zeit beschützen über 200 Gardisten unter dem Befehl von Hauptmann **Tren Fille** (RN Menschlicher Kämpfer 15) den Palast.

BESCHREIBUNG

Persönlichkeit Die Kaiserliche Garde ist diszipliniert, ehrlich und völlig konzentriert. Kein Gardist hat groß Zeit für Unterhaltungen.

Ziele Die Kaiserliche Garde beschützt den Kaiserlichen Palast und die Personen darin.

Fertigkeiten Beruf (Soldat) +29, Diplomatie +17, Einschüchtern +25, Reiten +25, Mit Tieren umgehen +25, Motiv erkennen +25, Wahrnehmung +25, Wissen (Baukunst) +22

BEURTEILEN

Vorurteile Die Kaiserliche Garde begünstigt jeden von hoher Geburt (jeden mit dem Talent Adelsspross oder dem Wesenszug Taldanischer Adeliger) (+2), besitzt aber starke Vorurteile gegenüber den SC, sollten sie den Hohen Strategen Maxillar Pythareus getötet haben (–5).

Stärken (Beruf [Soldat] oder Motiv erkennen SG 22) Die Kaiserlichen Gardisten reagieren auf Drohungen ihnen gegenüber ebenso ungehalten wie auf Drohungen gegen den Palast oder die kaiserliche Familie.

Schwächen (Diplomatie oder Motiv erkennen SG 29) Während die Gardisten hoch diszipliniert und in der Regel unbestechlich sind, hat Hauptmann Fille selbst große Probleme mit der ehelichen Treue und riskiert Titel und Ländereien, sollten seine Indiskretionen ans Licht kommen.

BEEINFLUSSEN

Ausgangseinstellung Feindselig

Einflusswürfe (Beruf [Soldat], Diplomatie oder Motiv erkennen SG 22) Beruf (Soldat) SG 24; Auftreten (Blasinstrumente, Gesang oder Saiteninstrumente) oder Wissen (Adel) SG 29; Diplomatie SG 33; Einschüchtern SG 37

Speziell Über Agenten mit der Kaiserlichen Garde zu interagieren, ist schwierig, so dass Beeinflussungsversuche von außerhalb Opparas einem Malus von -5 unterliegen.

Benötigte Erfolge Um die Einstellung der Gardisten zu verbessern, sind 6 erfolgreiche Einflusswürfe nötig.

Vorteil Solange die Kaiserliche Garde Feindselig oder Unfreundlich eingestellt ist, erhalten alle Palast- und Ulfenwachen einen Moralbonus von +4 (Feindselig) oder +2 (Unfreundlich) auf Angriffs-, Initiative- und Rettungswürfe gegenüber den SC. Sollten die SC die Einstellung zu Freundlich verbessern können, bleibt ein Palasttor absichtlich zu einer vorher abgesprochenen Zeit unbewacht, um den SC den Zugang zu erleichtern. Sollten die SC die Einstellung der Gardisten zu Hilfsbereit verbessern, können sie dank ihres guten Rufes die Ulfenwachen leichter beeinflussen und erhalten einen Bonus von +2 auf Einflusswürfe gegen die Ulfenwache.

Belohnung Können die SC die Einstellung der Kaiserlichen Garde zu Freundlich verbessern, so belohne sie mit 51.200 EP. Können die SC die Einstellung zu Hilfsbereit verbessern, so belohne sie mit weiteren 51.200 EP.

ULFENWACHE

N An die Ehre gebundene Wachen

Hintergrund Die Ulfenwache besteht aus standhaften Kriegern aus dem Norden, welche aufgrund ihrer angenommenen Ferne zur taldanischen Politik rekrutiert werden. Sie ist die letzte Verteidigungslinie eines jeden, der auf dem Löwenthron sitzt. Ihr Befehlshaber ist **Kol Kodranson** (N Menschlicher Barbar 10), allerdings hat **Gunri Eidwahrerin** (RN Ehrwürdige Menschliche Kämpferin 6/

Ulfengardistin[AKAG 4] wenigstens denselben Einfluss auf die Truppe. Sie ist eine Kriegerin im Ruhestand, welcher die Schenke Zum Versoffenen Skalden nur wenige Häuserblöcke vom Palast entfernt gehört.

BESCHREIBUNG

Persönlichkeit Treu, entschlossen, stoisch und beeindruckend im Dienst, untereinander aber kumpelhaft und bodenständig.

Ziele Die Ulfenwache stützt jeden, der den Thron für sich beansprucht, unabhängig von den Umständen.

Fertigkeiten Diplomatie +18, Einschüchtern +30, Motiv erkennen +26, Überlebenskunst +26, Wahrnehmung +26, Wissen (Lokales) +18, Wissen (Natur) +23

BEURTEILEN

Vorurteile Die Ulfenwache respektiert andere Krieger (Attentäter[ABR VI], Draufgänger[ABR VI], Kämpfer, Paladine, Raufbolde[ABR VI], Ritter[EXP] und Waldläufer) (+2), hegt aber abergläubisches Misstrauen gegenüber allen arkanen Zauberwirkern (–2).

Stärken (Motiv erkennen SG 28) Alle Bitten, die Ulfenwache möge ihre Pflichten auch nur in geringem Umfang vernachlässigen, fallen auf taube Ohren.

Schwächen (Motiv erkennen SG 31) Auch wenn Ulfenwachen keinen Todeswunsch hegen, testen sie ihr Können doch gern gegen mächtige Gegner. Wenn man Debatten als Teil einer freundschaftlichen Rivalität oder Prüfung ihres Könnens verpackt, macht dies die Ulfen viel empfänglicher für „nichttraditionelle“ (aufrührerische) Methoden zur Verteidigung des Thrones.

BEEINFLUSSEN

Ausgangseinstellung Unfreundlich

Einflusswürfe (Motiv erkennen SG 26) Überlebenskunst SG 25; Einschüchtern oder Wissen (Geschichte) SG 30; Diplomatie SG 34; Bluffen SG 38

Speziell Über Agenten mit der Ulfenwache zu interagieren, ist schwierig, so dass Beeinflussungsversuche von außerhalb Opparas einem Malus von -5 unterliegen.

Benötigte Erfolge Zur Verbesserung der Einstellung der Ulfenwache sind 8 erfolgreiche Einflusswürfe nötig.

Vorteil Solange die Ulfenwache Unfreundlich gestimmt ist, fügst du den Begegnungen in den Bereichen **F1**, **F3** und **F4** jeweils eine weitere Ulfenwache hinzu. Sollten die SC die Einstellung der Ulfenwache zu Hilfsbereit verbessern, nutzen die Wachen ihre Fähigkeit Kampfrausch nicht (mit Ausnahme von Vorr) und sind mehr an einem ehrenvollen Kampf interessiert, bei dem sie ihr Können zeigen können, statt um jeden Preis den Sieg anzustreben.

Belohnung Können die SC die Einstellung der Ulfengarde zu Freundlich verbessern, so belohne sie mit 76.800 EP. Können die SC die Einstellung der Ulfengarde zu Hilfsbereit verbessern, so belohne sie mit weiteren 76.800 EP.

ZEITABLAUF

Ein paar Ereignisse erfolgen an bestimmten Tagen. Diese Geschehnisse betreffen alle Züge im Rahmen von Gesellschaftskämpfen am fraglichen Tag.

TAG 1: FESTIVITÄTEN

Taldor feiert die Benennung seines nächsten Großfürsten und die anstehende Krönung mit Festen und Militärparaden. Straßenhändler und farbenfrohe Tänzer füllen die Straßen. All die Geschäftigkeit macht es möglich, relativ unbemerkt in der Stadt unterwegs zu sein, so dass die SC an diesem Tag keine weiteren Agenten verlieren, wenn sie in Oppara operieren.

Der frei fließende Wein lockert zudem die Zungen und verleiht einen Situationsbonus von +2 auf Beurteilungswürfe.

TAG 4: ATTENTÄTER! (HG 17)

Ein unabhängiges Söldnerteam spürt die SC in ihrem Versteck auf, um die auf sie ausgesetzten Kopfgelder zu kassieren. Sollte es in Oppara zu dieser Gewalthandlung kommen, erleiden die SC an diesem Tag einen Malus von -2 auf Einflusswürfe gegen die Öffentliche Meinung, Bezahlte Informanten und die Palastbediensteten und einen Bonus von +2 auf Einflusswürfe gegen Professionelle Ermittler, Kaiserliche Garde und Ulfenwache.

Kreaturen: Culvers Kalter Stahl ist eine Söldnergruppe, die von Sardis aus operiert und normalerweise Räuber jagt und gegen Zentauren und Gnolle vorgeht. Das Kopfgeld auf den SC lockt jedoch alle möglichen Typen mit mehr Mut als Verstand an. Die Kalter Stahl-Truppe besteht aus der Hexenmeisterin Hieli Culver, ihrem Halbbruder Venigus, dessen Spezialgebiet die Spurensuche ist und der sich ansonsten darauf konzentriert, seine Schwester zu verteidigen. Dazu kommen drei kaltblütige Schüler des Klosters der Sieben Formen, welche aus dem Kloster hinausgeworfen wurden und sich als Gruppe auf ein Ziel nach dem anderen stürzen.

HIELI CULVER **HG 13**

EP 25.600

Menschliche Hexenmeisterin 14

RB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, +2 Natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 132 (14W6+81)

REF +8, **WIL** +12, **ZÄH** +10

Immunitäten Feuer (120 Punkte); **Resistenzen** Kälte 10; **SR** 10/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m; Eisläufer

Nahkampf Dolch +6/+1 (1W4–1/19–20)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +10 (1W8/19–20)

Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 14; Konzentration +20)

9/Tag — Kalter Stahl

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 14; Konzentration +20)

7. (3/Tag) — *Zauber zurückwerfen*
6. (6/Tag) — *Frostsphäre* (SG 26), *Umwandlung*, *Wahrer Blick*
5. (7/Tag) — *Eisgefängnis*[ABR] (SG 25), *Höhere Erschaffung*, *Kältekegel* (SG 25), *Monster festhalten* (SG 21)
4. (7/Tag) — *Arkaner Blick*, *Eissturm*, *Eiswand* (SG 24), *Mächtiges Falsches Leben*[ABR], *Steinhaut*
3. (7/Tag) — *Elementarauro*[EXP] (SG 22), *Entkräftender Strahl* (SG 19), *Fliegen*, *Schneesturm*, *Schutz vor Energien*
2. (8/Tag) — *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 18), *Energien widerstehen*, *Glitzerstaub* (SG 18), *Sengender Strahl*, *Windstoß* (SG 20), *Wut*
1. (8/Tag) — *Eisdolch*[ABR], *Elementen trotzen*, *Magierrüstung*, *Person vergrößern* (SG 17), *Schild*, *Verhüllender Nebel*

0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Botschaft*, *Funken*[EXP] (SG 18), *Kältestrahl*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Säurespritzer*, *Zaubertrick*

Blutlinie Arktische Blutlinie[EXP]

TAKTIK

Vor dem Kampf Culver bereitet den Angriff vor, indem sie erst *Energien widerstehen* (Kälte) auf ihre Mitsöldner wirkt und dann *Mächtiges Falsches Leben*, *Magierrüstung*, *Schild*, *Schutz vor Energien* (Feuer), *Steinhaut* und *Zauber zurückwerfen* auf sich selbst.

Im Kampf Hieli greift mit einem Frostigen *Kältekegel* an, um Gegner zu verstricken, damit ihr Bruder und die ehemaligen Mönche es leichter haben, dann versucht sie, Gegner mittels *Eisgefängnis* und *Monster festhalten* zu isolieren. Sollte ihr Bruder sterben, entfesselt sie jede Runde eine Frostsphäre.

Moral Hieli kämpft, bis ihr Bruder und sie beide unter 30 TP reduziert werden, dann flieht sie. Sollte ihr Bruder sterben, kämpft sie bis zum Tod.

Grundspielwerte Ohne ihre Zauber besitzt Hieli die folgenden Spielwerte: **RK** 16; **TP** 107

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 15, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 22

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

Talente Abhärtung, Ausweichen, Elementarfokus (Kälte)[EXP], Frostiger Zauber[ABR], Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Hervorrufung), Materialkomponentenlos zaubern, Verbesserte Initiative, Zauber verstärken, Zauberfokus (Hervorrufung)

Fertigkeiten Beruf (Anwalt) +14, Einschüchtern +19, Fliegen +15, Schätzen +5, Zauberkunde +13

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Schneeschleier

Kampfausrüstung *Ring der Gegenzauber* (Feuerball); **Sonstige Ausrüstung** Dolch, Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, *Amulett der Natürlichen Rüstung +2*, *Resistenzumhang +2*, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +4*, *Schutzring +1*, Halskette mit Zähnen eines Weißen Drachen (400 GM)

VENIGUS CULVER **HG 13**

EP 25.600

Wüstenschleicher (*NKO*, S. 189)

TP 130

SCHÜLER DES TODES (3) **HG 12**

EP je 19.200

TP je 88 (*NKO*, S. 209)

TAG 7: KRÖNUNGSTAG

Am Ende des 7. Tages wird Carrius zum Kaiser gekrönt. Dies beendet die Kampagne nicht, macht den SC aber alles viel schwerer. Sollten die SC die Öffentliche Meinung Hilfsbereit stimmen können, kommt es in der Hauptstadt zu Aufständen, welche die Krönung um 1 Tag verzögern. Sollten die SC die Professionellen Ermittler Hilfsbereit stimmen, gibt es Komplikationen bei den Sicherheitsmaßnahmen, welche die Krönung um 1 Tag verzögern.

Entwicklung: Nach diesem Tag wird Großfürst Carrius II. umso stärker beschützt. Erhöhe die Anzahl der Kaiserlichen Gardisten in den Bereichen **F1** und **F2** jeweils um 2 und die der Ulfenwachen in Bereich **F4** um 2. Außerdem sind Carrius und die sechs Legendengeister fortan an die *Krone des Erstgeborenen* gebunden und erlangen Zauberresistenz, Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte, diverse Zauberähnliche Fähigkeiten (nur auf der Materiellen Ebene einsetzbar), einen Ablenkenbonus von +5 auf die RK, einen Resistenzbonus von +5 auf alle Rettungswürfe und einen Verbesserungsbonus von +4 auf Intelligenz, Weisheit und Charisma (diese Boni erhalten Carrius selbst und die Legendengeister) – die vollständigen Spielwerte für die *Krone des Erstgeborenen* findest du im NSC-Eintrag zu Stavian III. in Band 1.



ULFENGARDISTIN

AUSGELÖSTE EREIGNISSE

Während die unter „Zeitablauf“ aufgeführten Geschehnisse zu festen Zeiten erfolgen, treten mehrere Ereignisse abhängig davon ein, wie sie durch die Taten der SC ausgelöst werden. Ferner besteht jedes Mal, wenn die SC ohne Verkleidung in der Öffentlichkeit unterwegs sind, eine Chance von 20%, dass ein Bürger sie als gesuchte Verbrecher erkennt, zirkulieren doch genug Flugblätter und Steckbriefe im Kaiserreich. Ladenbetreiber könnten sich weigern, mit ihnen Geschäfte zu machen, Kinder könnten schreiend weglaufen und arrogante NSC könnten die SC sogar zum Kampf fordern. Keine dieser Begegnungen kann den SC wirklichen Schaden zufügen, sie könnten es ihnen aber erschweren, sich unbemerkt fortzubewegen.

EREIGNIS: EIN TREFFEN MIT MARTELLA

Dieses Ereignis wird ausgelöst, wenn die SC nach Oppara zurückkehren und Martella aufsuchen.

Martella, ein paar vertrauenswürdige Wachen und passende Verbündete, welche die SC im Laufe der Kampagne gefunden haben, sind in einem großen schäbigen Zelt im Vagabundenlager an der Prachtbrücke zusammengekommen, wo sie sich darauf verlassen, dass die Menge und das fließende Wasser die meisten Erkenntniszauber von Carrius‘ Leuten täuschen. Einige der Kriminellen im Lager könnten die SC erkennen und möglicherweise herausfordern, ihre Stärke zu beweisen, oder ihnen im Vorbeigehen respektvoll zunicken. Wenn die SC im Laufe der Kampagne einen Gegner besiegt, aber am Leben gelassen haben, könnte dieser NSC hier als Herausforderung oder vorübergehender Verbündeter zurückkehren.

Wenn die SC das Zelt betreten, wartet Martella bereits.

Martella steht neben einem mit Pergamenten und Briefen bedeckten Tisch und studiert gerade eine Karte des Kaiserplatzes. Sie ist ungeschminkt und trägt das Haar unter einem Kopftuch verborgen, so dass sie als einer der vielen tausend Bürger der Stadt durchgehen könnte. Sie blickt auf, als ihr eintretet. Ihr Gesicht ist ausgezehrt und ihre Augen sind müde und besorgt. Als sie euch sieht, hellt sich ihr Gesichtsausdruck auf. „Den Göttern sei Dank. Ich wusste, dass Ihr es schafft.“

Sollte Eutropia bei den SC sein, bricht Martella in Tränen aus und umarmt ihre Freundin. Eutropia erklärt rasch die Lage und Martella berichtet dann, was in der Zwischenzeit passiert ist.

„Ihr wart kaum aufgebrochen, als Carrius zum Thronerben ausgerufen wurde. Plötzlich wurde Euch die Schuld an Eutropias Ermordung zugeschoben und die Berater erklärten Carrius einstimmig zum wahren Erben. Ich weiß, dass die Adeligen nach ihren Vorteilen suchen, jedoch ist es schwer, gegen die Fakten anzureden, wenn alle Prüfungen und Erkenntniszauber belegen, dass Carrius wirklich der ist, als der er sich ausgibt.

Nur…“ Martella legt die Stirn in Falten und denkt angestrengt nach, während sie spricht. „So, wie es passiert ist, so schnell und präzise, muss Carrius selbst für alles gesorgt haben. Er hat nur gewartet, bis Ihr aus dem Weg wart, dann erklärte er euch zu Kriminellen und brachte sich für die Ernennung zum Erben in Position. Selbst ich habe ihm geglaubt… Es ist, als hätte sich die ganze Zeit über hinter ihm ein Schatten versteckt, der das Kind seine Rolle spielen ließ und derweil in aller Stille seine Vorbereitungen getroffen hat. Ich hätte nie geglaubt, er könnte uns derart verraten.“

Anhand Panivar Losachts Aufzeichnungen sollten die SC imstande sein zu erklären, wie der Kreis der Makellosen Carrius ins Leben zurückgeholt und manipuliert hat. Es war nicht Carrius, der sie verraten hat, sondern die ihn heimsuchenden Geister unter der Kontrolle des Herzogs und seiner finsteren Verbündeten. Kommt dies zur Sprache, erklärt Martella, dass die Zerstörung dieser Geister Carrius von ihrem Einfluss befreien und Taldor wieder unter Eutropias Kontrolle bringen würde – man müsste nur einen Weg dazu finden. Sofern Eutropia zugegen ist, bittet sie die SC inständig, einen Weg zur Rettung ihres Bruders zu finden – doch sollte dies nicht möglich sein, so fleht sie die SC an, ihn zur Ruhe zu legen, um ihn von den Qualen dieser halben Existenz zu befreien.

Schätze: Bei ihrer einzigen Aufklärungsmission in den Kaiserlichen Palast konnte Martella zwei *Ringe des Freundesschutzes* herausschmuggeln, die sie mit Eutropias Segen den SC anbietet.

Entwicklung: Martella hat mehrere Tage lang Informationen zur Palastsicherheit gesammelt und kann den SC alle Informationen mitteilen, die im Abschnitt „Kaiserlicher Palast“ zu finden sind (siehe unten).

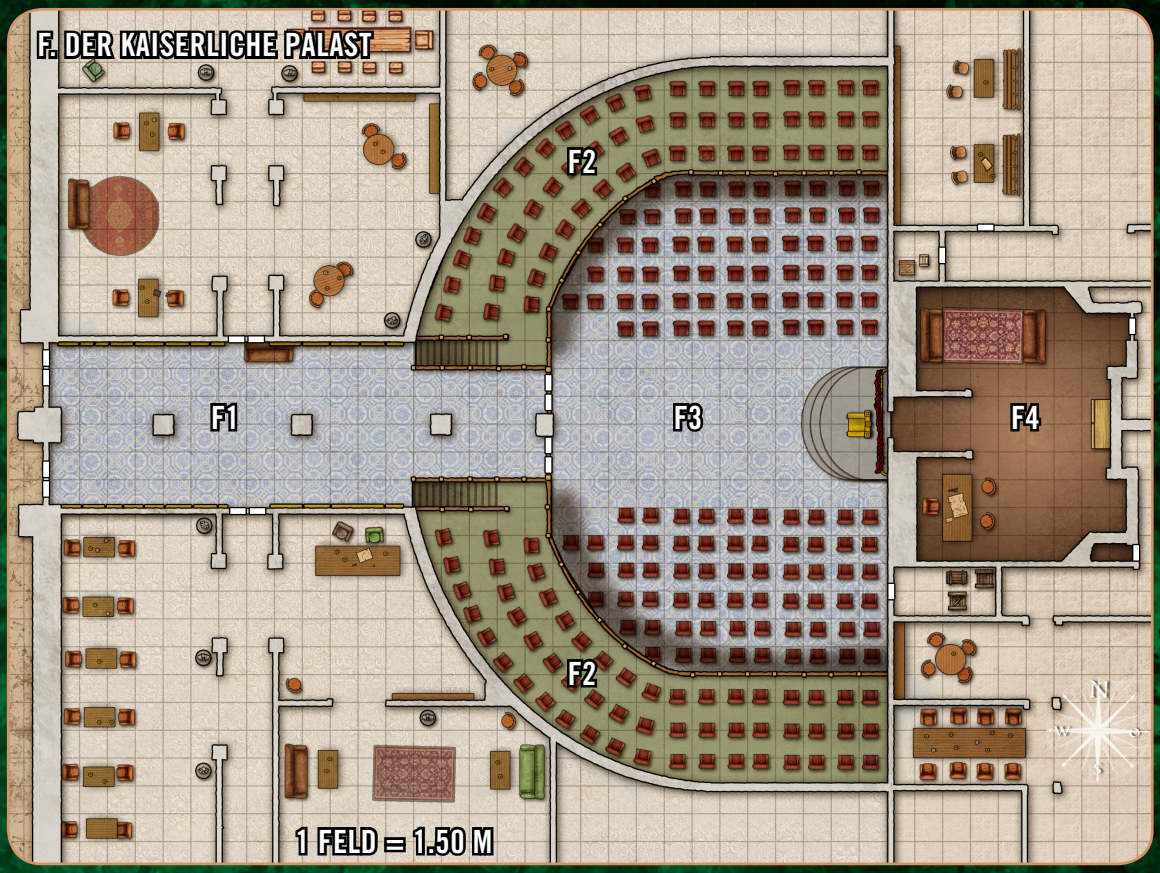
F. DER KAISERLICHE PALAST

Der Kaiserliche Palast ist ein riesiger Komplex, der beinahe 100.000 m² bedeckt, 3.000 Räume besitzt und zum Teil über vier Stockwerke verfügt. Der Palast dient nicht nur als Hauptwohnsitz der Kaiserfamilie, sondern beherbergt auch die Büros mehrerer wichtiger Behörden, einen Flügel der Taldanischen Phalanx, die Ulfenwache, Stallungen, große Ballsäle, Archive für wichtige Regierungsdokumente, Bibliotheken, Kapellen, Gärten, mehrere Speisezimmer und Küchen, Dienstbotenquartiere, Kunstgalerien und ein eigenes Opernhaus von ähnlicher Größe, wie man es in der Stadt finden kann. Wie das nahe Senatsgebäude wurde auch der Palast seit Jahrtausenden umgebaut, neu aufgebaut und erweitert, so dass es zudem einen wahren Ameisenstock aus Kellergeschossen und versiegelten Räumen gibt, welche seit Jahrhunderten keine lebende Seele mehr erblickt hat.

Die SC sind mächtig genug, dass viele der Palastverteidiger für sie weder Bedrohung noch Hindernis darstellen. Sie werden hier der Vollständigkeit halber und zu Referenzzwecken aufgeführt und als Grundlage, um diese Verteidigungen auszuarbeiten und zu verbessern, sollte der Sturm auf den Palast umfangreicher ausfallen. Da der Kaiserliche Palast derart groß ist, wäre es unpraktisch, ihn in Gänze mit allem Drum und Dran als Karten zu präsentieren und alle Räume aufzuführen. Dieser Abschnitt konzentriert sich daher auf den Weg vom Staviangarten, dem größten Innenhof des Palastkomplexes, zum Thron.

Die meisten Innenwände sind Hochwertiges Mauerwerk, die Deckenhöhe beträgt 4,50 m; für Licht sorgen verzauberte Kronleuchter und an den Wänden befestigte Kerzenleuchter.

Physische Verteidigungen: Der Kaiserliche Palast ist von einer 9 m hohen, magisch verstärkten Steinmauer umgeben (Härte 16, 360 TP). Alle 18 m ist ein Mauerstück mit *Dauerhafte Flamme* belegt, so dass auf dem Gelände zu jeder Tages- und Nachtzeit wenigstens Dämmerlicht herrscht. Jedes der



KRIEG UM DIE KRONE BAND 2
Kapitel 4 Das Auge des Löwen
Kapitel 5 Der Erste Löwe
Kapitel 6 Der Löwenthron
Hintergrund
Teil 1 Der Tod der Erbin
Teil 2 Das Ende des Kreises
Teil 3 Granitmauern
Fortführung der Kampagne
NSC
Kaiserliche Legenden
Regional-beschreibungen
Die Klingen des Löwen
Die Ulfenwache
Bestiarium

fünf Palasttore verfügt über ein eisernes Tor und ein eisernes Fallgitter; tagsüber stehen die Tore offen, nachts werden sie geschlossen und die Gitter heruntergelassen. Die meisten Türen im Palast sind Starke Holztüren mit Hochwertigen Schlössern. Die Außentüren des Gebäudes sind aus Eisen und ebenfalls mit Hochwertigen Schlössern ausgestattet.

Die Wachen des Kaiserlichen Palastes (siehe Seite 146) patrouillieren zu zweit das Gelände alle 15 Minuten und jeweils zwei Wachen stehen an jedem Tor des Komplexes. Zusätzlich zu diesen Elitesoldaten können große Einheiten der Taldanischen Phalanx binnen 1W6 Minuten mobilisiert werden, sollte Alarm gegeben werden (verwende die Spielwerte eines Räubertrupps mit der Schablone für einen Elitetrupp; *MHB VI*, S. 266, 265).

Beachte: Falls die SC die Einstellung der Palastwachen zu Freundlich verbessern können, so erklären sich die Gardisten bereit, ein Tor vorübergehend unbewacht zu lassen.

Magische Verteidigungen: Der gesamte Palastbereich liegt unter einem permanenten *Dimensionsschloss*-Effekt, welcher Teleportations- und Herbeizauberungsmagie vereitelt; spezifische Individuen (meistens Angehörige der Kaiserfamilie oder besondere Wächter) können auf den Effekt eingestimmt werden, so dass sie normal teleportieren und Kreaturen herbeizaubern können.

Dünne Bleibleche in den Wänden schützen das Palastinnere größtenteils vor Effekten der Schule der Erkenntnismagie.

Nahezu alle Türen und Tore sind mit hörbaren *Alarm*-Zaubern geschützt, welche von einer kleinen Armee diensthabender Kampfmagier (Spielwerte wie Zaubermeister; *WKO*, S. 12) unterhalten werden, welche ganz nach deinem Gusto auf einen Alarm reagieren können, um den Wachen zu helfen. Alle fünf Tore werden durch einen einzigartigen Effekt geschützt, der jeden beim Passieren der Tore hellblau aufleuchten lässt, der von einem Illusionszauber betroffen ist; dieser Effekt währt 1W4 Minuten lang – man spricht nur selten über ihn, da er bereits zahllose Adelige beschämt hat, welche sich zu gesellschaftlichen Anlässen mit „ein paar" Illusionen aufgehübscht haben.

Viele Türen sind von *Illusionswänden* verborgen, insbesondere jene, die in die Dienstbotenunterkünfte oder Wachräume führen. Sicherheitsbereiche werden neben den gewöhnlichen Schlössern mittels *Arkanes Schloss* versiegelt. Ebenso sind viele Bereiche mit *Symbol des Schlafes* oder *Symbol der Betäubung* geschützt – und bei der Schatzkammer kommen noch mehrere *Symbole des Todes* dazu.

Beachte: Sollten die SC die Einstellung der Obersten Kaiserlichen Arkanistengilde zu Freundlich verbessern, können sie mehr über diese Verteidigungen erfahren. Sollte die Gilde sogar Hilfsbereit sein, so können die SC die Magier bestechen, dass sie sie für 5.000 GM pro Kopf auf das *Dimensionsschloss* des Palastes einstimmen.

Orientierung im Palast: Sowie die SC den Palast betreten haben, müssen sie Carrius finden. Er hält sich in seinen Privatgemächern nahe dem Thronsaal (Bereich **F4**) auf. Auf dem Weg zum Thronsaal sollten die SC einer oder mehreren Patrouillen begegnen; die Zahl hängt davon ab, wie und wo sie das Gelände betreten.

Sollten die SC in den Palast teleportieren, können sie relativ nahe beim Thronsaal (Bereich **F3**) eintreffen. Sie sollten es mit wenigstens einer Patrouille zu tun bekommen,

ehe sie Carrius erreichen. Falls die SC in den Palast eingebrochen oder zu einem weiter vom Thronsaal entfernten Punkt teleportiert sind, könnten sie es mit zwei oder mehr Patrouillen zu tun bekommen. Falls die SC verhaftet worden und aus dem Kerker entkommen sein sollten, so sollten sie unterwegs drei Patrouillen begegnen.

Es ist möglich, dass die SC sich im Palast verirren, wenn sie mit dem Grundriss nicht vertraut sein sollten, so dass sie weiteren Patrouillen begegnen dürften. Allerdings können viele ihrer Verbündeten (insbesondere Eutropia, Martella und Gloriana) sie mit dem nötigen Wissen versorgen und ihnen auch Pläne zeichnen, sofern die SC danach fragen.



KAISERLICHER PALASTWÄCHTER

Kreaturen: Patrouillen im Palast bestehen in der Regel aus zwei Wächtern und einem Patrouillenführer. Sollte der Palast von einer Bedrohung wissen, nach einem vorherigen Versuch einzudringen im Alarmzustand sein oder den SC gegenüber besonders feindlich eingestellt sein, so könnten die Patrouillen um jeweils einen oder mehrere Wächter, Kaiserliche Kampfmagier und/oder Kaiserliche Kampfpriester (Spielwerte wie Unheiliger General; *NKO*, S. 106) verstärkt werden.

Beachte: Solange die Kaiserliche Garde den SC gegenüber Feindselig oder Unfreundlich eingestellt ist (siehe Seite 141), erhalten alle aufgeführten Gegner einen Moralbonus von +4 oder +2 auf Angriffs- und Rettungswürfe.

KAISERLICHER PALASTWÄCHTER **HG 14**

EP 38.400

Menschlicher Kämpfer (Stangenwaffenmeister[EXP]) 15
RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 24 (+4 Ablenkung, +1 GE, +2 Natürlich, +8 Rüstung)
TP 160 (15W10+45)
REF +9, **WIL** +11, **ZÄH** +14
Verteidigungsfähigkeiten Bollwerk 25%

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Hellebarde +2,* +25/+20/+15 (1W10+13/×3)
Fernkampf *Kompositkurzbogen +1,* +17/+12/+7 (1W6+5/×3)
Besondere Angriffe Stangenwaffenkampf (–1), Stangenwaffentraining, Trutzspieß

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Wächter nutzen ihre *Schriftrollen: Magie entdecken* nach Belieben, wenn sie etwas Verdächtiges sehen oder hören. Sie trinken einen *Trank: Schild des Glaubens*, wenn sie mit einem Kampf rechnen.
Im Kampf Die Wächter sind trainiert, als Einheit zu kämpfen, und bleiben zueinander angrenzend, um ihre Gemeinschaftstalente nutzen zu können, insbesondere Ausmanövrieren und Gemeinsame Gelegenheit.
Sie nutzen das Talent Leibwächter, um einander im Kampf zu verteidigen. Ein Wächter nutzt eine *Schriftrolle: Hast*, sollten seine Verbündeten verletzt sein. Sofern die Kaiserliche Garde den SC gegenüber Feindselig oder Unfreundlich gestimmt ist, besitzen diese Wachen einen Moralbonus von +4 oder +2 auf Angriff- und Rettungswürfe.
Moral Die Palastwachen kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 10
GAB +15; **KMB** +19; **KMV** 33
Talente Ausfallschritt, Ausguck[EXP], Ausmanövrieren[EXP], Benommenmachender Angriff[EXP], Dazwischenwerfen[EXP], Eiserner Wille, Gemeinsame Gelegenheit[EXP], Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen, Koordinierte Verteidigung[EXP], Leibwächter[EXP], Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Waffenfokus (Hellebarde), Waffenspezialisierung (Hellebarde), Zauberstörer
Fertigkeiten Klettern +8, Magischen Gegenstand benutzen +15, Motiv erkennen +14, Schwimmen +8, Wahrnehmung +14
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Fegende Abwehr, Flexible Zange

Kampfausrüstung *Trank: Schild des Glaubens* (ZS 12), *Trank: Schwere Wunden heilen*, *Schriftrolle: Magie bannen*, *Schriftrolle: Magie entdecken* (3x), *Schriftrolle: Fliegen*, *Schriftrolle: Hast*; **Sonstige Ausrüstung** *Mithralbrustplatte des Leichten Bollwerks +2*, *Kompositkurzbogen +1* (+4 ST) mit 20 Pfeilen, *Hellebarde +2*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +2*, *Resistenzumhang +3*

KAISERLICHER KAMPFMAGUS **HG 15**

EP 51.200

Menschlicher Kampfmagus[ABR] 16
RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +6; **Sinne** *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 27 (+2 Ablenkung, +11 Rüstung, +4 Schild)
TP 123 (16W8+48)
REF +12, **WIL** +15, **ZÄH** +17
SR 10/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m (gut)
Nahkampf *Langschwert +1,* +18/+13/+8 (1W8+7/19–20)
Besondere Angriffe Arkaner Vorrat (17 Punkte, +4), Gegenschlag, Kampfmagusarkana (Arkane Genauigkeit, Eiliger Angriff, Gestenslose Magie, Lautlose Magie, Zauberabwehr), Mächtige Kampfzauberei, Verbesserter Zauberrückruf, Zauberschlag
Vorbereitete Kampfmaguszauber (ZS 16; Konzentration +23)
6. — *Kugelblitz* (SG 24), *Wahrer Blick*
5. — *Behindernde Hand*, *Energiewand*, *Kältekegel* (SG 23), *Todeswolke* (SG 22)
4. — *Dimensionstür*, *Feuerschild*, *Feuerwand*, *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Steinhaut*
3. — *Blitz* (3x, SG 21), *Entkräftender Strahl* (2x, SG 20), *Fliegen*, *Hast*
2. — *Bärenstärke*, *Flammenkugel* (2x, SG 20), *Säurepfeil*, *Spiegelbilder*, *Unsichtbarkeit*, *Verschwimmen*
1. — *Kalte Hand* (2x, SG 18), *Magisches Geschoss* (2x), *Schild*, *Zielsicherer Schlag* (2x)
0. (beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Kältestrahl*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*

TAKTIK

Vor dem Kampf Ein Kaiserlicher Kampfmagus wirkt vor dem Kampf *Bärenstärke*, *Fliegen*, *Schild*, *Steinhaut* und *Wahrer Blick*.
Im Kampf Ein Kaiserlicher Kampfmagus nutzt seine Flugfähigkeiten, um Abstand zu Angreifern zu wahren. Aus der Ferne wirkt er *Blitz*, *Flammenkugel* und *Kugelblitz*, um Gegner zu beschäftigen. Sollte er in den Nahkampf gezwungen werden, wirkt er *Verschwimmen* und beschwört Wände, um Nahkampfgegner voneinander zu trennen.
Moral Ein Kaiserlicher Kampfmagus kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 12, **KO** 15, **IN** 25, **WE** 10, **CH** 8
GAB +12; **KMB** +16; **KMV** 29
Talente Arkaner Schlag, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert), Zauberfokus (Hervorrufung), Zusätzlicher Arkaner Vorrat[ABR]
Fertigkeiten Akrobatik +11 (Springen +7), Fliegen +18, Heimlichkeit +11, Magischen Gegenstand benutzen +18, Wahrnehmung +16, Wissen (Arkanes, Die Ebenen) +26, Wissen (Adel, Lokales) +23, Zauberkunde +26
Sprachen Abyssisch, Celestisch, Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Halblingisch, Infernalisch, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Kämpfertraining (8. Stufe), Schwere Rüstung, Wissensvorrat
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Auflösung*, *Schriftrolle: Mächtiges Magie bannen*; **Sonstige Ausrüstung** *Plattenpanzer +3*, *Langschwert +1*, *Gürtel der Körperkraft +2* (ST, KO), *Resistenzumhang +3*, *Stirnreif der Enormen Intelligenz +4*, *Schutzring +2*

F1. Die Silberhalle (HG 18)

Ein breiter Korridor erstreckt sich über fast 30 m Länge und endet an einer vergoldeten Doppeltür. Elegante Marmorsäulen flankieren die Mitte des Raumes und tragen eine gewölbte Decke, welche so gestrichen wurde, dass sie den klaren Himmel nachahmt. Entlang der Wände erstrecken sich makellose Spiegel aus auf Hochglanz poliertem Silber, in denen sich das Rauminnere widerspiegelt und den Eindruck erweckt, der Korridor erstrecke sich in die Unendlichkeit. In kristallenen Wandhaltern stecken Fackeln, die keine Hitze abgeben und den Gang erleuchten.

Die Kaiserliche Familie nutzt diesen Spiegelsaal für gesellschaftliche Zusammenkünfte. *Illusionswände* im Norden und im Süden verbergen Türen zu verschiedenen Galerien und Aufenthaltsräumen. Die Türen zum Thronsaal am östlichen Ende der Halle sind verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 40), während die Treppen zu den oberen Galerien (Bereiche **F2**) nicht versperrt sind.

Hinter den Türen im Westen liegt der Staviangarten, der größte Garten auf dem Palastgelände. Der prächtige Rasen, die ganzjährig blühenden Blumenbeete, die exquisit kunstvoll beschnittenen Hecken und Büsche, blühenden Obstbäume und exotischen Pflanzen, sowie versteckt angelegte Schuppen mit Gartengerät und anderem bieten einfache Verstecke, sollten die SC sich anschleichen wollen. Ironischerweise gehören die Türen zum Garten zu den wenigen Palastzugängen, die nicht völlig mit Schutz- und Alarmzaubern abgedeckt sind, da sie einfach zu häufig von zu vielen Personen genutzt werden.

Kreaturen: Drei Kaiserliche Palastwachen stehen hier Tag und Nacht bereit, wobei kaum jemand vom wahren Wächter des Spiegelsaales weiß: Einer der Spiegel ist in Wahrheit ein einzigartiger Mithralgolem, der seit über eintausend Jahren hier wacht. Der sogenannte Silberhüter kann seine flüssige Gestalt über unbegrenzte Zeit beibehalten, solange er sich in seinem verzauberten Rahmen befindet. Anstelle der für einen Mithralgolem üblichen Hiebangriffe nutzt er eine Streitaxt. Das getarnte Konstrukt fließt aus seinem Rahmen, sobald in der Halle ein Kampf ausbricht, um sich den Verteidigern anzuschließen. Die Wächter wissen um den Golem und nutzen ihre *Schriftrollen: Hast*, um ihn zu heilen, so dies nötig wird.

Kampflärm in diesem Raum alarmiert die Ulfenwachen in Bereich **F3**, welche sich sodann kampfbereit machen.

KAISERLICHE PALASTWÄCHTER (3) **HG 14**

EP je 38.400

TP je 160 (siehe Seite 146)

DER SILBERHÜTER **HG 16**

EP 76.800

Einzigartiger Mithralgolem (*MHB II,* S. 121)

TP 172

ANGRIFF

Nahkampf Mithralstreitaxt +33 (6W10+16/×3)

Fernkampf Mithralwurfaxt +29 (4W10+11/×3)

F2. Obere Galerien

Die Plätze auf den oberen Galerien sind zwar nicht so begehrt wie jene unten im Thronsaal, aber dennoch prestigeträchtig, so dass sie bei taldanischen Adeligen heiß umkämpft sind. Der Balkon liegt 6 m über dem Bodenniveau des Thronsaals.

Ein permanenter *Windwall* leicht außerhalb von Armesweite vom Rand des Balkons aus schützt jeden im Thronsaal vor Fernkampfangriffen, die von den Galerien ausgehen. Dieser Effekt betrifft nur Bewegungen in eine Richtung, so dass Wachen von unten durchaus auf Möchtegern-Scharfschützen feuern können.

F3. Thronsaal (HG 19)

Dieser halbkreisförmige Saal spiegelt die Pracht und Größe des alten Taldor wieder: In die Marmorwände wurde ein Sonnenstrahlenmuster in Blau und Grün eingearbeitet, welches von einem vergoldeten Thron auf einem Podest ausgeht. Über dem Thron hängt ein gewaltiger Schild mit dem Wappen des Kaiserreiches. Goldene Stühle mit roten Samtpolstern füllen den Großteil des Saales und ein roter Samtteppich führt von der Raummitte hinauf zum Fuß des Thrones.

Die Deckenhöhe beträgt 15 m.

Auf dem Löwenthron sitzt eine Illusion des Prinzen Carrius – es ist eine komplexe Kombination aus *Magischer Mund*, *Tödliches Phantom* und *Vorherbestimmtes Trugbild* und konnte bereits mehrere Ulfenwachen narren, welche dem Funken aus Licht und Magie geschworen haben, ihn mit ihren Leben zu verteidigen. Die Illusion will wissen, welche respektlosen Tölpel es wagen, den Thronerben zu stören (oder den Großfürsten, sollte die Krönung bereits erfolgt sein), ehe sie die anwesenden Wachen anweist, sie zu töten.

Wer auf dem Podest steht, kann beim Sprechen klar im Thronsaal und auf den oberen Galerien gehört werden – dies ist ein Werk der Baukunst und der Akustik und kein magischer Trick.

Die Rückwand hinter dem Thron ist eine illusionäre Wand; wer auf dem Podest steht und einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ablegt, kann den echten Prinzen Carrius auf der anderen Seite hören, wie er leise mit sich selbst spricht.

Falle: Die Illusion von Prinz Carrius ist nicht nur eine schlaue Nachahmung, sondern entfesselt zudem ein furchtbares Schicksal über die erste Kreatur, welche die Illusion im Nah- oder Fernkampf angreift – wird dies ausgelöst, wirkt die Illusion auf den Angreifer *Tödliches Phantom*, wobei Carrius sich in eine furchtbare und tiefsitzende persönliche Furcht verwandelt, ehe er sich auf den Angreifer stürzt.

PHANTOM DES PRINZEN **HG 10**

EP 38.400

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 34; **Mechanismus ausschalten** SG 34

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Zaubereffekt (erhöhtes *Tödliches Phantom*; WIL, SG 24, zum Anzweifeln; ZÄH, SG 24, teilweise)

Kreaturen: Die Ulfenwache dient schon lange dem Großfürsten von Taldor im Gegenzug für gute Bezahlung. Nun dient sie Prinz Carrius und betrachtet es als eine Frage von Stolz und Ehre, den Prinzen nach der Ermordung seiner Schwester zu verteidigen. Zwei der besten Ulfenwachen warten hier unter dem Befehl von Carrius persönlichem Leibwächter, einem wuchtigen Werbären-Blutwüter namens Vorr.

VORR (MISCHGESTALT) **HG 16**

EP 76.800

Menschlicher Natürlicher Werbär[MHB II]-Blutwüter[ABR VI] 16

N Großer Humanoider (Gestaltwandler, Mensch)

INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 31 (+2 Ablenkung, +1 GE, -1 Größe, -2 Kampfrausch, +14 Natürlich, +8 Rüstung)

TP 273 (16W10+176)

REF +11, **WIL** +15, **ZÄH** +24; +4 gegen Verzauberungen, +2 gegen selbst- oder von einem Verbündeten gewirkte Zauber.

Resistenzen Kälte 10, Drachenresistenz; **SR** 10/Silber, 4/—; **Verteidigungsfähigkeiten** Schutz des Blutes, Unbeugsamer Wille, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m (9 m in Rüstung), Fliegen 18 m (gut); Drachenschwingen

Nahkampf *Zweihändige Axt +3,* +29/+24/+19/+14 (3W6+18/19–20/×3) oder Biss +20 (2W6+5), 2 Klauen +20 (2W6+5 plus 1W6 Kälte und Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Fluch der Lykanthropie (SG 15), Magie des Blutes, Odemwaffe (16W6 Kälte, 9 m-Kegel, SG 27, 2/Tag), Klauen, Stärkere Blutwut (46 Runden/Tag)

Bekannte Blutwüterzauber (ZS 16; Konzentration +18)

4. (1/Tag) — *Eiswand* (SG 16), *Entkräftung*, *Furcht* (SG 16), *Schwarze Tentakel*, *Steinhaut*
3. (2/Tag) — *Blitz* (SG 15), *Hast*, *Heldenmut*, *Schärfen*, *Vampirgriff*, *Windwall*
2. (4/Tag) — *Ausdauer des Ochsen*, *Bärenstärke*, *Energien widerstehen*, *Falsches Leben*, *Ghulhand* (SG 14), *Spiegelbilder*, *Unsichtbares sehen*
1. (4/Tag) — *Kalte Hand* (SG 13), *Langer Arm*[ABR VI], *Linie im Sand*[ABR VI], *Person vergrößern* (SG 13), *Schild*, *Verschwommene Bewegung*[ABR VI], *Zielsicherer Schlag*

Blutlinie Drachenblutlinie

TAKTIK

Vor dem Kampf Vorr wirkt als Kampfvorbereitung auf sich *Spiegelbilder* und *Steinhaut*.

Im Kampf Vorr beginnt die meisten Konfrontationen mit seiner Odemwaffe, dann setzt er *Eiswand* und *Schwarze Tentakel* ein, um Fernkämpfer und Zauberkundige zu isolieren, damit er sich ganz auf Krieger und andere „mächtige" Bedrohungen konzentrieren kann. Sollte er

unter 150 TP reduziert werden, versucht er, sich mittels *Falsches Leben* oder *Vampirgriff* zu erholen.

Moral Vorr kämpft bis zum Tod.

Grundspielwerte Wenn Vorr sich nicht im Kampfrausch befindet, besitzt er die folgenden Spielwerte: **RK** 30, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 29, **TP** 225, **WIL** +12, **ZÄH** +21; **Nahkampf** *Zweihändige Axt +3,* +26/+21/+16/+11 (3W6+13/19–20/×3) oder Biss +17 (2W6+3), 2 Klauen +17 (2W6+3 plus Ergreifen); **ST** 25, **KO** 23; **KMB** +24 (Ringkampf +28); **KMV** 37; **Fertigkeiten** Klettern +15, Schwimmen +19

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 13, **KO** 29, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 15

GAB +16; **KMB** +27 (Ringkampf +31); **KMV** 38

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Heftiger Kampfrausch[ABR VI], Konzentrierter Schlag, Mächtiger Konzentrierter Schlag, Materialkomponentenlos zaubern, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Zweihändige Axt), Waffenfokus (Zweihändige Axt), Zusätzlicher Kampfrausch

Fertigkeiten Einschüchtern +21, Fliegen +0, Klettern +18, Schwimmen +22, Überlebenskunst +21, Wahrnehmung +21, Wissen (Adel) +16; **Volksmodifikatoren** Schwimmen +4

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Drachengestalt, Gestalt wechseln (Mensch, Mischgestalt und Grizzlybär; *Gestaltwechsel*), Lykanthropische Empathie (+4 bei Bären und Schreckensbären), Schnelle Bewegung

Sonstige Ausrüstung *Brustplatte +2*, *Zweihändige Axt +3*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +2*, *Gürtel der Körperkraft +2* (ST, KO), *Resistenzumhang +3*, *Schutzring +2*

ULFENWACHEN (2) — HG 16

EP je 76.800

Menschlicher (Ulfischer) Barbar (Unverwundbarer Wüter[EXP]) 17

N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

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

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 16, Auf dem Falschen Fuß 22 (+2 Ablenkung, +1 GE, -2 Kampfrausch, +5 Natürlich, +7 Rüstung)

TP 309 (17W12+153)

REF +9, **WIL** +14, **ZÄH** +21; +4 gegen Verzauberungen

Immunitäten Erschüttert, Verängstigt; **Resistenzen** Feuer 4, Besondere Ausdauer; **SR** 8/—; **Verteidigungsfähigkeiten** Bollwerk 50%, Unbeugsamer Wille

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m (9 m in Rüstung)

Nahkampf *Zweihänder der Blutung +1,* +26/+21/+16/+11 (2W6+11/19–20 plus 1 Blutung)

Fernkampf Wurfbeil +18 (1W6+7)

Besondere Angriffe Kampfrauschkräfte (Beschütztes Leben[EXP], Erneuerte Lebenskraft 4W8+8, Fleischwunde[EXP], Furchtlose Wut, Kein Entkommen, Komm und hol mich[EXP], Wachsame Kampfhaltung +3, Zügelloser Kampfrausch[EXP]), Mächtiger Kampfrausch (40 Runden/Tag)

TAKTIK

Vor dem Kampf Ulfenwachen trinken zur Vorbereitung ihre *Tränke: Rindenhaut*.

Im Kampf Die Ulfenwachen gehen direkt vor und prügeln mit Heftigem Angriff um sich, so sie können.

Moral Ulfenwachen kämpfen traditionell bis zum Tod. Sollten die SC aber die Einstellung der Ulfenwache zu Hilfsbereit geändert haben, ergeben sie sich stattdessen, wenn sie unter 21 TP reduziert werden.

Grundspielwerte Ohne Kampfrausch und Zaubertrank besitzt eine Ulfenwache die folgenden Spielwerte: **RK** 20, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 19; **TP** 241; **WIL** +11, **ZÄH** +17; **Nahkampf** *Zweihänder der Blutung +1,* +23/+18/+13/+8 (2W6+7/19–20 plus 1 Blutung); **Fernkampf** Wurfbeil +18 (1W6+4); **ST** 19, **KO** 18; **KMB** +21; **KMV** 34; **Fertigkeiten** Klettern +9, Schwimmen +7



VORR

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 12, **KO** 26, **IN** 8, **WE** 13, **CH** 10
GAB +17; **KMB** +24; **KMV** 35
Talente Ausdauer, Eiserner Wille, Gegenschlag, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kraft des Zorns[EXP], Unverwüstlich, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Waffenfokus (Zweihänder)
Fertigkeiten Akrobatik +8, Einschüchtern +19, Klettern +12, Motiv erkennen +14, Schwimmen +10, Wahrnehmung +14, Wissen (Adel) +10
Sprachen Gemeinsprache, Skald
Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung, Unermüdlicher Kampfrausch
Kampfausrüstung *Trank: Fliegen, Trank: Hast, Trank: Rindenhaut* (ZS 12); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenpanzer des Mittleren Bollweks +1, Zweihänder der Blutung +1*, Wurfbeile (5), *Gürtel der Riesenstärke +2, Resistenzumhang +3, Schutzring +2*

F4. Carrius' Zuflucht (HG 21)

Ein dicker, weicher Teppich bedeckt den Boden dieses großen Arbeitszimmers. Die Marmorwände sind mit makellosen Reliefs von Olivenbäumen und Löwen geschmückt.

Die Großfürsten verfügen über einen Schutzraum hinter dem Thron, in den sie sich vor Angreifern zurückziehen können – oder einfach auch wenn sie ein Arbeitszimmer benötigen, um ihre Gedanken vor einer Rede zu sammeln. Prinz Carrius – oder besser die sechs Geister, die ihn lenken – nutzt dieses Arbeitszimmer als privaten Thronsaal, wo man seine Selbstgespräche und Stimmungsschwankungen nicht sofort bemerkt, während der illusionäre Prinz für die Öffentlichkeit sichtbar ist.

Neben der in den Thronsaal führenden Haupttür gibt es eine kleinere Tür in der nordöstlichen Ecke (Mechanismus ausschalten SG 40), durch die man in weitere Büroräume und die kaiserlichen Gemächer gelangen kann.

Kreaturen: Prinz Carrius brütet hier unter dem Schutz zweier Ulfenwachen vor sich hin und überlegt, wie er am besten seine Macht über ganz Taldor sichern und schnell die letzten Vertrauten seiner Schwester aufspüren und unschädlich machen kann. Carrius selbst ist nicht daran interessiert, seinen Rettern Schaden zuzufügen, ja, er will auch nicht das Reich regieren, jedoch hat er in all diesen Angelegenheiten nichts mehr zu sagen – die mit seiner Seele verknüpften Legendengeister haben die absolute Kontrolle über ihn. Die folgende Konfrontation stellt einen grausam schwierigen Kampf dar, könnte aber auch anders ablaufen – sofern die SC über Panivars Notizen und den *Ring der Heimgerufenen Seele* verfügen, müssen sie nicht direkt gegen Carrius antreten, sondern können stattdessen die Geistebene in ihm betreten.

Der *Ring der Heimgerufenen Seele* kann benutzt werden, sobald der Träger sich innerhalb von 21 m zu Prinz Carrius befindet und um seinen wahren Aufenthaltsort weiß – der Ring ist zwar auf die Geistebene des Prinzen eingestimmt, muss sich aber zugleich noch auf seinen neuen Träger einstimmen. Dies erschafft an einem Punkt nach Wahl des Ringträgers einen Zugang, welchen nur von ihm gewählte Kreaturen sehen und nutzen können. Sofern die SC den Ring einsetzen, geht es in Bereich **G** weiter.

PRINZ CARRIUS **HG 20**
EP 307.200
TP 237 (siehe Seite 184)

ULFENWACHEN (2) **HG 16**
EP je 76.800
TP je 309 (siehe Seite 43)

Entwicklung: Töten die SC Prinz Carrius, werden die sechs Legendengeister sofort über den Äther verstreut. Die Fetzen seiner Seele reisen zurück zum Beinacker; aufgrund der umfassenden Schäden, welche der Kreis der Makellosen der Seele des Jungen angetan hat, kann der Prinz nicht erneut ins Leben zurückgeholt werden.

G. IM VERSTAND EINES KAISERS

Die physische Welt verblasst zu einem weißen Nebel. Als dieser sich lichtet, hat sich die Umgebung verändert. Marmorwände und weiche Samtteppiche sind einer runden Kammer mit rissigen Wänden und sechs Türen gewichen. In der Mitte des Raumes sitzt eine menschengroße Lumpenpuppe auf einem hölzernen Thron, deren Körper und Kleidung aus unterschiedlichen Materialien zusammengeflickt wurden. Sie ist zudem mit sechs verschiedenen Ketten gefesselt.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes, Die Ebenen oder Religion) gegen SG 30 identifiziert ein SC die Puppe als Prinz Carrius, wie er sich selbst und seine eigene Seele wahrnimmt. Seine Identität ist aber gegenwärtig derart unterdrückt, dass sein Avatar weder sprechen noch handeln kann – die Puppe zuckt nur zuweilen ein wenig und seufzt. Die sechs Türen im Raum führen auf die sechs Geistebenen, auf denen die Legendengeister der taldanischen Kaiser warten.

Jede der sechs unverschlossenen Türen unterscheidet sich leicht von den anderen und führt auf eine andere, isolierte Geistebene:

- **Feuertür:** Diese rote Marmortür ist mit springenden Flammen graviert. Sie führt zur sechsten Legende, Stavian I. (Bereich **G1**).
- **Schwerttür:** Diese Eisentür ist mit einem Krummsäbel markiert, von dessen Klinge Blut tropft. Sie führt zur fünften Legende, Kaiser Gennaris III. (Bereich **G2**).
- **Hafentür:** Diese blaue Marmortür ist mit einem Dreimaster unter vollen Segeln graviert. Sie führt zur zweiten Legende, Cyricas (Bereich **G3**).
- **Flüstertür:** Diese weiße Marmortür ist mit einer Kapuzengestalt graviert, welche einem anderen Mann ins Ohr flüstert. Sie führt zur vierten Legende, Beldam I. (Bereich **G4**).
- **Kronentür:** Diese Stahltür trägt als Zeichen eine auf dem Kopf stehende Rubinkrone. Sie führt zur dritten Legende, Kaiser Daronlyr dem Thronräuber (Bereich **G5**).
- **Löwentür:** Die goldene Tür ist mit einem brüllenden Löwen graviert. Sie führt zur ersten Legende, dem Ersten Kaiser Taldaris (Bereich **G6**).

In diesem letzten Abschnitt können die SC gegen die Legendengeister antreten, die Carrius kontrollieren, um den Prinzen von ihrem Einfluss zu befreien. Normalerweise würde der *Ring der Heimgerufenen Seele* seinem Nut-

zer gestatten die Geistebene ungehindert zu betreten und zu verlassen, allerdings macht die Dominanz der sechs Legendengeister ihre Grenzen dicht, so dass niemand sie mittels Zaubern wie *Geistebenenzugang* oder dem Ring verlassen kann, bis die Legenden zerstört wurden.

Da die SC sich in Carrius' Verstand aufhalten statt auf der physischen Ebene, gelten hier einige andere Bedingungen:

Beschleunigter Zeitablauf: Pro Stunde, welche die SC in Carrius' Geistebene verbringen, vergeht in der realen Welt nur 1 Minute.

Heilung: In der Hauptkammer wird die Heilung beschleunigt. Eine lebende Kreatur erlangt pro Stunde in diesem Raum Trefferpunkte in Höhe der Anzahl ihrer Trefferwürfel zurück. Heilzauber und -effekte sind zudem in der Hauptkammer stets maximiert.

Ausruhen: Wenn die SC sich in der Hauptkammer aufhalten, rasten sie mit höherem Tempo – jede Stunde an Rast in dieser Kammer entspricht 3 Stunden an normaler Rast außerhalb der Geistebene, so dass 2,5 Stunden an Rast in der Hauptkammer in etwa als 8stündige Rast zählen. Wer in der Hauptkammer acht Stunden lang ruht, wird behandelt wie nach einem vollen Tag der Rast.

G1. Die Feuertür (HG 18)

Diese rote Marmortür glüht von innen heraus und fühlt sich warm an. Die Oberfläche ist mit Bildern lodernder Flammen graviert. Aus den Flammen starren verborgene, gequälte Gesichter mit verzweifeltem Blick.

Dies ist das Reich von Stavian I., des Begründers seiner Linie und jenes Kaisers, der zum religiösen Pogrom gegen die Sarenrae-Kirche aufgerufen hat. Wenn die SC eintreten, lies das Folgende vor:

Das rote Glühen lodernder Flammen und umhertreibender Funken erhellt eine endlose Weite aus zusammenstürzenden und zerstörten Gebäuden. Eisenkäfige hängen von Gebäuden und Pfosten. In jedem befindet sich ein brennendes, zuckendes Skelett, das die Stangen mit verkohlten Fingerknochen umklammert und die Kiefer zu einem stummen Schmerzensschrei aufgerissen hat. Ab und an wird das Knistern der Flammen von einem leisen Schrei übertönt, der mehr an das Zischen eines Kessels als einen menschlichen Laut erinnert.

Die Skelette sind Teil dieser Gedankenebene und keine echten Kreaturen. Die SC erreichen nichts, wenn sie mit den Skeletten interagieren oder Käfige öffnen.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 können die SC jemanden sprechen und durch das Geröll krachen hören. Sollten sie den Geräuschen folgen oder sich einfach nur umsehen, stoßen sie auf Stavian I. bei der Arbeit.

Kreaturen: Man erinnert sich an Stavian I. als jenen Kaiser, welcher die Verehrung Sarenraes in Taldor verboten hat, glaubte er doch, ihre Gläubigen würden die feindliche qadirische Armee unterstützen. Die Geschichte beschreibt ihn als gläubigen Kaiser, welcher im Interesse des Landes gegen Ketzerei vorgegangen sei, auch wenn dies nicht ohne Blutvergießen möglich war. Die Pogrome, mit denen der Sarenraeglauben in Taldor ausradiert werden sollte, waren brutale Angelegenheiten – unschuldige Gläubige fielen ihnen ebenso zum Opfer wie Spione und Verräter, wurden doch alle miteinander hingerichtet. Auch erlaubte Stavian, dass mögliche feindliche Agenten gefoltert wurden, um an Informationen zu gelangen, und brannte er ganze Dörfer nieder, um „qadirische Loyalisten" von taldanischem Boden zu vertreiben. Trotz all dessen glaubt die Legende, in ihrem Tun gerechtfertigt gewesen zu sein. Stavian I. verkörpert die Ansicht, dass eine Nation philosophisch und religiös geeint sein muss, um stark zu bleiben, und er betrachtet die SC (insbesondere falls unter ihnen Sarenraegläubige sein sollten) als Ketzer, welche diese Einheit gefährden.

Der Legendengeist von Stavian I. sieht wie ein gutaussehender Taldani aus, wenn auch überlebensgroß und aus lebenden Flammen geformt. Mit widerhallender, vernünftiger Stimme erklärt er: „Alles, was ich tat, geschah zum Schutze Taldors. Könnt ihr nicht sehen, wie schwach unsere Nation gewesen ist? Der Kult der Dämmerblume hätte uns entzweigebrochen und dann hätte Qadira zugeschlagen. Was ist das? Noch mehr Ketzer! Ihr sollt als Beispiel für die anderen dienen!"

Obwohl die Legende einem toten Gott dient, genügt innerhalb der Geistebene ihr Glauben, um Stavian Zauber und andere göttliche Fähigkeiten zu verleihen und die Engel zu beschwören, welche an seiner Seite erscheinen.

Dieser Kampf besteht aus zwei Phasen:

Phase 1: Stavian greift die SC an, wobei er seine Inquisitorenfähigkeiten nutzt und Gebete an Abadar und Litaneien gegen die Dämmerblume im Kampf ausstößt. Sollte ein SC als Standard-Aktion Gebete an Sarenrae sprechen oder aus ihren heiligen Texten rezitieren und einen Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 30 ablegen, erhält Stavian I. für 1 Runde den Zustand Benommen.

Phase 2: Wird Stavian I. unter 140 TP reduziert, ruft er als Freie Aktion ein Gebet an Aroden. Als Antwort erscheinen zwei Astrale Devas. Die Engel konzentrieren sich darauf, den Kaiser zuerst zu heilen, bevor sie ihren Zorn gegen die „Ketzer" richten. Man kann ihnen mit Sarenraegebeten den Zustand Benommen verleihen (siehe Phase 1), allerdings muss dies gegen jeden separat erfolgen.

DIE LEGENDE VON KAISER STAVIAN I. **HG 17**

EP 102.400

Einzigartiger Großer Feuerelementar[MHB]-Inquisitor[EXP] des Aroden 15

RB Großer Externar (Elementar, Extraplanar, Feuer)

INI +14; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +33

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 24 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, -1 Größe, +5 Natürlich, +8 Rüstung)

TP 246 (23 TW; 15W8+8W10+131)

REF +16, **WIL** +20, **ZÄH** +20

Immunitäten wie Elementare, Feuer; **SR** 5/—; **Verteidigungsfähigkeiten** *Bewegungsfreiheit*, Standhaft; **ZR** 27

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf *Langschwert +2,* +36/+36/+31/+26/+21 (2W6+21/17–20) oder 2 Hiebe +28 (1W8+10 plus Verbrennen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Mächtiges Verderben (15 Runden/Tag), Richtspruch 5/Tag (2 zugleich), Schwachstelle ausnutzen, Stab der Ordnung (7 Runden, 2/Tag), Verbrennen (1W8 Feuer, SG 19)
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 15; Konzentration +22)
10/Tag — Hauch der Ordnung
Zauberähnliche Inquisitorenfähigkeiten (ZS 15; Konzentration +22)
Beliebig oft — Gesinnung entdecken
15 Runden/Tag — *Lügen erkennen*
Bekannte Inquisitorenzauber (ZS 15; Konzentration +22)
5. (4/Tag) — *Gerechte Macht*, *Mächtiger Befehl* (SG 22), *Wahrer Blick*, *Zauberresistenz*
4. (5/Tag) — *Bewegungsfreiheit*, *Göttliche Macht*, *Kritische Wunden heilen*, *Monster festhalten* (SG 21)
3. (7/Tag) — *Gerechte Kraft*[EXP] (SG 20), *Gleißendes Licht*, *Schärfen*, *Schwere Wunden heilen*, *Vergeltung*[EXP] (SG 20)
2. (7/Tag) — *Ehrfurchtgebietende Waffe*[EXP] (SG 19), *Gefühle besänftigen* (SG 19), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Person festhalten* (SG 19), *Teilweise Genesung*, *Waffe des Glaubens*
1. (7/Tag) — *Göttliche Gunst*, *Leichte Wunden heilen*, *Schild des Glaubens*, *Segnen*, *Unheil* (SG 18), *Zielsicherer Schlag*
0. (beliebig oft) — *Brandzeichen*[EXP] (SG 17), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Resistenz*, *Stabilisieren*, *Untote schwächen*
Domäne Ordnung

TAKTIK

Vor dem Kampf Stavians Legende steht in dieser Geistebene unter dem ständigen Effekt von *Wahrer Blick*, *Zauberresistenz*, *Bewegungsfreiheit*, *Göttliche Macht* und *Schärfen*. Sollte einer dieser Effekte gebannt werden, wird er 1W6 Runden später wieder aktiv.
Im Kampf Stavian setzt *Verderben* gegen den mächtigsten Gegner ein. Dieses Ziel greift er sodann gnadenlos an und nutzt Dranbleiben und Draufhauen, um am Ziel zu bleiben. Falls nötig, trinkt er einen *Trank: Fliegen*. Er nutzt seine Magie, um seine Trefferpunkte möglichst zahlreich zu halten.
Moral Stavian kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 16, **KO** 20, **IN** 13, **WE** 25, **CH** 15
GAB +19; **KMB** +35; **KMV** 45
Talente Ausguck[EXP], Ausmanövrieren[EXP], Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Dranbleiben, Dranbleiben und Draufhauen[EXP], Eiserner Wille, Folgen[EXP], Gemeinsame Gelegenheit[EXP], Genauer Schlag[EXP], Geschützter Zauberer[EXP], Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative[B], Verbesserter Eiserner Wille, Waffenfinesse[B], Waffenfokus (Langschwert)
Fertigkeiten Akrobatik +11 (Springen +19), Diplomatie +28, Einschüchtern +35, Entfesselungskunst +9, Klettern +21, Motiv erkennen +40, Schwimmen +14, Wahrnehmung +33, Wissen (Adel) +24, Wissen (Die Ebenen) +13, Wissen (Geschichte) +24
Sprachen Gemeinsprache, Ignal
Besondere Eigenschaften Durchdringender Blick +7, Einzelkämpfertaktik, Monsterkunde +7, Spuren lesen +7
Kampfausrüstung *Trank: Fliegen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Mithralbrustplatte +2*, *Langschwert +2*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +4*, *Schutzring +2*

ASTRALE DEVAS (2) **HG 14**
EP 38.400
TP 172

Entwicklung: Wird Stavians Legende getötet, rollt Donner über den Himmel und beginnt schwerer Regen zu fallen, welcher die Flammen löscht und den Rauch aus der Luft wäscht. Sowie die SC diese Geistebene verlassen, zerbröckelt die Feuertür.

G2. Die Schwerttür (HG 18)

Die Eisentür ist stumpf und trägt zahllose Kerben und Dellen. Von einem in die Tür eingelassenen Krummsäbel tropft ein beständiger Strom roten Blutes.

Hinter der Tür erstreckt sich ein gewaltiges Schlachtfeld auf einer felsigen Ebene, auf welcher sich Leichen und Sterbende stapeln. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte oder Lokales) gegen SG 25 kann ein SC das Schlachtfeld als die Pareschebene im westlichen Qadira identifizieren.

Schreie und Schmerzenslaute hallen über dieses elende Schlachtfeld. Die Luft ist erfüllt vom Summen der Fliegen und dem würgenden Gestank von verwesendem Fleisch. Auf dem blutgetränkten Boden stapeln sich die Leichen, dazwischen liegen Verwundete, die um Hilfe flehen – oder einen schnellen, gnädigen Tod. Hände zucken und Augen blinzeln inmitten der Leichenberge. Zwischen den Toten steht eine große, gepanzerte Gestalt in einem Kreis aus sechs blutverschmierten, in den Boden gerammten Krummsäbeln.

Dies ist das Territorium von Kaiser Gennaris III., welchen die Taldani unter seinem Beinamen „Der Eroberer“ als einen ihrer größten militärischen Anführer im Gedächtnis haben.

Kreaturen: Gennaris machte sich einen Namen als jener General, welcher viele Jahre lang auf qadirischem Boden gekämpft hatte. Als dritter in der Thronfolge hätte er nie damit gerechnet, zum Kaiser gekrönt zu werden, doch der Tod seiner beiden Brüder hatte zur Folge, dass er letztendlich als gestandener Mann den Thron bestieg. Schon wenige Jahre später kehrte er direkt an die Front zurück, um seine Truppen mit seinem Beispiel anzuführen und zu inspirieren. Mehrere Monate später kam er in einem qadirischen Hinterhalt um, so dass man sich seiner nun als Kriegsheld und Märtyrer erinnert.

Gennaris‘ Legende manifestiert sich als ein Geist des Gemetzels. Er ist der nie wankende Glaube, dass Krieg nötig ist zum Schutz der Freiheit eines Landes. Der Tod seiner Feinde belastet ihn schwer, dennoch ist Gennaris davon überzeugt, dass das Militär der einzige Schlüssel zum Überleben der Nation Taldor ist. Er betrachtet auch die SC als Bedrohung für die Sicherheit des Kaiserreiches – wenn er sie eintreffen sieht, deutet er auf sie und erklärt:

„Taldor ist eine Nation, die dank der Stärke ihrer Klingen überlebt oder fällt. Dies galt schon für Taldaris und auch an euren Händen klebt Blut. Das größte Versagen des Todes besteht aber darin, dass er immer nur einzelne Soldaten aufhalten kann, niemals eine Armee.“ Während er spricht, bewegen sich die Körper der Toten und Sterbenden zuckend auf

ihn zu und verbinden sich zu einer unförmigen, schlangenhaften Masse, welche sodann mit Gennaris verschmilzt.

Gennaris ist berühmt dafür, dass er sechs qadirische Generäle im Kampf Mann gegen Mann besiegt und als Trophäe jeweils das Schwert seines Gegners behalten hat. Diese sechs Schwerter sind in der Erinnerung des Volkes weitaus größer und gewaltiger; nun streifen sie aus eigener Kraft über das Schlachtfeld. Ihre schützende Energie beschirmt Gennaris vor körperlichem Schaden; jedes verleiht ihm einen kumulativen SR von 5/- anstelle der üblichen SR 10/Wuchtschaden und Magie eines Kriegsdieners. Jedes Schwert blockiert zudem bis zu 9 Zaubergrade an Zaubern, die Gennaris als Ziel hatten (wie *Zauber zurückwerfen*). Wird eines der Schwerter zerstört, verliert Genarris SR 5/- und kann nicht länger von der zauberabsorbierenden Kraft des Schwertes profitieren.

DIE SECHS KLINGEN (6) **HG 11**

EP je 12.800

Einzigartige Belebte Gegenstände (*MHB,* S. 31)
N Großes Konstrukt
INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung -5

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 17 (+5 GE, –1 Größe, +8 Natürlich)
TP je 101 (13W10+30)
REF +9, **WIL** –1, **ZÄH** +4
Immunitäten wie Konstrukte; **Verteidigungsfähigkeiten** Härte 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (unbeholfen)
Nahkampf Hieb +21 (2W6+13)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 20, **KO** —, **IN** —, **WE** 1, **CH** 1
GAB +13; **KMB** +23; **KMV** 38
Fertigkeiten Fliegen –5

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schützende Klinge (ÜF) Jedes Schwert verleiht Kaiser Gennaris kumulative SR 5/—. Reduziere diese SR entsprechend, wenn ein Schwert zerstört wird.
Zauberabsorption (ÜF) Jedes Schwert wehrt bis zu 9 Grade an Zaubern ab, die auf Gennaris gewirkt werden (wie *Zauber zurückwerfen*). Diese Zauber werden unterbrochen, aber nicht reflektiert. Ein Schwert kann nicht nur einen Teil eines Zaubers blockieren; sollte es nicht über genug Grade verfügen, um einen Zauber zu blockieren, muss ein anderes Schwert stattdessen den ganzen Zauber abwehren. Diese Fähigkeit erneuert sich nach 12 Stunden.



LEGENDENGEIST VON KAISER GENNARIS III.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 2
Kapitel 4 Das Auge des Löwen
Kapitel 5 Der Erste Löwe
Kapitel 6 Der Löwenthron
Hintergrund
Teil 1 Der Tod der Erbin
Teil 2 Das Ende des Kreises
Teil 3 Granitmauern
Fortführung der Kampagne
NSC
Kaiserliche Legenden
Regionalbeschreibungen
Die Klingen des Löwen
Die Ulfenwache
Bestiarium

DIE LEGENDE VON KAISER GENNARIS III. **HG 16**

EP 76.800

Kriegsdiener-Variante (*MHB IV,* S. 165)

TP 207

VERTEIDIGUNG

SR 30/—

Entwicklung: Wird Gennaris' Legende getötet, kommen die zuckenden Leichen zur Ruhe und versinken im Boden. Nach einigen Herzschlägen wächst frisches Gras auf dem Schlachtfeld, das sich sacht im Wind wiegt. Sowie die SC diese Geistebene verlassen, zerbröckelt die Schwerttür.

G3. Die Hafentür (HG 17)

Diese schmale, rechteckige Tür besteht aus Marmor in verschiedenen Blautönen. Oben ist sie sehr hell, beinahe weiß, und verdunkelt sich zu einem dunklen Azurblau in Bodennähe. In die Tür ist das Bild eines Dreimasters eingraviert.

Auf der anderen Seite der Tür liegt ein feuchter Dschungel. Die SC spüren die anhaftende Feuchtigkeit des Dschungels, hören das Summen der Insekten und riechen die faulige, modrige Vegetation.

Ein dichter Dschungel erstreckt sich jenseits der Tür. In strahlendes Grün gehüllte Bäume ragen weit in den Himmel hoch, während lähmende Feuchtigkeit und summende Insekten die Luft füllen. Das Kreischen tropischer Vögel hallt in der Ferne wieder. Das Summen der Insekten dient als ständiger Hintergrund und helle, bunte Blumen lugen durch das Blätterwerk.

Eine tiefe, krächzende Stimme scheint von überall herzukommen: „So… ihr wollt den Jäger jagen, eh? Wunderbar! Dann findet mich und ich werde euch die Güte eines schnellen Todes schenken."

Kreaturen: Dies ist die Domäne von Cyricas, einem Entdecker, welcher viele Expeditionen in fremde Nationen geführt hat. Er wurde für sein Dogma bekannt, dass der Geist die Schwäche des Körpers überwinden könne – dies hat ihm seiner Ansicht nach geholfen, in seiner Kindheit eine Krankheit zu überwinden und Größe zu erlangen. Zu seiner Zeit hat er viele der damaligen Besitzungen Taldors im Mwangibecken erobert, ehe er schließlich vom Gorillakönig getötet wurde. Seine Leiche wurde nie nach Taldor heimgebracht, doch dort erinnert man sich an ihn als mutigen Entdecker, welcher seinem Land Reichtum und natürliche Ressourcen gebracht hat.

Cyricas' Legende spiegelt den Mythos eines Taldani wieder, welcher mit der Eleganz und Leichtigkeit eines Einheimischen fremde Länder bereist. Trotz seines Wagemutes erinnert man sich an Cyricas zudem als einen der freundlichsten Kaiser.

Dieser Kampf verläuft in drei Phasen:

Phase 1: Die SC müssen Cyricas im Dschungel aufspüren. Cyricas Spur ist schwer zu folgen und erfordert drei erfolgreiche Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst oder Wahrnehmung gegen SG 30 am Stück. Gelingen den SC alle drei Fertigkeitswürfe, krächzt Cyricas: „Ah, würdige Gegner." Er tritt aus dem Blattwerk hervor und befiehlt Mordal, einem Geisterabbild seines Affentiergefährten zu Lebzeiten, anzugreifen.

Sollte den SC einer der drei Fertigkeitswürfe misslingen, so greift Cyricas sie aus einem 18 m entfernten Hinterhalt an und wird sein erster Angriff automatisch als Kritische Bedrohung behandelt. Dann lässt er Mordal angreifen und unterstützt ihn.

Phase 2: Wird Cyricas auf 0 TP reduziert, verwandeln er und sein Tiergefährte sich in leuchtende Irrlichter. Diese schießen durch den Dschungel und führen die SC aus dem Unterholz in einen großen Sumpf.

Der Dschungel endet am Rand eines weiten, stinkenden Sumpfes. Sumpfgaswolken verbergen den Nachthimmel, welcher schwach grünlich leuchtet. Der Boden ist klebrig und schlammig. Hügelchen ragen wie zusammengesunkene Trunkenbolde aus dem Matsch.

Zum Überqueren des Sumpfes ist ein Fertigkeitswurf für Akrobatik, Schwimmen oder Überlebenskunst gegen SG 30 oder eine Bewegungsrate für Fliegen erforderlich. Ein misslungener Fertigkeitswurf setzt die Charaktere Blutegeln aus, welche 1W3 Punkte Konstitutionsschaden verursachen.

Phase 3: Cyricas' Lichtfunke fliegt weiterhin durch den dichten Urwald, der schließlich in den Thronsaal des Kaiserlichen Palastes von Taldor mündet. Cyricas steht mit hängenden Schultern vor dem Podest. Nach einem Moment wendet er sich den SC zu und erklärt mit bedrücktem Tonfall: „Ich vermisse es sehr, wisst ihr – das Reisen, die Abenteuer, die Annehmlichkeiten des Zuhauses. Das Leben. Und es liegt einfach nicht in meiner Natur, aufzugeben, was ich will." Er dreht sich noch ein Mal um, um sehnsüchtig den Thron anzublicken.

Letztendlich erinnert man sich an Cyricas als freundlichen, gutherzigen Mann. Daher kann er möglicherweise überredet werden, die Geistebene zu verlassen, während er zum Nachdenken innehält. Er ist zu Beginn der Begegnung den SC gegenüber Unfreundlich eingestellt, doch sollte seine Einstellung zu Hilfsbereit verändert werden, seufzt er und gibt zu: „Vielleicht… vielleicht aber geht es nicht darum, was ich will."

Sollte seine Einstellung zu Feindselig verschlechtert werden oder er attackiert werden, so kämpft er hartnäckig. Im „zivilisierten" Thronsaal von Taldor besitzt er wieder seine volle Gesundheit, ihm fehlt aber Mordal.

DIE LEGENDE VON KAISER CYRICAS **HG 17**

EP 102.400

Einzigartiger Menschlicher Fürst der Tiere[MHB III]-Raufbold (Kind der Wildnis[ABR VI]

CG Mittelgroßer Externar (Einheimischer, Gestaltwandler, Humanoider, Mensch)

INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 16, Auf dem Falschen Fuß 22 (+4 Ausweichen, +4 GE, +3 Natürlich, +9 Rüstung)

TP 200 (16W10+80)

REF +18, **WIL** +14, **ZÄH** +18

SR 10/Silber

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +29/+24/+19/+14 (2W8+11) oder Waffenloser Schlaghagel +27/+27/+22/+22/+17/+17/+12 (2W8+11)

Fernkampf *Wurfspeer +1*, +23 (1W6+7)
Besondere Angriffe K.O. 3/Tag (SG 24), Kriegerische Anpassungsfähigkeit 11/Tag, Manövertraining (Ringkampf +4, Ansturm +3, Zu-Fall-bringen +2, Entwaffnen +1), Raufboldschlag (Böses, Kaltes Eisen, Magisch, Silber), Raufboldschlaghagel, Wuchtiger Schlag, Zerreißen (2 Klauen +29, 1W4+11)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16; Konzentration +18)
Immer — *Mit Tieren sprechen* (nur Affen)
Beliebig oft — *Tier bezaubern* (nur Affen, SG 13)

TAKTIK

Vor dem Kampf Cyricas' Legende profitiert von den ständigen Zaubereffekten *Heldentum* und *Mächtige Magische Fänge +5*.
Im Kampf Cyricas springt in den Kampf, nutzt Schlaghagel, trinkt seinen *Trank: Person vergrößern* und den *Trank: Hast*, sowie er dazu Gelegenheit hat.
Moral Cyricas bietet gefallenen Gegnern Gnade an, kämpft selbst aber bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 18, **KO** 18, **IN** 14, **WE** 16, **CH** 14
GAB +16; **KMB** +24 (Ringkampf +32, Ansturm +27, Zu-Fall-bringen +26, Entwaffnen +25); **KMV** 40 (44 gegen Ringkampf, 43 gegen Ansturm, 42 gegen Zu-Fall-bringen, 41 gegen Entwaffnen)
Talente Ausdauer, Ausweichen, Defensive Kampfweise, Dranbleiben, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Prügelstil[ABR VI], Prügelsturmangriff[ABR VI], Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Waffenloser Schlag
Fertigkeiten Akrobatik +17, Bluffen +4, Diplomatie +19, Einschüchtern +17, Entfesselungskunst +17, Fliegen +4, Heilkunde +13, Heimlichkeit +4, Klettern +19, Mit Tieren umgehen +19, Motiv erkennen +18, Reiten +4, Schätzen +4, Schwimmen +19, Überlebenskunst +15, Verkleiden +4, Wahrnehmung +18
Sprachen Celestisch, Gemeinsprache, Polyglott
Besondere Eigenschaften Gelernte Plänklertricks (Jagdtrick [Vorsichtiges Aufstehen], Jagdtrick [Hirschsprung]), Gestalt wechseln (Affe; *Gestaltwandel*), Heimlichkeit im Unterholz +4, Kampfausbildung, Manövertraining, Schlägerschläue, Spontane Plänklertricks
Ausrüstung *Celestische Rüstung*, *Wurfspeer +1*, *Lauf- und Springstiefel*, *Resistenzumhang +4*, *Fibel des Schwarmbanns*[ARK]

MORDAL **HG —**

Affen-Tiergefährte
N Großes Tier
INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 22 (+5 GE, –1 Größe, +13 Natürlich)
TP 132 (13W8+52)
REF +13, **WIL** +5, **ZÄH** +11; Moralbonus von +4 gegen Bezauberung)
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m
Nahkampf Biss +16 (1W6+8), 2 Klauen +16 (1W6+8)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 20, **KO** 16, **IN** 3, **WE** 12, **CH** 7
GAB +9; **KMB** +18 (Ringkampf +22); **KMV** 33 (35 gegen Ringkampf)
Talente Abhärtung, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Mächtiger Ringkampf, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag
Tricks Arbeiten, Bei Fuß gehen, Beliebigen Gegner angreifen, Bringen, Suchen, Verteidigen, Wachen, Zurückziehen
Fertigkeiten Einschüchtern +3, Entfesselungskunst +8, Klettern +16, Wahrnehmung +9

Entwicklung: Wird Cyricas' Legende getötet oder überredet, freiwillig zu gehen, verändert sich der Thronsaal zu einem Kinderschlafzimmer voller Bücher, Blumen und Arzneien. Sowie die SC diese Geistebene verlassen, zerbröckelt die Hafentür.

G4. Die Flüstertür (HG 16)

Diese weiße Marmortür ist von einer in Bewegung befindlichen Schicht silbernen Nebels bedeckt. In den Marmor ist das Bild einer Gestalt in einem Kapuzenmantel graviert, welche mit der Hand ihr Gesicht verdeckt, während sie in das Ohr eines anderen Mannes flüstert.

Dies ist das Reich von Beldam I., des Nachfolgers von Cydonus III. Er manifestiert sich in einer Ratskammer umringt von wispernden, intrigierenden Adeligen.

In der Mitte dieses großen Versammlungsraumes steht ein polierter Holztisch. Konturenlose Gestalten stehen am Rand des Raumes jenseits eines Ringes aus Marmorbüsten; die schattenhaften Gestalten sind in ständiger Bewegung und unablässig am Flüstern.

Der Tisch ist von Stühlen umringt, von denen nur einer besetzt ist. Der Mann auf dem Stuhl ist dick und blass. Er hat dichtes, schwarzes Haar. Seine Handflächen sind gegen die Tischplatte gepresst, seine Stirn liegt in Sorgenfalten und sein Blick huscht hin und her zwischen sechs Bechern, die auf dem Tisch stehen.

Cydonus III. wurde von adeligen Verschwörern ermordet, welche der Ansicht waren, dass der Kaiser Misswirtschaft mit den Finanzen des Reiches trieb. Beldam wurde als ehrlicher und zuverlässiger Nachfolger betrachtet und ging als vorsichtig und sparsam in die Geschichte ein. In Wahrheit aber lebte er unter den ständigen Blicken derselben adeligen Verschwörer und wusste, dass ihn dasselbe Schicksal ereilen würde wie seinen Vorgänger, sollte er keine verlässliche Marionette sein. Nach außen trat er als gewissenhafter und umgänglicher Herrscher auf und regierte zumindest vorübergehend mit äußerster Sparsamkeit. Zugleich war er stark paranoid. Er sicherte seine Position mittels Erpressung, um rebellische Adelige im Griff zu halten, und vergiftete jene, die sich seiner Kontrolle entzogen.

Kreaturen: Beldam sitzt am Tisch und überlegt, welchen Becher er vergiftet hat. Wenn die SC nähertreten, denkt er gerade laut: „Guter Wein macht nur selten vorsichtig, aber ich müsste die Ausnahme gefunden haben. Ohje. Ich würde wirklich ungern seine Gemahlin vergiften…" Sollten die SC sich bemerkbar machen, etwa indem sie miteinander sprechen oder Beldam ansprechen, blickt er mit einem erschrockenen Laut auf, fasst sich aber rasch und wendet sich an die „Diener"

– er erklärt ihnen, dass er einen Berater vergiften wolle, der gegen ihn intrigiere, aber nicht mehr wisse, in welchen der Becher er das Gift geschüttet hätte. Zu allem Überfluss seien die Becher auch noch besonders gegen Zauber wie *Gift entdecken*, *Vorahnung* oder *Weissagung* geschützt. Auf der anderen Seite will Beldam das Gift (und den guten Wein) auch nicht einfach wegschütten, da er glaubt, gegen diesen Verschwörer vorgehen zu müssen, wenn er den morgigen Tag noch erleben will, und ihn seine Gifte schon immer beschützt haben. Er verspürt eine gewisse Schuld hinsichtlich der Männer, die er getötet hat, rechtfertigt seine grimmen Taten aber letztendlich damit, dass sie zum Wohl Taldors erfolgt seien. Falls die SC Beldam zu überzeugen versuchen, dass er Carrius verlässt, äußert er ähnliches Bedauern, dass er von dem Jungen Besitz ergreifen muss. „Während meiner Zeit als Kaiser habe ich eine harte, bittere Lektion gelernt: Manchmal sind Opfer notwendig, damit ein Königreich gedeihen kann. Manchmal kann Gewalt den Frieden im Land wahren." Er beabsichtigt, hier zu bleiben und sich weiterhin gegen den Verrat seiner Anhänger zu wappnen. Die SC können Beldam nicht dazu bringen, freiwillig von Carrius abzulassen; er fürchtet allerdings am stärksten seinen vergifteten Becher und ist durch diesen auch verwundbar.

Vor Beldam stehen sechs Becher. Jeder besteht aus einem anderen Material und weist ein anderes Design auf. Von Beldam aus gesehen handelt es sich – von links nach rechts – um folgende Becher:

- Ein goldener Becher mit Muschelmuster und strahlenden Rubinen
- Ein silberner Becher mit eingravierten Drachen und Smaragden
- Ein goldener Becher mit eingravierten Pferdegreifen und rosa Perlen
- Ein Kupferbecher mit einem eingravierten Adler (keine Edelsteine)
- Ein silberner Becher mit einem eingravierten Einhorn und rosa Diamanten
- Ein Platinbecher mit einer eingravierten Naga und Jadestücken

Mit Fertigkeitswürfen für Bluffen, Diplomatie, Wissen (Adel) oder Wissen (Natur) gegen SG 30 können die SC aus Beldam Hinweise herauskitzeln. Jeder Versuch, den ängstlichen Großfürsten einzuschüchtern, ist ein automatischer Fehlschlag. Kein SC kann zwei Mal einen Wurf für dieselbe Fertigkeit ablegen. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf, erfahren die SC einen neuen Hinweis in der folgenden Reihenfolge. Scheitern sie drei Mal, erklärt Beldam, dass er Bauern keine weiteren Fragen mehr beantworte und nun wissen wolle, welcher Becher vergiftet ist.

- „Der Giftbecher steht entweder neben einem silbernen Becher oder dem Platinbecher."
- „Sollte der Giftbecher keine Schuppen besitzen, hat er Hufe."
- „Ich weiß, dass ich den Nagabecher nicht vergiftet habe. Viel zu offensichtlich."
- „Wenn der Giftbecher Federn besitzt, dann steht er genau zwei Becher rechts von einem goldenen Becher."

Mit einem Fertigkeitswurf für Bluffen gegen SG 35 kann ein SC vorsätzlich auf den falschen Becher weisen. Alternativ kann ein SC einen zweiten Becher mit einem Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen SG 35 vergiften, dies erfordert aber dennoch zusätzlich von diesem SC einen Fertigkeitswurf für Bluffen gegen SG 35.

Das Gift ist im Becher mit dem Pferdegreifen. Egal welchen Becher die SC identifizieren, Beldam glaubt ihnen und erklärt: „Ich sehe, dass ihr wirklich auf meiner Seite seid. Es gibt nur wenige, denen ich trauen kann."

Sobald die SC einen Becher gewählt haben oder gehen wollen, dann lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Die Nebel und Schatten im Raum wirbeln umher und etwas ergreift eure Körper. Einen Moment später sitzt ihr rund um den langen, dunklen Tisch gekleidet in Mode und Schmuck, wie man sie seit Jahrhunderten nicht mehr trägt. Vor jedem steht ein Kelch und am Kopf des Tisches hebt Beldam gerade seinen eigenen Becher. „Auf Taldor, möge das Reich lange Frieden kennen!"

Die SC sitzen auf den Plätzen von Beldams fünf Beratern (sollte die Gruppe aus mehr als fünf Spielern bestehen, so wähle zufällig aus, welche abseits stehen müssen; sollten es weniger sein, so werden die freien Plätze von den Schattengestalten am Rand des Raumes besetzt). Der Giftbecher wird zufällig vor einem der Anwesenden am Tisch platziert, Beldam ausgenommen. Ausnahme: Sollte ein SC den Giftbecher identifiziert, Beldam darüber angelogen, beim Wurf für Bluffen aber versagt haben, so steht der Giftbecher vor ihm. Sollte der Wurf für Bluffen dagegen gelungen sein, steht der Giftbecher stattdessen vor Beldam. Die SC können ihre Plätze erst verlassen, wenn alle Becher geleert wurden.

Der Giftbecher generiert einen *Vergiften*-Effekt, der 1W3 Punkte KO-Schaden pro Runde für 6 Runden verursacht (ZÄH, SG 20, keine Wirkung). Bei Beldam wirkt das Gift sofort tödlich. Sollte Beldam die Begegnung überleben, werden die SC aus dem Raum geworfen, können ihn aber erneut betreten und sich noch ein Mal dem Rätsel stellen. Sieht man von Beldams Empfindlichkeit gegenüber Gift ab, besteht seine Legende aus Nebeln, Schatten und giftigen Flüssigkeiten, was ihn gegen fast alle Waffen und Zauber immun macht.

Es gibt aber noch eine weitaus einfachere Lösung, um Beldam los zu werden: Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 35 kann ein SC sich erinnern, dass Beldam



GIFTBECHER

trotz all seiner Paranoia und Vorkehrungen letztendlich durch die Hand seiner nicht minder nervösen Frau zu Tode kam, die er erschreckte und die ihn daraufhin mit einer Marmorbüste erschlug. Sofern ein SC eine der Marmorbüsten am Rand des Raumes mit einem Stärkewurf gegen SG 15 anheben und dann Beldan damit hinterrücks (Heimlichkeit SG 30) schlagen kann, so tötet ihn dies augenblicklich.

Entwicklung: Wird Beldams Legende vergiftet, wirken die wispernden Schatten zunehmend weniger bösartiger und erlangen dafür zunehmend mehr Konturen, bis sie sich schließlich in nervös wirkende Männer und Frauen verwandeln. Sobald die SC diese Geistebene verlassen, zerbröckelt die Flüstertür.

Belohnung: Belohne die SC mit 76.800 EP, wenn sie Beldam austricksen oder töten.

G5. Die Kronentür (HG 19)

Diese polierte Stahltür ist mit dem Abbild einer auf dem Kopf stehenden Krone graviert. In die Krone ist ein einzelner, tränenförmiger Rubin eingesetzt, welcher an einen Bluttropfen erinnert.

Hinter der Tür erscheint ein Thronsaal – er ist mit jenem im Kaiserlichen Palast identisch, den die SC erst vor kurzem durchquert haben, wenn auch bescheidener eingerichtet. Die Wände sind nicht verspiegelt und der Thron ist ein kleinerer, goldbesetzter und mit Fellen bedeckter Stuhl anstelle des prächtigen Möbelstücks heutiger Tage. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 30 kann ein SC den Stil des Thronsaales auf eine Zeit vor etwa 1.000 Jahren festlegen. Dies ist das Reich von Kaiser Daronlyr XII. dem Usurpator.

Diese mentale Nachbildung des Thronsaales hüllt ihn in längere Schatten und tiefere Rottöne als dies im Original der Fall gewesen ist. Felle hängen über einem vergoldeten Thron, auf dem eine zusammengesunkene Gestalt hockt. Aus einer Wunde in ihrer Brust quillt immer noch Blut und nährt einen kleinen Strom, der durch den Raum fließt. Neben dem Thron steht ein hochgewachsener Taldani, welcher sich gerade umdreht und in den Thronsaal blickt, während er sich die Krone aufs Haupt setzt. Vor ihm knien Dutzende kräftige Ulfenkrieger.

Vor über eintausend Jahren wurde Daronlyr Kaiser von Taldor, indem er seinen Vetter, den amtierenden Großfürsten Parmain V. tötete. Aus zugleich nationalem Interesse und eigener Eitelkeit heraus hatte Daronlyr zuvor Jahre damit verbracht, den Senat zu lenken, auf dass dieser die unfähige Herrschaft seines Vetters umging oder abmilderte, ehe er sich schließlich gegen den Großfürsten verschwor. Letztendlich zog er während einer Audienz sein Schwert. Die Ulfenwache eilte herbei, um den Kaiser zu beschützen, doch Daronlyr konnte sie abwehren, während er regelrecht eine lange Liste herunterbetete, wo sein Vetter überall versagt und fehlerhafte Entscheidungen getroffen hatte. Als Daronlyr schließlich seine Klinge durch Parmains Brust stieß und die *Krone des Erstgeborenen* ergriff, brachen die Ulfenwachen ihren Angriff ab und sanken vor ihm auf die Knie. Daronlyr beanspruchte den Thron für sich und die Ulfengarde verteidigte ihn treu über Jahrzehnte hinweg bis zum Tag seines Todes.

Daronlyr war als fähiger, inspirierender Redner und listiger Anführer bekannt. Auch wenn die Ulfenwache sich anfänglich aufgrund seines Kampfkönnens auf seine Seite gestellt hatte, blieb sie ihm gegenüber loyal dank seiner Anführerfähigkeiten. Daronlyr glaubt, er könne Taldor noch immer inspirieren und verspürt nicht den Wunsch, Carrius bei dieser schweren Aufgabe allein zu lassen.

Kreaturen: Wenn die SC sich Daronlyr nähern, lächelt er und wischt das Blut von seiner Klinge. „Für den Fähigen sind Klingen keine größere Gefahr als armselig geschwungene Holzknüppel. Ich kommandiere eintausend Mann, die bereit sind, auf meinen Befehl zu sterben. Verfügt euer Möchtegern-Kaiser über derart treue Gefolgsleute? Tut ihr es?“

Fordern die SC Daronlyr zum Gehen auf oder fordern sie ihn heraus oder greifen ihn an, so lacht der Legendengeist nur. Gemäß seinen Worten ist Daronlyrs Legende unantastbar für Waffen und Zauber. Stattdessen verlässt Daronlyr sich auf seine Ulfenwache, welche zugleich sein Anker in der Welt und seine einzige Verwundbarkeit ist.

Im Thronsaal halten sich drei Mal so viele Ulfenkrieger wie SC auf und jeder ist bereit, Daronlyr mit seinem Leben zu verteidigen. Daronlyr bietet den SC eine Chance an, die Ulfenwache mit einer Zurschaustellung ihrer Kampfkunst, einer leidenschaftlichen Rede oder anderen Methode ihrer Wahl zu beeindrucken. Jeder SC hat eine Gelegenheit, so viele Ulfenwachen für sich zu gewinnen, wie es ihm möglich ist, ehe Daronlyr den übrigen, ihm noch treuen Leibwächtern befiehlt, die Eindringlinge zu töten.

Diese Prüfung sollte in Form einer Reihe von Fertigkeitswürfen erfolgen. Die SC können aber durchaus kreativ werden, wie sie die Ulfenwachen beeindrucken wollen. Maximal ein SC kann beim Fertigkeitswurf eines anderen SC unterstützend tätig werden. Die Loyalität der Ulfenwachen erzeugt einen Malus von -4 auf jeden Fertigkeitswurf der SC. Du kannst den SC Situationsboni für besonders beeindruckende Waffen, Zurschaustellung von Können (insbesondere Einschüchtern), Illusionszauber, die Beherrschung der Sprache Skald oder Geschichten über ihre eigenen Erlebnisse zukommen lassen; ermutige die SC bei ihren Präsentationen kreativ zu sein, damit sie Boni erlangen. Die Fertigkeiten und SG für diese Aufgabe entsprechen jenen, mit denen man die Einstellung der Ulfenwache in der realen Welt verändern kann:

Fertigkeit	SG
Überlebenskunst	25
Einschüchtern	30
Wissen (Geschichte)	30
Diplomatie	34
Bluffen	38

Wachen für sich gewinnen: Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf gewinnt die Loyalität einer Wache. Pro 5 Punkte, um welche das Ergebnis den SG übertrifft, gewinnt der SC eine weitere Wache für sich. Im Falle einer Natürlichen 1 verliert der SC die Loyalität einer Wache und erlangt keine weiteren Anhänger. Im Falle einer Natürlichen 20 erlangt der SC die Treue einer zusätzlichen Wache. Sollten die SC mehr als zwei Drittel der Wachen für sich gewinnen können, so greifen die erzürnten Krieger Daronlyr an und hacken ihn in Stücke.

Alternativ können die SC augenblicklich Daronlyr aller Ulfenwachen berauben, sofern sie seinen Vorgänger von den Toten zurückholen – wird der noch auf dem Thorn zusammengesunkene Parmain V. ins Leben zurückgeholt, greifen die Ulfenwachen Daronlyr an und reißen ihn in Stücke.

Fehlschlag: Schaffen es die SC nicht, genug Wachen für sich zu gewinnen, so lächelt Daronlyr und erklärt: „Ihre Treue gilt der Krone und dem Mann, der sie trägt. Vielleicht versteht ihr nun, dass Loyalität gegenüber hohen Idealen nur eine kindische Fantasie ist.“ Jeder SC wird von jeweils einer Ulfenwache angegriffen, während die anderen Wachen ihre Kollegen anfeuern.

ULFENWACHE **HG 16**

EP je 76.800

TP je 309 (siehe Seite 149)

Entwicklung: Stirbt Daronlyr, normalisiert sich der Raum – die tiefen Schatten schwinden und die Rottöne wirken weniger blutig. Die Felle zerfallen zu Staub und das vom Thron herabtropfende Blut versickert im Boden, ohne Spuren zu hinterlassen. Sowie die SC diese Geistebene verlassen, zerbröckelt die Kronentür.

Belohnung: Belohne die SC mit 204.800 EP, egal wie erfolgreich sie dabei waren, die Ulfenwache für sich zu gewinnen, oder wie viele Wachen sie bekämpfen mussten.

G6. Die Löwentür (HG 20)

Diese Bogentür scheint aus solidem Gold zu bestehen. Mittig trägt sie das Abbild eines auf den Hinterbeinen aufgerichteten Löwen, dessen Maul in stillem Brüllen aufgerissen ist.

Hinter dieser Tür liegt eine idealisierte Version Taldors aus alter Zeit, wie sich die meisten Bürger das Land vorstellen:

Goldene Getreidefelder, in denen der Wind für Wellen sorgt, als wäre es ein Ozean, reichen so weit das Auge sehen kann, bis sie am Horizont auf majestätische Berge stoßen. Knochenweiße Ruinen ragen kreuz und quer aus der Landschaft. Auf einer zerbrochenen Säule steht eine heroische Gestalt, hinter welcher die Sonne in der Ferne versinkt.

Die letzte Tür führt in die Geistebene des Legendengeistes von Taldaris. Auch wenn die SC den echten Taldaris getroffen haben - einen weitaus älteren, weiseren und bescheideneren Mann, als jemals einer Taldor regiert hat -, so ist sein Legendengeist die Repräsentation dessen, wie sein Reich sich an ihn erinnert: listig, furchtlos, stark und in erster Linie willens, Taldor zur Weltherrschaft zu führen. Wenn die SC näherkommen, brütet er laut vor sich hin: „In nur einem Leben schmiedete ich zerstrittene Kinder zu einem Weltreich der Menschen. Und was macht ihr mit meinem Vermächtnis?! Wieder sehe ich nur dümmliche, angeberische Kinder, welche glauben, ihnen stünde alles zu, ohne einen Handschlag zu tun, während sie streiten und einander Dolche in die Rücken bohren. Taldor braucht mich nun mehr als jemals zuvor. Und ich werde bleiben, egal wie hoch der Preis ist.“ Während er spricht, kommt ein elefantengroßer Löwe hinter den Ruinen hervorgepirscht, dessen sechs Augen und goldene Mähne im Sonnenlicht glühen – der legendäre Grogisant!

Kreaturen: Dieser Taldaris ist nur eine Repräsentation; ein astraler Fußabdruck, den die SC wahrscheinlich im Rahmen ihres Besuches in Axis im 5. Kapitel selbst gesehen haben. Im Gegensatz zum wahren Taldaris ist der Legendengeist absolut von der taldanischen Überlegenheit in allen Dingen und Fragen überzeugt und dass die Götter selbst ihn damit beauftragt hätten, die Welt zu einen und zu beherrschen. Dazu kommt ein schon arroganter Glaube an die Überlegenheit der militärischen und persönlichen Stärke. Ironischerweise verkörpert der zweidimensionale Heldenmythos, welchen die Taldani um den Reichsgründer herum gesponnen haben, nun viele Wesenszüge, die der echte Taldaris stets verabscheut hat – Sturheit, vorsätzliche Ignoranz und Arroganz.

Taldaris und der Grogrisant springen in den Kampf, allerdings ist die Legende des Ersten Kaisers nicht bar aller Vernunft. Die SC können ihn zum Wortgefecht[ABR VIII] herausfordern und jede Runde auf ihre Standard-Aktionen verzichten, um zu versuchen, zu ihm durchzudringen. Taldaris hat einen Durchsetzungskraftvorrat von 60 und 3 Vorteile aufgrund seines starken Rufes. Er hat ein Vorurteil gegen Irreführen und Verhöhnen (-2), ein starkes Vorurteil gegen Gewitztheit und Schmeichelei (-5), sowie ein Vorurteil gegenüber Emotionalen Ansprachen und Logik (+2), sowie ein starkes Vorurteil gegenüber Allegorien (+5). Jede der folgenden möglichen Taten der SC im bisherigen Verlauf der Kampagne verschafft ihnen einen Vorteil: Eutropia ins Leben zurückgeholt, den wahren Taldaris in Axis getroffen, die beschädigte Legende des Taldaris auf der Astralebene untersucht. Um sich an einem Wortgefecht zu beteiligen, muss ein SC jeden Zug eine Standard-Aktion aufwenden; Antworten (seien es Taldaris‘ Antworten oder eigene Antworten im selben Durchgang) sind Freie Aktionen.

Wird Taldaris auf 0 Durchsetzungskraft reduziert, gibt er auf und befiehlt dem Grogrisanten (sofern dieser noch lebt), sich zurückzuziehen. „Eure Worte klingen wahr für meine Ohren. Taldor war ein Traum, auf den ich zugeeilt bin, doch vielleicht heißt dies auch, dass ich immer noch schlafe. Die Welt, die ich kannte, ist jene, die mich brauchte. Doch eure Welt heute hat andere Nöte und sehr andere Bedürfnisse. Mögen die Götter über euch wachen und stets auf den richtigen Pfad führen.“ Nach einem Moment der Pause fügt er hinzu: „Der Junge kann nicht überleben, wenn wir ihn nicht stärken. Ein halbes Leben ist gar kein Leben.“ Dann verblasst er.

DIE LEGENDE VON KAISER TALDARIS **HG 19**

EP 204.800

Einzigartiger Legionsarchon[MHB III]-Paladin 16

RG Mittelgroßer Externar (Archon, Extraplanar, Gut, Rechtschaffen)

INI +0; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, *Böses entdecken*; Wahrnehmung +14

Aura Aura der Bedrohung (6 m, SG 21), Entschlossenheit (3 m), Gerechtigkeit (3 m), Glaube (3 m), Mut (3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 29 (+5 Ablenkung, +3 Natürlich, +11 Rüstung)

TP 348 (24W10+184)

REF +12, **WIL** +24, **ZÄH** +28; +4 gegen Gift

Immunitäten Bezauberung, Elektrizität, Furcht, Krankheit, Versteinerung; **SR** 10/Böses; **ZR** 30

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 27 m (durchschnittlich)

Nahkampf *Heiliger Zweihänder des Flammeninfernos +2,* +32/+27/+22/+17 (2W6+9/17–20 plus 1W6 Feuer und 2W6 gegen Böses)

Fernkampf *Aufflammender Heiliger Wurfspeer +1*, +25 (1W6+6 plus 1W6 Feuer und 2W6 gegen Böses)
Besondere Angriffe Böses niederstrecken 6/Tag (+5 auf Angriff und RK, +16 auf Schaden), Positive Energie fokussieren 6/Tag (SG 23, 8W6)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Konzentration +18)
Immer — *Böses entdecken*, *Schutzkreis gegen Böses*
Beliebig oft — *Beistand*, *Botschaft*, *Dauerhafte Flamme*, *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen)
3/Tag — *Spiegelbilder*, *Vielseitige Waffe*[EXP] (SG 17), *Waffengesinnung*
Vorbereitete Paladinzauber (ZS 13; Konzentration +18)
4. — *Todesschutz*, *Verzauberung brechen*
3. — *Magie bannen*, *Reittier heilen*, *Rüstung weihen*[EXP] (SG 18)
2. — *Energien widerstehen*, *Oppositionsresistenz*[EXP] (SG 17), *Pracht des Adlers*, *Sattelfestigkeit*[EXP]
1. — *Anmut*[EXP], *Göttliche Gunst*, *Heldenhafter Widerstand*[EXP] (2x), *Schutz vor Chaotischem*

TAKTIK

Im Kampf Taldaris war ein ebenso fähiger Krieger wie Taktiker. Er nutzt nach Möglichkeit das Gelände zu seinem Vorteil und positioniert sich mit dem Rücken zur Wand, um nicht in die Zange genommen werden zu können, während er selbst Doppelschlag und Wirbelwindangriffe einsetzt. Falls seine Gegner ihn einkreisen, nutzt er *Teleportieren*, um Luft zu bekommen, und wirkt *Spiegelbilder*, um mehrere Angreifer abzulenken.
Moral Taldaris' Legende kämpft bis zur Zerstörung oder bis man ihm Vernunft eingeredet hat.

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 10, **KO** 24, **IN** 12, **WE** 16, **CH** 20
GAB +24; **KMB** +29 (Ansturm +31); **KMV** 44 (46 gegen Ansturm)
Talente Ausfallschritt, Doppelschlag, Gegenschlag, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Konzentrierter Zorn[EXP], Kritischer-Treffer-Fokus, Mächtiger Konzentrierter Schlag, Rundumschlag, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Zweihänder)[B], Waffenfokus (Zweihänder), Wirbelwindangriff[B]
Fertigkeiten Diplomatie +20, Einschüchtern +20, Fliegen +11, Mit Tieren umgehen +20, Motiv erkennen +14, Reiten +21, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +14, Wissen (Adel) +15, Wissen (Religion) +15
Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Wahre Sprache
Besondere Eigenschaften Flammen des Glaubens, Gnaden (Betäubt, Entkräftet, Erschöpft, Gelähmt, Wankend), Göttlicher Bund (Waffe), Hand auflegen 13/Tag (8W6)
Ausrüstung *Adamantritterrüstung +2*, *Schutzring +5*

DER GROGRISANT — HG 16 (LG 6)

EP 76.800

N Riesige Magische Bestie (Legende)
INI +12[ABR V]; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 16 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +21
Aura Strahlende Mähne (18 m, SG 20)

VERTEIDIGUNG

RK 33, Berührung 33, Auf dem Falschen Fuß 31 (+2 GE, –2 Größe, +23 Natürlich)
TP 285 (18W10+186)
REF +13, **WIL** +14, **ZÄH** +20
Immunitäten Feuer, Gift, Krankheit, Lichteffekte; **Resistenzen** Elektrizität 10, Säure 10; **SR** 10/Episch und Stichschaden

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Klettern 9 m
Nahkampf Biss +26 (3W6+15/19–20), 2 Klauen +26 (1W8+10)
Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Legendenkraft (6/Tag, Kraftschub +1W8), Mächtiger Biss
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +19)
Immer — *Spurloses Gehen*, *Unauffindbarkeit*
Beliebig oft — *Feuerschild*, *Sonnenstrahl* (SG 16), *Tanzende Lichter*

SPIELWERTE

ST 30, **GE** 15, **KO** 24, **IN** 6, **WE** 23, **CH** 13
GAB +18; **KMB** +30 (Gegenstand zerschmettern +32); **KMV** 42 (44 gegen Gegenstand zerschmettern, 46 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Legendäre Verbesserte Initiative[ABR V], Legendärer Eiserner Wille[ABR V], Legendärer Konzentrierter Schlag[ABR V], Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer, Verbessertes Gegenstand zerschmettern
Fertigkeiten Akrobatik +2 (Springen +10), Heimlichkeit +18, Klettern +22, Wahrnehmung +21
Sprache Sphinx (kann nicht sprechen)
Besondere Eigenschaften Heiler Körper[ABR V], Kritischen Treffer abschütteln[ABR V], Schnelles Abschütteln[ABR V]

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder Warme Ebenen oder Hügel
Organisation Einzelgänger
Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Glänzendes Fell (ÜF) Der Grogrisant fügt seinen Natürlichen Rüstungsbonus seiner Berührungs-RK hinzu.
Mächtiger Biss (AF) Der Bissangriff des Grogrisants addiert seinen anderthalbfachen ST-Modifikator auf Schadenswürfe und hat einen Kritischen Bedrohungsbereich von 19–20.
Strahlende Mähne (ÜF) In einem Bereich mit normalem oder hellerem Licht erstrahlt die Mähne des Grogrisants wie die Sonne. Weiter als 18 m entfernte Kreaturen behandeln ihn aufgrund der blendenden Helligkeit so, als besäße er Vollständige Tarnung. Jede Kreatur innerhalb von 18 m Entfernung zum Grogrisant, welche ihn ansieht, muss einen Zähigkeitswurf ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält sie permanent den Zustand Blind. Kreaturen können den Blick wie im Fall eines Blickangriffes abwenden.

Entwicklung: Wird Taldaris besiegt, zerfallen die übrigen Ruinen. Neue, unversehrte Bauwerke im modernen taldanischen Stil wachsen aus dem Boden, bis die Wildnis einer gedeihenden Stadt gewichen ist. Sowie die SC diese Geistebene verlassen, zerbröckelt die Löwentür.

Neben diesem normalen Effekt hinterlässt der besiegte Taldaris zudem einen Quell des Lichts in der Hauptkammer. Berührt ein Charakter dieses Licht, wird er von Attributsschaden, Negativen Stufen und anderen Leiden geheilt (wie *Genesung*); jeder Charakter kann nur ein Mal hiervon profitieren.

Belohnung: Sollten die SC Taldaris mit Worten überzeugen können, so belohne sie mit EP, als hätten sie ihn und den Grogrisanten im Kampf besiegt.

TRIUMPHE IM 6. KAPITEL

Sofern du die Regeln des Artikels zu den Relikten des Alten Taldor nutzt – siehe Band 1 -, um der Kampagne historisches Gewicht zu verleihen, können die SC im letzten Kapitel des Abenteuerpfades zwar keine neuen Relikte finden, wohl aber zwei Triumphe erlangen. Den einen gewinnen sie, wenn sie alle Angehörigen des Inneren Kreises besiegen, den anderen, wenn sie Eutropia helfen, den Thron zu gewinnen. Jeder Triumph gestattet jeweils einem SC bei einem seiner Relikte eine neue Fähigkeit nutzen zu können.

WAS VERBLEIBT

Mit jeder besiegten Legende wird ein Teil der Marionette in der Hauptkammer durch das Fleisch des echten Carrius ersetzt, auch wenn er schon auf den ersten Blick müde und erschöpft wirkt. Wenn die SC wenigstens vier der Legendengeister zerstört oder ausgetrieben haben, verlieren die Geister ihren Einfluss auf Carrius; er kann endlich über sein müdes Lächeln kommunizieren und sogar mit der Welt der Lebenden interagieren, ist aber weiterhin verwirrt und kann durch die verbliebenen Legenden leicht beeinflusst werden.

Haben die SC alle sechs Legenden besiegt, lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Der Junge sieht euch mit klaren Augen an. Er wirkt zwar zerbrechlich und sein Gesicht zeigt tiefe Spuren von Erschöpfung, hat aber einen friedlichen Ausdruck. „Sie sind fort“, sagt er. „Ich bin allein in meinem Kopf. Ich erinnere mich jetzt an alles – meinen Tod, das Jenseits und wie der Kreis mich zurückgezerrt hat. Ich danke Euch. Alles, was ich jemals wollte, war der Frieden, der mir geraubt wurde.“

Während Carrius spricht, erbebt die Geistebene und beginnt sich zu verzerren. Risse erscheinen in Boden und Wänden, während Lichtfunken von der Decke herabrieseln. Schmerz steht nun auf Carrius‘ Gesicht zu lesen. „Ihr könnt nun gehen. Kehrt zu meiner Schwester zurück. Sagt ihr… sagt ihr, dass es mir leid tut, dass ich gehen muss, und dass ich weiß, dass sie… dass sie die Herrscherin sein kann, die Taldor braucht. Aber ich kann nicht für sie da sein und ihr helfen. Was von mir noch übrig ist… reicht einfach nicht. Meine Seele ist nicht mehr vollständig – deshalb hat der Kreis die Geister hineingeflochten… um mich zu kontrollieren, aber auch um mich zu heilen. Jetzt ist es für mich an der Zeit, auf die andere Seite zurückzukehren. Es war ein schöner Besuch im Land der Lebenden. Es tut mir so leid, dass ich derartige Probleme gemacht habe.“

Möglicherweise suchen die SC nach einem Weg, um Carrius am Leben zu halten. Der Prinz gesteht, dass er traurig ist, die Materielle Ebene verlassen zu müssen, und sich wünscht, für seine Schwester da sein zu können, doch wenn das so einfach wäre wie ein Mal *Auferstehung* zu wirken, hätte der Kreis der Makellosen wohl nicht den *Seelenschmelztiegel* gebraucht.

Falls die SC in einem Seelenstein einen Splitter von Eutropias Seele verwahrt haben sollten, als sie sie ins Leben zurückgeholt haben, so beginnt das Juwel zu glühen und zu vibrieren. In ihm hallt Eutropias Schmerz wider, ihren Bruder erneut zu verlieren. Sollten die SC den Seelenstein zerbrechen, fließt die Seelenmaterie in Carrius hinein und stabilisiert ihn.

Sollten die SC bei Eutropias Wiederbelebung keinen Seelenstein genutzt haben, können sie Carrius‘ Seele alternativ retten, indem sich einer von ihnen opfert. Nachdem die Legendengeister ausgetrieben wurden, kann sich in Carrius‘ Geistebene einer der SC freiwillig aufopfern und einen Gutteil seiner eigenen Seele aufgeben, um die des Jungen zu stabilisieren. Dies tötet den SC augenblicklich und stellt Carrius‘ Gesundheit wieder her. Der dankbare junge Mann wird dieses letzte Opfer niemals vergessen, seinen Retter zu einem Helden des Reiches ausrufen und sein erstes Kind nach ihm benennen.

Du kannst aber auch zulassen, dass jeder der SC einen Teil seiner Seele opfert, um den Prinzen zu retten – dies tötet sie nicht, fügt jedem aber 10 permanente Negative Stufen zu und raubt ihnen im Grunde einen Gutteil dessen, was sie im Laufe des letzten Jahres erlernt und erreicht haben.

Der Tod oder Stufenverlust, der aus diesem Opfer resultiert, kann nur mittels *Wunder* oder *Wunsch* rückgängig gemacht werden, um die gespendete Lebenskraft Carrius wieder zu nehmen – was diesen wiederum zum Sterben bringen würde.

Sollten die SC nicht an den Seelenstein denken oder keinen besitzen und auch kein SC freiwillig seine Seele aufgibt, sagt der Prinz ihnen Lebewohl. Er schließt die Augen und sein Körper löst sich in Nebel auf. Die Hauptkammer der Geistebene löst sich ebenfalls auf und die SC finden sich im Palast wieder. Vor ihnen sitzt Carrius auf seinem verzierten Stuhl mit einem friedvollen Ausdruck auf seinem toten Gesicht.

Sollten die SC die Seele des Jungen flicken können, kehren sie dennoch in den Thronsaal zurück – ohne die Magie der sechs Legendengeister zerfällt die Geistebene, welche sie festgehalten hat. Prinz Carrius dankt ihnen und weist mit schwacher Stimme alle noch verbliebenen Wachen an, sich zurückzuziehen, ehe er in tiefen Schlaf verfällt. Die Anstrengungen versetzen ihn für mehrere Stunden in Bewusstlosigkeit, so dass die SC genug Zeit haben, um Martella Losacht, Prinzessin Eutropia und ihren anderen Verbündeten vom Geschehenen zu berichten. Wenn Carrius erwacht, hat Eutropia bereits dafür gesorgt, dass die Palastwachen und die Ulfenwache die Waffen ruhen lassen.

Belohnung: Sollten die SC Eutropias Seele oder ihre eigenen nutzen, um Carrius zu retten, so belohne sie mit 153.600 EP.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Sobald Carrius von seinen Geistern befreit wurde, ist für Prinzessin Eutropia der Weg zum Thron frei. Sollte ihr Bruder sterben, akzeptiert Eutropia ihre Rolle mit stiller Traurigkeit; sie wird die SC belohnen, sowie sie hinreichend getrauert hat. Sollten die SC aber Carrius retten können, so schluchzt Eutropia vor Freude und schlägt die SC im Anschluss an die Krönungszeremonie offiziell zu Rittern des Reiches – bedeutsamere Titel behält sie sich für den nächsten Großen Tag des Aufstieges vor, um das blutige Vermächtnis fortzuwaschen, mit dem ihr Vater diesen Tag behaftet hat.

Aufgrund des fehlenden Seelensplitters ist Eutropia leicht kränklich und zudem empfindlich gegenüber Todes-



magie, aufgrund der noch engeren Bindung zu ihrem Bruder zugleich aber auch verständnisvoller, einsichtiger und ausgeglichener. Sofern Carrius mit der Seele seiner Schwester gerettet und stabilisiert wurde, verfügt er über dieselbe Persönlichkeit wie bevor ihn die Legendengeister übernommen haben – er ist wieder ein freundlicher, nachdenklicher und sanfter junger Mann. Er besitzt ein Händchen für Politik, welches er nutzt, um seine Schwester zu beraten, ansonsten hält er sich aber auch angesichts des Geschehens gegen Ende der Kampagne lieber im Hintergrund. Er hat genug Traumata für mehrere Leben erlitten und ist daher damit zufrieden, ein möglichst gewöhnliches Leben zu führen.

Eutropias Berater entwickeln einen Plan, um so viel zu enthüllen, wie sie für das Volk von Taldor für weise erachten. Es wird zum Allgemeinwissen, dass Taldors Regierung einen Plan zur Ermordung Eutropias verhindern konnte, wobei die heldenhaften Verbündeten der Prinzessin die Hauptarbeit geleistet haben. Die Nachricht von Eutropias Tod und Carrius' Krönung waren eine bedauerliche, aber notwendige Täuschung, um die Attentäter in Sicherheit zu wiegen, so dass die Helden genug Zeit hatten, um mit der Verschwörung aufzuräumen. Sofern Carrius am Leben ist, bestätigt er eifrig diese Version der Ereignisse. Eutropia bittet die SC, die Wahrheit für sich zu behalten, um ihrem Bruder die Schande zu ersparen und das Vertrauen der Nation in die Regierung während dieser unruhigen Zeiten nicht weiter zu schwächen.

Der *Umhang des Ersten Kaisers* beweist Eutropias Ansprüche auf den Thron, garantiert ihr aber noch nicht die Kaiserwürde. Einige der etablierten taldanischen Adelsfamilien leisten immer noch starken Widerstand und auch manche anderen Nationen sind sehr an dieser historischen Veränderung in Taldors Erbfolgerecht interessiert. Falls Carrius gestorben ist, beginnen bösartige Gerüchte zu kursieren, dass Eutropia seine Ermordung angeordnet hätte, was das Vertrauen des Volkes in seine neue Kaiserin unterminiert. Mit Unterstützung der SC, des Senats und dem Segen des *Umhangs des Ersten Kaisers* beweist Eutropia aber letztendlich ihren Herrschaftsanspruch und wird zu Großfürstin Eutropia, erste Kaiserin Taldors, gekrönt.

Martella Losacht zieht ihre Rolle hinter der Bühne dem Leben einer Adeligen vor und verbleibt in Eutropias Schatten. Die Meisterspionin hält weiterhin nach Gefahren für die Großfürstin und dem Reich selbst Ausschau. Da es ihr regelrecht den Atem raubt, welche Abscheulichkeiten ihre Familie zu verantworten hat, ist sie den SC dankbar, dass diese nicht nur ihrem Bruder sondern auch ihrem Ahnen Einhalt geboten haben.

Die SC können sich auf ein Leben in Annehmlichkeit freuen. Sie verfügen über Einfluss und können sich so viel oder so wenig in die taldanische Politik einmischen, wie es ihnen beliebt. Beim nächsten Großen Tag des Aufstiegs ernennt Eutropia sie zu Grafen und Gräfinnen und verleiht ihnen die Grafschaft Meratt samt dem Vogelsangpalast (siehe Kapitel 2) als Lehen, so sie es wollen (aufgrund der kleinen und größeren Scharmützel während des Krieges um die Krone sind auch noch andere Lehen zu haben). Ebenso bietet sie ihren Rettern, welche Taldor die Hoffnung auf eine bessere Zukunft gebracht habe, Berater- oder Senatorenposten an. Insgesamt erhält jeder SC von Eutropia Geschenke im Wert von jeweils 250.000 GM, die hauptsächlich in Form von Kunst- und magischen Gegenständen nach dem jeweiligen Geschmack des Beschenkten ausfallen. Angesichts der Dankbarkeit einer Kaiserin steht den Helden eine wunderbare Zukunft offen.



FORTFÜHRUNG DER KAMPAGNE

„Für einen winzigen Augenblick kannte die Welt der Lebenden vor einer Ewigkeit keine Furcht, denn sie kannte auch keine Seele. Der Augenblick währte ein Äon und einen Wimpernschlag zugleich, da nichts existierte, um seine Länge zu messen. Keine Seele war zugegen, um die Zeit in „was vor mir war“, „was ich erlebe“ und „was nach mir kommt“ aufzubrechen.

Dann aber wurde der erste Sterbliche geboren und begann bereits zu sterben, war ihm das Ende doch von Anfang an vorherbestimmt. Ehe er wirklich etwas anderes wusste, wusste er bereits, dass der Tod Teil seiner Existenz war und er dies seinen Nachkommen vererben würde.

Er tat seinen ersten Atemzug, den ersten und einzigen in aller Schöpfung. – Und er verfluchte schreiend meinen Namen.“

– Thassritoum der Wimmernde Sturm

Eine Geheimgesellschaft aus Seelenbindern zu zerlegen, einen kriegshungrigen Rivalen aufzuhalten und Eutropia auf den Thron zu bringen, sind monumentale Siege und ein passendes Ende für den Krieg um die Krone, dennoch könnten durchaus neue Abenteuer auf die SC warten. Manche Gefahren erwachsen aus Dingen, die die SC geschaffen oder hinter sich zurückgelassen haben, während andere neue Bedrohungen sind, welche Taldors inneren Zwist ausnutzen wollen. Neben den folgenden Abenteueraufhängern findest du auch im *Almanach zu Taldor* mehrere Abenteuerschauplätze mit hochstufigen Bedrohungen wie die Insel Arenwey und das Tal der Azlanti.

Anhänger des Zwielichtkindes: Auch wenn die SC den Kopf des Kultes des Zwielichtkindes in Yanmass abgeschlagen haben, gibt noch viele gläubige Kultanhänger. Sie halten den zurückgekehrten Prinzen Carrius für einen göttlichen Gesandten, welcher Taldor vor spirituellem und gesellschaftlichem Verfall erretten soll. Sollte Vaddrigan Pol oder einer seiner Aasimarschüler entkommen sein, könnte er den Kult wiederbeleben und dieses Mal durch Exempel statt Parabel zu leiten. Es gibt kaum entschlossenere oder grausamere Dinge als Gläubige, die meinen, im Interesse ihrer Gottheit tätig zu werden. Entsprechend könnte der Kult für furchtbare, eskalierende Gewalt sorgen, bis Carrius zum Kaiser von Taldor gekrönt wird, egal ob er die Position will oder nicht.

Die Neunte Explorationsarmee: Obwohl sie keinen Anführer oder Ziel mehr haben, sind viele von Maxillar Pythareus' standhaftesten Unterstützern nicht bereit, Eutropia als Kaiserin zu akzeptieren. Daher vereinen sie ihre Ressourcen, um eine nicht sanktionierte „Neunte Explorationsarmee" zu formieren. Das Ziel dieser mächtigen Gruppe ist es zwar, den einstigen Glanz und die frühere Größe des Kaiserreiches wieder herzustellen, doch in Wahrheit bildet sie eine gefährliche, abtrünnige Armee, welche rasch Galt, Qadira, Andoran und/oder andere Länder in Unruhe und Alarmzustand versetzt, abhängig davon, in welche Richtung sie sich wendet.

Der Gruß des Padischahs: Qadira überlebt seit langem dank der Philosophie, Freunden wie Feinden mit offenen Armen zu begegnen – Freunde benötigen Unterstützung und Feinde einen lautlosen Dolch in den Rücken. Wenn Qadira und das Padischahreich von Kelesch Lobpreisungen und Geschenke bringen, um Taldors neue Großfürstin zu ehren, stellt sich die Frage, ob dies ein Akt der Freundschaft ist oder ob die Botschafter, Künstler und Gelehrten Teil eines weitreichenden Planes sind? Wobei... sind ihre Motive nicht im Grunde egal, da Taldor ohnehin mit dem Schlimmsten rechnet?

Die Rückkehr der Abtrünnigen Tochter: Cheliax sieht in Taldors Schwäche eine Gelegenheit zum Zuschlagen. Auch wenn die Nation sich immer noch von eigenen inneren Kämpfen und Unabhängigkeitsbestrebungen erholt, würde ein leichter militärischer Sieg über das Mutterland den gefürchteten Ruf des Infernalischen Imperiums wiederherstellen und ihm gestatten, lukrative Handelsrouten unter Kontrolle zu bringen. Die offenkundigsten Bedrohungen sind Cheliax' Kriegsschiffe und Legionen von Höllenrittern auf dem Weg zu Taldors Küsten, doch die tückischste Gefahr geht von jenen Teufeln aus, die unter Eutropias Feinden Zwietracht säen.

Die Rache des Seelenbegleiters: Der Streit um Carrius' gestohlene Seele wurde nie beigelegt und Seelenbegleiter sind nicht dafür bekannt, Nachsicht walten zu lassen, wenn jemand sich in die Reise der Seelen einmischt. Nachdem die SC im 3. Kapitel den Seelenbegleiter Xan abwehren konnten, kehrt er zum Beinacker zurück und berichtet Xalot, einem einzigartigen und mächtigen Yamaraj[MHB IV]. Xalot besteht darauf, persönlich die Beteiligten zu strafen, wobei er nicht nur seine untergebenen Seelenbegleiter ins Feld führt, sondern auch eine Gruppe Spezialisten aus Unvermeidbaren und Proteanern, die damit beauftragt sind, für den Erhalt des Flusses der Seelen zu sorgen.

Sechs Kaiser: Die SC haben wahrscheinlich die sechs Legendären Geister aus Prinz Carrius' Seele vertrieben, allerdings verschwinden die spirituellen Mächte nicht einfach. Stattdessen sucht sich jede ein sterbliches Gefäß in Form eines Adeligen, der am besten die Stärken oder Sünden des fraglichen Kaisers verkörpert. Dies führt zu sechs lebendigen Herrschern mit einzigartigen Kräften und Verteidigungsfähigkeiten, die danach hungern, sich erneut die Krone des Erstgeborenen aufs Haupt zu setzen.

Was unter dem Senatshügel schlummert: Die SC haben nur kurze Blick auf die ausgedehnten Kellerebenen unter dem Senatsgebäude im Rahmen des 1. Kapitels werfen können. Tief unter der Oberfläche begraben ruhen die Reste von Alt Oppara, die vor über fünftausend Jahren durch die Tarraske zerstört wurden. Das Blutbad des Aufstiegsmassakers hat nun jedoch etwas unter Taldors Regierungssitz erweckt. Etwas regt sich und lässt die Fundamente der Stadt erbeben. Ist eine uralte Verteidigungseinrichtung wieder aktiv geworden oder halt eine Brut der Tarraske ihre volle Macht erlangt?

Und wenn die SC versagen? Der Krieg um die Krone präsentiert viele interessante Optionen, falls die SC scheitern, da dies die Welt nicht in unmittelbare Gefahr versetzt und Eutropia auch ohne die Helden alles andere als hilflos ist. Wie sich der Tod der Helden auswirkt, hängt davon ab, wann dies im Verlauf der Kampagne eintritt. Geschieht es frühzeitig, ehe die SC sich als Eutropias verlässlichste Agenten hervortun können, so hat dies kaum Einfluss – Eutropia führt ihre Fraktion wahrscheinlich eine Zeitlang von der geteilten Stadt Oppara aus, ehe sie ihren Hof nach Cassomir verlegt, da Meratt und der Vogelsangpalast in der Hand des Hauses Losacht und damit Maxillar Pythareus treu bleiben. Sollten die SC fallen, ehe sie den Hohen Strategen aufhalten können, hat dies eine tiefe Spaltung des Landes und einen Bürgerkrieg zur Folge; Pythareus scheint zunächst einen leichten Sieg gegen Eutropias Anhänger erzielen zu können, muss dann aufgrund seiner Provokationen in Richtung Qadira aber einen Zweifrontenkrieg führen, so dass der Erbfolgekrieg sich ein Jahrzehnt lang hinzieht, Taldor wirtschaftlich in den Abgrund zieht und ein geteiltes Land hinterlässt. Eutropias Schicksal fällt weitaus schlimmer aus, wenn die SC Pythareus entmachten, aber fallen, ehe sie Carrius und den Kreis der Makellosen aufhalten können. Ohne ihre treuen Agenten verbleibt Eutropias Seele in der Halskette gefangen und Carrius regiert mit launischer Grausamkeit, so dass er sich in den Augen des Volkes als nächster in eine lange Reihe wahnsinniger Kaiser einreiht. Der Kreis der Makellosen plündert das Land aus und füllt seine Schatzkammer dank Carrius' Gleichgültigkeit – ein derart finsteres, verheertes Dystopia ruft regelrecht nach neuen Helden!

EIN STURM ZIEHT AUF

Das entsetzlichste Vermächtnis des Kreises der Makellosen ist Panivar Losachts umfangreicher Kontakt mit Geschöpfen, die als Sahkili[MHB V] bekannt sind. Diese verborgenen Externare betrachten die Realität als endlich, egal wie viel Zeit noch verstreichen mag, und wissen den Umstand zu schätzen, dass alles einmal enden wird. Da sie ein Seelenbegleiter waren, kommt diese Einstellung gar nicht so überraschend, allerdings haben sie sich entschieden, lieber Jagd auf Seelen zu machen, statt sie zu behüten. Moral, Ethik und Macht sind für sie trivial und vergänglich, daher interessieren sie sich nur für die Gegenwart mit ihren kurzfristigen Genüssen. Mit ihrer endgültigen Perspektive zur Schöpfung spiegeln sie die Angst der Sterblichen vor dem Tod und dem Ende wieder. Im Laufe der Ewigkeiten haben sie sich zu Händlern und Künstlern der Furcht entwickelt, die kunstvolle Albträume flechten, um die Seelen der Lebenden zu beflecken und mit Angst zu erfüllen.



Panivar hat sich ursprünglich aufgrund ihrer Geschichte als gefallene Seelenbegleiter an die Sahkili gewandt. Um seine eigene Sterblichkeit zu meistern, benötigte er Helfer, welche die Funktionsweise des Todes verstanden. Thassritoum der Wimmernde Sturm, ein Sahkil von gewaltiger Macht, versorgt Panivar nur zu gern mit Geheimnissen, die kaum ein Sterblicher sonst kannte. Im Gegenzug erlangte er einen Anker in der Welt der Sterblichen. Die uralte Bestie speiste bestens an den Albträumen von Panivars unsicheren, sich übernehmenden akademischen Rivalen und erlangte zudem Zugriff auf die Mitglieder des Kreises des Makellosen, was ihr noch wichtiger war.

Ohne Panivar Losachts kontrollierende Hand können Thassritoum und seine Diener nun frei die überlebenden Angehörigen der Geheimgesellschaft zu neuen Exzessen und noch stärkerem Glauben treiben, ihnen stünde alles – einfach alles – zu, ohne dafür einen Handschlag tun zu müssen. Thassritoum verbreitet den Schrecken wie eine Seuche über Taldor und sammelt sorgfältig die letzten Funken an Macht, welche er noch benötigt, um zu einem Folterfürsten aufzusteigen, dem sahkilischen Gegenstück eines Halbgottes!

Binnen Wochen nach Panivars Tod übernimmt Thassritoum die Kontrolle über die Reste des Kreises der Makellosen. Sein Einfluss verwandelt die Geheimgesellschaft in einen Kult der Furcht, welcher aus Raubtieren besteht, welche verzweifelt ihren Meistern gefallen wollen, damit sie nicht selbst zur Beute werden. Thassritoums sterbliche Anhänger verbreiten Angst, indem sie gegen Taldors verletzlichste Bevölkerungsgruppen mit Vandalismus und Schikanen vorgehen, was dann langsam zu Gewalt und Entführungen eskaliert. Seine Sahkilgesandten suchen Taldors unzufriedene Adelige und Händler heim, die sich ohnehin schon Sorgen machen, was sie vielleicht unter Eutropias Herrschaft verlieren könnten, und fachen diese Ängste an, bis sie um sich zu schlagen beginnen.

Thassritoums einzelne Diener mögen im Vergleich zu den SC relativ schwach sein, jedoch befehligt der Wimmernde Sturm Legionen, von denen viele imstande sind, rasch zwischen der Materiellen und der Ätherebene zu wechseln und so einer Gefangennahme zu entgegen und weiterhin Schrecken zu verbreiten. Zu diesen schwächeren Sahkili und den sterblichen Dienern kommen noch mehrere mächtige Diener des Wimmernden Sturmes:

Die Tänzer sind zwei Pakalchi-Sahkili (*MHB V*, S. 206), welche zu einem grauenvollen Wesen zusammengenäht wurden, um ihnen zu ersparen, auch nur einen Augenblick lang den Schmerz der Einsamkeit zu erfahren. Dies verleiht ihnen seltsame seherische Kräfte und die Gabe, derartige Verzweiflung bei Sterblichen hervorzurufen, dass diese keine Skrupel mehr haben, ihre Geliebten zu entführen, zu verkrüppeln oder gar zu verzehren. Ihre Erkenntnismagie wird unterstützt durch **Die Wachträumende Rani** (RB Menschliche Mystikerin 19), eine Vudrani, welche Thassritoum allein mittels Furcht getötet hat und die nun die Träume der Lebenden heimsucht, um ihre dunkelsten Ängste in Besessenheit zu verwandeln. Wer den Weg des Wimmernden Sturmes kreuzt, ohne ihn mit Leid zu unterhalten, macht die Bekanntschaft seines Lieblingsvollstreckers, **Endlose Brut** (NB Verbesserte Xill-Schurkin 15), einer der wenigen sterilen Xills. Aus ihren Eiern schlüpft nie etwas, dennoch rauben sie den Wirten langsam die

geistige Gesundheit. Und dann wäre da noch **Nandrahl** (CB Schnitter[MHB V]), eine einstige Geliebte, welche stets an Thassritoums Seite bleibt.

Thassritoums Festung ist eine Halbebene namens Palast der Albträume, welche von der Ätherebene aus betreten werden kann. An diesem Ort obszöner Freuden versammelt der Wimmernde Sturm schwächere Sahkili, verderbte Externare und sterbliche Bittsteller von außergewöhnlichem Können oder Verständnis. Der stadtgroße Palast ist eine Halbebene mit stark böser Gesinnung, wo körperliche Gewalt Schmerzen, aber keine dauerhaften Verletzungen hervorruft und Effekte der Schulen der Beschwörungs- und der Herbeizauberungsmagie nicht funktionieren. Ein Überfall auf den Palast der Albträume dürfte daher kaum Erfolg versprechen. Allerdings hat der Palast seine eigene Gesellschaftsordnung, eine eigene Etikette und Hackordnung basierend auf widerwärtigen Geschenken, geteilten Albträumen und seelenzerschmetternden Schrecken. Sterbliche, die auf eine Audienz bei Thassritoum hoffen, müssen entweder völlig abartig oder außergewöhnlich begabte Lügner und Schauspieler sein.

Neue Besucher des Palastes der Albträume dürfen sich nur auf der Leeren Veranda aufhalten, einem überdachten Vorbau von der Größe eines Stadtviertels. Hier warten groteske Unterhaltungskünstler, verzweifelte Höflinge und Händler, deren Waren Erfahrungen mit Schmerz und Schrecken sind. Wer sich als charmant oder kreativ genug erweist, kann irgendwann das Konservatorium des Schluchzens, die Blökende Kapelle und den Spiegelnden Teich betreten, ehe er letztlich Zugang zu Thassritoums Empfangssaal der Klage erhält, welcher im Stil eines uralten Gerichtssaals eingerichtet ist. Hier wetteifern Daimonen, Dämonen, Sahkili und Teufel um die Gunst des angehenden Folterfürsten, indem sie entsetzliche Erinnerungen und sterbliche Leben als Geschenke darbringen, welche durch langsamen und wachsenden Schrecken zerstört werden.

Der Wimmernde Sturm heißt jeden SC willkommen, der derart weit in sein Reich vordringt, ist er doch davon überzeugt, dass sie furchtbare Sünden und Schrecken begangen haben müssen, um solche Gunst an seinem Hof zu gewinnen.

Thassritoums Aufstieg zum Halbgott erfordert aber mehr als nur eine ganze Nation in Furcht zu versetzen und zu halten, er muss zudem den Willen eines kosmischen Richters vollständig zermalmen, eines Yamaraj-Seelenbegleiters[MHB IV]. Da Thassritoum selbst einst ein Yamaraj gewesen ist, passt diese Bedingung natürlich zu ihm, auch wenn er seine eigene Geschichte überarbeitet und umgeschrieben hat, da er darauf besteht, schon immer den Sterblichen ein Schrecken gewesen zu sein. Thassritoum ist es gelungen, einen Yamaraj namens Harubic in den Palast der Albträume zu verschleppen. Nun ist er dabei, Harubics Vertrauen in seine jahrtausendelange Richtertätigkeit zu brechen, indem er ihm Bittsteller und Externare vorführt, welche (dank Sahkili-Sabotage) zu einem zerstörten Nachleben verdammt sind. Jedoch kann ein mächtiger Externar wie Harubic nicht einfach aus dem Beinacker verschwinden, ohne dass es auffällt. Leutnant Fanalyx oder Unvermeidbare im Dienst von Axis könnten die als verlässliche Ermittler bekannten SC kontaktieren und auf den Fall des verschwundenen Yamaraj ansetzen. Dies könnte die SC sodann auf die Spur der anwachsenden Plage an Unsicherheit, Albträumen und hysterischer Gewalt bringen, die über Taldor kriecht.

THASSRITOUM, DER WIMMERNDE STURM **HG 23**

EP 819.200

NB Riesiger Externar (Böse, Extraplanar, Sahkil)

INI +11; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +44

VERTEIDIGUNG

RK 39, Berührung 19, Auf dem Falschen Fuß 28 (+11 GE, -2 Größe, +20 Natürlich)

TP 462 (28W10+308)

REF +20, **WIL** +25, **ZÄH** +27; +8 gegen geistesbeeinflussende Effekte

Immunitäten Furchteffekte, Gift, Krankheit, Todeseffekte ;

Resistenzen Elektrizität 20, Kälte 20, Schall 20; **SR** 15/Gutes; **Verteidigungsfähigkeiten** Rundumsicht, *Gedankenleere*; **ZR** 34

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Klettern 15 m

Nahkampf 3 Bisse +36 (2W8+10 plus Ergreifen), 4 Klauen +37 (1W8+10 plus 1W3 Charismablutungsschaden)

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

Besondere Angriffe Blutung (1W3 Charisma), Ewige Furcht, Furchterweckender Blick (36 m, SG 34), Geisterhafte Berührung, Trampeln (2W8+15, SG 34), Unsteter Verstand, Verschleppender Sprung

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +28)

Immer — *Gedanken wahrnehmen* (SG 20), *Gedankenleere*, *Wahrer Blick*

Beliebig oft — *Entkräftung*, *Luftweg*, *Mächtiges Teleportieren* (selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Schutzkreis gegen Gutes*, *Zungen*

3/Tag — *Blasphemie* (SG 25), *Einflüsterung* (SG 21), *Furcht* (SG 24), *Mächtiges Magie bannen*, *Tiefe Verzweiflung* (SG 24), *Todeskreis* (SG 24)

1/Tag — *Antipathie* (SG 28), *Böser Blick* (SG 26), *Seele binden* (SG 27), *Symbol der Furcht* (SG 26), *Unheimliches Schicksal* (SG 29), *Wunder*, Herbeizauberung (Grad 9, ein beliebiger Sahkil mit maximal HG 19, 100%)

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 32, **KO** 32, **IN** 25, **WE** 28, **CH** 27

GAB +28; **KMB** +40 (Ringkampf +44; Entwaffnen, Gegenstand zerschmettern oder Zu-Fall-bringen +42); **KMV** 61 (63 gegen Entwaffnen und Gegenstand zerschmettern, 65 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Beredsamkeit, Betäubender Angriff[EXP], Defensive Kampfweise, Doppelschlag, Entwaffnender Schlag[EXP], Heftiger Angriff, Kritischer Treffer (Blind), Kritischer-Treffer-Fokus, Verbessertes Entwaffnen, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Wachsamkeit, Waffenkokus (Klauen), Zu-Fall-bringender Schlag[EXP]

Fertigkeiten Akrobatik +21, Bluffen +39, Diplomatie +43, Einschüchtern +43, Heimlichkeit +34, Klettern +22, Magischen Gegenstand benutzen +39, Motiv erkennen +44, Wahrnehmung +44, Wissen (Adel, Arkanes) +27, Wissen (Die Ebenen) +38, Wissen (Gewölbe, Natur, Religion) +17, Wissen (Lokales) +35, Zauberkunde +38

Sprachen Abyssisch, Aklo, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Proteanisch; Telepathie 90 m

Besondere Eigenschaften Ätherischer Sprung, Emotionsfokus, Leicht zu beschwören, Letzter Richtspruch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Letzer Richtspruch (ÜF) Im Gegensatz zu den meisten Sahkili verfügt Thassritoum noch immer über einen Teil der Autorität, die er einst als Seelenbegleiter besessen hat. Er kann *Wunder* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen, aber nur um einen getöteten Externaren ins Leben zurückzuholen oder einen der folgenden Zaubereffekte zu reproduzieren: *Dimensionsanker*, *Ebenenwechsel*, *Verbannung*, *Vollständige Genesung* und *Wahre Auferstehung*.

KAISERMACHER

Eine Herrscherin besteht nicht nur aus ihrer Abstammung, ihren Zielen oder ihren besten Wünschen. Eine Herrscherin ist ebenso ihr Weg zur Macht wie auch, was sie mit ihrer Macht zu tun beabsichtigt. Jede Tat, jeder Kompromiss, jedes neue Vorhaben und jede Bekanntschaft stärkt oder verdunkelt das leitende Licht, welches ihr den Weg zum Ruhm weist. Eutropia hat ihre lange Reise zum Thron vor 20 Jahren mit einfachen und gutherzigen Absichten begonnen: Niemand sollte zu früh den Verlust eines geliebten Menschen spüren müssen. Allerdings hat sie bei ihrer Quest nach dem Löwenthron Kompromisse geschlossen und fragwürdige Leute beschäftigt.

Die SC haben keine direkte Kontrolle über Großfürstin Eutropias Persönlichkeit oder Handlungen, allerdings ist sie für die Taten verantwortlich, welche die SC bei der Verfolgung von Eutropias Zielen verüben. Eutropia weiß in der Tiefe ihres Herzens, dass sie für jedes Leben verantwortlich ist, das auf ihrem Weg zum Thron genommen wurde. Ursprünglich hatte sie gehofft, dieses Ziel ohne Blutvergießen zu erreichen, doch nun weiß sie, dass diese Hoffnung naiv gewesen ist. Sollten die SC brutale Vollstrecker sein, welche Eutropias Interessen mit Gewalt und Schrecken durchsetzen, so verhärtet sie ihr Herz, um zu akzeptieren, dass man einer grausamen Welt mit Grausamkeit begegnen muss. Sollten die SC dagegen friedliche und diplomatische Lösungen zu den Hindernissen auf Eutropias Pfad finden, so stärkt dies ihren jugendlichen Optimismus und damit eine inspirierende Einstellung, wie man sie lange Zeit auf Taldors brutaler politischer Bühne nicht gefunden hat.

Die Entscheidungen und Siege der SC im Verlauf des Abenteuerpfades beeinflussen, welche Art von Herrscher Eutropia wird, und tragen zu ihrem Mitgefühl, ihrer Effizienz oder ihrer Praktikabilität bei. Der Mitgefühlwert bemisst Eutropias Gnade, Nächstenliebe und Opferbereitschaft zum Wohl der Nation (und auch, was sie bereit ist, vom Adel zu fordern aufzugeben). Der Effizienzwert bemisst Eutropias Bereitschaft, ihre Ziele schnellstmöglich zu erreichen und dabei jene zu überrollen oder zu opfern, die ihr vielleicht im Weg stehen. Der Praktikabilitätswert schließlich bemisst ihre Neigung Probleme systematisch anzugehen, statt sich darauf zu konzentrieren, was es die Menschen kosten könnte, sowie die Fähigkeit, schwierige Kompromisse zu schließen, um langfristige Vorteile zu gewinnen. Führe Buch, wie die Entscheidungen der SC in kritischen Momenten der sechs Kapitel des Abenteuerpfades sich auf diese Werte auswirken und bilde am Ende der Kampagne die drei Summen. Der höchste Wert bestimmt Eutropias Vermächtnis als Kaiserin. Sollte eine von den SC gewählte Lösung nicht aufgeführt sein, so weise einen Punkt Mitgefühl, Effizienz oder Praktikabilität zu, wie es am passendsten scheint.

KAPITEL 1

Die SC freunden sich mit Malphene Trant an (**+1 Mitgefühl**), töten sie (**+1 Effizienz**) oder überwältigen sie (**+1 Praktikabilität**).

Die SC bringen die mit ihnen im Senatskeller festsitzenden Adeligen an die Oberfläche (**+1 Mitgefühl**), lassen sie an einem sicheren Ort zurück (**+1 Praktikabilität**) oder lassen sie im Stich (**+1 Effizienz**).

Die SC gewinnen die Hilfe der Gesellschaft der Kundschafter (**+1 Praktikabilität**).

Die SC töten Mimips, den Koboldhändler (**+1 Effizienz**).

Die SC versuchen, der Fantionette zu helfen, die sich in Martellas Versteck als verlaufenes Kind ausgibt (**+1 Mitgefühl**).

KAPITEL 2

Die SC töten (**+1 Effizienz**) Graf Losacht, nehmen ihn gefangen (**+1 Praktikabilität**) oder überreden ihn zur Aufgabe (**+1 Mitgefühl**).

Die SC errichten in Stachys Verbesserungen im Wert von wenigstens 25.000 GM (**+1 Mitgefühl**).

Die SC verbünden sich mit dem Nachtschwan (**+1 Effizienz**).

Die SC verbünden sich mit Baron Okerra (**+1 Praktikabilität**).

Die SC verurteilen den Halb-Ork Partulles Mayno zum Tod (**+1 Effizienz**).

Die SC verurteilen Lucinia Mag zu Verbannung, Verlust einer Hand oder einer Geldbuße (**+1 Praktikabilität**).

Die SC sprechen Anllel Eichenblatt frei (**+1 Mitgefühl**).

KAPITEL 3

Die SC töten bezauberte Stadtbewohner (**+1 Effizienz**).

Die SC freunden sich mit Leutnant Gallindra Jonrek im Stadtpark an (**+1 Mitgefühl**), kämpfen gegen sie, ohne sie zu töten (**+1 Praktikabilität**) oder töten sie (**+1 Effizienz**).

Die SC kämpfen gegen die Söldnertruppe der Kozanrecken (**+1 Praktikabilität**).

Die SC machen die Versteinerung eines oder mehrerer Opfer der Medusa Aresphena rückgängig (**+1 Mitgefühl**).

Die SC befreien Cassandra Florint aus dem Kerker der Runden Laube (**+1 Mitgefühl**) oder ignorieren sie (**+1 Praktikabilität**).

Die SC versuchen, Prinz Carrius dem Seelenbegleiter Xan zu übergeben (**+1 Effizienz**).

KAPITEL 4

Die SC zerstören (**+1 Effizienz**) oder übernehmen (**+1 Praktikabilität**) Milon Jeroths Spionagenetzwerk.

Die SC klären den Mord an Tae Amalon auf (**+1 Mitgefühl**).

Großfürst Stavian I. wird hingerichtet (**+1 Effizienz**), verbannt (**+1 Praktikabilität**), eingekerkert (**+1 Praktikabilität**) oder Eutropia übergeben (**+1 Mitgefühl**).

Die SC töten Maxillar Pythareus (**+1 Effizienz**), nehmen ihn gefangen (**+1 Praktikabilität**) oder überreden ihn zur Kapitulation (**+1 Mitgefühl**).

KAPITEL 5

Die SC stellen sich auf die Seite der Dorfbewohner von Munterbach (**+1 Mitgefühl**), des Burggrafen (**+1 Effizienz**) oder ignorieren den Disput, um sich auf Archäologie zu konzentrieren (**+1 Praktikabilität**).

Die SC stören Taldaris' Grabbeigaben (**+1 Praktikabilität**) oder lassen sie unberührt (**+1 Mitgefühl**).

Die SC töten Ohalia (**+1 Effizienz**).

Die SC töten die Könige der Dächer (**+1 Effizienz**), bestehlen sie (**+1 Praktikabilität**) oder verhandeln mit ihnen (**+1 Mitgefühl**).

KAPITEL 6

Die SC retten (**+2 Mitgefühl**), töten (**+2 Effizienz**) oder lassen Carrius nach dem Sieg über die sechs Legenden sterben (**+2 Praktikabilität**).

EUTROPIAS VERMÄCHTNIS

Eutropias Herrschaftsstil und ihr Vermächtnis hängen davon ab, ob die SC sich mehr auf Mitgefühl, Effizienz oder Praktikabilität verlassen haben, um ihr auf den Thron zu verhelfen. Sollten alle Werte innerhalb von 3 Punkten zueinander liegen, ist ihre Herrschaft ausgeglichen. Sollte ein Gleichstand vorliegen, so beeinflussen die fraglichen Werte sie nach Entscheidung des SL. Ansonsten bestimmt der höchste Wert, wie Eutropias Herrschaft in die Geschichte eingeht.



Eutropia die Blutige (Effizient): Eutropia bleibt zwar den Idealen treu, das einfache Volk Taldors beschützen und stärken zu wollen, hat aber auch gelernt, dass manche Fortschritte schnelle und gnadenlose Gewaltanwendung erfordern – oder zumindest die Furcht vor dieser Gewalt. Die Herrschaft der Blutigen Eutropia ist voller Verbesserungen der Infrastruktur, fortschrittlicher Bildung und nie dagewesener Religionsfreiheit, wobei diese Fortschritte aber mit der gezogenen Klinge durchgesetzt werden. Eutropia beschlagnahmt immer wieder Lehen und Besitztümer ihrer Rivalen und Kontrahenten, Möchtegern-Thronräuber werden ohne viel Federlesen hingerichtet und die Kunde von diesem Machtmissbrauch verschlechtert die Beziehungen zu vielen anderen Ländern. Eutropia hat gelernt, niemandem zu vertrauen, und wahrt die absolute Macht des Thrones. Taldor gedeiht zwar im Inneren, doch viele Bürger lächeln nur noch aus Furcht, dass eine in Falten gelegte Stirn den Verdacht auf verbrecherische Untreue wecken könnte…

Eutropia die Erbauerin (Praktibilität): Angesichts der stabilen Kompromisse, die ihr den Thron gewonnen haben, erkennt Eutropia, dass eine strahlende Zukunft Opfer in der Gegenwart verlangt. Um ein künftiges erstrahlendes Taldor zu errichten, müssen bestehende Gemeinden umgesiedelt, aufgelöst oder dazu gebracht werden, neue Wirtschaftszweige zu entwickeln, um das Land zu unterstützen. Ein Großteil der Härte und Last, die Eutropia eigentlich von den Schultern des Volkes nehmen wollte, besteht auch unter ihr fort, dennoch beginnt für Taldor ein neues Goldenes Zeitalter der Kunst und öffentlichen Bauwerke. Taldors Städte, Kanäle, Festungen und Straßennetze werden revitalisiert. Um die Verbesserungen zu beschleunigen, überträgt Eutropia einen Teil der Macht des Thrones auf den Senat. Der Wirtschaftsboom hilft den Händlern und der aufsteigenden Mittelklasse, doch die Armen bleiben weitestgehend hoffnungslos, auch wenn sie nun Zugang zu besserer Bildung und saubereren Straßen haben, während der Adel nun auch intrigiert und überlegt, wie er seine erhöhte Steuerlast umgehen und seine eingeschränkte Macht zurückgewinnen könnte.

Eutropia die Gutherzige (Mitgefühl): Freundliche Worte und ausgestreckte Hände haben sich für Eutropia beim Kampf um den Thron als effektiver erwiesen als blanke Klingen. Sie ehrt diese einfache Wahrheit, indem sie Empathie für ihr Volk zeigt und sich um es kümmert. Eutropia die Gutherzige nimmt von denen, die viel zu geben haben – den Adeligen, den Händlern und dem Geld, welches die vielen Handelsrouten Taldors generieren. Sie gibt es für das Allgemeinwohl aus, um für Bildung, Medizin und einen höheren Lebensstandard für alle Taldaner zu sorgen. Um sicherzustellen, dass selbst die Bedürfnisse des geringsten Bürgers erfüllt werden, nimmt sie sich an der andoranischen Philosophie ein Beispiel und schafft ein öffentlich gewähltes Gegenstück zum Senat, welches die Regierung beraten soll. Ihre Reformen machen Eutropia die Gutherzige beim gewöhnlichen Volk ungemein beliebt, während die hohe Besteuerung und das Ignorieren taldanischer Traditionen den Adel erzürnt. Während ihrer Herrschaftzeit kommt es zu einem neuen Höhepunkt an aristokratischen Verschwörungen und Geheimgesellschaften, die ihren Sturz zum Ziel haben.

Eutropia die Ausgeglichene (Balance): Eutropias Herrschaft bleibt für ihre Ausgeglichenheit in Erinnerung. Sie geht mit fester Hand gegen Bedrohungen und Rivalen vor, behandelt die Armen und ihre Verbündeten mit großem Respekt und nutzt die Steuern, um in die Infrastruktur zu investieren. Eutropia die Ausgeglichene ist eine kluge Diplomatin, die den Auslandshandel ausweitet und ausländische Gelehrte, Künstler und Arbeiter nach Taldor holt, um die Landeskultur zu bereichern. Zugleich schickt sie taldanische Gesandte in die anderen Nationen Avistans, Casmarons und Garunds, um das Wissen und die Kunst ihres Landes zu verbreiten. Damit die Nation sich effizienter um ihre eigenen Bedürfnisse kümmern kann, delegiert sie die Macht zur Ernennung von Senatoren an den Regionaladel, so dass Barone und Landgrafen Repräsentanten im Senat ernennen können. Während ihrer Regierungszeit kommt es zu keinem deutlichen Wachstum in Wirtschaft, Bildung oder Eroberungen, es ist aber dennoch eine lange und willkommene Periode schrittweiser Verbesserungen in den meisten Bereichen des taldanischen Lebens.

KRIEG UM DIE KRONE BAND 2
Kapitel 4 Das Auge des Löwen
Kapitel 5 Der Erste Löwe
Kapitel 6 Der Löwenthron
Hintergrund
Teil 1 Der Tod der Erbin
Teil 2 Das Ende des Kreises
Teil 3 Granitmauern
Fortführung der Kampagne
NSC
Kaiserliche Legenden
Regionalbeschreibungen
Die Klingen des Löwen
Die Ulfenwache
Bestiarium

KATHANN ZALAR

Kathann Zalar ist eine der wenigen brennenden Unterstützer Eutropias unter den Löwenklingen. Bis die Organisation in Zimar vor kurzem einen schweren Schlag erlitt, leitete sie die dortigen geheimen Operationen.

KATHANN ZALAR **HG 11**

EP 12.800

Vischkanya[MHB III]-Löwenklinge[AINT] 7/Schurkin 5
RN Mittelgroße Humanoide (Vischkanya)
INI +7; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 17 (+1 Ablenkung, +3 GE, +6 Rüstung)
TP 74 (12W8+17)
REF +11, **WIL** +8, **ZÄH** +4; +12 gegen Gift
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Giftresistenz, Reflexbewegung; **ZR** 17 (gegen Erkenntnismagie)

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf *Kukri der Unscheinbarkeit +1*, +12/+7 (1W4 plus Gift/18–20)
Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +12 (1d4–1/19–20) oder Handgelenkwerfer [Meisterarbeit] +12 (Gift)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 20 Runden/Tag (Lied des Ansporns, Unglückslied), Hinterhältiger Angriff +5W6
Zauberähnliche Löwenklingenfähigkeiten (ZS 7; Konzentration +11)
1/Tag — Unerwartete Einflüsterung

TAKTIK

Vor dem Kampf Kathann vermeidet den Kampf um jeden Preis. Sie weiß genau, dass ein Kampf bedeuten würde, dass sie bei ihren Hauptzielen heimliches Vorgehen und Täuschen versagt hätte.
Im Kampf Wenn sie angreifen muss, legt Kathann es darauf an, leise und als erste zuzuschlagen, um sich dann sofort zurückzuziehen.
Moral Kathann beharrt auf ihren Zielen, einen fairen Kampf verachtet sie jedoch. Sie versucht, sich nach jedem Angriff vom Gegner zu lösen und ist sich nicht zu schade, sich auch zurückzuziehen und neu aufzustellen, wenn sie unterlegen ist.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 17, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 18
GAB +8; **KMB** +7; **KMV** 21
Talente Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Auftreten [Schauspielkunst]), Kampfreflexe, Täuscher, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse
Fertigkeiten Auftreten (Schauspielkunst) +15, Bluffen +21, Diplomatie +12, Entfesselungskunst +4, Fingerfertigkeit +15, Heimlichkeit +13, Klettern +5, Motiv erkennen +16, Schwimmen +5, Sprachenkunde +7, Verkleiden +21, Wahrnehmung +18; **Volksmodifikatoren** Entfesselungskunst +2, Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +2
Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch, Hallit, Kelisch, Vischkanya, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Gift einsetzen, Heimlicher Schritt, In der Menge untertauchen, Meister der Verkleidung, Mit der Menge mitschwimmen, Perfekte Überraschung, Schlag aus der Menge, Schurkentricks (Angeblicher Barde [siehe Seite 212], Information erschleichen[EXP]), Toxisch, Verlangsamender Hieb, Vernebelter Verstand
Kampfausrüstung *Trank: Heldenmut*, *Trank: Rindenhaut +2* (3x), *Trank: Unsichtbarkeit* (2x), Blauer Ginster (5x), Rauchkugel[EXP] (3x), Taggitöl (3x); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd der Unscheinbarkeit +2*, *Kukri der Unscheinbarkeit +1*, Dolche [Meisterarbeit] (3), Handgelenkwerfer [Meisterarbeit] mit 10 Pfeilen, *Maske der Schnellen Verkleidung*[ABR VIII], *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, *Spinnenschuhe*, Getarntes Diebeswerkzeug[ABR VIII], Hohle Münze[ABR VIII], Schal mit Taschen[ABR VIII], Schminkzeug, Subversive Weste[ABR VIII], Wendeumhang[ABR VIII], 550 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Heimlicher Schritt (ÜF) Kathann muss nur die Hälfte der erforderlichen Felder an Bewegung aufwenden, wenn sie sich durch eine Menge bewegt, die normalerweise als Schwieriges Gelände gelten würde.
In der Menge untertauchen (ÜF) Kathann kann Heimlichkeit sogar dann nutzen, wenn ihre Deckung nur aus anderen Kreaturen besteht.
Lied des Ansporns (ÜF) Kathann erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für eine bestimmte Fertigkeit ihrer Wahl, so lange sie in der Lage ist, den Auftritt aufrechtzuerhalten. Der Auftritt endet, sollte sie einen Malus auf ihre Geschicklichkeit erhalten oder bewegungsunfähig werden.
Meister der Verkleidung (AF) Kathann erleidet keine Abzüge auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, die dazu bestimmt sind, ihr Geschlecht, Volk oder Alter zu verändern.
Mit der Menge mitschwimmen (AF) Wenn Kathann sich durch Gruppen von intelligenten Kreaturen der Größenkategorien Klein, Mittelgroß oder Groß bewegt, die normalerweise als schwieriges Gelände zählen würden, kann sie sich normal fortbewegen. Ferner erhält sie einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, um Gelegenheitsangriffe zu vermeiden oder um sich durch ein gegnerisches Feld zu bewegen, wenn sie sich schneller als mit ihrer halben Bewegungsrate fortbewegt.
Perfekte Überraschung (AF) Wenn Kathann am Ende eines Sturmangriffs Hinterhältigen Schaden zufügt, kann sie diese Fähigkeit als Augenblickliche Aktion einsetzen. Dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 18; misslingt dieser Rettungswurf, erhält es für 7 Runden den Zustand Bewusstlos. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfes ist das Ziel sodann gegen diese Fähigkeit für 24 Stunden immun.
Schlag aus der Menge (AF) Alle von einer Menge belegten Felder zählen als den Feind bedrohende angrenzende Felder hinsichtlich der Frage, ob Kathann einen Gegner in die Zange nimmt oder nicht. Sie kann ferner mittels Heimlichkeit aus dem Hinterhalt Gegner im Nahkampf angreifen, solange sie von einem Feld aus angreift, auf dem sich wenigstens eine weitere Kreatur befindet, deren Größenkategorie um maximal einen Schritt von der ihren abweicht.
Unerwartete Einflüsterung (ÜF) Einmal pro Tag kann eine Löwenklinge *Einflüsterung* auf ein Ziel wirken, das sie auf dem Falschen Fuß erwischt. Ihre Zauberstufe entspricht dabei ihrer Klassenstufe.

Verlangsamender Hieb (ÜF) Einmal pro Runde, wenn ihr ein Hinterhältiger Angriff gelingt, kann Kathann wählen, einen Schadenswürfel für den Hinterhältigen Angriff weniger zu nutzen und stattdessen die Bewegungsrate des Ziels am Boden um 1,50 m zu reduzieren. Wenn die Bewegungsrate eines Gegners auf 0 Meter reduziert wird, ist er bewegungsunfähig (erhält aber nicht den Zustand Hilflos). Wenn das Ziel Flügel zum Fliegen benutzt, kann Kathann wählen, ob sie die Bewegungsrate für Fliegen anstelle der Bewegungsrate am Boden reduziert. Die Bewegungsmali, die durch einen Verlangsamenden Hieb entstehen, werden entfernt, sobald die Kreatur vollkommen geheilt ist oder vom Zauber *Teilweise Genesung* profitiert.

Vernebelter Verstand (ÜF) Kathann kann im Rahmen eines konkurrierenden Fertigkeitswurfes für Heimlichkeit oder Verkleiden gegen den Wurf für Wahrnehmung eines oder mehrerer Beobachter die Beobachter als Augenblickliche Aktion dahingehend austricksen, dass sie glauben, nichts Auffälliges bemerkt zu haben, sofern der Wurf für Wahrnehmung ihren Wurf übertrifft. Hierzu legt sie einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Bluffen gegen die Würfe der Ziele für Motiv erkennen ab. Jedes Ziel, das bei diesem Wurf unterliegt, ignoriert den Umstand, dass es sie gesehen hat.

Unglückslied (ÜF) Solange Kathann diesen Auftritt aufrechterhält, kann sie einmal pro Runde als Augenblickliche Aktion eine Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung zwingen, einen Wurf mit einem W20 zu wiederholen, ehe das Ergebnis feststeht. Der Gegner erleidet einen Malus von –2 auf diesen neuen Wurf und muss das neue Ergebnis behalten. Dies ist eine geistesbeeinflussende Fähigkeit mit hör- und sichtbaren Komponenten.

Verkleidung und Täuschungen sind Dinge, die für Kathann Zalar, einer Tochter von Vischkanya-Immigranten in einem Land, in dem ihr Volk unbekannt ist, wie angeboren sind. Diese Gabe führte sie dazu, ihrem Heimatland zu dienen, aber sie spricht nicht gerne darüber, wie es dazu kam. Stattdessen schaut sie lieber auf die Gegenwart. Kathann ist der Ansicht, dass die größten Bedrohungen für die Stabilität von Taldor aus dem Inneren kommen: die bröckelnde Infrastruktur, eine Elite, die den Kontakt zur Realität verloren hat, sowie immer stärker frustrierte Bürger, die zu extremen Mitteln greifen, um die Kontrolle über ihr Leben zurückzuerlangen. Sie hat sich darauf spezialisiert, solche Elemente zu bekämpfen, wenn sie stark genug werden, um Taldor als Ganzes bedrohen zu können, hofft aber darauf, dass es eines Tages dazu kommt, dass man die Ursachen dieser internen Probleme ernst nimmt, anstatt sie weiterhin zu ignorieren. Vor knapp einem Jahrzehnt begann Kathann damit, Eutropias Reformvorhaben zu unterstützen und verletzte damit die traditionelle Haltung der Löwenklingen, sich nicht in die Politik einzumischen. Nun, da der Krieg um die Krone jedoch ihrer Organisation einen schweren Schlag zugefügt hat, beginnen viele ihrer Kollegen damit, neu über ihre Ablehnung von Kathanns Bemühungen nachzudenken.

Obwohl die Löwenklingen ihr den Zugang zu allerlei magischen Mitteln ermöglichen, bevorzugt Kathann gewöhnliche Verkleidungen und Täuschungen. Zu viele wichtige Zielpersonen wissen, wie sie auf verräterische magische Auren achten können, während Täuschungen wie ein einfacher Mantel oder ein vorgespieltes Humpeln schnell übersehen werden.

Kathann steht zwar dazu, eine pragmatische Zynikerin zu sein, aber sie träumt von einem neuen, anderen Taldor, in dem jene, die nicht der menschlichen Mehrheit angehören, sich nicht mehr in Schande verstecken müssen. Allerdings sorgt sie sich, selbst vielleicht schon zu gebrochen zu sein, um in einer solchen Welt leben zu können.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Die SC begegnen Kathann zuerst im 1. Kapitel „Kaisertod“, als diese sie ohne Durchsuchung zu der ansonsten gut gesicherten Gala einlässt und später herbeieilt, um Stavians Massaker aufzuhalten. Bei ihrem Wiedersehen in diesem Kapitel bietet sich Kathann als Führerin und Ratgeberin an, die den SC Hinweise und Anleitungen geben kann, wenn sie bei ihren Untersuchungen nicht vorankommen.

Möglicherweise entscheidet sich Kathann dazu, für den Rest des Abenteuerpfades als Gefolgsmann eines SC mit dem Talent Anführen bei den SC zu bleiben. Dabei kann sie als Verbindungsperson zwischen diesen Agenten Eutropias und den Löwenklingen dienen.



MAXILLAR PYTHAREUS

Der Hohe Stratege Maxillar Pythareus ist gutaussehend, charmant und furchtlos – alles was die Taldaner von einem Kaiser erwarten würden. Er ist Stavians III. adoptierter Erbe und damit Eutropias Hauptkonkurrent um den Thron.

MAXILLAR PYTHAREUS **HG 13**

EP 25.600

Menschlicher (Taldani) Ritter[EXP] 14
RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 30 (+2 Ablenkung, –1 GE, +2 Natürlich, +13 Rüstung, +4 Schild)
TP 165 (14W10+84)
REF +9, **WIL** +11, **ZÄH** +17; Moralbonus von +4 gegen Furcht (+6 bei einigen Fähigkeiten)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf *Lanze +1*, +23/+18/+23 (1W8+11/x3) oder *Streitaxt +2*, +23/+18/+23 (1W8+11/x3)
Fernkampf *Kompositlangbogen +1*, +14/+9/+4 (1W8+5/x3)
Besondere Angriffe Anspruchsvolle Herausforderung, Banner +3, Für den König, Herausforderung 5/Tag (+14 Schaden, +4 RK), Mächtiger Sturmangriff, Mächtiger Taktiker 3/Tag (Abschütteln oder Schildwall, Schnelle Aktion, 10 Runden), Mächtiges Banner, Verbesserter Sturmangriff

TAKTIK

Vor dem Kampf Maxillar begibt sich zu seinem Streitross Ehre, und trinkt einen *Trank: Heldenmut,* bevor er sich Feinden stellt (nicht in seinen Spielwerten berücksichtigt).
Im Kampf Maxillar beginnt den Kampf mit seiner Fähigkeit Banner, um seine Verbündeten zu unterstützen. Wenn er eine Schnelle Aktion erübrigen kann, aktiviert er seine Fähigkeit Für den König. Als Anführer ist er stets an der Front und spornt Ehre zu Sturmangriffen mit der Lanze oder der Streitaxt an.
Moral Maxillar kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 8, **KO** 18, **IN** 13, **WE** 12, **CH** 12
GAB +14; **KMB** +21; **KMV** 32
Talente Abhärtung, Abschütteln[ABR II], Angriff im Vorbeireiten, Ausfallschritt, Berittener Kampf, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Schildwall[EXP], Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Lanze)
Fertigkeiten Beruf (Soldat) +18, Diplomatie +18, Einschüchtern +18, Motiv erkennen +18, Reiten +10, Wahrnehmung +15
Sprachen Gemeinsprache, Kelisch
Besondere Eigenschaften Löwengebrüll, Löwenorden, Meisterlicher Ausbilder +7, Reittier (Pferd namens Ehre; siehe Seite 54)
Kampfausrüstung *Trank: Federfall* (2x), *Trank: Heldenmut* (3x), *Trank: Schwere Wunden Heilen* **Sonstige Ausrüstung** *Ovetrians Ritterrüstung* (siehe Artikel „Relikte des Alten Taldor" in Band 1), *Schwerer Stahlschild +2*, *Kompositlangbogen +1* (ST +4), *Lanze +1*, *Streitaxt +2*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +2*, *Gürtel der Körperkraft +4* (ST, KO), *Resistenzumhang +4*, *Schutzring +2*, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +2*, *Versorgungsring*, Schlüssel für Schatzkammer und Golem (siehe Kapitel 4, Bereich **H36**), Schlüssel zum Bergfried der Festung, Siegelring der Familie Pythareus, Teleportationglyphe

Maxillar aus dem Hause Pythareus wurde in eine lange Blutlinie von Militärbefehlshabern und Kriegshelden hineingeboren und wuchs in der Überzeugung auf, für Großes bestimmt zu sein. Als Junge hörte Maxillar den Geschichten zu, die sein Großvaters erzählte - über Admiral Arminius Pythareus, dessen Flotte vor 800 Jahren Absalom angriff, und über Oberst Sarius Pythareus, der sich den Namen „Löwe von Zimar" verdiente, als er während des Großen Feldzuges den Angriff anführte, der das unterdrückte Volk von Zimar befreite.

Maxillars Vater war streng, und seine Kindheit war zugleich von Luxus als auch von harter Disziplin geprägt. Einige der besten Gelehrten von Zimar waren für seine Bildung zuständig, während sein Vater ihm das Kämpfen beibrachte. Die hohen Erwartungen an ihn führten aber auch zu hohen Ansprüchen, sowohl an die Karriere, die er führen sollte, als auch an den Lebensstil, von dem er glaubte, er stehe ihm zu. Als Jugendlicher machte er sich übermütig an seine Klassenkameradinnen heran, wobei er deren Fähigkeiten herabwürdigte, aber ihre Schönheit pries – das Unbehagen der Mädchen darüber betrachtete er sodann als seinen Sieg. Sein immer aggressiveres Verhalten sahen seine Ausbilder, insbesondere die Militärgelehrte Tae Amalon als Warnung, und als diese Maxillars Vater von dessen Verhalten berichtete und damit drohte, ihre Unterstützung für seine Zulassung zur Offiziersschule zurückzuziehen, erstach der Alte sie einfach und rekrutierte Maxillar dafür, ihren Körper zu entsorgen. Dies trug ein Wesentliches dazu bei, die Sicht des Jugendlichen auf die Welt zu formen und was zu tun war, wenn „Bedienstete" aus der Reihe tanzten oder gegenüber Höhergestellten das Maul aufrissen.

In der Offiziersschule tat Maxillar sich hervor, ebenso wie danach als Anführer auf dem Schlachtfeld, und so stieg er auf bis zum Posten des Hohen Strategen und hätte beinahe sogar die junge Prinzessin Eutropia geheiratet. Diese fand jedoch seine Einstellung gegenüber Frauen, Minderheiten und Ausländern abscheulich, auch wenn sein Mitgefühl mit der taldanischen Bevölkerung ihrem eigenen entsprach.

In letzter Zeit hat Maxillar – auf Drängen von Milon Jeroth – immer mehr moralisch fragwürdige Kompromisse geschlossen. Obwohl dies ihn mehr und mehr in die Nähe des Bösen bringt, ist Maxillars Gemüt immer noch mitfühlend, aber schwer geprägt von seinen durch und durch traditionalistischen Vorurteilen und den misshandelnden Züchtigungen durch seinen Vater. Zwar hat er hat sich Befehlen widersetzt, bei denen er seine Männer hätte op-

fern müssen und große Summen an Gold für Veteranengruppen gespendet, aber er degradiert auch ganze Bevölkerungsgruppen dazu, bestimmte Rollen zu erfüllen und ziert sich nicht, mit Gewalt zu reagieren, wenn „Untergeordnete“ sich weigern zu gehorchen. Er glaubt, dass der Niedergang Taldors darauf zurückzuführen ist, dass bestimmte Teile der Bevölkerung – das gemeine Volk, ausländische Kaufleute, Nichtmenschen und Frauen – zu viel gesellschaftlichen Einfluss haben, und dass das Leben für alle (auch für diese „unliebsamen Elemente“) besser wäre, wenn nur jeder seinen richtigen Platz in der Gesellschaft kennen würde. Kurz gesagt, er ist eigennützig, arrogant und patriarchalisch, aber hat geradezu unendliche Kraft, diese Eigenschaften zu rechtfertigen und eventuelle unbewusste Schuld durch Wohltätigkeit zu mildern.

Mittlerweile ist Maxillar aber vollständig von seiner eigenen Rechtschaffenheit überzeugt und davon, dass jede Handlung gegen ihn Teil einer Verschwörung ist. Er hofft, die Nation hinter sich sammeln und vereinen zu können, ist dabei aber blind gegenüber der Tatsache, dass er sie mit seinen Methoden vielleicht zerstört.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Maxillar Pythareus ist in der ersten Hälfte des Abenteuerpfades Krieg um die Krone der Hauptgegner der SC. Er ist kein wirklich böser Mensch – auch wenn seine jüngsten Taten ihn in diese Richtung lenken –, wohl aber sehr arrogant.

Er ist befleckt von seinen ruhmheischenden Vorhaben, von Vorurteilen geblendet und glaubt, dass er alleine der letzte Hoffnungsträger für Taldors Zukunft sei. Die SC können ihn aber davon überzeugen, seinen gefährlichen Weg aufzugeben, besonders wenn sie Informationen über sein Agentennetzwerk oder die Sünden seiner Vergangenheit gesammelt haben. Wenn die SC sich als Gruppe ein Wortgefecht mit Maxillar liefern (siehe Kapitel 4 der *Ausbauregeln VIII: Intrigen*, insbesondere „Wortgefechte zwischen Rednergruppen“ auf Seite 181), entweder indem sie sich durch Trickserei eine Audienz mit ihm verschaffen oder wenn sie ihn in Abadars Pfeiler konfrontieren, können sie ihn überzeugen, dass seine Befürchtungen für Taldors Zukunft unbegründet sind und dass er sein ganzes Leben damit zugebracht hat, sich aus Eitelkeit und für den Ruhm seiner Familie auf moralische Kompromisse einzulassen, und nicht für die Bedürfnisse des Volkes von Taldor.

Maxillar hat eine Durchsetzungskraft von 27 und beginnt dank seines Selbstvertrauens, seines Erfolges und seines Triumphes welchen er seinem Relikt *Ovetrians Ritterrüstung* zugeordnet hat, ein Wortgefecht mit 4 Vorteilen. Er hat Vorurteile gegen Ködern, Logik und Verhöhnen (–2), ein Starkes Vorurteil gegen Emotionale Ansprachen (–5), sowie Vorurteile für Ausstrahlung und Schmeichelei (+2). Für jede der folgenden Informationen können die SC 1 Vorteil erlangen, wenn sie sie den Soldaten oder Maxillar Pythareus offenbaren: Milon Jeroths Eigenschaft als Rakschasa, Milon Jeroths Brief an den Kreis der Makellosen, die Identität der Schwestern der Schwelgerischen Träume als Nachtvetteln, die Ausbildung und Unterstützung der SC durch die Löwenklingen, sowie Maxillars Brief, in dem er den Sieben Formen der Sünde befiehlt, Eutropia zu ermorden. Falls die SC den Dolch vorzeigen können, mit dem Maxillars Vater Tae Amalon ermordet hat, erschüttert dies sein Selbstvertrauen so sehr, dass es seine Durchsetzungskraft automatisch um 8 reduziert.



Wenn die SC dieses Wortgefecht gewinnen, gibt Maxillar zögerlich klein bei. Er beendet seine Täuschungsangriffe und befiehlt den SC, Zimar zu verlassen, erklärt sich aber auch bereit, seinen Anspruch auf den Kaiserthron aufzugeben. Er weigert sich jedoch zu kapitulieren oder Prinzessin Eutropia als rechtmäßige Erbin anzuerkennen. Damit stärkt er weiterhin seinen Verbündeten den Rücken und sorgt dafür, dass Eutropia größtenteils keine Kontrolle über das Militär erlangt. Um weitergehende Zugeständnisse von Maxillar zu erhalten, müssten die SC nach deinem Gutdünken weitere Wortgefechte gewinnen oder Einfluss auf ihn erlangen (siehe Kapitel 3 der *Ausbauregeln VIII: Intrigen*). Ihn zur Kapitulation zu bewegen, ist aber eine gewaltige Aufgabe und sollte außergewöhnliche Ereignisse erfordern.

Wenn die SC dem General am Ende des Kapitels „Das Auge des Löwen“ begegnen, scheint durch dessen Niederlage festzustehen, wer den Thron von Taldor erben soll. Die Machtbasis der Stavians ist jedoch auf eine zweihundert Jahre alte Lüge gebaut, und – ohne dass dies Stavian oder Eutropia bekannt wäre – sind die Mitglieder ihrer Familie illegitim. Sie stammen von der verhassten Familie der Adellas ab, und schon der Anspruch ihres Vorfahren Stavian I. auf den Thron war unbegründet. Wie es seine Pflicht war, hat Maxillar Pythareus seit Jahrzehnten alle Gerüchte und Indizien für diese Tatsache gründlich beseitigt, aber still und leise als politisches Kapital angesammelt. Diese Gerüchte sollten die SC in Form von verhaltenem Geflüster heimsuchen, wenn sie aus Zimar abreisen. Die Folgen daraus treten dann im 5. Kapitel, „Der Erste Löwe“ hervor.

MILON JEROTH

Maxillar Pythareus' oberster Spion Milon Jeroth ist attraktiv, charmant und sadistisch. Er setzt seinen Einfluss mit der gleichen Gewandtheit und tödlichen Effizienz ein wie seine Klinge.

MILON JEROTH **HG 13**

EP 25.600

Rakschasa[MHB]-Ninja[ABR II] 6

RB Mittelgroßer Externar (Einheimischer, Gestaltwandler)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 18, Auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +7 GE, +10 Natürlich)

TP 200 (16 TW; 6W8+10W10+118)

REF +19, **WIL** +12, **ZÄH** +12

Resistenzen Säure 10; **SR** 15/Gutes und Stichschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Reflexbewegung; **ZR** 28

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Aufflammendes Falcata +1*, +18/+13/+8 (1W8+3/19–20/x3 plus 1W6 Feuer) oder Biss +11 (1W6+1), 2 Klauen +11 (1W4+1)

Besondere Angriffe Gedanken wahrnehmen (SG 20), Heimtückischer Angriff +3W6

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 7, Konzentration +12)

3. (5/Tag) – *Einflüsterung* (SG 16), *Kette des Verhängnisses*[ABR II]
2. (7/Tag) – *Energien widerstehen*, *Gift beschleunigen*[EXP], *Spiegelbilder*
1. (8/Tag) – *Alarm*, *Hypnose* (SG 16), *Magierrüstung*, *Person bezaubern* (SG 16), *Verschwinden*[EXP] (SG 16)
0. – *Arkanes Siegel*, *Botschaft*, *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen* (SG 15)

TAKTIK

Vor dem Kampf Milon greift bevorzugt aus dem Hinterhalt an oder vergiftet seine Gegner oder behindert sie, bevor er sein Schwert zieht.

Im Kampf Milon ist ein über die Maße selbstsicherer und ein brutaler Kämpfer. Er verteidigt sich mit Zaubern wie *Spiegelbilder* und *Magierrüstung*, während er mittels *Einflüsterung* versucht, seine Feinde dazu zu bringen, ihn zu verteidigen. Er benutzt *Kette des Verhängnisses* um Gegner abzulenken während er Finten mit seinem geliebten Falcata macht, wann immer er Gelegenheit dazu hat.

Moral Milon versucht zu fliehen und sich zu erholen, wenn er unter 30 TP reduziert wird. Wird er in seinem Heim gestellt, kämpft er bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 24, **KO** 24, **IN** 13, **WE** 16, **CH** 21

GAB +14; **KMB** +16; **KMV** 34

Talente Ausweichen, Beredsamkeit, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Kampfreflexe, Umgang mit exotischen Waffen (Falcata), Verbesserte Finte, Verbesserte Natürliche Rüstung, Waffenfokus (Falcata)

Fertigkeiten Akrobatik +7 (Springen +11), Auftreten (Redekunst) +18, Bluffen +22, Diplomatie +22, Einschüchtern +22, Fingerfertigkeit +20, Heimlichkeit +20, Mechanismus ausschalten +22, Motiv erkennen +16, Sprachenkunde +8, Verkleiden +28, Wahrnehmung +16, Wissen (Adel) +14, Wissen (Lokales) +14; **Volksmodifikatoren** Bluffen +4, Verkleiden +8

Sprachen Celestisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Halblingisch, Infernalisch, Kelisch, Skald

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (beliebiger Humanoider, *Gestalt verändern*), Gift einsetzen, Keine Spuren +2, Ki-Vorrat (8 Punkte), Leichte Schritte, Ninjatricks (Charmeur[EXP], Kampfkniff, Süße Worte[EXP] 2/Tag)

Kampfausrüstung *Trank: Gift verzögern* (3x), *Trank: Schläue des Fuchses* (2x), *Trank: Schwere Wunden heilen* (2x), *Hemd der Freiheit*[ARK], Purpurwurmgift (3x), Schierling (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Aufflammendes Falcata +1, Schwacher Ring der Säureresistenz,* Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Giftring[ARK], Giftscheide[ARK], Siegelring der Familie Jeroth, 300 GM

Rakschasas sind Einheimische Externare, die unter den Sterblichen leben und genau wie diese essen, schlafen und sich fortpflanzen. Die überwältigende Mehrheit dieser Kreaturen haben ein oder auch mehr Rakschasa-Elternteile, aber in seltenen Fällen kann es dazu kommen, dass ein Rakschasa spontan in eine besonders verderbte Menschenfamilie geboren wird. Genau dies war der Fall, als vor 200 Jahren die liederliche und korrupte Familie Jeroth plötzlich einen Säugling mit einem Löwenkopf hervorbrachte. Die Züge des jungen Milon wandelten sich schnell in eine akzeptablere menschliche Gestalt, doch seine Eltern sahen seine Geburt als ein Wunder an – schließlich ist der Löwe das wichtigste Zeichen Taldors göttlicher Macht – und als Beweis ihres edlen Geblüts. Sie überschütteten den Knaben mit Zuneigung und besorgten ihm die besten Lehrer, während sie weiterhin ihrer halsabschneiderischen, manipulierenden Politik nachgingen. Der junge Milon war bereits als Kleinkind sehr schlau, beobachtete dies und lernte davon.

Als die Stärke des Kindes, sowie seine Launen und unnatürlichen Begierden sich manifestierten, wollten die Jeroths ihr Monster unter den Teppich kehren, indem sie ihn ins Kloster der Sieben Formen schickten, um Zucht und Ordnung zu lernen. Der Plan der Jeroths schlug jedoch fehl und wandte sich gegen sie, als Milon als Mann zurückkehrte und Gefolgsleute mit sich brachte: die Sieben Formen der Sünde – Schüler, die sich wie ihr Meister der göttlichen Bestimmung durch Schwelgen in überwältigendem Luxus hingeben wollten. Milon tötete seine Eltern, nahm ihre Gesichter als seine eigenen an und legte so den Grundstein für sein Schattenimperium in Zimar.

Der junge Rakschasa posiert seit zwei Jahrhunderten als verschiedene Generationen von Jeroths - jung und alt, Männer und Frauen - und seine Geschäfte und sein stei-

gender Einfluss haben die Aufmerksamkeit vieler elitärer Geheimgesellschaften Taldors geweckt. In vielen wurde er unter verschiedenen Namen Mitglied, nahm sich, was er brauchte, und verzehrte jene, die sich ihm in den Weg stellten. Nur Panivar Losachts Kreis der Makellosen konnte ihn scheinbar zufriedenstellen. Als er dort seine „Unsterblichkeit“ präsentierte, behauptete er, seine innere Alchemie gemeistert zu haben - in Wirklichkeit handelte es sich aber nur um seine natürliche Langlebigkeit als Rakschasa. Der Innere Kreis hieß den Intriganten und Ränkeschmied, der den Sitz des taldanischen Militärs beherrschte, daraufhin willkommen.

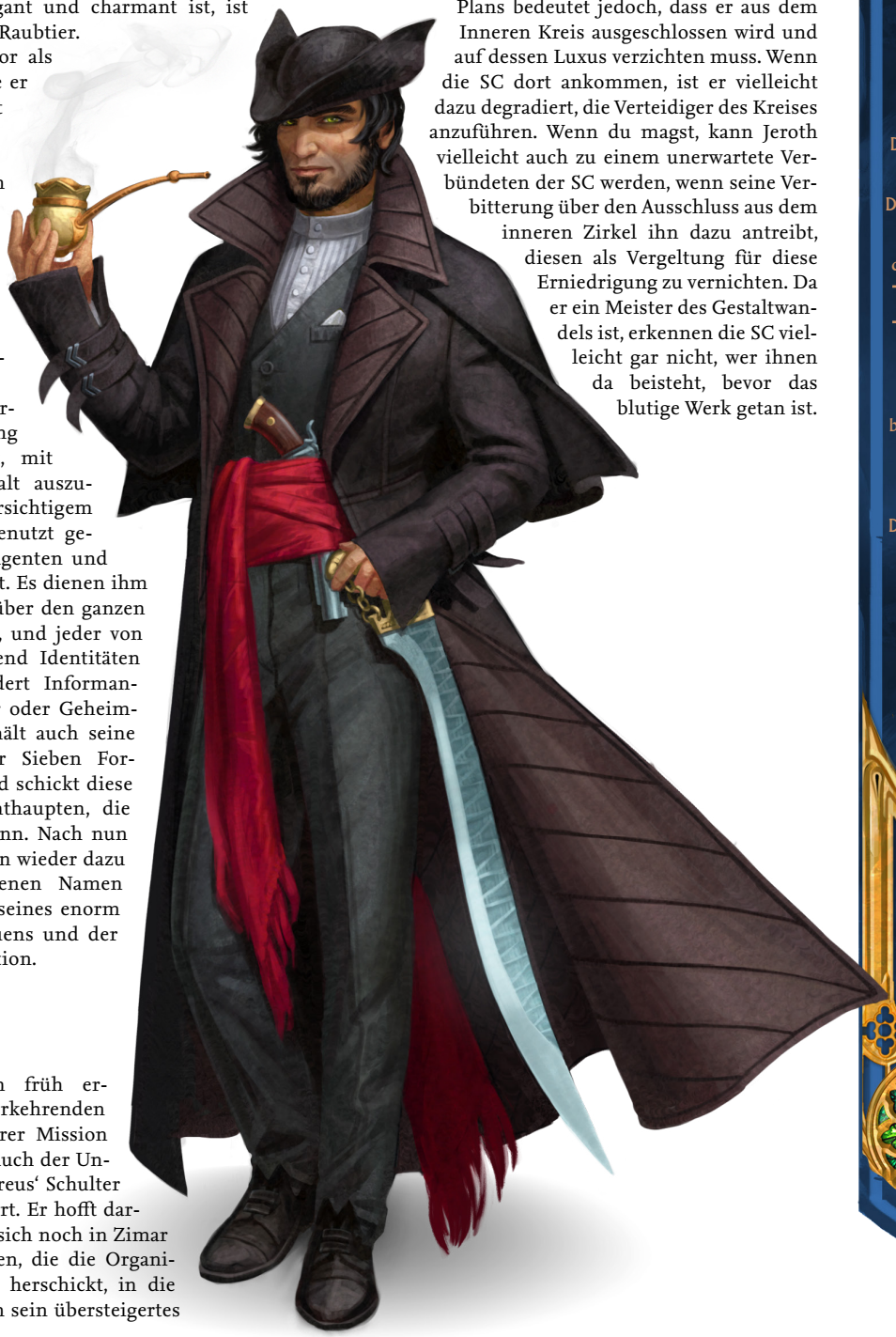
Obwohl er attraktiv, elegant und charmant ist, ist Milon Jeroth vor allem ein Raubtier. Er betrachtet ganz Südtaldor als seine Savanne an, durch die er pirschen kann. Er erinnert sich gut an die zeitweise turbulente Kindheit des Maxillar Pythareus und half – in Gestalt eines älteren Jeroth – dabei, das Anspruchsdenken des jungen Mannes zu fördern. Nun sieht er den Hohen Strategen als eine wunderschöne Rose, deren Dornen er eifrig geschärft hat.

Als ein Meister der Verkleidung und der Täuschung ist Jeroth daran gewöhnt, mit einem Minimum an Gewalt auszukommen, das er nur nach vorsichtigem Nachdenken einsetzt. Er benutzt gestaltwandelnde Rakschasa-Agenten und verstärkt damit diesen Effekt. Es dienen ihm nur 24 Agenten direkt, die über den ganzen Süden Taldors verteilt sind, und jeder von diesen unterhält ein Dutzend Identitäten und verfügt über einhundert Informanten, redefreudige Liebhaber oder Geheimnisverräter und mehr. Er hält auch seine kultartige Gefolgschaft der Sieben Formen der Sünde aufrecht und schickt diese aus, jene Schlangen zu enthaupten, die er selbst nicht bändigen kann. Nach nun zwei Jahrhunderten ist Milon wieder dazu zurückgekehrt, seinen eigenen Namen zu benutzen – ein Zeichen seines enorm übersteigerten Selbstvertrauens und der Annehmlichkeit seiner Position.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Milon Jeroth stellt einen früh erscheinenden und wiederkehrenden Widersacher der SC bei ihrer Mission in Zimar dar. Ebenso ist er auch der Unhold, der auf Maxillar Pythareus‘ Schulter sitzt und ihm ins Ohr flüstert. Er hofft darauf, jene Löwenklingen, die sich noch in Zimar aufhalten, oder neue Agenten, die die Organisation zu Nachforschungen herschickt, in die Falle locken zu können doch sein übersteigertes Selbstvertrauen führt oft dazu, dass er sich übernimmt oder seiner Feinde dramatisch unterschätzt. Vorsichtige SC können dies ausnutzen und ihn leicht in Fallen locken, die ein aufmerksamerer Gegner meiden würde. Milon sieht sich als der Löwe in einem Land der Gazellen und muss noch lernen, dass manchmal auch die Gazelle den Sieg davonträgt.

Sollte er entkommen, kehrt der Rakschasa zum Kreis der Makellosen zurück, um dort Unterschlupf zu finden. Die SC können ihm dann wieder begegnen, wenn sie die Geheimgesellschaft im 6. Kapitel der Kampagne konfrontieren. Sein Versagen bei diesem kritischen Teil des Plans bedeutet jedoch, dass er aus dem Inneren Kreis ausgeschlossen wird und auf dessen Luxus verzichten muss. Wenn die SC dort ankommen, ist er vielleicht dazu degradiert, die Verteidiger des Kreises anzuführen. Wenn du magst, kann Jeroth vielleicht auch zu einem unerwartete Verbündeten der SC werden, wenn seine Verbitterung über den Ausschluss aus dem inneren Zirkel ihn dazu antreibt, diesen als Vergeltung für diese Erniedrigung zu vernichten. Da er ein Meister des Gestaltwandels ist, erkennen die SC vielleicht gar nicht, wer ihnen da beisteht, bevor das blutige Werk getan ist.



LEUTNANT FANALYX

Obwohl sie Axis und seinen Grundsätzen gegenüber völlig ergeben ist, ist Fanalyx als Detektivin bereit, ungewöhnliche Lösungen zu suchen und auch mit unerprobten Fremden zusammenzuarbeiten, um die Sicherheit ihres Distriktes zu wahren.

LEUTNANT FANALYX **HG 11**

EP 12.800

Einzigartige Axiomitin[MHB II]

RN Mittelgroße Externare (Extraplanar, Rechtschaffen)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +23

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 19, Auf dem Falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, +5 GE, +6 Natürlich, +2 Rüstung, +1 Schild)

TP 127 (15W10+45); Regeneration 5 (Chaotisch oder Magie)

REF +14, **WIL** +16, **ZÄH** +8

Immunitäten Elektrizität, Geistes-beeinflussende Effekte, Krankheit; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10; **SR** 10/Chaotisch; **ZR** 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m; Fliegen 9 m (gut)

Nahkampf *Kampfstab +1*, +21/+16/+11 (1W6+8) oder *Kampfstab +1*, +19/+19/+14/+9 (1W6+6)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14; Konzentration +19)

Beliebig oft — *Magie entdecken*

3/Tag — *Blitz* (SG 18), *Chaotisches bannen*, *Hast*, *Monster festhalten* (SG 20), *Sprachen verstehen*, *Telekinese* (SG 20), Verstärkter *Zorn der Ordnung* (SG 19), *Zielsicherer Schlag*

1/Tag — Herbeizaubern (Grad 8, 1 Zelekhut), *Wahrer Blick*

SPIELWERTE

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

GAB +15; **KMB** +20; **KMV** 36

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Doppelschnitt, Eiserner Wille, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Initiative, Verteidigung mit zwei Waffen, Zauberähnliche Fähigkeit verstärken (*Zorn der Ordnung*)

Fertigkeiten Diplomatie +23, Fliegen +9, Handwerk (Zeichnen) +16, Heilkunde +15, Heimlichkeit +18, Motiv erkennen +23, Schätzen +15, Überlebenskunst +23, Wahrnehmung +23, Wissen (Arkanes, Baukunst, Geographie, Lokales) +15, Wissen (Die Ebenen) +23, Zauberkunde +18

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Kristallstaubgestalt

Ausrüstung *Kampfstab +1/+1*, *Rüstungsarmschienen +2*, Brecheisen, Große Handschellen, Handschellen (2x), hervorragendes Schloss (3x), Lupe, Sammlung von Rätselkästchen[ARK], Seidenseil (15 m), Tagebuch[ARK], Tinte, Tintenschreiber, 59 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Unvermeidbaren herbeizaubern (ZF) Als besonderes Privileg ihres Ranges kann Leutnant Fanalyx ein Mal am Tag als Volle Aktion einen Zelekhuten herbeizaubern. Dies ist ihr zusätzlich zu dem Zelekhuten möglich, den sie gemeinsam mit drei weiteren Axiomiten herbeizaubern kann.

Wie die meisten Axiomiten wurde Fanalyx von einem der Kristallmonolithen von Axis durch die Vereinigung zahlreicher rechtschaffener Seelen hervorgebracht, die zu einer körperlichen Gestalt verwoben wurden. Zu Beginn diente sie als Mathematikerin und analysierte Wirtschaftsdaten. Dabei wäre sie vermutlich geblieben, wenn sie nicht etwas bemerkt hätte, das ihre Kollegen übersehen hatten: scheinbar belanglose Datenwerte, die den Weg eines schon lange existierenden Schmugglerringes in der Ewigen Stadt selbst aufzeigten! Mit der Erlaubnis ihres Vorgesetzten, machte sie sich daran, diesen Hinweisen nachzugehen und trug unwiderlegbare Beweise zusammen. So verdiente sie sich das Recht, einen Trupp von Unvermeidbaren zu koordinieren und zu begleiten, der die Razzia gegen die Verbrecherorganisation durchführte und ihr ein für alle Male das Handwerk legte. Axis mag sie hervorgebracht haben, um das Universum zu dechiffrieren, doch sie fand heraus, dass es ihre wahre Berufung war, die kleineren, aber befriedigenden Rätsel des Lebens aufzudecken.

Das Hüten der Gesetze von Axis ist im Allgemeinen die Aufgabe der Unvermeidbaren, deren Fähigkeiten weitaus spezialisierter sind als die der Axiomiten, aber Fanalyx' analytischer Verstand erlaubt es ihr, Schlussfolgerungen zu ziehen und ihren Instinkten auf eine Weise nachzugehen, die über die normalen Methoden ihrer Abteilung hinausgehen. Obwohl sie gelegentlich für ihre Übertretungen der Regeln gerügt wird, hat sie sich immer wieder hervorgetan, nicht zuletzt, indem sie die ein Jahrhundert zurückliegenden Sensenmorde von Erwyr aufgeklärt hat. So hat sie sich den Dienstgrad eines Leutnants (einer Hauptkommissarin) und die Oberaufsicht über den Distrikt Sayaschto verdient.

Sayaschto ist jedoch ein ruhiger Distrikt, der eher Ordnungswidrigkeiten anzieht als spektakuläre Straftaten. Zwar findet Leutnant Fanalyx Gefallen an ihren Aufgaben, doch sie vermisst den Reiz der Arbeit in ihrer alten Abteilung. Da im letzten Jahrzehnt die ansteigenden Aggressionen der Proteaner dafür gesorgt haben, dass Ressourcen von ihrem Wachbezirk abgezogen wurden, hat sie die letzte Zeit weit mehr mit Büroarbeiten verbracht, als Verbrechen aufzuklären. Ihre Vorgesetzten finden nach wie vor ihre unbekümmerte Bereitschaft beunruhigend, die Regeln (nach den Standards von Axis) zu biegen. Daher soll sie in ihrem derzeitigen Aufgabengebiet die Grundlagen guter Polizeiarbeit üben und sich diese zu eigen machen.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Wenn die SC in Sayaschto ankommen, ist Leutnant Fanalyx begierig darauf, einen interessanten Fall zu übernehmen. Die wenigen Indizien der SC sind jedoch nicht genug, als dass sie es rechtfertigen könnte, allzu viel Zeit für die Untersuchung von Taldaris' Verschwinden zu aufzuwenden – ganz besonders nicht, wo ihre Dienststelle zur Zeit so unterbesetzt ist. Sie weiß auch, dass eine Gruppe von Fremden mit entsprechender Befugnis eine Menge herausfinden

könnte. Sie ist allerdings nicht bereit, die Regeln noch weiter zu biegen, denn sie ist trotz allem ein Geschöpf der Ordnung und den Vorschriften der Ewigen Stadt völlig ergeben.

Während Teil 2 des Kapitels „Der Erste Löwe“ dient Fanalyx als wichtigste Kontaktperson der SC bei den Gesetzesbehörden von Axis. Sie eignet sich auch hervorragend als Sprachrohr, um die Nachforschungen des SC zu lenken, besonders, wenn die Spieler Schwierigkeiten haben sollten, ihre Ergebnisse zu interpretieren. Denk daran, dass ihre Fertigkeitsboni mit denen eines Charakters der 14. Stufe vergleichbar sind, so dass sie bei einer Gruppe, deren SC für Nachforschungen weniger geeignet sind, gelegentlich einspringen und ihnen aushelfen kann. Sei jedoch vorsichtig, wie oft du Leutnant Fanalyx einsetzt, damit sie nicht den SC die Schau stiehlt. Wenn beispielsweise der Naga Clacosic gegen Ende von Teil 2 des Kapitels die Halle der Letzten Taten attackiert, könnte es hilfreich sein, wenn Fanalyx (vielleicht sogar gemeinsam mit Ohalia) eingreift, um den SC zu helfen, diese schwierigen Kämpfe für sich zu entscheiden.

Letztendlich sollen die SC aber Fanalyx nicht beeindrucken, es ist vielmehr ihre Aufgabe, für eine solide Beweislage zu sorgen, so dass Fanalyx den Fall ihren Vorgesetzten vorlegen kann. Nur diese Vorgesetzten können eine weitergehende Untersuchung anordnen, mehr als nur die einfachsten Hilfsmittel requirieren oder eine Gruppe von Kriminalanalysten beauftragen, die Suche nach Taldaris zu unterstützen. Um den Fortschritt bei diesem Prozess beurteilen zu können, verdienen sich die SC mit jeder Errungenschaft, die sie in Teil 2 des Kapitels erreichen eine gewisse Anzahl von Punkten. Rechne am Ende von Teil 2 des 5. Kapitels alle diese Punkte zusammen, und ermittle so, wie gut die Beweislage für den Fall ist, wenn Fanalyx ihn ihren Vorgesetzten vorlegt, und auch wie viele Informationen sich aus den daraus entstehenden Untersuchungen ergebten und wie viel Unterstützung Leutnant Fanalyx den SC zukommen lassen kann, bevor sich diese in die gefährlichen Tiefen von Schattengrund begeben.

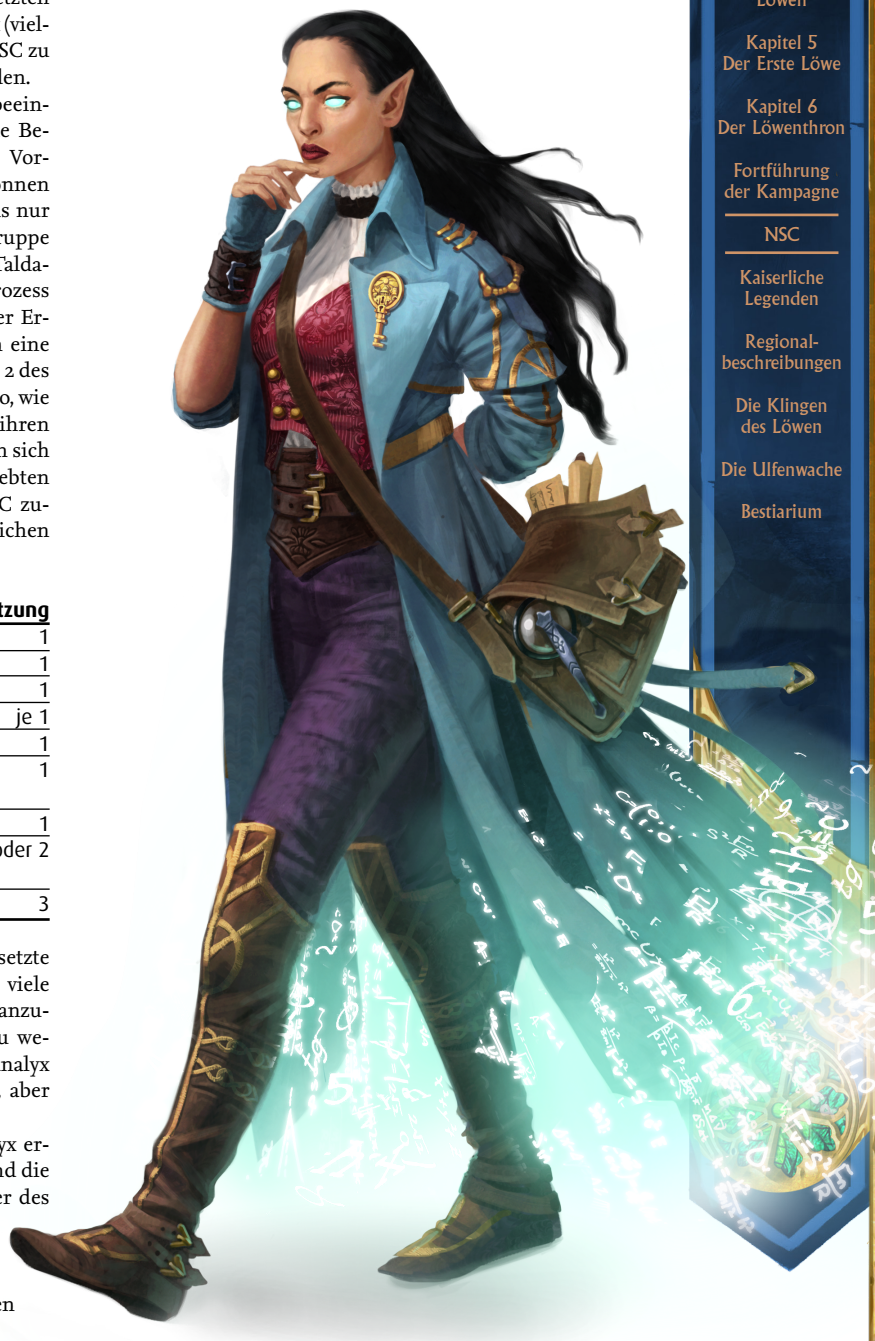
Errungenschaft	Verdiente Unterstützung
Taldaris‘ Astrale Legende studiert	1
Den *Ring des Sieges* zurückerlangt	1
Qarits Erinnerungsstück an Taldaris erlangt	1
Die beiden mit Wachs versiegelten Briefe intakt erlangt	je 1
Clacosic für Befragung gefangen genommen	1
Hamal Kai daran gehindert, Clacosics Erinnerungen zu rauben	1
Die Intellektverschlingerin Uiyat ausgeschaltet	1
Ein oder zwei Drittel von Uiyats Dokumenten erlangt	1 oder 2
Die Wahl gewonnen	3

Schwache Beweislage (0–4 Punkte): Fanalyx‘ Vorgesetzte stellen fest, dass es zu wenige Anhaltspunkte und zu viele Möglichkeiten gibt, um weitere Untersuchungen anzuordnen. Weiterhin führt dieses Ergebnis auch nur zu wenigen neuen Hinweisen. Diese genügen, dass Fanalyx Schattengrund als ungefähres Ziel ausmachen kann, aber für mehr reicht es nicht.

Solide Untersuchung (5–7 Punkte): Leutnant Fanalyx erhält die Freigabe, die Untersuchung weiterzuführen und die SC offiziell zu Hilfsermittlern zu ernennen. Die Seher des Wachbezirkes haben Taldaris‘ Spur zum Vergessenen Schattenriss verfolgt, und die SC erhalten ein Paket mit Zusammenfassungen von früheren Exkursionen in dieses Gebiet von Schattengrund und verlässlichen Wegbeschreibungen. Zuletzt enthält das Paket auch 4 *Tränke: Schild des Glaubens* (ZS 12) und einen *Zauberstab: Magie bannen* (ZS 13, 6 Ladungen). Die SC verdienen sich 38.400 EP.

Deutliche Spur (8–10 Punkte): Die Ergebnisse sind ausgesprochen deutlich und bringen eine ähnliche Reaktion wie unter „Solide Untersuchung“ aufgeführt. Allerdings erhalten die SC in ihrem Paket zusätzlich noch eine *Schriftrolle: Auferstehung*. Die SC verdienen sich 51.200 EP.

Unanfechtbare Untersuchung (11 oder mehr Punkte): Die von den SC und Fanalyx vorgelegten Beweise bringen ihnen die einstimmige Unterstützung der Vorgesetzten ein. Zusätzlich zu den Informationen und Hilfsmitteln wie unter „Deutliche Spur“ aufgeführt erhalten die SC einen *Ionenstein (Dunkelblauer Rhomboid)*, in den das heiligen Symbol Abadars geprägt ist. Die SC verdienen sich 76.800 EP.



DER GEHEIME SCHATTEN

Der Geheime Schatten ist das mächtige körperlose Überbleibsel eines meisterlichen Meuchelmörders. Er hat die Aufsicht über den Vergessenen Schattenriss und benutzt die Mittel dieses Außenpostens, um das darüberlegende Axis zu verderben und mittels Stellvertretern die Herrschaft über Taldor an sich zu reißen.

DER GEHEIME SCHATTEN **HG 15**

EP 51.200

Einzigartiger Infernalischer Schatten
NB Mittelgroßer Untoter (Böse, Körperlos)
INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Gedankengespür 18 m; Wahrnehmung +31

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 23, Auf dem Falschen Fuß 16 (+6 Ablenkung, +1 Ausweichen, +6 GE)
TP 210 (20W8+120)
REF +14, **WIL** +14, **ZÄH** +12
Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Feuer 15, Kälte 15; **SR** 10/Gutes; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Resistenz gegen fokussierte Energie +4

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (gut)
Nahkampf Körperlose Berührung +21 (1W8 Stärkeschaden/19–20)
Besondere Angriffe Brut erzeugen, Geständige Katatonie, Schattenfalle
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +26)
Beliebig oft — *Blick durch eigne Augen*[EXP], *Dunkelheit*, *Sprachen verstehen*
3/Tag — Schnelle *Dunkelheit*
1/Tag — *Unheilige Aura* (SG 24)

SPIELWERTE

ST —, **GE** 22, **KO** —, **IN** 15, **WE** 14, **CH** 23
GAB +15; **KMB** +21; **KMV** 38
Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (Dunkelheit), Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserter Kritischer Treffer (Körperlose Berührung)
Fertigkeiten Einschüchtern +29, Fliegen +23, Heimlichkeit +35 (in Dämmerlicht +39, in hellem Licht +31), Wahrnehmung +31, Wissen (Arkanes) +15, Wissen (Religion) +15, Wissen (Lokales) +12, Wissen (Die Ebenen) +12, Zauberkunde +15; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in Dämmerlicht +4, Heimlichkeit in hellem Licht -4
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch
Besondere Eigenschaften Leicht herbeizurufen, Schattenleinen

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Ein Humanoider, der durch den Stärkeschaden des Geheimen Schatten getötet wird, wird in 1W4 Runden selbst zum Schatten (*Monsterhandbuch*, S. 228), der unter der Kontrolle seines Mörders steht. Sollte der getötete Humanoide 9 oder mehr Trefferwürfel besessen haben, wird er stattdessen zu einem Höheren Schatten.
Geständige Katatonie (ÜF) Wenn eine Kreatur durch den Stärkeschaden des Geheimen Schattens getötet würde, kann der Schatten sich entscheiden, dass die Kreatur den Zustand Hilflos erhält, kaum noch bei Bewusstsein ist und in einen höchst beeinflussbaren Zustand gerät. In den nächsten 6 Stunden muss die Kreatur alle Fragen beantworten, als stünde sie unter dem Einfluss eines *Elixiers der Wahrheit* (WIL, SG 26). Sie kann aber einen Bonus von +4 auf einen solchen Rettungswurf erhalten, wenn sie dafür bereit ist, 1 Punkt Stärkeentzug hinzunehmen. Dieser Effekt endet, wenn das Ziel von all seinem Stärkeschaden geheilt wurde.
Leicht zu beschwören (AF) Der Geheime Schatten kann unabhängig von seiner Kreaturenart oder der Anzahl seiner Trefferwürfel mit den Zaubern *Mächtiger Bindender Ruf* oder *Tor* herbeigezaubert werden.
Schattenfalle (ÜF) Als Volle Aktion kann der Geheimen Schatten in einem Schattenleinenbereich (s.u.) eine Falle stellen, die ein einzelnes Feld mit 1,50 m Seitenlänge betrifft. Jeder Bereich kann nur eine solche Falle enthalten, und der Geheime Schatten kann nur eine Anzahl von Schattenfallen in Höhe seines Charismamodifikators aufrecht.
Schattenleinen (ÜF) Als Volle Aktion kann der Geheime Schatten ein Netz aus Schattenmaterie weben, das einen würfelförmigen Bereich mit 6 m Kantenlänge einnimmt. Solange er sich auf der gleichen Ebene befindet, kann er Kreaturen – auch körperlose –, die sich durch diesen Bereich bewegen wie mittels Blindgespür wahrnehmen. Ferner kann er sein Bewusstsein in alle passenden Gegenstände in dem Bereich transferieren wie mit dem Zauber *Blick durch eigne Augen*. Als Standard-Aktion kann der Geheime Schatten zu jedem beliebigen Feld in einem seiner Schattenleinenbereiche innerhalb von 120 m teleportieren wie mittels *Dimensionstür*. Der Geheime Schatten kann jederzeit bis zu 20 solcher Bereiche aufrechterhalten. Ein Schattenleinenbereich ist kaum wahrzunehmen, kann aber als Falle entdeckt und wie eine magische Falle entschärft werden.
Stärkeschaden (ÜF) Die Berührung des Geheimen Schattens verursacht bei lebendigen Kreaturen 1W8 Punkte Stärkeschaden. Die Hälfte dieses Schadens zählt als ein auf Negativer Energie beruhender Effekt; eine Kreatur, die gegen solche Effekte immun ist (z. B. durch *Todesschutz*), nimmt nur 1W4Punkte Stärkeschaden. Sobald der Stärkeschaden dem Stärkewert des Gegners gleicht oder diesen sogar übertrifft, stirbt das angegriffene Wesen.

Viele seiner Anhänger glauben, dass Norgorber zerstört würde, sollte jemals seine sterbliche Identität aufgedeckt werden. Sollte dies der Wahrheit entsprechen, dann wäre der Geheime Schatten eine der größten Bedrohungen für diese Religion. Als Sterblicher war der Geheime Schatten ein meisterhafter Meuchelmörder, der ungestraft seine Morde beging. Es schien, als könne nichts ihn aufhalten, und ohne einen Feind, der ihm ebenbürtig wäre, suchte er nach dem nächstbesten: einem Rivalen. Schon bald fand er den perfekten Kandidaten und führte sich ein, indem er diesem ein Opfer wegnahm und selbst tötete. Sein Rivale war der Herausforderung gewachsen und übertraf, überbot und überholte den Mörder zu jeder Gelegenheit. Eines Tages dachte der Mörder, er habe seinen Rivalen in Absalom ausmanövriert, doch er verlor dessen Spur bei der Kathed-

rale des Sternensteins. Der Rivale hatte sie als Sterblicher betreten, aber verließ sie als Norgorber!

Zum ersten Mal sah Norgorber den Mörder als eine Bedrohung an – nicht wegen dessen Fähigkeiten, sondern, weil der Mörder der einzige Sterbliche war, der Norgorbers Vergangenheit mit seiner göttlichen Anonymität in Verbindung bringen konnte. Der Gott exekutierte den Mörder und trat seinen Körper in den Graben der Kathedrale, löschte seine Erinnerungen und rekrutierte seinen hasserfüllten Geist als seinen ersten Diener.

Der Geheime Schatten hungert endlos nach der Bestätigung, die er im Leben nie erfahren hat, auch wenn er sich außer an diesen drängenden Trieb an beinahe nichts aus seinem sterblichen Leben erinnert. Mit den Jahrhunderten hat der Geheime Schatten in einem vergeblichen Versuch, seine Vergangenheit zu rekonstruieren, allerlei verstreute Informationen gesammelt, aber nie mehr als nur ein paar dieser Puzzleteile davon zueinander in Verbindung bringen können. Er verbringt den Rest seiner Zeit damit, den Vergessenen Schattenriss zu beaufsichtigen – von dort aus wird die politische Landschaft Dutzender Städte auf Golarion und anderswo manipuliert.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

In der Vergangenheit hat der Geheime Schatten dem Kreis der Makellosen als herbeigezauberter Mörder gedient, wusste aber nicht, welche Ausmaße diese arrogante und untaugliche Verschwörung in der letzten Generation angenommen hat. Ihre Machenschaften erfreuen ihn, wie auch die Aussicht darauf, Taldor in blutige Wirren zu stürzen. Der Geheime Schatten hat Taldaris entführt, um zu verhindern, dass dieser Unvermeidbare sein ehemaliges Reich irgendwie unterstützen kann.

Der Geheime Schatten hat Jahrtausende damit verbracht, Geheimnisse zu hüten und stellt für die SC mehr einen Spuk und unheimlichen Verfolger dar, der sie Schritt um Schritt plagt, als einen redenschwingenden Bösewicht. Stattdessen sollten die SC mehr über diesen einzigartigen Untoten über seine Untergebenen herausfinden, von denen viele weitaus mehr dazu bereit sind, die SC mit ihren finsteren Plänen zu sticheln.

Im Vergessenen Schattenriss kann sich der Geheime Schatten frei bewegen. Dort führt er Hinterhalte gegen die SC aus, bei denen er sie angreift und sich sogleich wieder zurückzieht. Während verschiedener Expeditionen der SC in den Außenposten greift er sie immer wieder auf diese Weise an. Der Schatten ist sich der Zauber, die seine Fähigkeiten bedrohen, wie z.B. *Todesschutz*, durchaus bewusst, daher tut er meistens kaum mehr, als Fallen zu stellen und nur gelegentlich selbst anzugreifen. Er beobachtet die SC durch seiner Schattenleinen und seine Zauberähnliche Fähigkeit *Blick durch eigene Augen* und weist andere Kreaturen an, sich auf die Ankunft der SC vorzubereiten oder sie in Hinterhalte zu locken. Es ist möglich, dass die SC das Kapitel abschließen, ohne diesen schattenhaften Mörder zu töten, so dass er die Fähigkeit behält, sie später wieder ins Visier zu nehmen.

Die Fähigkeiten des Geheimen Schattens erzeugen Effekte, die wie Fallen entdeckt oder entschärft werden können. Die SG zu Entdeckung und Entschärfung dieser Effekte, steigen bei Dämmerlicht um +4 und sinken bei hellem Licht um –4. Misslingt ein Wurf zum Entschärfen eines Schattenleinenbereichs um 5 oder mehr, alarmiert dies den Geheimen Schatten sofort, als hätte eine Kreatur den Bereich betreten.

SCHATTENLEINENBEREICH **HG —**

Typ Magisch; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 30

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Speziell (siehe Fähigkeit Schattenleinen)

SCHATTENFALLE **HG —**

Typ Magisch; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 30

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Berührungsangriff +16 (6W6 Negativer Energieschaden und Zustand Erschöpft; SG 22, halber Schaden und nicht Erschöpft)



TALDARIS, DER ERSTE KAISER

Als Sterblicher gründe Taldaris eines der größten Reiche Golarions. Im Tod ist er eine unerschütterliche Kraft der Gerechtigkeit im Dienste von Axis.

TALDARIS **HG 13**

EP 25.600

Einzigartiger Impariut (siehe Seite 254)

RN Mittelgroßer Externar (Extraplanar, Ordnung, Unvermeidbarer)

INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, +15 Natürlich)

TP 172 (16W10+84); Regeneration 5 (Chaotisches)

REF +9, **WIL** +14, **ZÄH** +14

SR 10/Gutes; **Verteidigungsfähigkeiten** Konstruiert; **ZR** 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Mithralhellebarde des Grundsatzes +3*, +23/+18/+8 (1W10+9/x3) oder 2 Hiebe +22 (1W8)

Besondere Angriffe Absetzen, Königsmörder

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16; Konzentration +22)

Beliebig oft — Arkanes Siegel, Lügen erkennen (SG 20), Magie bannen

3/Tag — *Dimensionstür*, *Magisches Geschoss*, *Mal der Gerechtigkeit*, *Monster festhalten* (SG 21), *Unsichtbarkeit*

1/Tag—*Ebenenwechsel* (nur bereitwillige Ziele), *Wahrer Blick*

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 15, **KO** 18, **IN** 15, **WE** 18, **CH** 22

GAB +16; **KMB** +22 (Versetzen +26, Entreißen oder Zu-Fall-Bringen +24); **KMV** 34 (36 gegen Entreißen, Versetzen oder Zu-Fall-Bringen)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Heftiger Angriff, Mächtiges Versetzen[EXP], Verbessertes Entreißen[EXP], Verbessertes Versetzen[EXP], Verbessertes Zu-Fall-Bringen, Wachsamkeit

Fertigkeiten Diplomatie +25, Einschüchtern +25, Heimlichkeit +13, Motiv erkennen +27, Verkleiden +17, Wahrnehmung +27, Wissen (Adel) +21, Wissen (Die Ebenen) +13, Wissen (Geschichte) +21, Wissen (Lokales) +13

Sprachen Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Kleiner oder Mittelgroßer Humanoider, *Gestalt verändern*), Segen des Impariuten

Ausrüstung *Mithralhellebarde des Grundsatzes +3*

Im letzten Jahrtausend bevor Aroden den *Sternenstein* vom Meeresgrund erhob, führten die östlichen Stadtstaaten der Inneren See regelmäßig Kriege gegeneinander und suchten jeden erdenklichen kulturellen wie kriegerischen Vorteil gegenüber den anderen. Und auch wenn die Großfürsten dieser Stadtstaaten miteinander konkurrierten, so war es doch ein Held von ungewisser Geburt, der sie alle vereinte. Taldaris wurde von den Löwen der Tandakebene aufgezogen und war bereits schlau, wild und stark, als Soldaten aus Oppara ihn in der Wildnis fanden und aufnahmen. Von diesen Kriegern lernte Taldaris Disziplin, Redekunst und Waffenfertigkeit und wuchs schnell von einem kindlichen Maskottchen zu einem jungen Hauptmann heran, der das Lob des kinderlos gebliebenen Großfürsten erfuhr. Als eine tödliche Wunde in einer Schlacht den Großfürsten von Oppara niederstreckte, nutzte dieser seine letzten Minuten, um Taldaris als seinen Erben zu benennen. Innerhalb von 12 Jahren vereinte Taldaris die verstreuten Stadtstaaten mittels einer Reihe von brillanten Siegen und wundersamen Taten und ernannte sich selbst zum Kaiser der neugeeinten Fürstentümer von Taldaris. Zu seinen berühmtesten Taten gehören die folgenden:

Taldaris tötete den Grogrisant, einen immensen sechsäugigen Löwen mit einer Feuermähne, der die Region seit Jahrhunderten in Schrecken gehalten hatte.

Taldaris führte seine Armee nach Cassomir, hielt sie aber vor der Stadt an. Alleine marschierte er durch den Pfeilhagel zu den Toren und hielt dort unverletzt vor der gesamten Stadt eine leidenschaftliche Rede, in der er die Herrlichkeit eines vereinten Kaiserreiches beschwor. Noch am gleichen Tage trat der Großfürst der Stadt ab.

Nachdem er den Stadtstaat Iphria eingenommen hatte, wurde Taldaris dort von Meuchelmördern angegriffen. Er wehrte sie ab und wandte sich so deutlich an die Stadt, dass seine Stimme jede Ecke und jede Gasse erreichte. Überwältigt warfen sich die verbliebenen Spione vor dem Eroberer nieder und flehten um seine Gnade. Diese Legende ist eine oft erzählte Geschichte über den Ursprung der Löwenklingen.

Taldaris warf die *Glocke des Gehorsams* nieder und proklamierte, die Kinder Azlants seien nicht an ihr zerfallendes Vermächtnis gebunden, sondern verpflichtet, darüber hinauswachsen.

Als ihn ein Engel des Todes überfiel, überzeugte Taldaris diesen, drei Lilien als ein Symbol des Friedens anzunehmen. Im Gegenzug versprach der Engel dem Kaiser weitere 90 Lebensjahre.

Die Wahrheit über das Leben Taldaris' als Sterblicher wird zwar sicher den Legenden nicht gerecht, die seit seinem Tod erzählt werden, er war aber sicherlich einer der größten Taktiker und Staatsplaner in der Geschichte von Avistan. Und auch mit dem Fortschreiten der Zeit hat die Allgegenwärtigkeit seines Namens kaum abgenommen. Er war mit übernatürlich langer Lebensdauer gesegnet und herrschte 149 Jahre lang, bis er sein Reich seinem sorgsam vorbereiteten Erben hinterließ. Pharasmas Richtspruch schickte ihn nach Axis, wo er als sich Bittsteller schnell in der Ewigen Stadt zuhause fühlte. Dort wurde er auch in den Rat, der den Distrikt von Sayaschto führt, gewählt. Er fand es jedoch schwierig, sich von seinem alten Leben zu trennen, besonders da seine Erben regelmäßig Kontakt zu ihm aufnahmen, um seinen Rat und seinen

Segen einzuholen. Erst mit dem Aufstieg Arodens geriet der Gründer Taldors bei seinem Volk nach und nach in Vergessenheit, und er selbst wiederum lernte es, sich von dessen Schicksal zu trennen. Dann endlich gelang es ihm auch, die letzten Rätsel zu lösen, die auf seinen Bittstellerkörper geschrieben waren, und so verdiente er sich die Gelegenheit, die Adamantschmiede zu betreten und sie als ein Unvermeidbarer wieder zu verlassen.

Als Impariut hat Taldaris Axis oft verlassen, um die Materielle Ebene zu besuchen, wo er aufstrebende Königreiche genährt, sich quälende Herrscher beraten oder unverbesserliche Tyrannen gerichtet hat. Mit jeder Rückkehr in sein Heim in Sayaschto hat er immer mehr seiner letzten Erinnerungstücke an die frühen Jahre Taldors aufgegeben und ist zuversichtlich, dass sein Vermächtnis auch ohne seine Einmischung weiterbestehen wird.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

In diesem Kapitel ist es das Ziel der SC, Taldaris zu finden, auch wenn sich dies als deutlich schwieriger erweist, als zu Beginn gedacht. Wenn die SC ihn finden, ist er bei guter Gesundheit, zeigt aber wenig Bereitschaft, den SC über das hinaus zu helfen, was für seine Befreiung und die Bestrafung seiner Entführer absolut notwendig ist. Zum Teil ist dies auch seine Pflicht: als Unvermeidbarem ist es Taldaris untersagt, sich in seine eigenen sterblichen Errungenschaften einzumischen - die Rettung des von ihm gegründeten Reiches eingeschlossen. Sein anderer Grund ist ausgesprochen persönlich: Taldaris hat sich damit abgefunden, dass sein sterbliches Reich wie ein Kind heranwächst und es nun seinen eigenen Weg ohne seine Einmischung finden muss. Die Taten der SC in Schattengrund sind ein Sinnbild dieser Philosophie und gleichermaßen eine Darstellung, wie weit Taldor es gebracht hat und wie weit Taldaris sich von seinen Prinzipien und seiner Empathie als Sterblicher entfernt hat.

Taldaris sehnt sich zwar immer noch danach sein altes Reich wiederzusehen, aber da ihm dies verboten ist, zieht er es vor, nicht darüber zu sprechen. Dieses Thema ist für ihn immer wieder schmerzhaft, und die Versuchung, die Dinge zurechtzurücken, erweist sich nun als unerwartet stark, wo die politische Gegenwart in Form des SC nach Schattengrund gekommen ist, um ihn zu befreien. Zunächst ist er verwirrt und von der Idee eines weiblichen Kaisers von Taldor überrascht (das Wort „Kaiserin“ kommt ihm kaum in den Sinn). Seitdem er aber er zu einem Impariuten geworden ist, hat er Anführer unzähliger Geschlechter kennengelernt, und sobald er diese beiden Gedanken zusammengeführt und miteinander vereint hat, sagt er nichts weiter zu diesem Thema.

Normalerweise wäre er selbst in der Lage, *Ebenenwechsel* zu wirken, um Schattengrund zu verlassen oder die SC nach Hause zu schicken, aber der Geheime Schatten hat einen mächtigen Fluch auf ihn gelegt, der diese Fähigkeit des Externaren unterbindet und ihn so in Schattengrund verankert. Dieser Fluch wird gern sowohl von Gesetzeshütern als auch von Entführern verwendet, und man benötigt, wenn er einmal verhängt wurde, mehrere Wochen, um ihn zu entfernen. Dies schränkt die Fähigkeit des Ersten Kaisers ein, den SC bei der Flucht oder Heimkehr zu helfen.

Wie man es von einem Unvermeidbaren erwarten kann, ist Taldaris stolz, starrsinnig und schnell dabei, ein Urteil zu fällen, ohne dabei Vorurteile oder Grausamkeit zu zeigen. Wenn ihn jemand allerdings beeindruckt, kann er ein ausgezeichneter Mentor werden, besonders wenn es um die Führungsfähigkeiten der SC geht. Wenn ein SC sein Wohlwollen erlangen, sei es, indem er sich respektvoll verhält oder Führungsqualitäten zeigt, ein Risiko auf sich nimmt, um einem Kameraden beizustehen oder auch einfach die Bereitschaft zeigt, von Taldaris‘ Kritik zu lernen, bietet er dem SC seinen Segen des Impariuten an. Durch seine erhöhte Anzahl an Trefferwürfeln, kann er bis zu vier Kreaturen diese Gunst erweisen. Am Ende von Teil 3 des 5. Kapitels bietet er den SC seine übrigen Anwendungen dieser Fähigkeit an und ernennt sie zu seinen sterblichen Beauftragten, die dafür sorgen sollen, dass Taldor nicht durch Korruption, Bösartigkeit und Habgier zerstört wird.



NENARIN ADELLA
DIE BLUTHERZOGIN

Entstanden aus der illegitimen Vereinigung Mitglieder zweier Völker ist Nenarin die letzte Überlebende des verhassten Geschlechts der Adellas. Dies stellt sie sicher mit einer von ihr selbst perfektionierten Methode, dank eines Blutserums das ewige Leben zu genießen.

NENARIN ADELLA **HG 17**

EP 102.400

Halb-Elfische Vampir[MHB]-Alchemistin[EXP] 16

NB Mittelgroße Untote (Elf, Mensch, Verbesserte Humanoide)

INI +15; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +35

VERTEIDIGUNG

RK 35, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 30 (+1 Ausweichen, +4 GE, +12 Natürlich, +8 Rüstung)

TP 187 (16W8+112); Schnelle Heilung 5

REF +27, **WIL** +11, **ZÄH** +19; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten wie Untote, Schlaf; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 10/Magie und Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen wie Vampire (siehe aber Alchemistischer Untod)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +26 (1W4+9 plus Lebenskraftentzug)

Fernkampf Bombe +24/+19/+14 Berührung (8W6+3 Elektrizität oder Feuer) oder Energiebombe +24/+19/+14 Berührung (8W6+3 Energie)

Besondere Angriffe Beherrschung (SG 23), Blut saugen, Bombe 19/Tag (8W6 Elektrizität oder Feuer, SG 21), Brut erzeugen, Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 25)

Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 16; Konzentration +19)

6. — *Schattenreise*
5. — *Der Zeit entrinnen*[EXP], *Verständigung*, *Verwandlung*
4. — *Bewegungsfreiheit*, *Lügen erkennen* (SG 17), *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Steinhaut*, *Universalformel*[EXP]
3. — *Arkaner Blick*, *Hast*, *Schutz vor Energien* (2x), *Standort vortäuschen*, *Unauffindbarkeit*
2. — *Falsches Leben*, *Gesinnung verbergen* (SG 15), *Gestalt verändern*, *Pracht des Adlers*, *Rindenhaut*, *Unsichtbares sehen*
1. — *Auge des Bombenwerfers*[EXP], *Person verkleinern* (SG 14), *Rascher Rückzug*, *Schild*, *Sprachen verstehen*, *Zielsicherer Schlag*

TAKTIK

Vor dem Kampf Vor einem Kampf trinkt Nenarin ihr Mutagen und ihre Extrakte *Bewegungsfreiheit* und *Pracht des Adlers*.

Im Kampf Nenarin bevorzugt den Angriff mit Schockbomben. Dabei zielt sie zuerst auf Kleriker und andere göttliche Zauberkundige. Sie scheut sich aber auch nicht, mit ihren Klauen in den Nahkampf zu gehen oder eindrucksvolle Gegner zu beherrschen.

Moral Nenarin kämpft, bis sie erschlagen wird, und zieht sich dann zum Regenerieren in ihre Wanne zurück.

Grundspielwerte Ohne ihre Extrakte und ihr Mutagen besitzt Nenarin die folgenden Spielwerte: **RK** 29, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 24; **TP** 171; **REF** +23, **WIL** +12, **ZÄH** +18; **Nahkampf** 2 Klauen +22 (1W4+5 plus Lebenskraftentzug); **Fernkampf** Bombe +20/+15/+10 (8W6+4 Elektrizität oder Feuer); **ST** 14, **GE** 24; **KO** —, **IN** 18, **WE** 16, **CH** 18; **KMB** +14; **KMV** 32; **Fertigkeiten** Bluffen +28, Diplomatie +12, Handwerk (Alchemie) +23, Heilkunde +28, Heimlichkeit +27, Magischen Gegenstand benutzen +20, Motiv erkennen +31, Wahrnehmung +36, Wissen (Adel) +20, Zauberkunde +17

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 32, **KO** —, **IN** 16, **WE** 14, **CH** 20

GAB +12; **KMB** +17; **KMV** 39

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Fähigkeitsfokus (Lebenskraftentzug), Fertigkeitsfokus (Heilkunde), Fertigkeitsfokus (Magischen Gegenstand benutzen), Improvisierter Fernkampf, Kampfreflexe, Neigung zur Magie, Tänzelnder Angriff, Trank brauen, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Waffenfinesse, Waffenfokus (Klaue), Zusätzliche Entdeckung[EXP]

Fertigkeiten Bluffen +29, Diplomatie +13, Handwerk (Alchemie) +22 (alchemische Gegenstände herstellen +38), Heilkunde +27, Heimlichkeit +31, Magischen Gegenstand benutzen 21, Motiv erkennen +30, Wahrnehmung +35, Wissen (Adel) +19, Zauberkunde +16; **Volksmodifikatoren** Bluffen +8, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +10

Sprachen Aklo, Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Hallit, Kelisch

Besondere Eigenschaften Alchemistischer Untod, Alchemie (alchemische Gegenstände herstellen +16), Elfenblut, Entdeckungen (Energiebombe, Extrakte kombinieren, Großes Mutagen, Mächtiges Mutagen, Präzisionsbombe [3 Felder], Schnelle Bomben, Schockbombe, Trank verbessern, Trankwirkung ausdehnen), Flüssige Gestalt, Gestalt wechseln (Beliebiger Elf, *Gestalt verändern*), Gift einsetzen, Mutagen (+8/+6/+4/-2, Natürliche Rüstung +6, 16 Stunden), Schattenlos, Schnelle Alchemie, Spinnenklettern

Kampfausrüstung Großes Mutagen; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd der Schatten +4*, *Amulett der Mächtigen Fäuste +2*, *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, *Resistenzumhang +4*, Formelbuch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Alchemistischer Untod (ÜF) Nenarin benutzt bei ihren Experimenten Vampirblut als Katalysator. Sie leidet nicht unter den Vampirschwächen gegen Spiegel, Heilige Symbole oder fließendes Wasser, und sie kann nach Belieben Gebäude betreten. Dafür fehlt ihr die Vampirfähigkeit Kinder der Nacht, und um eine Brut zu erzeugen benötigt sie ein Labor und mehrere Monate Arbeit. Ihre Fähigkeit Gestalt wechseln erlaubt ihr nur die Gestalt von Elfen anzunehmen, und sie kann auch keine *Gasförmige Gestalt* annehmen. Stattdessen kann sie aber als Standard-Aktion, oder wenn sie auf 0 TP reduziert wird, eine flüssige Gestalt annehmen (wie *Flüssige Gestalt*[EXP]).

Nenarin wurde als uneheliche Tochter des Adelsgeschlechtes der Adellas zu einer Zeit geboren, als dieser Name noch Furcht und Schrecken auslöste und nicht für Abneigung und Skandale sorgte. Ihre offensichtliche Abstammung als Halb-Elfin machte sie für ihre Familie zu einer ständigen Peinlichkeit, und man sorgte dafür, dass sie stets in den Schatten blieb, und schickte sie von einem armen Verwandten zum nächsten. Diese entfernten Verwandten kümmerten sich dann für einen Hungerlohn um sie, bis sie zu lästig wurde und dann in ein neues Heim abgeschoben wurde.

Schon bald begann Nenarin, sich selbst zu hassen. Sie gab ihrem „unreinen" Blut die Schuld für ihr trauriges Leben und fantasierte oft davon, wer sie wohl als eine legitime Tochter geworden wäre. In diesen Fantasien behandelte der Rest der Familie sie wie eine geliebte Prinzessin, überschüttete sie mit schöner Kleidung und Juwelen und präsentierte sie der Öffentlichkeit. Als Jugendliche verfiel sie dem Wahn, dass es irgendwo ein „Heilmittel" geben müsse, welches sie von ihrem elfischen Erbe säubern könnte. So begann die junge Frau zuerst den Beruf einer Ärztin und dann einer Alchemistin zu erlernen, wobei sie sich ihr Wissen von Trankhändlern und aus abgegriffenen Büchern zusammensuchte. Schließlich hatte sie genug Kenntnisse zusammengetragen, dass ihre Familie das Geld für eine offizielle Ausbildung aufbrachte, mit der Begründung, so könne sie Teile des Geldes, das man an ihrer Erziehung verschwendet hatte, wieder einbringen, wenn sie denn eine respektierte Karriere einschlüge. Niemand erkannte jedoch wirklich die wahren Talente des Mädchens, bis sie diese nutzte, um endgültig zu verschwinden, sich von der Schande ihres Familienlebens zu befreien und in die Schattenwelt der Gifte und Todestränke einzutauchen.

Zuerst plante die verbitterte Frau nur, sich zu verbergen bis es ihr gelungen war, ihr Blut zu „reinigen". Sie träumte davon, als Menschenfrau zu ihren Verwandten zurückzukehren und an ihrem rechtmäßigen Platz in der Familie willkommen geheißen zu werden. Aus Monaten wurden Jahre, und auch wenn sie unglaubliche Entdeckungen über elfisches Blut machte, blieb doch die Formel zur Auslöschung ihres elfischen Erbes für sie quälend unerreichbar.

Beinahe durch Zufall stieß sie jedoch auf eine andere, neue Formel, die sie aus dem gleichen elfischen Blut brauen konnte, das sie so verachtete – eine Formel, die ihre verschwendete Jugend und Schönheit wieder herstellen konnte. Zu dieser Zeit waren Nenarins Träume, zu ihrer Familie zurückzukehren, längst verblasst. Sie hasste nicht mehr sich selbst, sondern stattdessen die Familie, die sie so grausam verstoßen hatte und deren meiste Angehörige längst tot waren.



Während des nächsten Jahrhunderts gelangte Nenarin zu Macht in den Schattengesellschaften Taldors und hielt ihre Jugend aufrecht, indem sie bedauernswerte junge Elfen als lebende Reagenzgläser benutzte. Sie nannte sich selbst Herzogin, besuchte die besten Feste und mischte sich unter die Oberschicht von Taldor, wo sie Gefallen daran fand, andere mit ihren Gaben zu manipulieren. Endlich waren ihre Träume wahr geworden – sie wurde bewundert und hofiert. Sie erlernte auch die Kunst, immer wieder ihr Gesicht und ihren Namen zu verändern, und so eine Ewigkeit im Mittelpunkt der Gesellschaft verbringen zu können, während sie die Geheimnisse der Elite herausfand. Diese nutzte sie, um ihre Machtstellung weiter zu stärken, und so fiel ihr schließlich die Aufmerksamkeit der anderen großen Schattenmacht ihrer Zeit zu: Panivar Losacht.

Panivar kam eines Tages auf Nenarin zu und ließ sie wissen, dass er ihr Geheimnis kannte: Er war ihr bereits 50 Jahre zuvor begegnet, mit einem anderen Namen, und beide waren seitdem nicht einen Tag gealtert. Er erklärte ihr, dass er dabei war, eine Gesellschaft zu gründen: den Kreis der Makellosen, einen geheimen Zirkel von Adligen, die davon überzeugt waren, dass sie durch ihr überlegenes Wissen und ihre Abstammung vom Tode ausgenommen sein sollten. Nenarin trat gerne bei.

Ihre Familie ist längst zu Staub zerfallen, aber dennoch hegt Nenarin immer noch die jahrhundertealte Bitterkeit darüber, wie sie als Kind behandelt wurde. Sie denkt gerne über den Tag nach, an dem sie endlich alle Adelshäuser von Taldor kontrollieren wird.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Die Blutherzogin ist eines der ältesten und mächtigsten Mitglieder des Kreises der Makellosen. Sie hatte jahrhundertelang Zeit, ihre Pläne zu schmieden und durchzuführen. Die SC sehen sie vermutlich zunächst als offensichtliche Gegnerin an, aber die Verbindungen zu ihr können über die Zeit durchaus persönlicher werden.

Die Blutherzogin hat viele Jahre damit verbracht, Informationen über die Adligen von Taldor zu sammeln. Darunter können die SC viele belastende Fakten finden - sowohl über Prinzessin Eutropias Unterstützer als auch über ihre politischen Gegner. Die Helden müssen entscheiden, ob sie diese Informationen benutzen oder doch lieber vernichten.

Wenn es den SC nicht gelingt, die Blutherzogin endgültig zu zerstören, regeneriert sie in ihrer Ruhestätte. Sie ist ein Geschöpf der Schatten und der Raffinesse und greift die SC nicht sofort wieder an, es sei denn, sie sind gerade besonders verwundbar. Stattdessen wartet sie den richtigen Augenblick ab und plant einen neuen Angriff auf die SC – oder deren Nachkommen - für den Moment, an dem sie es am wenigsten erwarten.

HERZOG PANIVAR LOSACHT

Panivar Losachts Seele ist vor den Augen des Todes versteckt, und so lebt er ohne jene endgültige, allen anderen Sterblichen bekannte Angst, während er Taldor aus den Schatten heraus manipuliert.

PANIVAR LOSACHT **HG 17**

EP 102.400

Ehrwürdiger Menschlicher Magier (Beschwörer) 18
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +6; **Sinne** *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 16, Auf dem Falschen Fuß 25 (+4 Ablenkung, +2 GE, +3 Natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)
TP 189 (18W6+124)
REF +15, **WIL** +18, **ZÄH** +18

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m; Fliegen 18 m (gut)
Nahkampf *Dolch +1*, +10/+5 (1W4+1/19–20)
Besondere Angriffe Absetzen, Königsmörder
Zauberähnliche Arkane Schulenfähigkeiten (ZS 18; Konzentration +27)
Beliebig oft — Dimensionsschritt (162 m/Tag)
12/Tag — Säuregeschoss (1W6+9 Säure)
Vorbereitete Magierzauber (ZS 18; Konzentration +27)
9. — *Monster herbeizaubern IX*, *Wehgeschrei der Todesfee* (SG 28). *Zeitstopp*, *Zerdrückende Hand* (SG 28)
8. — *Geballte Faust*, *Gedankenleere*, *Lavawand*[EXP], *Monster herbeizaubern VIII*, *Regenbogenwand* (SG 27)
7. — *Ebenenwechsel* (SG 28), *Energiekäfig* (SG 26), *Monster herbeizaubern VII*, *Verbannung* (SG 26), *Zauber zurückwerfen*
6. — *Auflösung* (SG 25), *Bindender Ruf* (SG 27), *Kräftige Hand* (SG 25), *Mächtiges Magie bannen*, *Monster herbeizaubern VI*, *Unwilliger Schild*[EXP]
5. — *Energiewand*, *Fortschicken* (SG 24), *Hungrige Grube*[EXP] (SG 26), *Monster herbeizaubern V*, *Telekinese* (2x, SG 24), *Todeswolke* (SG 26)
4. — *Fluch brechen*, *Monster herbeizaubern IV*, *Säuregrube*[EXP] (SG 25), *Schwarze Tentakel* (2x), *Steinhaut*, *Unverwüstliche Sphäre* (SG 23)
3. — *Fliegen*, *Hast*, *Monster herbeizaubern III*, *Mördergrube*[EXP] (SG 24), *Schutz vor Energien* (2x), *Wasserkugel*[EXP] (SG 24)
2. — *Falsches Leben* (2x), *Glitzerstaub* (SG 23), *Grube erschaffen*[EXP] (SG 23), *Monster herbeizaubern II*, *Spinnennetz* (SG 23), *Unsichtbares Sehen*
1. — *Magierrüstung*, *Monster herbeizaubern I*, *Rascher Rückzug*, *Schild* (2x), *Schlagloch*[EXP] (SG 22), *Schmieren* (2)
0. (beliebig oft) — *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen* (SG 19), *Säurespritzer*
Verbotene Schulen Illusion, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Panivar hat stets einen mächtigen Externaren als Leibwächter zur Seite – üblicherweise einen Morrigna-Seelenbegleiter –, den er mit seiner Fähigkeit Charme des Beschwörers an sich bindet. Weiterhin wirkt er jeden Tag *Magierrüstung* und *Gedankenleere*.
Im Kampf Panivar wirkt zu Beginn *Zeitstopp* und nutzt diese Zeit, um *Regenbogenwand* und *Lavawand* einander gegenüberstehend zu wirken. In der verbliebenen Zeit schützt er sich mit *Geballte Faust*, *Zerdrückende Hand* und *Energiewand*. Er weist die Hände an, Gegner mit Ansturm gegen eine seiner Wände zu drücken. Wenn er nicht durch eine *Energiewand* geschützt ist, wirkt Panivar auf seine Gegner einschränkende Zauber wie *Säuregrube*, *Schwarze Tentakel*, oder *Energiekäfig*, bevor er eine *Todeswolke* aus seinem Stecken wirkt. Für Heilung verlässt er sich auf seine beschworene Morrigna.
Moral Panivars Unsterblichkeit hat ihm auch ein übersteigertes Selbstvertrauen beschert, und er zieht sich nicht aus einem Kampf zurück.
Grundspielwerte Ohne seine Zauber hat Panivar die folgenden Spielwerte: **RK** 19, Berührung 16, Auf dem Falschen Fuß 17; **TP** 173

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 14, **KO** 20, **IN** 29, **WE** 15, **CH** 11
GAB +9; **KMB** +9; **KMV** 25
Talente Blitzschnelle Reflexe, Gestenlos zaubern, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Kernschuss, Lautlos zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Beschwörung), Materialkomponentenlos zaubern, Präzisionsschuss, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative, Verstärkte Herbeizauberung, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Beschwörung)
Fertigkeiten Diplomatie +25, Fliegen +36, Magischen Gegenstand benutzen +18, Motiv erkennen +20, Schätzen 30, Wahrnehmung +20, Wissen (Adel, Arkanes, Die Ebenen, Geschichte, Religion) +30, Zauberkunde +30
Sprachen Abyssisch, Aklo, Aural, Celestisch, Elfisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Kelisch, Terral, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Siegelring der Familie Losacht), Charme des Beschwörers (9 Runden)
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Fliegen*, *Stecken der Beschwörung*; **Sonstige Ausrüstung** *Dolch +1*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +3*, *Gürtel der Großen Konstitution +6*, *Resistenzumhang +5*, *Ring der Heimgerufenen Seele*, *Schutzring +4*, *Stirnreif der Enormen Intelligenz +6*, Siegelring der Familie Losacht

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Vor dem Tod verborgen (ÜF) Panivar hat einen Handel geschlossen, der ihn von der Wahrnehmung durch Seelenbegleiter ausnimmt und vor dem Tod selbst schützt. Sogar die Seelenbegleiter, die er selbst herbeizaubert, verlieren jede Erinnerung an ihn, wenn sie zum Beinacker zurückkehren. Diese Fähigkeit verleiht Panivar die durch sein hohes Alter bedingten Bonus auf seine geistigen Attribute, er erleidet aber keine dadurch bedingten Mali auf seine körperlichen Attribute. Wird er unter 0 Trefferpunkte reduziert, fällt er zu Boden und erhält den Zustand Gelähmt, aber er kann nicht sterben - ganz unabhängig vom Zustand seiner Überreste - und im Laufe der Zeit heilt er auf natürliche Weise.

Panivar wurde vor über 300 Jahren als ältester Sohn der Familie geboren und es wurde von ihm erwartet, dass er nach dem Tod seiner Eltern deren Güter übernimmt. Er verkörperte die Familientradition der Losachts, sich in den arkanen Künsten hervorzutun, und schon in jungen Jahren schloss er einen Bund mit einem Vertrauten – seinem geliebten Kanarienvogel. Panivar war noch ein Kind, als der Vogel starb, und er spürte früh das Trauma dahinfließenden Lebens und der eiskalten Stimme, die zurückbleibt. Diese Einsicht führte schnell zu seiner Besessenheit vom ewigen Leben.

Der Weg der Nekromantie sprach den jungen Panivar nicht an. Nekromanten beschäftigten sich mit den körperlichen Überresten der Toten, während seine Besessenheit sich um die Seele und ihren Sinn sowie ihre seltsamen Reisen drehte. Sein jahrelanges Studium führte ihn schließlich dazu, sich mit den Seelenbegleitern zu beschäftigen, denn diese Hirten der Seelen übten eine starke Faszination auf ihn aus.

Eines Tages erbte Panivar das Vermögen seiner Familie. Er verwaltete seinen Besitz sorgsam, um seine Güter zu sichern, investierte den Rest weise und finanzierte so seine Forschungen. Auf das Geld folgten dann die schattenhaften Machtspiele der Adligen. Zwar hatte Panivar sich nie für Politik interessiert, doch er erkannte schnell der Wert von Gefallen – und den der neuen Bibliotheken, die sich ihm durch diese öffneten.

Losacht war schon ein alter Mann, als ihn seine Forschungen zu jenen schwer auffindbaren Externaren führten, die als Sahkili bekannt sind – Manifestationen von Furcht und Tyrannei, die über sterbliche Seelen herrschen, ganz so, wie Panivar es auch wünschte. Er beschwor einen uralten Kimenhul-Sahkil namens Thassritoum der Wimmernde Sturm und verhandelte mit ihm. Dabei verschaffte er diesem ehemaligen Seelenbegleiter im Tausch für Geheimnisse und Macht Zugang zum schlummernden Verstand seiner schlimmsten Rivalen. Thassritoum schützte den Herzog vor dem Ruf des Todes und der Wahrnehmung der Seelenbegleiter, und machte Panivar so unsterblich.

In den Jahrhunderten seitdem ist Panivar zu einer der mächtigsten Personen in Taldor geworden. Er benutzt seine Unsterblichkeit dazu, sowohl seinen Reichtum zu steigern, als auch Kontakte zu sammeln, die ihm der Kreis der Makellosen ermöglicht. Da ihn das über die Jahrhunderte vergeudete Potenzial frustriert, hat er endlich beschlossen, bei dieser Thronfolge die Macht zum Einsatz zu bringen, welche er über Lebenszeiten hinweg angesammelt hat. Panivars Geschäft ist der Handel mit Informationen, und mit seinen Möglichkeiten und Verbündeten will er es schaffen, für alle Ewigkeit aus den Schatten heraus über Taldor zu herrschen.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Herzog Panivar Losacht ist der vorletzte Gegner und die Antriebskraft hinter dem Großteil der Handlung des Abenteuerpfades Krieg um die Krone. Aber selbst wenn die SC Panivar besiegen, ist seine Rolle in der Kampagne nicht unbedingt zu Ende. Der wahre Schrecken seines Handels mit Thassritoum ist nämlich, dass Panivars Seele und sein Körper nicht voneinander getrennt werden können - ganz gleich wie der kümmerliche Zustand seiner Überreste auch sein mag! Die Helden brauchen einen Plan, wie man mit einem Bösewicht umgehen soll, der am Ende der Konfrontation einfach nicht sterben kann, selbst wenn er um Erlösung fleht. Wie genau das funktioniert, soll dir überlassen bleiben – es mag so einfach sein wie *Auflösung* auf ihn zu wirken, aber vielleicht müssen die SC den Bösewicht auch einhundert Leben lang einsperren.

Wird Panivar ausgeschaltet, befreit dies Thassritoum davon, sich an die von Panivar sorgsam aufgestellten Beschränkungen zu halten, und ermöglicht es ihm, Taldor mit einem Feldzug aus Furcht und Anarchie zu überziehen. Selbst wenn die SC den unsterblichen Magier einfach nur einsperren, kann dieser die alten Kontrakte nicht mehr auffrischen, Entsprechend ist Taldor auf Dauer nicht mehr sicher vor dem aufziehenden Wimmernden Sturm.

Losacht unterhält sich auch eine eigene Halbebene, die er mit den Zaubern *Große Halbebene erschaffen* und *Dauerhaftigkeit* erzeugt hat. Dort versteckt er seine Bibliothek, seine Forschungsergebnisse und seine größten Schätze. Diese Halbebene und die darin verborgenen Reichtümer zu finden, könnte eine eigenen Kampagne darstellen.



PRINZ CARRIUS STAVIAN

Die verpfuschte Auferstehung Prinz Carrius' und eine Infusion astraler Energie haben den ehemals zurückhaltenden Jungen mit einem glühenden Herrschaftswillen, strahlendem Charisma und der Erfahrung von sechs Lebenszeiten versehen.

PRINZ CARRIUS STAVIAN **HG 20**

EP 307.200

Verbessertes menschliches Medium[ABR VII] 20
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +7; **Sinne** *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 37, Berührung 22, Auf dem Falschen Fuß 34 (+3 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, +6 Geist, +4 Natürlich, +11 Rüstung)
TP 237 (20W8+140)
REF +22, **WIL** +20, **ZÄH** +25
Resistenzen Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10, Säure 10, Schall 10; **SR** 10/—; **Verteidigungsfähigkeiten** Legendärer Wächter, Plötzliche Blockade, Schaden absorbieren
Schwächen Tabu

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 18 m (gut)
Nahkampf *Langschwert +4*, +27/+22/+17 (1W8+16/17–20)
Besondere Angriffe Astrales Leuchtfeuer, Geist aufnehmen (Wächter), Geteilte Séance, Spuk aufnehmen (10W6), Zusätzlichen Geist aufnehmen
Bekannte Mediumzauber (ZS 20; Konzentration +28)
4. (4/Tag) — *Bewegungsfreiheit*, *Mächtiger Befehl* (SG 22), *Monster festhalten* (2x, SG 22), *Monster herbeizaubern V*
3. (5/Tag) — *Dimensionstür*, *Fliegen*, *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Magie bannen*, *Monster herbeizaubern IV*, *Vampirgriff*
2. (6/Tag) — *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 20), *Hast*, *Hauch des Stumpfsinns*, *Person festhalten* (SG 20), *Spiegelbilder*, *Verschwimmen*
1. (6/Tag) — *Befehl* (SG 19), *Paranoia*[ABR VII] (SG 19), *Rascher Rückzug*, *Schwächere Verwirrung* (SG 19), *Traumschrecken*[ABR VII] (SG 19), *Zielsicherer Schlag*
0. (beliebig oft) — *Benommenheit* (SG 18), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 18), *Magierhand*, *Plappernde Leiche*[ABR VII], *Resistenz*, *Stabilisieren*

TAKTIK

Vor dem Kampf Prinz Carrius wirkt vor einem Kampf *Bewegungsfreiheit*, *Fliegen*, *Spiegelbilder* und *Wahrer Blick*.
Im Kampf Prinz Carrius wirkt zuerst *Mächtige Unsichtbarkeit* und zaubert dann mit *Monster herbeizaubern V* Elementare herbei, die Zauberkundige beim Zaubern stören sollen. Er nimmt den Wächtergeist auf, wann immer er kann – seine Spielwerte spiegeln das bereits wieder. Er benutzt bereitwillig Astrales Leuchtfeuer um Inspirierende Worte des Marschalls einzusetzen, um damit Wachen zu stärken, oder Zaubereffekt stehlen des Tricksters oder Wildes Arkanum des Erzmagiers. Er gibt sein Bestes, um Gegner mit einer Wache in die Zange zu nehmen. Seine Fähigkeit Legendärer Wächter bewahrt er sich auf, um einem mächtigen Zauber oder einem Kritischen Treffer aus dem Weg zu gehen.
Moral Carrius kämpft bis zum Tod.
Grundspielwerte Wenn er keinen Geist aufgenommen hat, sind Carrius' Spielwerte wie folgt: **RK** 31, Berührung 16, Auf dem Falschen Fuß 28; **REF** +16, **ZÄH** +19

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 16, **KO** 22, **IN** 14, **WE** 12, **CH** 27
GAB +15; **KMB** +22; **KMV** 39
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Geisterfokus (Wächter)[ABR VII], Große Zähigkeit, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Kritischer Treffer (Langschwert), Waffenfokus (Langschwert)
Fertigkeiten Akrobatik –1, Diplomatie +31, Fliegen +13, Magischen Gegenstand benutzen +31, Motiv erkennen +24, Wahrnehmung +24, Wissen (Adel, Geschichte) +22, Zauberkunde +25
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Astralreise, Besänftigung, Geister befragen, Geisterbonus (+6 auf RK, Konstitutionswürfe, Reflexwürfe und Zähigkeitswürfe), Geisterkraftschub 1W10, Herr der Geister, Kontaktséance, Örtliche Séance (20 Runden), Seelenzuflucht
Ausrüstung *Kettenpanzer +5*, *Langschwert +4*, *Amulett der natürlichen Rüstung +2*, *Gürtel der Körperkraft +4* (ST, KO), *Resistenzumhang +5*, *Schutzring +3*, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +4*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Im Bann der Sechs Seelen (AF) In Prinz Carrius wohnen die legendären Geister sechs ehemaliger Kaiser von Taldor. Diese Geister arbeiten gemeinsam daran, ihre Ziele voranzutreiben und gewähren Carrius' Körper ihre vereinigten Kräfte. Carrius erhält dadurch die Einfache Schablone Verbesserte Kreatur. Da die Geister im Konzert handeln, erlangen sie niemals Einfluss über Carrius, selbst wenn er Fähigkeiten einsetzt, durch die sie normalerweise Einfluss über ihn erlangen würden. Weiterhin bleibt, wenn Carrius seine Fähigkeit Zusätzlichen Geist aufnehmen einsetzt, die gewählte Mittlere Geisterkraft solange aktiv, bis er eine andere auswählt. Dies erhöht Prinz Carrius' HG um 1.

Als Erbe des Thrones von Taldor war Carrius' Kindheit von eingeschränkten Freiheiten geprägt. Er hatte wenige Freunde – nur sorgsam ausgesuchte Kinder adliger Familien durften ihn zu vorbestimmten Zeiten besuchen und ausgesuchte Spiele spielen. Eine Wachte folgte ihm auf dem Fuße und ein persönlicher Vorkoster kümmerte sich darum, dass er auch bei Mahlzeiten sicher war. Seine Mutter war bereits tot, sein Vater distanziert und abgelenkt, und so hatte Carrius nur seine ältere Schwester Eutropia, die er wirklich als seine Familie bezeichnen konnte.

Dessen ungeachtet war Carrius ein glückliches Kind und sorgte sich kaum um diese Fesseln. Er war als Knabe seinem Alter voraus, verstand die Bedeutung seiner Rolle und war

dankbar für die Rücksicht, die man auf ihn nahm. Wenn er launig und verdrießlich wurde, oder wenn er Wutanfälle hatte, dann war Eutropia die Einzige, die ihn beruhigen konnte. Die beiden Kinder waren unzertrennlich. Carrius sah zu seiner Schwester auf, und sie beschützte ihn leidenschaftlich.

Carrius' Tod war für alle ein Schock, nicht zuletzt für ihn selbst. Gerade noch stritt er sich mit seinem Vater und im nächsten Moment spürte er den Schock, den Sturz, ein Knacken in seinem Hals… und dann nichts mehr. Er fand sich wieder, wie er durch die grauen Nebel des Beinackers wanderte, wo er Zeit fand, sich mit seinem Tod abzufinden, bevor Pharasmas Richtspruch ihn ins Nirwana schickte.

Doch die Ruhe des Prinzen war nicht endgültig. Er wurde aus dem Jenseits gerissen und in die sterbliche Welt zurückgebracht, und dort leidet er nun unter fragmentierten Erinnerungen seiner Kindheit und den endlosen Forderungen der Geister, die jetzt das Flickwerk seiner Seele darstellen. In seinen lichten Momenten sehnt Carrius sich danach, frei von den Geistern zu sein, in deren Bann er steht. Nichts wünscht er sich so sehr wie Seelenfrieden.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Carrius ist eine Figur, die es zu retten gilt, er ist ein Informant und zugleich auch der abschließende Gegner des Abenteuerpfades Krieg um die Krone. Die Geister, die ihn im ihrem Bann halten, sehnen sich verzweifelt danach, wieder über das Reich von Taldor zu herrschen, und gegen sein eigentliches Verlangen muss Carrius ihnen gehorchen. Wenn der junge Prinz nicht am Ende der Kampagne stirbt, verlassen ihn die Geister und er wird zu einem Medium der 1. Stufe. Carrius zeigt dann immer noch eine außergewöhnliche Verbindung zur Welt der Geister, aber diese kommt seinen ehemaligen Fähigkeiten in keiner Weise nahe.

In der Zukunft könnten die Legenden von Taldor sogar zu Carrius zurückkehren, besonders jene, die friedlich ausgetrieben wurden statt zerstört. (So beispielsweise, wenn die SC Kaiser Taldaris überredet haben, Carrius zu verlassen, anstatt ihn zu bekämpfen.) Diese Legenden könnten zurückkehren, wenn Taldor eine große Gefahr droht - vielleicht eine, von der die SC noch nichts ahnen. Carrius könnte seiner Schwester und den SC Botschaften dieser Geister überbringen, oder es könnten ihn Träume oder Vision von Ereignissen im Jenseits heimsuchen, die Gefahren in der sterblichen Welt vorhersehen.

Prinzessin Eutropias Aufstieg zur Macht könnte sich auch als gefährlicher erweisen, als von ihr erwartet. Eutropias Feinde könnten sie durch Carrius angreifen, ihn entführen oder versuchen, ihn zu ermorden. Auch der Kult des Zwielichtkindes existiert noch, nun als ein Zirkel wahrer Fanatiker, die noch immer an die Lügen glauben, welche Vaddrigan Pol einst über den zurückgekehrten Prinzen verbreitet hat. Diese Fanatiker könnten zurückkehren, um Carrius zu entführen oder auch um dem in ihren Augen wahren Erben Taldors ungefragt ihre Hilfe anzubieten.

Wenn Carrius am Ende des Abenteuers stirbt, bleiben möglicherweise Fragmente seiner Seele in den SC hängen, was es dem Prinzen ermöglicht, mittels Visionen und Träumen zu den SC zu sprechen, oder ihnen Fragen zu beantworten, wenn sie *Kontakt zu anderen Ebenen* wirken. Dies könnte sogar die Grundlage für einen langen, mühsamen Prozess darstellen, die Seele des verlorenen Prinzen mit Hilfe des *Seelenschmelztiegels* wieder zusammenzufügen – vorausgesetzt, die SC fallen dabei nicht der gleichen Selbstüberschätzung zum Opfer, die Herzog Panivar Losacht letztendlich verdammt hat.





KAISERLICHE LEGENDEN

„Viele spekulieren gern über die potentiellen Erben, welche General Arnisant während der Jahre gezeugt haben könnte, in denen er den Kreuzzug des Lichts angeführt hat, und stellen sich vor, seine lang vergessenen Abkömmlinge zu sein. Es tut mir leid, euch alle enttäuschen zu müssen, aber den Aufzeichnungen nach hatte Arnisant keine Kinder. Die meisten heutigen Angehörigen seiner Linie stammen entweder von seiner jüngeren Schwester oder einem der vielen Vettern des Generals ab.

Es wird aber oftmals übersehen, dass die ganze Arnisantlinie Abkömmlinge der Größe und Herrlichkeit sind. Seht ihr, Ridonport gehörte zu jenen Landstrichen, die noch unter dem Ersten Kaiser Taldaris geeint wurden. Im Laufe der heutigen Vorlesung werden wir sehen, wie seine Linie die mehr als einhundert Generationen zwischen Taldaris und unserem geliebten General überbrückt. Wir beginnen mit Caeladin, Taldaris' drittem Gemahl..."

— Cincia Reviamo, Kuratorin des General Arnisant-Museums und des Arnisant-Hauses, während einer öffentlichen Vorlesung in Ridonport

Die Geschichte Taldors ist umfangreich und reicht Jahrtausende zurück, so wie das Kaiserreich selbst sich einst über den Kontinent erstreckt hat. Sie ist der vielleicht wichtigste Eckpfeiler der taldanischen Gesellschaft und Identität. Angehörige alter Adelshäuser und einfache Bauern erzählen gleichermaßen Geschichten über die ruhmreichen vergangenen Tage und heldenhaften Taten und können ihre Stammbäume oftmals bis in eine Zeit zurückverfolgen, zu welcher es viele der heutigen Nationen noch gar nicht gegeben hat.

Antiquitäten haben in Taldor einen hohen Wert, da sie greifbare Stücke der verehrten Geschichte des Reiches sind. Ein neuer Rekrut der Taldanischen Phalanx könnte ein Schwert tragen, welches bereits sein Ahne geführt hat, der mit einer der Explorationsarmeen aufgebrochen war. Eine Mutter könnte ihrer Tochter eine qadirische Halskette aus der Zeit des Urianischen Friedens hinterlassen und in einer Dorfkirche könnte ein jahrhundertealtes Heiliges Symbol Arodens ausgestellt sein. All dies sind Vermächtnisse, an die geschätzte und geteilte Geschichten geknüpft sind.

Die größten Helden Taldors sind die Hauptfiguren dieser Erzählungen. Sie könnten von der Integrität und der Würde des Ersten Kaisers Taldaris handeln, welcher die Stadtstaaten zu einem werdenden Weltreich geeint hat, oder auch von der Großherzigkeit und dem Charme des verstorbenen Prinzen Carrius. In jedem Dorf und jeder Stadt egal welcher Größe gibt es Statuen, Plaketten, Fresken, Gemälde und anderes, womit Helden gefeiert werden, die dort geboren wurden, gestorben oder auch nur hindurchgereist sind. Die Geschichten über diese Helden konzentrieren sich nahezu ausschließlich auf ihre großen Taten, während ihre Fehler, Verfehlungen oder Schandtaten heruntergespielt oder gar ignoriert werden. Auch die offizielle Geschichtsschreibung neigt zur Schönfärberei und Historiker aus anderen Landen stellen regelmäßig verwirrt fest, dass die taldanischen Aufzeichnungen so gar nicht dem entsprechen, was anderswo verzeichnet (und oft sogar belegt) ist. Taldanische Gelehrte, welche sich derart tiefgreifend mit der Landesgeschichte befassen, dass sie auf Fehler bei diesen geliebten Helden stoßen, werden meist als Scharlatane abgetan. Manche von ihnen müssen feststellen, dass sie mit ihren Enthüllungsversuchen ihre eigenen Karrieren vorzeitig beendet haben – und einige werden sogar einfach getötet.

Natürlich wird nicht jede wichtige Gestalt der taldanischen Geschichte derart in den Himmel gehoben, schließlich waren die meisten Personen der Öffentlichkeit in all den Jahrtausenden eher durchschnittlich. Individuen, die bestimmte Rollen ausgefüllt haben, werden oftmals aber stärker bewundert und verehrt als die meisten. Als die sichtbarsten Mitglieder der taldanischen Gesellschaft ist es das Schicksal der Kaiser, dass sie entweder von allen geliebt und geachtet oder gehasst und abgelehnt werden; kaum einem Kaiser ist es vergönnt, im Dunkeln der Geschichte zu verblassen. Angesichts der langen und stolzen Militärtraditionen im Land erhalten auch Taldors Generäle oftmals einen unverhältnismäßig großen Anteil am Ruhm. Dies gilt besonders für jene, die erfolgreiche Feldzüge wie beispielsweise die Explorationsarmeen angeführt haben. Taldors berühmtester General war Arnisant, welcher den Kreuzzug des Licht gegen den Wispernden Tyrannen ins Feld führte – General Arnisants Legendengeist findest du in *Reiche des Okkulten*. Weniger verbreitet werden Senatoren und Adelige verehrt – über Vertreter dieser Stände werden ebenso häufig lustige wie peinliche oder heldenhafte Geschichten erzählt. Auch edle Rösser erlangen zuweilen politische Berühmtheit oder Ruch, z.B. Katalon, ein Pferd, welches von Großfürst Beldam I. zum Senator ernannt wurde, und Comolaudio, den Großfürst Malixari II. zum Bürgermeister von Oppara erhoben hat.

Obwohl die Taldani ihre großen Helden weitverbreitet verehren und kulturell ähnlich wie Gottheiten behandeln, findet in der Regel keine Anbetung dieser Helden statt. Entsprechend hat auch noch kein taldanischer Held die nötige Masse an Glauben hinter sich sammeln können, um Gebete beantworten oder Wunder wirken zu können. Manche Individuen stellen aber dennoch fest, dass die legendären Helden der taldanischen Blütezeit immer noch über große Macht verfügen. Artefakte und magische Erbstücke haben schon so manchem Taldani geholfen, sich einen Namen zu machen, ehe sie an die nächste Generation weitergereicht wurden; tatsächlich dürften diese Relikte auch die häufigste Methode darstellen, wie die Vergangenheit sich stärkend auf die Gegenwart auswirkt. Ebenso wurde in Taldors langer Geschichte mehr als ein Spiritist vom Phantom eines lange verstobenen, heroischen Ahnen beschützt. Viele ohnehin schon fähige taldanische Krieger richten ihre Kampfstile nach jenen der Streiter der Legenden aus. Und Medien mit engen Bindungen an Taldor und seine Geschichte kennen Wege, um die Legendengeister vergangener Helden und Kaiser zu rufen.

LEGENDENGEISTER

Medien[ABR VII], welche sich mit Taldors reichhaltigen historischen Traditionen auskennen und auf einen Bruchteil der einstigen Größe des Reiches zurückgreifen wollen, könnten die wahrhaft legendären Geister von Taldors größten Kaisern in sich aufnehmen. Um einen der folgenden Legendengeister herbeirufen zu können, muss das Medium zuerst eine bestimmte Tat vollbringen, um die Gunst des Geistes zu erlangen. Es muss zudem einen Eid leisten und einen Attributswurf gegen SG 10 + halbe Stufe des Mediums ablegen (siehe die folgenden Einträge). Taldanische Kaiser verlangen absoluten Gehorsam und Treue von jenen, die sie rufen. Sollte das Medium den geleisteten Eid brechen, während es den fraglichen Geist in sich aufgenommen hat, reagiert dieser fortan nicht mehr auf seine Rufe. Sollte das Medium gar versuchen einen zweiten Legendengeist zusätzlich oder parallel in sich aufzunehmen, verlässt der erste Legendengeist das Medium für immer.

Die Legendengeister früherer Kaiser werden meistens von Taldanern herbeigerufen, allerdings ist dies keine Voraussetzung. Diese Geister reagieren auch auf den Ruf ausländischer Gelehrter oder Besucher, welche die Größe und Bedeutung der Helden des Kaiserreiches respektieren und anerkennen. Nicht taldanische Abstammung, sondern der Respekt für die taldanischen Heldentraditionen ist der Schlüssel, um die Gunst dieser Geister zu erlangen.

Ein Legendärer Geist verleiht neue Fähigkeiten, folgt ansonsten aber denselben Regeln wie die Art Legende, der er zugeordnet ist. So ersetzt z.B. Taldaris die Tabus, die Mittlere und die Überlegene Geisterkraft des Streitergeistes; ansonsten nutzt er den Geisterbonus, den Seancevorteil, Einflussmalus, die Schwache und die Mächtige Geisterkraft des Streitergeistes. Alle nachfolgend aufgeführten Legendären Geister Taldors behandeln taldanische Gebiete (Botschaften und Festungen auf fremdem Staatsgebiet eingeschlossen) als bevorzugte Orte.

BELDAM I. (TRICKSTER)

Die Geschichte hat einen zwiespältigen Blick auf Großfürst Beldam I.: Die Gelehrten des Schismas zwischen Taldor und seinen früheren Provinzen präsentieren ihn als diplomatischen Kaiser, dessen Einsicht und Verständnis eine weitestgehend unblutige Wandlung von einem kontinentumspannenden Reich zu einer Ansammlung benachbarter Nationen ermöglichte. Doch wer sich mit den Geschichten befasst, für welche der Kaiser am besten bekannt ist, stoßen auf einen unberechenbaren Spaßmacher ohne Rücksicht auf Zeremonie, Tradition oder Anstand. Ein paar wenige glauben, dass die Kombination dieser beiden Seiten seiner Persönlichkeit genau den Anführer ausgemacht hat, den Taldor zu diesem brenzligen Punkt seiner Geschichte benötigte – jemanden, der schwierige und schmerzvolle Entscheidungen mit frivolen Späßen ausgleichen konnte. Wer Beldams Geist zu sich ruft, versucht genau dieses Gleichgewicht aus Effektivität durch Trickserei nachzuahmen.



Gunst erlangen: Beldam reagiert auf den Ruf jener, die seinen esoterischen Sinn für Humor verfügen. Du musst jemanden überzeugen, ein unintelligentes Tier in ein Amt zu berufen, solange dies nicht Unruhen im Volk oder Instabilität hervorrufen würde. Dann musst du schwören, niemals zu handeln, ohne vorher reiflich über die Folgen nachzudenken, und einen Charismawurf ablegen. Bei Erfolg antwortet Beldam auf deinen Ruf.

Tabu: Solltest du eine Tabu akzeptieren, während du Beldam gerufen hast, muss du jede Gelegenheit zu einem Streich oder Scherz nutzen, solange dieser nicht auf deine Kosten erfolgt.

Fürstlicher Humor (Schwach, ÜF): Du erhältst die Bonustalente Verbesserte Finte und Verbesserter Schmutziger Trick[EXP]. Gelingt dir ein Kampfmanöver für Schmutziger Trick, kannst du Beldams Geist 1 Punkt an Einfluss über dich verleihen und im Gegenzug zusätzlich zu den Effekten des Schmutzigen Tricks als Freie Aktion auf den Gegner *Fürchterlicher Lachanfall* (SG = 10 + deine Mediumstufe + dein Charismamodifikator) wirken; diese Aktion provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Verheerendes Geschenk (Mächtig, ÜF): Du kannst Beldam 1 Punkt an Einfluss über dich gestatten, um einen Berührungsangriff im Nahkampf gegen eine andere Kreatur als Standard-Aktion auszuführen. Triffst du, kannst du eine Krankheit oder eine Vergiftung von dir auf die berührte Kreatur transferieren. Du wirst augenblicklich von dem Gift oder der Krankheit geheilt, während das Ziel einen Rettungswurf gegen den SG des übertragenen Leidens ablegen muss. Das Ziel leidet sodann unter den normalen Effekten des fraglichen Leidens.

CYRICAS (HIEROPHANT)

Cyricas der Springende Löwe ist ein beliebter Held unter taldanischen Jugendlichen wegen seiner wundersamen Erholung von einer schweren Krankheit in seiner Kindheit und seiner wilden Abenteuer mit seinem Affengefährten Mardu. Die meisten Erzählungen über Cyricas enthalten eine Lektion, sei es, dass sie zu Freundlichkeit gegenüber Tieren ermutigen sollen oder zu Tapferkeit im Angesicht von Schwierigkeiten. Die meisten Taldaner betrachten die Abenteuer von Cyricas und Mardu als Kindermärchen und lernen doch ihre inspirierenden und weithin bekannten Lektionen zu respektieren. Wer mit diesem Legendären Geist Kontakt aufnehmen will, dürfte in der Verbindung aus jugendlichem Abenteurer und erfahrenem Gelehrten den vielleicht stärksten Aspekt von Cyricas' Identität finden, der vielleicht nur noch von einer ungewöhnlichen Affinität zur Zahl Acht übertroffen wird.

Gunst erlangen: Um die Gunst des Springenden Löwen zu gewinnen, muss du ein zu Unrecht eingesperrtes Tier befreien. Du musst schwören, niemals untätig zuzusehen, während ein Tier misshandelt wird, und einen Weisheitwurf ablegen. Bei Erfolg reagiert Cyricas auf deinen Ruf.

Tabu: Solltest du ein Tabu akzeptieren, während du Cyricas aufgenommen hast, musst du schwören, niemals einem Tier Schaden zuzufügen.

Seancevorteil: Dein Bonus auf Angriffswürfe gegen von dir in die Zange genommene Gegner steigt um 2 (normalerweise auf +4).

Naturmagie (Schwach, ÜF): Du kannst auf die Macht der Natur selbst zurückgreifen. Dies funktioniert wie die Fähigkeit Erzmagusarkana des Erzmagiergeistes, allerdings wählst du Zauber von der Liste des Druiden statt von der Liste des Hexenmeisters/Magiers (diese Zauber zählen als göttliche Zauber); bei Zauber, die einen göttlichen Fokus erfordern, muss du einen Mistelzweig und eine andere heilige Pflanze hierfür benutzen.

Fürstliche Verbündete (Mittel, ÜF): Füge deiner Mediumzauberliste den passenden *Verbündeten der Natur herbeizaubern*-Zauber auf den dir möglichen Graden hinzu. Solange du genau 1 Kreatur herbeigezaubert hast, verleiht es dir die Vorteile des Talents Verstärkte Herbeizauberung, selbst du nicht über dieses Talent verfügen solltest.

Kettenbrecher (Mächtig, ÜF): Als Schnelle Aktion kannst du Cyricas 1 Punkt an Einfluss über dich verleihen, um für dich und alle Verbündeten innerhalb von 18 m Entfernung die Vorteile von *Bewegungsfreiheit* für 1 Minute zu erlangen.

DARONLYR XII. (ERZMAGIER)

Die meisten Legendären Geister Taldors haben ihren Ruhm durch edle Taten erlangt. Daronlyr der Thronräuber wurde berüchtigt dank mutiger Ambitionen. Kein lebendes Wesen – und wahrscheinlich ohnehin niemand außer Daronlyr – weiß, in welchem Umfang er seine arkane Macht eingesetzt hat, um seinen Vorgänger zu Fall zu bringen, doch sein Können, selbst die Ulfenwache zu umgehen, während er den Thron für sich beanspruchte, hinterlässt kaum Zweifel an seinen Fähigkeiten oder seiner Ruchlosigkeit. Schüler des Arkanen hoffen, wenigstens entfernt mit Daronlyr verwandt zu sein, um einen Funken seines Ansehens daraus zu gewinnen. In der Regel sind es aber besonders ambitionierte Schüler des Okkulten, welche auf die Kraft dieser Legende zurückgreifen können.

Gunst erlangen: Der Usurpator respektiert nur jene, die willens sind, nach der Macht zu greifen. Du musst Magie einsetzen, um die Kontrolle über den Anführer einer Gruppe von 50 oder mehr Individuen zu erlangen. Im Anschluss muss du schwören, keine Gelegenheit unnütz verstreichen zu lassen, die dir weitere Macht verschaffen kann, egal wie hoch der Preis sein mag. Ferner wird ein Intelligenzwurf fällig; bei Erfolg reagiert Daronlyr auf deinen Ruf.

Tabu: Wenn du ein Tabu akzeptierst, während du Daronlyr aufgenommen hast, darfst du keine fremde Autorität akzeptieren und keine Anweisungen anderer annehmen.

Rochade (Mittel, ÜF): Du kannst Daronlyr 1 Punkt Einfluss über dich gestatten, um deine Position mit der eines dazu bereiten, maximal 18 m entfernten Verbündeten als Schnelle Aktion zu tauschen. Dies ist ein Beschwörungseffekt der Unterschule der Teleportation. Der nächste Mediumzauber, den du binnen 1 Runde nach der Rochade wirkst, verbraucht keinen Zauberplatz und provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Usurpator (Überlegen, ÜF): Misslingt einer Kreatur ein Willenswurf gegen einen deiner Zaubereffekte, kannst du ein Mal am Tag auf die normalen Effekte des Zaubers verzichten und stattdessen die Zielkreatur betreffen, als hättest du *Mächtige Besessenheit*[ABR VII] gewirkt.

GENNARIS III. (STREITER)

Wenn Taldaris der größte Anführer in der Geschichte des Kaiserreiches gewesen ist, so war Großfürst Gennaris III. unzweifelhaft Taldors größter General. Niemand hat zuvor oder seitdem wieder einen derart effektiven Feldzug gegen die qadirische Annäherung geführt. Die Kürze seiner Regierungszeit als Kaiser stärkt dabei sein Vermächtnis als Märtyrer. Nur wenige Anführer sind derart geliebt und so tief betrauert. Gennaris war nicht nur als brillanter Taktiker bekannt, sondern auch als großer Kämpfer. Entsprechend ist er für taldanische Krieger ein strahlendes Vorbild, welches viele emulieren wollen. Wer auf die Kraft des Legendären Geistes des Eroberers zurückgreifen will, muss seinen Wert beweisen, ehe er die Aufmerksamkeit von Gennaris' Geist erlangen kann.

Gunst erlangen: Um Gennaris' Gunst zu erlangen, muss du sechs Waffen sammeln, indem du bedeutsame Gegner (HG von wenigstens deiner Charakterstufe -3) besiegst. Inmitten der angehäuften Waffen musst du berichten, wie du sie erlangt hast, und einen Eid leisten, dass du jede von ihnen meistern wirst. Dies erfordert einen Stärkewurf, bei Erfolg antwortet Gennaris auf deinen Ruf.

Tabu: Akzeptierst du ein Tabu, während du Gennaris aufgenommen hast, musst du deinen Gegnern mit Selbstvertrauen begegnen und darfst dich niemals aus Feigheit aus einem Kampf zurückziehen.

Waffen des Eroberers (Schwach, ÜF): Du gilst als geübt im Umgang mit jenen Waffen, die du angesammelt hast, um die Gunst dieses Geistes zu erlangen (z.B. Langschwerter oder Handarmbrüste).

Erbeutete Klingen (Mächtig, ÜF): Du erhältst Verbesserter Kritischer Treffer mit den Waffenarten jener Waffen, welche du zusammengetragen hast, um die Gunst dieses Geistes zu erlangen. Zudem ignorieren deine Angriffe mit solchen Waffen bis zu 5 Punkte an Schadensreduzierung mit Annahme von kategorieloser Schadensreduzierung wie beispielsweise SR 10/-.

STAVIAN I. (WÄCHTER)

Der Erntefürst war mit vielen Vorteilen gesegnet: großer Charme, edle Führungsgabe und adamanter Wille. Seine standhafte Verteidigung Taldors gegen die wahrgenommenen Vorstöße und Beleidigungen durch die Sareniten – beginnend mit jenen Weissagungen, welche den Streit zwischen Stavian und seinen eigenen Brüdern ausgelöst hatten – zeigte seine Entschlossenheit, die Nation gegen die Macht göttlicher Magie in feindlichen Händen zu verteidigen. Auch wenn man die Notwendigkeit der Großen Säuberung in Frage stellt, kann doch keiner bestreiten, dass Stavian seine Feinde mit großer Wirksamkeit verfolgt hat. Sein Geist wird seitdem von einer großen Anzahl Taldaner angerufen, welche sich gegen das Göttliche stellen, egal ob sie gegen Anhänger böser Gottheiten oder qadirische Sarenraegläubige zu Felde ziehen.

Gunst erlangen: Stavian toleriert keine Gleichgültigkeit oder Akzeptanz gegenüber der Religion eines Feindes. Um Stavians Gunst zu erlangen, musst du einen Altar oder andere permanente Einrichtung zerstören, die einer Gottheit oder Religion geweiht ist, deren Anhänger dir übel mitgespielt haben. Du musst sodann so lange du kannst vollständig in reinigendem Wasser untertauchen. Dies erfordert einen Konstitutionswurf; bei Erfolg antwortet Stavian auf deinen Ruf.

Tabu: Akzeptierst du ein Tabu, während du Stavian aufgenommen hast, musst du dich unnachgiebig deinen Feinden entgegenstellen und darfst dich nie mit ihnen verbrüdern.

Magische Säuberung (Mittel, ÜF): Stavian verleiht dir Schutz vor feindlicher Magie. Du erhältst Zauberresistenz in Höhe deiner Mediumstufe + 11.

Heilung beschlagnahmen (Mächtig, ÜF): Als Augenblickliche Aktion kannst du Stavian 1 Punkt an Einfluss über dich gestatten, wenn eine maximal 9 m weit entfernte Kreatur von magischer Heilung profitieren würde, um diesen Vorteil von der Kreatur auf dich umzulenken.

TALDARIS (MARSCHALL)

Seit der Gründung Taldors hat es keinen Anführer mehr gegeben, welcher derart fähig war, andere unter seinem Banner zu einen, wie jener, der die zerstrittenen, nach Macht strebenden Stadtstaaten an der nordöstlichen Küste der Inneren See zusammengeführt hat. Taldaris war schon eine Legende, als er zum Großfürsten von Oppara gekrönt wurde. Im Anschluss zog er aus, die Nachbargebiete zu erobern und die Fürstentümer des Taldaris zu gründen, jenes Staatsgebilde, welches zum größten Reich in der Region der Inneren See heranwachsen sollte. Wer die Kraft des Geistes von Taldaris nutzen will, muss Mut, Ehre und Integrität beweisen und im Angesicht von Schwierigkeiten das edle Ziele der Einheit anstreben und Führungskönnen präsentieren.

Gunst erlangen: Um Taldaris' Gunst zu erlangen, musst du öffentlich als Anführer einer Organisation mit 50 oder mehr Mitgliedern anerkannt werden und einen Eid schwören, den Zusammenhalt dieser Gruppe zu wahren. Dies erfordert einen Charismawurf; bei Erfolg erhört Taldaris deinen Ruf.

Tabu: Solltest du ein Tabu akzeptieren, während du Taldaris aufgenommen hast, musst du die Interessen der vielen über deine eigenen stellen und darfst nichts tun, dass dich auf Kosten deiner Verbündeten oder der gemeinsamen Ziele deiner Verbündeten protifieren ließe.

Legionskommandeur (Mittel, ÜF): Du erlangst ein Gemeinschafttalent deiner Wahl, dessen Voraussetzungen du erfüllen musst. Alle Verbündeten, die an der Geteilten Seance teilnehmen, erhalten dieses Talent ebenfalls als Bonustalent, selbst wenn sie die Voraussetzungen nicht erfüllen. Du kannst jedes Mal, wenn du diesen Geist rufst, ein anderes Talent wählen.

Befehl des Ersten Kaisers (Überlegen, ÜF): Du kannst Geisterkraftschub beliebig oft in einer Runde benutzen (aber immer noch nur maximal ein Mal pro Wurf mit einem W20). Sollte der Geist von Taldaris über dich an Einfluss gewinnen, weil du die Geisterkraft Marschalls Befehl auf den Wurf eines Verbündeten genutzt hast, erlangt der Geist keinen weiten Einfluss auf dich, wenn du Marschalls Befehl vor Beginn des nächsten Zuges der Zielkreatur erneut einsetzt.

TALENTE

Jene, die sich mit den großen Kaisern Taldors befassen, entwickeln oft Methoden, um deren verehrte Vermächtnisse zu nutzen. Einige dieser Weg werden im Folgenden als Talente präsentiert:

AUGEN DER SÄUBERUNG

Training und von der Großen Säuberung des Stavian I. inspiriertes Durchhaltevermögen lehren dich, die Quellen göttlicher Magie innerhalb entsprechender Auren wahrzunehmen.

Voraussetzungen: Fähigkeit zum Wirken von *Magie entdecken* als Zauber oder Zauberähnliche Fähigkeit

Vorteil: Wenn du *Magie entdecken* nutzt, um Stärke und Position der Aura eines aktiven Zaubers zu bestimmen, und der Zauberwirker beim Wirken des Zaubers ein Heiliges Symbol als Göttlichen Fokus verwendet hat, so sieht du als Teil der Aura des Zaubers ein geisterhaftes Abbild des fraglichen Heiligen Symbols. Effekte, welche Zauber oder Effekte der Schule der Erkenntnismagie blockieren, blockieren auch die Effekte dieses Talents.

BLUT FÜR DAS REICH [GEMEINSCHAFT]

Wenn du an der Seite deiner Verbündeten kämpfst, inspiriert dich der Anblick verletzter Gegner zu Größe, während ein gefallener Kamerad in dir Rachsucht weckt.

Voraussetzungen: GAB +4

Vorteil: Du erlangst einen Moralbonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen ein Ziel, dem ein Verbündeter mit diesem Talent während der letzten Runde Schaden zugefügt hat. Sollte ein Verbündeter mit diesem Talent innerhalb von 9 m Entfernung zu dir sterben, erlangst du für 1 Runde die Effekte von *Hast*.

DRACHENGOLDKRONE

Inspiriert von den Erzählungen, wie der Erste Kaiser Taldaris das Gold zum Schmieden der *Krone des Erstgeborenen* aus dem Schlund des furchtbaren Drachen Verksaris gezogen hat, hast du gelernt, machtvollen Kopfschmuck aus den Überresten von dir besiegter magischer Kreaturen herzustellen.

Voraussetzungen: Überlebenskunst 5 Ränge, Wissen (Arkanes) 5 Ränge

Vorteil: Du kannst die Überreste eines Drachen oder einer magischen Bestie, die zu besiegen du geholfen hast, zur Herstellung einer Krone verwenden, ganz als ob du eine Trophäe fertigen würdest (siehe auch *Ausbauregeln XI: Wildnis*). Gelingt dir die Erstellung der Trophäe, so hat sie keinen Geldwert, funktioniert für dich aber wie ein *Stirnreif des Verführerischen Charismas*. Der Bonus, den die Trophäe dir verleiht, hängt von Grund-HG (ohne eventuelle Klassenstufen) der Kreatur oder deiner Charakterstufe zum Zeitpunkt der Herstellung der Krone ab; wähle den niedrigeren Wert. Bei HG 5 oder Stufe 5 beträgt der Bonus +2, bei HG 10 oder Stufe 10 +4 und bei HG 15 oder Stufe 15 +6.

FURCHTLOSER SCHRITT

Du hast den mutigen Kampfstil des Großfürsten Cyricas studiert und schreitest in ähnlich unerschrockener Weise durch Dschungel und andere gefährliche Landstriche.

Voraussetzungen: GE 15, Behände Bewegung, Geschmeidige Bewegung

Vorteil: Wenn du rennst oder einen Sturmangriff durchführst, behandelst du Schwieriges Gelände als normales Gelände.

GESUNDER PFERDEVERSTAND

Du nimmst dir Großfürst Beldam I. Argumentation zur Widerstandsfähigkeit einfacher Kreaturen zu Herzen und ahmt sie nach, um dich vor komplexen mentalen Effekten zu schützen.

Voraussetzungen: WE 15, Eiserner Wille

Vorteil: Wenn du einen Rettungswurf gegen einen Effekt der Schule der Verzauberungsmagie ablegst, der kein Tier betreffen könnte (z.B. *Person bezaubern*), kannst du den Rettungswurf zwei Mal ablegen und das bessere Ergebnis behalten.

HIMMELSSTURMOFFENSIVE [KAMPF]

Wie während der von Großfürst Gennaris III. befehligten Himmelssturmoffensive trägst du den Kampf selbstbewusst zum Feind und führst unerwartete Schläge.

Voraussetzungen: GE 15, Dranbleiben, Dranbleiben und Draufhauen[EXP], Folgen[EXP], Kampf mit zwei Waffen, GAB +10

Vorteil: Wenn du mittels Dranbleiben und Draufhauen einen Angriff ausführst, kannst du zudem einen zusätzlichen Angriff mit deiner Zweitwaffe und deinem höchsten GAB ausführen. Beide Angriffe unterliegen dann aber den normalen Mali für Kampf mit zwei Waffen.

KAISERLICHER SPASSMACHER

Du richtest dein Verhalten nach dem des legendären Spaßvogels Großfürst Beldam I. aus, um Vertreter von Recht und Ordnung zu verwirren.

Voraussetzungen: Bluffen 5 Fertigkeitsränge, chaotische Gesinnung

Vorteil: Du erlangst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und auf Kampfmanöver gegen rechtschaffene Kreaturen. Dieser Bonus steigt auf +4 gegenüber Kreaturen der Unterart Ordnung.

KLINGE DER SÄUBERUNG

Mit dem Eifer des Großfürsten Stavian I. kannst du eine Religion wählen, die du als der deinen feindlich gesonnen einstufst, und deine Waffen tödliche Schläge gegen ihre Anhänger austeilen lassen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Verderben

Vorteil: Wenn du dein Klassenmerkmal Verderben aktivierst, kannst du eine Gottheit oder Religion wählen, welcher du selbst nicht angehörst. Deine *Verderben*-Effekte betreffen nur Anhänger dieser Gottheit oder Religion.

LÖWENHERZ

Sowie Cyricas der Springende Löwe aus seinem Krankenbett gesprungen ist, lässt auch du dich nicht von Attributsschaden aufhalten.

Voraussetzungen: WE 15, Größe Zähigkeit

Vorteil: Wähle ein Attribut. Du ignorierst Mali aufgrund von Attributsschaden am fraglichen Attribut, solange der Schaden nicht dem Attribut entspricht oder es übersteigt.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst ihm aber jedes Mal ein anderes Attribut zuweisen.

USURPATORENGARDE [GEMEINSCHAFT]

Zusammen mit deinen Verbündeten bildest du eine schützende Mauer, um das Wirken von Zaubern zu ermöglichen.

Voraussetzungen: GAB +3 oder Fähigkeit zum Wirken von Zaubern des 2. Grades

Vorteil: Wenn ein angrenzender Verbündeter mit diesem Talent einen Konzentrationswurf ablegt, um defensiv zu zaubern oder eine Zauberähnliche Fähigkeit einzusetzen, kannst du als Augenblickliche Aktion einen Kampfmanöverwurf ausführen, um diesen Verbündeten zu beschützen. Dein Verbündeter kann das Ergebnis deines Konzentrationswurfes oder deines Kampfmanöverwurfes nehmen, um zu bestimmen, ob er den Zauber wirken, bzw. die Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen kann.

USURPIERENDER ZAUBER [METAMAGIE]

Wie Daronlyr der Usurpator stellst auch du derart freche Machtansprüche, dass du die Ziele deiner Zauber zwingen kannst, sich zu verhalten, als wären sie deine Verbündeten.

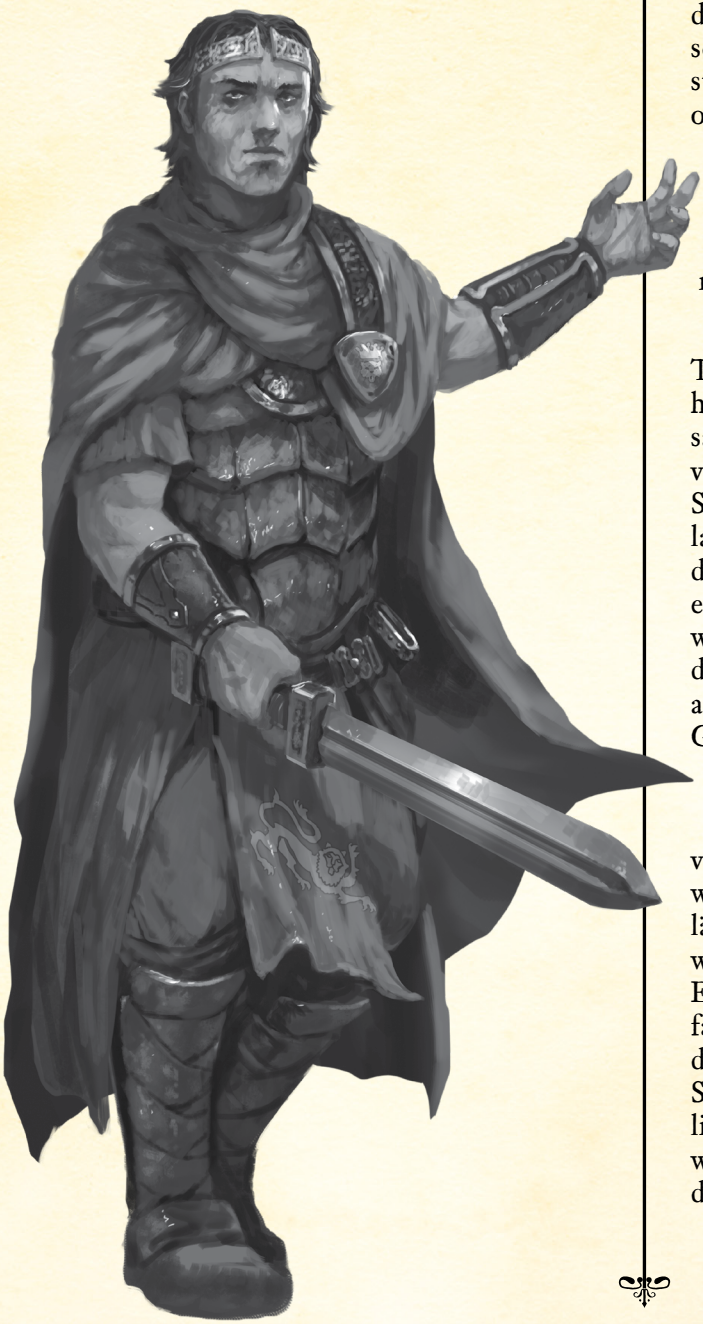
Vorteil: Eine Kreatur, welcher der Rettungswurf gegen einen Usurpierenden Zauber misslingt, zählt hinsichtlich In die Zange nehmen als dein Verbündeter statt als Gegner und kann keine Gelegenheitsangriffe gegen dich führen. Dieser Effekt währt 1 Runde oder für die Wirkungsdauer des modifizierten Zaubers, sofern diese länger ist. Ein Usurpierender Zauber nutzt einen Zauberplatz, welcher um 1 Grad höher ist als der bisher effektive Grad des Zaubers.



TALDARIS

GEBOREN 1. ABADIUS, –1312 AK; GEKRÖNT 13. ROVA, –1295 AK; VERSTORBEN 31. KUTHONA, –1144 AK

Über das Leben und die Taten unseres Reichsgründers, des glorreichen Ersten Kaisers Taldaris von Oppara, welcher verängstigte Stadtstaaten zu einem unbeugsamen Imperium einigte, wurde bereits viel geschrieben. Gerüchte, Legenden und Parabeln über seine heroischen Taten gibt es zuhauf und da Großfürst Taldaris ein ehrenvoller Mann war, können wir nur annehmen, dass alles der Wahrheit entspricht. Taldor würde ohne den Mut, die Integrität und das taktische Genie dieses außergewöhnlichen Mannes nicht existieren. Entsprechend ist das Mindeste, was Historiker tun können, seinen Ruhm zu unterstützen und im Zweifel für ihn zu argumentieren.



Taldaris‘ Abstammung ist unbekannt, aber er gehörte mit einiger Sicherheit einer göttlichen Blutlinie an. Er wurde von Löwen großgezogen und wuchs zu einem kräftigen, wilden Überlebenskünstler auf. Berichten nach enthauptete er einen Schreckhahn, welcher sein Rudel bedrohte, während er noch Windeln trug, und diese unglaubliche Tat stellte die Weichen für sein weiteres Leben. Als Soldaten des Stadtstaates Oppara den wilden Jungen fanden, adoptierten sie ihn in ihre Einheit und lehrten ihn neben der Metallbearbeitung auch das Politikerhandwerk. Dank seiner Wildheit und seiner Intelligenz war er zum Kommandeur aufgestiegen, als die Soldaten nach Oppara zurückkehrten.

Im Namen seiner Adoptivstadt vollbrachte Taldaris 12 große Taten, wie die Jagd auf den hochgefährlichen Sonnenlöwen, den Grogrisanten, und wurde schließlich zum Großfürsten von Oppara gekrönt. Von dort aus einte er die Stadtstaaten der Nachkommen der Azlanti entlang der östlichen Gestade der Inneren See zu den Fürstentümern von Taldaris. Dabei nahm er sieben Ehefrauen und vier Ehemänner und wurde Vater der ersten Adelshäuser von Taldor – darunter auch das prächtige Haus Stavian -, welche ihre Blutlinien direkt bis zu ihrem Gründer zurückführen können.

Großfürst Taldaris wurde ehrwürdig alt, und dies zu einer Zeit, ehe die Großfürsten von Taldor regelmäßig ihre Leben mit dem wundersamen Sonnenorchideenelixier zu verlängern begannen. Dies ist ein weiterer Hinweis auf eine potentiell göttliche Abstammung. Er verstarb, nachdem er die Bewohner Golsifars vor dem furchtbaren Drachen Verksaris dem Königsfresser gerettet hatte. Aus dessen Schlund holte er das Gold, mit dem schließlich die Krone des Erstgeborenen geschmiedet wurde, erlag aber letztendlich nach drei Tagen dem Gift der legendären Bestie.

CYRICAS

GEBOREN 29. CALISTRIL 2048 AK; GEKRÖNT 13. ROVA 2087 AK; GETÖTET VOM GORILLAKÖNIG 8. ARODUS 2089 AK

Der Springende Löwe wurde am 29. Calistril geboren, einem Tag, der nur alle 8 Jahre eintritt. Angesichts dieser Besonderheit lag auf der Hand, dass ihm Großes vorherbestimmt war. Als Kind litt der junge Adelige unter einer schwächenden Krankheit, welche selbst die fähigsten Heiler vor Rätsel stellte, die seine Mutter, eine bekannte Senatorin, kraft ihres Einflusses an sein Lager holen ließ. Cyricas verbrachte den Großteil seiner Kindheit im Bett, wo er über die großen Herrscher Taldors las und davon träumte, eines Tages zu ihnen zu gehören. An seinem achten Geburtstag sprang Cyricas von seinem Krankenlager auf, erklärte sich für gesund und brach ins Abenteuer auf – so wird es allen Taldanern an ihrem achten Geburtstag erzählt.



Cyricas verbrachte den Großteil seiner Jugend auf Reisen, wobei er sich besonders für die Natur interessierte. Seine Liebe zur Jagd führte ihn schließlich in das Herz der dichten Dschungel von Garund. Dort hatten seine einheimischen Führer einen mächtigen Gorilla angekettet und boten ihn ihm als Trophäe an. Cyricas war entsetzt, ließ das Tier frei und tadelte seine wohlmeinenden Gastgeber, dass sie eine freie Kreatur erniedrigt hatten. Obwohl Cyricas den Affen zurückließ, folgte dieser ihm 8 Tage und Nächte lang, bis der große Abenteurer ihn als neuen Begleiter akzeptierte und Mardu nannte.

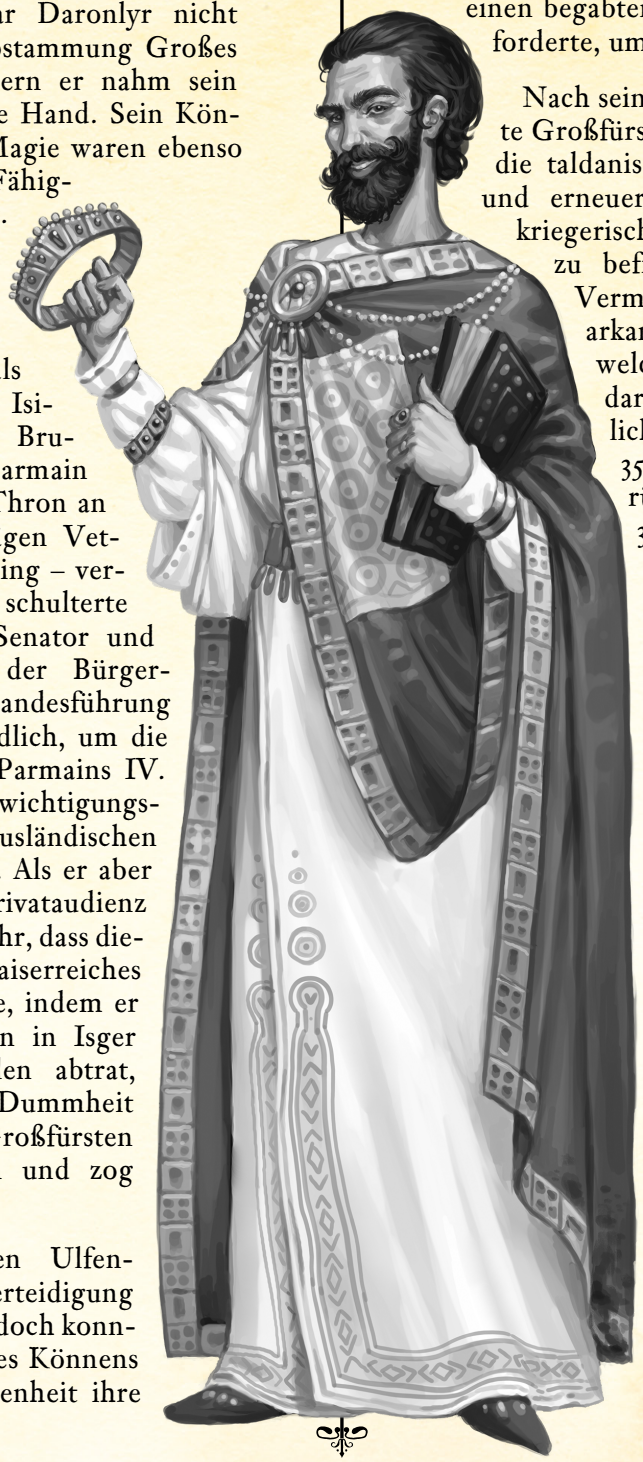
Wieder zurück in Taldor und nun kurz vor Erreichen des mittleren Alters, empfing Cyricas Vertreter aller Volksschichten Taldors, darunter Senatoren und Bürgerliche. Er sprach in einer Reihe populärer öffentlicher Reden zu tausenden Bürgern, in denen er sie mit den Geschichten seiner Abenteuer unterhielt und alle Taldaner aufrief, aus ihren Lebensumständen auszubrechen und nach Größerem zu streben.

Nach dem Tod seines Vaters (möge sein verderbter und finsterer Name auf ewig aus allen Aufzeichnungen gelöscht sein) gewann Cyricas im Wettlauf um den Thron gegen seinen älteren Bruder die Krone, machten sein Wille und die große Anzahl seiner Verbündeten ihn doch zum stärkeren Kandidaten, um Taldor in ein neues Zeitalter zu führen. Der Springende Löwe ließ sich aber nicht an den Thron fesseln. Kaum war er gekrönt – am selben Tag des Jahres wie Taldaris -, machte er Pläne, sich der Sechsten Explorationsarmee im nördlichen Garund anzuschließen. Zahlreiche, oft widersprüchliche Geschichten erzählen von Cyricas‘ Großtaten den zwei folgenden Jahren, doch in einem sind sich alle einig: Am Ende fiel der mächtige Springende Löwe an der Seite seiner Leute kämpfend in ruhmreicher Schlacht gegen den blutrünstigen Gorillakönig.

DARONLYR XII

GEBOREN 2. NETH 3535 AK
GEKRÖNT 19. ERASTUS 3564 AK
VERSTORBEN 28. CALISTRIL 3587 AK

Über die Herrschaftszeit und die Taten vieler Großfürsten wurde zu Recht vieles geschrieben, doch kaum einer lässt sich mit dem legendären Thronräuber und Erretter Großfürst Daronlyr XII. vergleichen. Wie vielen der bedeutendsten Anführer Taldors war Daronlyr nicht schon Kraft seiner Abstammung Großes vorherbestimmt, sondern er nahm sein Schicksal in die eigene Hand. Sein Können mit Klinge und Magie waren ebenso legendär wie seine Fähigkeiten als Befehlshaber. Dazu kam eine übermenschliche Selbstbeherrschung.



Daronlyr wurde als der einzige Sohn von Isidoron, dem jüngeren Bruder von Großfürst Parmain III. geboren. Als der Thron an seinen faulen und trägen Vetter Parmain IV. überging – verflucht sei sein Name -, schulterte Daronlyr als treuer Senator und bekannter Anführer der Bürgerschaft die Last der Landesführung und arbeitete unermüdlich, um die schlimmsten Exzesse Parmains IV. sowie dessen Beschwichtigungspolitik gegenüber ausländischen Mächten abzumildern. Als er aber im Rahmen einer Privataudienz von seinem Vetter erfuhr, dass dieser die Einheit des Kaiserreiches zu sabotieren gedachte, indem er taldanische Ländereien in Isger an kellidische Rebellen abtrat, konnte Daronlyr die Dummheit und Unfähigkeit des Großfürsten nicht länger ertragen und zog seine Klinge.

Die pflichtbewussten Ulfenwachen eilten zur Verteidigung ihres Kaisers herbei, jedoch konnte Daronlyr dank seines Könnens und seiner Entschlossenheit ihre Schläge abwehren und Parmain IV. niederstrecken. Er ergriff die Krone des Erstgeborenen und erklärte sich selbst zum Kaiser. Die Ulfenwache sank geschlossen vor ihm auf die Knie und neigte geschlossen ihre Häupter. Viele nutzen diese Parabel als Demonstration der Loyalität der Ulfenwache gegenüber der Position des Kaisers statt zu einem Individuum, allerdings muss wohl jeder Historiker eingestehen, dass es einen begabten Redner wie Daronlyr erforderte, um derartiges zu schaffen.

Nach seiner raschen Krönung machte Großfürst Daronlyr XII. sich daran, die taldanischen Grenzen zu sichern, und erneuerte die Bemühungen, die kriegerischen Kelliden im Westen zu befrieden. Sein bekanntestes Vermächtnis dürften aber die arkanen Organisationen sein, welche er in Taldor gründete, darunter die Oberste Kaiserliche Arkanistengilde im Jahr 3571 AK und Opparas berühmte Kithara-Akademie 3578 AK.

Großfürst Daronlyr XII. fiel nicht einer Verschwörung oder Gewalt zum Opfer, sondern trotz seiner Beherrschung in derart vielen Künsten einem Ausbruch der Schwarzfäule, welche das westliche Taldor Ende 3587 AK heimsuchte. Dies beweist, dass Pharasma weder Gnade noch Bewunderung für selbst die Größten unter den Lebenden kennt.

BELDAM I

GEBOREN 28. KUTHONA 4429 AK; GEKRÖNT 28. GOZRAN 4077 AK; VERSTORBEN 12. CALISTRIL 4098 AK

Großfürst Beldam I. wurde als Ersazus Beldam und Spross einer Grafenfamilie geboren. Er erlangte den Thron dank der Unterstützung des Ballingarbundes, des Bundes patriotischer Adeliger, welche den Giftmord am Pleitefürsten Cydonus III. durch verräterische qadirische Agenten aufgedeckt hatten. Angesichts der ungeheuren Staatsschulden, die Cydonus mit seinen unorthodoxen Bauprojekten angehäuft hatte, wählten der Ballingarbund und der Senat Beldam aufgrund seines Rufes zum Thronfolger, verantwortungsvoll mit Steuergeldern umzugehen. Diese Sparsamkeit gewann ihm die Herzen des Volkes, welches bereit war, mehr zur Unterstützung seines neuen Kaisers und des leidenden Reiches zu leisten.



Während seiner Herrschaft trug Beldam I. viel zur Stabilisierung Taldors bei, auch wenn dessen geliebten Kolonien rebellierten. Ohne seine Wachsamkeit hätte die Rebellion des Glattzüngigen sicherlich erst geendet, wenn ganz Taldor im Bürgerkrieg versunken wäre. Dank seiner gerechten Diplomatie konnte Beldam I. aber den neugeborenen Staaten Cheliax und Isger den Übergang erleichtern und vereiteln, dass sie in den Anfangsjahren der Anarchie zum Opfer fielen.

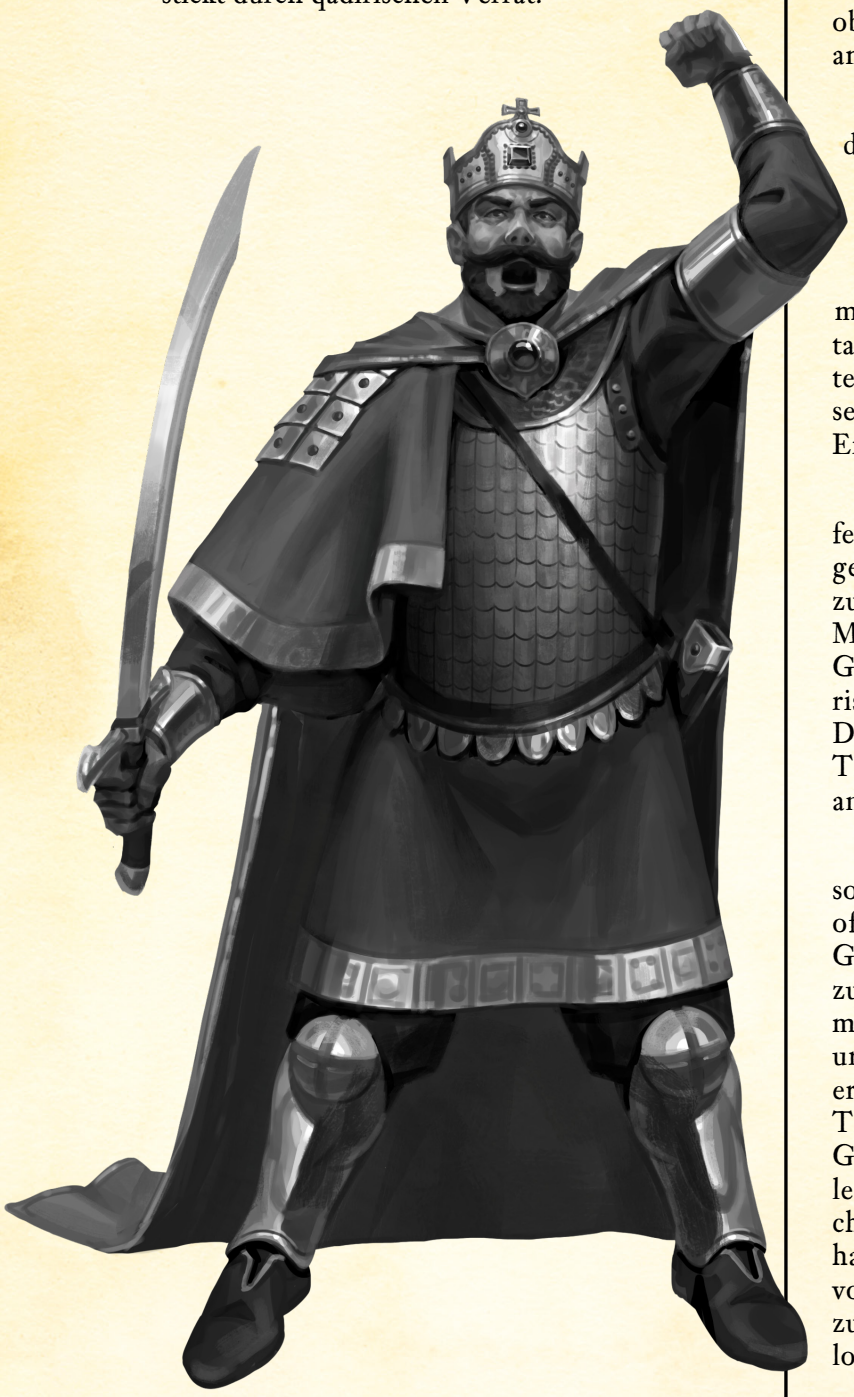
Großfürst Beldam I. verbrachte den Gutteil seines Lebens in tiefer Sorge darüber, dass qadirische Agenten auch ihn wie seinen Vorgänger vergiften könnten. Daher beschäftigte er mehr Vorkoster als jeder andere Kaiser in Taldors Geschichte. Trotz dieser Sorgen und seinem Ruf als Geizhals und Erbsenzähler erinnern sich manche Zeitgenossen aufgrund seines köstlichen, wenn auch esoterischen, Sinnes für Humor wohlwollend an ihn. Er ernannte ein Pferd, Katalon, zum Senator, was in den Augen der meisten Historiker eine stille Kritik an der damaligen Regierung war und durchblicken ließ, dass selbst ein Pferd bessere Arbeit abliefern würde. Zu anderen Gegebenheiten verbarg er sich hinter den Vorhängen des Palastes und sprang hervor, um Gäste zu überraschen.

Seine junge Frau, Wynalia, die Enkelin des Großfürsten Cydonus III., teilte seinen Sinn für Humor jedoch nicht – der Kaiser starb, als seine erschrockene Gattin ihn mit seiner eigenen Marmorbürste erschlug.

GENNARIS III

GEBOREN 21 AKODUS 4279 AK; GEKRÖNT 6 LAMASCHAN 4322 AK; MÄRTYRERTOD 5 LAMASCHAN 4328 AK

Erhebende Siegeslieder sind bittersüß, wenn dabei Tränen über einen Helden vergossen werden, der Taldor viel zu früh genommen wurde. Großfürst Gennaris III. war ein strahlendes Licht, das vor seiner Zeit erlosch, das Feuer seines Ruhmes erstickt durch qadirischen Verrat.



Zu Gennaris' Zeit hatten qadirische Truppen taldanischen Boden bereits 2 Jahrhunderte lang besetzt. An der Spitze der Taldanischen Phalanx blickte der Hohe Stratege Gennaris mit festem Blick nach Süden und erklärte: „Nicht länger!" Dann führte er seine Truppen von Sieg zu Sieg, drängte die qadirischen Truppen immer weiter nach Süden und eroberte taldanische Lande von den Eindringlingen zurück. Seine Soldaten wie seine Feinde kannten ihn alsbald als den Eroberer, standen die Taldaner dort schließlich am Ufer des Jalrune.

Derweil kam es im Norden zu einer Tragödie – die beiden älteren Brüder des Kriegsherrn verstarben plötzlich. Gennaris ließ seine Truppen im Süden und kehrte nach Oppara zurück, um den Thorn zu besteigen. Das Hofleben lag ihm aber nicht. Nach nicht einmal 2 Jahren kehrte er an die Front zurück, um taldanisches Land gegen Aggressoren zu verteidigen. Feldmusiker komponierten zur Feier seiner Rückkehr den Militärmarsch „Heil dem Eroberer", der heute noch gespielt wird.

Da Gennaris die Herzen wie auch die Waffen Taldors befehligte, plante er die waghalsige Himmelssturmoffensive, um in Qadira einzufallen. Mit einer Reihe brillant vorbereiteter Manöver auf der Pareschebene erwies sich Großfürst Gennaris als schlauer als sechs qadirische Generäle. Er stellte sich allen sechs im Duell, besiegte sie und nahm ihre Schwerter als Trophäen seiner List und seines Kampfkönnens an sich.

Die qadirischen Truppen ergriffen die Flucht, so dass weite Teile Qadiras den Taldanern offenstanden. Als gnädiger Sieger untersagte Gennaris seinen Truppen, den fliehenden Feind zu überrennen und abzuschlachten. Diese Gutmütigkeit erwies sich jedoch als sein Todesurteil, da dies dem Padischahreich von Kelesch ermöglichte, die schwächelnden qadirischen Truppen zu verstärken. Da die keleschitischen Gesandten wussten, dass die Qadiri gegen den legendären Eroberer auf dem Schlachtfeld chancenlos waren, rieten sie zu einem Hinterhalt. Als Großfürst Gennaris II. eines Morgens vor Sonnenaufgang ausritt, um seine Truppen zu inspizieren, wurde er ermordet. Taldor verlor einen Streiter und gewann einen Märtyrer.

STAVIAN I

GEBOREN 5. LAMASCHTAN 4497 AK; GEKRÖNT 28. ROVA 4526 AK; VERSTORBEN 1. ABADIUS 4588 AK

Großfürst Stavian I., Erstgeborener des Großfürsten Micheaux, Erster seines Namens, wurde während der Erntezeit geboren und viele Jahre lang von Taldors Bürgern der Ernteprinz genannt, verspürten diese doch verständlicherweise große Freude über die Geburt des Sohnes und Erben von Micheaux dem Prächtigen.



Stavian hatte die durchdringenden Augen seines Vaters geerbt und hielt sich wie dieser körperlich fit. Man erinnert sich daher an ihn als gutaussehenden jungen Mann, welche bei den gesellschaftlichen Kreisen Opparas sehr beliebt war.

Nach dem plötzlichen Tod seines Vaters im Jahr 4526 AK kam es zwischen Stavian I. und seinen fünf jüngeren Brüdern zu erbittertem Streit. Ein sarenitischer Hellseher hatte erklärt, einer der sechs Brüder sei ein unehelicher Bastard und nicht von kaiserlichem Geblüt. Dies war eine recht mutige Behauptung, war Großfürst Micheaux doch selbst von seinem Vorgänger adoptiert worden und nicht mit diesem verwandt gewesen. Nach einem Sommer nie dagewesener Gewalt beruhigte Stavian seine Brüder und bewies so den Adel und die Führungsgabe, welche sein kaiserliches Blut bestätigten. Am Ende des Rova bestieg er den Thron und demonstrierte erneut seine Beziehung zu Taldors Glück und Ernte.

Großfürst Stavian I. belebte auch den Großen Feldzug wieder. Da er den Hellseher, welcher die Streitigkeiten innerhalb seiner Familie erst ausgelöst hatte, als Verräter erkannt hatte, erklärte er alle, die den Sarenraeglauben predigten, zu Staatsfeinden, die nur Lügen verbreiteten und Unruhe stifteten. Die Große Säuberung – damals bekannt als die Große Hexenverbrennung – sorgte dafür, dass verräterische ausländische Agenten aus dem Land gejagt wurden. Trotz des Namens wurden dabei nur wenige Scheiterhaufen entfacht und keine 100 Sareniten verbrannt.

Trotz seiner im Jahr 4528 AK mit der Gräfin Sutepa Mavrosenus geschlossenen Ehe blieb Großfürst Stavian I. ein beliebter Fixpunkt in Adelskreisen und unterhielt 18 Konkubinen verschiedener Geschlechter passend zu den plötzlichen Gemütswechseln, zu denen er in späteren Jahren neigte. Er zeugte 12 Kinder. Ihm folgte sein oft übersehener dritter Sohn, Dominus II. auf dem Thron nach, nachdem der älteste, Gossel, gestorben und der Zweitgeborene, Manderval, ins Exil geschickt worden war.



ZIMAR

„Ich bestaunte die Höhe der Stadtmauern, während ich auf Zimar zuritt. Bewunderung ergriff mich, als ich durch das Stadttor kam: die festen Türen, die ernsten Wachen und die schweren Fallgitter. Ich musste beim Anblick der vielen Häuser mit Dächern aus roten Tonziegeln, der vielen kuppelbewehrten Paläste aus tiefem Blau und weißem Marmor sowie der beinahe 33 m hohen Minarette lächeln. Diese Stadt war voll von Leben, Handel und Wundern. In allem, was ich sah, steckten so viele arbeitsame Details, was mir höchste Bewunderung entlockte: Die Uniformen der Soldaten waren mit Löwen geschmückt, die Wände der Häuser zierten Flachreliefs und die Brunnen wiesen aufwendige Verzierungen auf.

Genau zu dieser Zeit überkam mich das unentrinnbare Gefühl, dass mit dieser Stadt etwas ganz und gar nicht stimmen konnte. Jedes Wort, das an mein Ohr drang, klang wohl überlegt, jedes Lächeln schien aufgesetzt und jeder sah mich an, als ob er mich einschätzen wollte. Noch niemals zuvor habe ich mich so einsam gefühlt wie eben an jenem Tag.“

— Ulvar Bodilson, reisender Kaufmann

Zimar liegt auf dem westlichen Ufer des Flusses Jalrune und ist gerade einmal einen Tagesritt von der qadirischen Grenze entfernt. Diese Stadt ist die Großstadt von Taldor, die am weitesten im Süden liegt; zudem ist sie auch die drittgrößte Stadt des Reiches nach Oppara und Cassomir. Man kennt Zimar auch als Schild von Taldor, da es sich bei ihr um eine schwer befestigte Garnisonstadt handelt. Sie dient als Taldors erste Verteidigungslinie gegen die Bedrohung einer Invasion aus Qadira. Während des Jahrhunderte andauernden Krieges, den man gemeinhin als den Großen Feldzug kennt, wurde Zimar zwischenzeitlich von qadirischen Kräften besetzt gehalten. Dies hat seine Spuren in der Architektur der Stadt hinterlassen: Die Landschaft der Stadt wird von den – für Taldor typischen – roten Ziegeldächern und säulenbewehrten Hallen aus weißen Marmor dominiert, doch überall sind auch hohe Minarette, mit Kuppeln gekrönte Paläste und Zeltmärkte zu finden, die stark an qadirische Städte erinnern.

Die lange Zeit der Besetzung hat auch die Einstellung der Einwohner von Zimar entsprechend geformt. Obwohl schon fast 2 Jahrhunderte vergangen sind, seitdem der Große Feldzug endete, hassen die meisten Bewohner von Zimar die Qadirii und sind entschlossen zu verhindern, dass ihre im Süden lebenden Feinde Zimar niemals wieder derart beschämen können. Es heißt, dass in Zimar ausreichend Vorräte vorhanden sind, dass die Stadt einer 5 Jahre andauernden Belagerung standhalten könnte. Zudem kann sie eine Armee von beinahe 10.000 Soldaten aufstellen, wenn es notwendig sein sollte. Viele Einheiten der Taldanischen Phalanx sowie der Taldanischen Reiterei sind in Zimar stationiert. Zudem gibt es in der Stadt hunderte von Frauen und Männern, die paramilitärischen Eliteeinheiten angehören. Dazu gehören auch die Stadtwache, deren Angehörige die Zimarwacht genannt werden, sowie die eine Gruppe von Abadarinquisitoren, die man als Goldtempler kennt. Diese Leute können die Ränge des Militärs in Zeiten des Krieges auffüllen. Zudem ist jeder erwachsene Bürger von Zimar zumindest dem Namen nach ein Mitglied der Blauen Wache, der Bürgerwehr von Zimar.

ZIMAR, SCHILD VON TALDOR
RN Großstadt
Gesellschaft –2; **Gesetz** +7; **Korruption** +5; **Verbrechen** –1; **Wirtschaft** +3; **Wissen** +4
Eigenschaften Besatzungstrauma, Gerüchteküche, Isoliert, Militärbasis, Strategische Lage
Gefahr +10

BEVÖLKERUNG
Regierungsform Großfürst
Bevölkerung 17.540 (15.540 Menschen, 560 Zwerge, 480 Halb-Elfen, 330 Halblinge, 540 übrige)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN
Schatzmeister Iovinus (RB Menschliche Antipaladin[EXP] [Tyrann[ABR VIII]] des Abadar 11)
Bazarmeisterin Miraia Idaican (CN Halb-Elfische Mesmeristin[ABR VII] 7)
Herzogin Lenia Talviala (RN Menschliche Adelige mittleren Alters 8)
Hoher Stratege Maxillar Pythareus (RN Menschlicher Ritter[EXP] 14)
Generalinquisitorin Feradica Torcamay (RB Aasimarische Inquisitorin[EXP] des Abadar 10)

MARKTPLATZ
Verfügbarkeit 9.000 GM; **Kaufkraft** 50.000 GM; **Zauberei** 7. Grad
Gegenstände, Schwache 4W4; **Durchschnittliche** 3W4; **Mächtige** 2W4

EIGENSCHAFTEN
Besatzungstrauma Die Bürger von Zimar erinnern sich nur zu gut an viele Gräueltaten (manche davon real, doch viele übertrieben), die sich während der qadirischen Besatzung ereignet haben. Daher verweigern sie die meisten fremden kulturellen Zuwendungen. (Gesellschaft –1)
Militärbasis Viele Truppen des Imperiums sind in Zimar stationiert, sie alle sind wohlvorbereitet auf einen drohenden Krieg. Diese Soldaten besuchen die Tavernen und Untergrundarenen, wenn es ihr Sold erlaubt, doch sie bieten der Stadt auch zusätzlichen Schutz. (Gesetz +1, Korruption +1)

DIE GESCHICHTE

Betrachtet man die Ausdehnung der Satrapie von Qadira in Richtung der südlichen Grenze von Taldor, dann fand der erste Zusammenstoß zwischen Taldor und Qadira im Jahre –4 AK in der Schlacht von Urfa nahe des Weißen Passes statt. Die expansionistischen Ambitionen ihrer Nachbarn hatten Taldor bereits in Alarmbereitschaft versetzt, daher wurde die südliche Grenze des Reiches befestigt. Generalin Antilla Zimara, die zu diesem Zeitpunkt das Oberkommando über die südliche Armee von Taldor innehatte, wies ihre Truppen an, eine große Garnison zu errichten, die als Hauptquartier für militärische Operationen im Süden dienen konnte. Zimara wählte ein fruchtbares Stück Land aus, das sich benachbart zu einem bereits seit langem eigenständigen Stadtstaat befand. Dessen Handwerker, Arbeiter und Führungspersonal begriffen rasch, welche reichen Möglichkeiten sich ihnen boten, wenn sie die Armee unterstützen. Natürlich waren sie sich auch im Klaren darüber, was das unausweichliche Resultat sein würde, wenn sie sich zur Wehr setzen würden. Die taldanische Garnison wurde so wichtig für die existierende Stadt, dass der Name der Garnison – Zimar – sich bald auch auf die gesamte Ansiedlung erstreckte.

Über 4.000 Jahre lang blieb Zimar ohne Herausforderung, sie war der unbezwingbare Schild, auf das Taldor sich verließ, wenn es darum ging, die südliche Grenze zu verteidigen. Derweil konnten die Explorationsarmeen im Westen, Norden und Osten in andere Länder einmarschieren und dort Annexionen betreiben. Während dieses goldenen Zeitalters von Taldor entstanden viele kleine Dörfer im Umland von Zimar. Der Handel war lebhaft, nicht nur zwischen diesen neuen Gemeinden, sondern auch mit den Siedlungen, die jenseits der qadirischen Grenze lagen.

Als Qadira im Jahre 4079 AK in das südliche Taldor einmarschierte, war Zimar eine der ersten taldanischen Siedlungen, die den Eindringlingen in die Hände fiel. Im darauffolgenden Jahr brannten die qadirischen Eroberer die meisten der Siedlungen, die Zimar umgaben, in der Funkennacht nieder. Dieses Ereignisses benutzen immer noch viele moderne Taldaner, um ihre anti-qadirische Einstellung zu rechtfertigen. Als es den Taldanern gelang, das Kriegsglück auf ihre Seite zu ziehen, und sie im Jahr 4328 AK mit einer Gegenoffensive beginnen konnten, wurde Zimar befreit. Nur wenige Jahrzehnte später eroberten qadirische Streitkräfte die Stadt erneut, da sie Verstärkung von


ZIMAR
1. LÖWENTOR
2. FALKENBRÜCKE
3. BEFESTIGTE GEHÖFTE
4. EISERNE GARNISON
5. GOLDHAUS
6. TOTENHEIM
7. ARCHIVE VON ZIMAR
8. GENNARIS-AKADEMIE
9. DOCKS
10. ABADARS PFEILER
11. BÄDER VON DIOCLYTUS
12. KAISERLICHE SCHMIEDE
13. REGENBOGENBAZAR
14. SCHNAPSSEITE
15. ABADARTOR
Ziegeldistrikt
Ambossdistrikt
Schriftrollen-
distrikt
Pikendistrikt
Golddistrikt
N
W
O
S
0
180 METER

dem keleschitischen Padischareich erhalten hatten. Im Jahr 4599 AK, nach einer langen Belagerung, errangen die Taldaner erneut die Kontrolle über die Stadt. Dieser Sieg wird häufig einem jungen Hauptmann namens Sarius Pythareus zugeschrieben, der während eines Waffenstillstandes eine Gruppe Soldaten nach Zimar hineinbrachte und die Tore für die draußen wartende Armee von Taldor öffnete. Der Hauptmann nutzte seinen neu gewonnenen Ruhm zu seinem Vorteil; Haus Pythareus wurde zu einem der reichsten Häuser und seine Familie zu einer der einflussreichsten im nachkriegszeitlichen Zimar.

Nach dem Großen Feldzug wendeten die Taldaner ein ganzes Jahrhundert auf den Wiederaufbau und die Neubefestigung von Zimar auf. Obwohl die Stadt stärker als je zuvor ist, hat sich die Region, die sie umgibt, nie von diesem Krieg erholt. Die Dörfer, die in dieser Zeit verlassen und zerstört worden waren, wurden nie wiederaufgebaut. Der Handel in der Region kam fast vollständig zum Erliegen. Die Straßen und Brücken verfielen, als der Strom an Steuern nicht länger in die einst so wohlhabenden, entlegenen Gegenden floss.

DISTRIKTE

Zimar liegt am westlichen Ufer des Flusses Jalrune, tief im Buschland des südlichen Taldors. Das Klima ist warm und halbtrocken; sieht man von den fruchtbaren Ufern des Flusses einmal ab, dann ist das Gelände rund um Zimar arm an Nährstoffen und flach. Hohe Mauern aus Stein schützen Zimar von allen Richtungen. Der Fluss bildet eine natürliche Barriere, die nur die wildesten Angriffe aus dem Osten nicht abschrecken kann. Der Jalrune ist hier tief genug, dass die meisten taldanischen Handelsschiffe aus der Inneren See hierherkommen können und so für eine vorteilhafte Art zu Reisen sorgen. Die Straßen, die nach Zimar führen, sind hingegen alt und in schlechtem Zustand. Daher stellt die Reise durch das Buschland nach Zimar eine beschwerliche Anstrengung dar.

Zimar besitzt fünf offizielle Distrikte (obwohl die Bewohner noch einen inoffiziellen sechsten Distrikt kennen). Jeder dieser Distrikte zeichnet sich durch seinen besonderen Charakter und spezielle architektonische Merkmale aus.

Ambossdistrikt: Ein Großteil der Industrie Zimars befindet sich im Ambossdistrikt, der im nordöstlichen Teil der Stadt liegt. Hier gibt es Dutzende von Arsenalen, Schmieden und Werkstätten, wo Rüstungen, Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände für das Militär und die paramilitärischen Einheiten von Zimar hergestellt werden. Tag und Nacht speien die Schornsteine schwarzen Rauch aus, und den Klang der Hämmer kann man im ganzen Distrikt vernehmen. Der Ambossdistrikt ist der größte unter den Distrikten von Zimar. Hier lebt rund ein Drittel der Stadtbevölkerung in Arbeiterunterkünften.

Golddistrikt: Die Adeligen von Zimar leben größtenteils hier im Golddistrikt. Daher ist dieser Distrikt auch der reichste der sechs Distrikte. Dieser Distrikt ist berühmt für seine vergoldeten Straßenlichter, die geometrisch angelegten Gärten, opulente Paläste, weitläufige Plätze und Statuen. Gold, Juwelen, Seide und Gewürze werden hier auf luxuriösen, im ganzen Golddistrikt befindlichen Märkten gehandelt, und zwar von jenen, die es sich leisten können oder zumindest vorgeben können, dass sie das entsprechende Vermögen besitzen.

Schriftrollendistrikt: Der Schriftrollendistrikt ist weithin für seine weißen Marmorhäuser mit beeindruckenden Säulenhallen bekannt. Er liegt inmitten von Zimar in der Nähe von Abadars Pfeiler. Es handelt sich hier um den kleinsten Distrikt der Stadt, doch er ist trotzdem wohlbekannt als Zentrum von Bildung und Wissen in Zimar. Hier befinden sich Verwaltungsgebäude, Archive, Büchereien und Schulen. Allerdings sind die meisten Gebäude hochpreisige Residenzen für Regierungsangestellte, Adlige und die gehobene Mittelklasse. Im Schriftrollendistrikt findet man zudem einige gut bekannte Geschäfte, die sich auf Antiquitäten spezialisiert haben. Käufer reisen von weither nach Zimar, um hier an Artefakte zu gelangen, die sich auf das Alte Osirion, das Jistka-Imperium oder sogar Azlant zurückdatieren lassen können. Die hiesigen Händler bieten zudem hohe Preise für Gegenstände, die aus uralten Ruinen geborgen wurden.

Speerdistrikt: Der Speerdistrikt ist der Ort, an dem sich die ursprüngliche, von Generalin Zimara gegründete Garnison befand. Obwohl dieser Ort schon vor langer Zeit in die Stadt eingemeindet wurde, leben im Speerdistrikt hauptsächlich Zimars tausende von Soldaten. In diesem Distrikt befinden sich zudem noch zahlreichen Trainingseinrichtungen und viele Tavernen. Viele Familien der Mittelklasse oder aus der Arbeiterschicht leben hier im Speerdistrikt, besonders jene, die einen langen taldanischen Stammbaum vorweisen können. Der Speerdistrikt ist von allen Distrikten der Stadt der „taldanischste", zumindest historisch gesehen.

Unterstadt: Unter den Straßen von Zimar liegt die sogenannte Unterstadt, die manchen Bürgern als „sechster Distrikt" gilt. Dieses labyrinthartige Netzwerk aus unterirdischen Tunneln und Kammern verbindet verlassene Keller, vergrabene Gebäude, Katakomben und Abwasserpassagen miteinander. Überall in Zimar kann man verborgene Eingänge in die Unterstadt finden, obwohl die Regierung hart daran arbeitet, so viele dieser Eingänge wie nur irgendwie möglich zu blockieren. Dies gilt natürlich besonders in den reicheren Distrikten, so dass die Leute praktischerweise die Existenz dieses Ortes vergessen können. Kriminelle, Flüchtlinge, Monster und Widerstandsgruppen leben in der Unterstadt. Sie nutzen die Passagen, um Schmuggelware zwischenzulagern oder Soldaten, die oben auf den Straßen auf Streife gehen, auszuweichen. Glaubt man den Gerüchten, dann stehen alle Bewohner der Unterstadt einem gewaltigen Otyugh-König namens Gulriesch (siehe S. 37) Rede und Antwort. In Wahrheit besitzt dieser Otyugh jedoch relativ wenig Macht über die hiesigen Bewohner.

Ziegeldistrikt: Dieser Name rührt von den vielen aus Lehmziegeln erbauten Häusern her, die hier stehen. Der Ziegeldistrikt ist der ärmste Distrikt von Zimar. Fremden ist es zwar erlaubt, in jedem Teil der Stadt Grundbesitz zu erwerben, doch die hohen Grundstückspreise, die hohr Besteuerung und die bürokratischen Verflechtungen, die einheimische taldanische Menschen allen anderen bevorzugen, sorgen dafür, dass Fremde und Nicht-Menschen sich im Ziegeldistrikt niederlassen. Viele der Bewohner des Ziegeldistriktes leben hier schon seit vielen Generationen. Sie sind Nachkommen armer Arbeiter, die dabei halfen, die Stadt nach dem Großen Feldzug wiederaufzubauen. Der Dächerlauf ist ein beliebter Zeitvertreib auf den flachen Dächern des Ziegeldistriktes. Aber auch Kriminelle profitieren von diesen benutzbaren Dächern, um einer Gefangennahme zu entgehen. Die Zimarwacht ignorieren Verbrechen, die im Ziegeldistrikt geschehen, größtenteils, so lange diese nicht Leute betreffen, die in reicheren Distrikten der Stadt leben. Die Infrastruktur hier ist auch sehr schlecht, daher hat man leichten Zugang zur Unterstadt.

BEDEUTENDE ORTE

Die nachfolgenden Abschnitte liefern Informationen zu nennenswerten Orten überall in Zimar. Natürlich gibt es in dieser Stadt noch viele andere, sehenswerte Örtlichkeiten mehr.

1. Das Löwentor: Zimar besitzt zwei gewaltige Stadttore, das Löwentor ist eines davon. Der steinerne Rahmen ist mit Löwenmotiven geschmückt. Das Tor und das Torhaus sind detaillierter auf Seite 14 beschrieben. Die Straße, die von Löwentor gen Süden führt, umrundet den Grenzwald nach Demgazi, 60 km südwestlich von Zimar.

2. Die Falkenbrücke: Diese eindrucksvolle, bogenförmige Brücke über den Jalrune misst über 150 m. Bauern, Reisende und Patrouillen aus Zimar nutzen diese Brücke, um den Fluss zu überqueren ohne auf Flöße oder Fähren zurückgreifen zu müssen. In der Mitte ist die Falkenbrücke hoch genug, so dass die Schiffe der taldanischen Kaiserlichen Marine unter der Brücke hindurchfahren können, obwohl ein derzeit gültiges Abkommen mit Qadira verbietet, dass Militärschiffe einer der beiden Nationen den Jalrune befahren. Die Brücke besitzt zwar eine stabile Konstruktion, doch sie wurde von ihren Ingenieuren so errichtet, dass jemand, der ihre geheimen Mechanismen kennt, die Brücke rasch zum Einsturz bringen kann. Auf diese Weise sollen Invasionen von jenseits des Flusses zum Stillstand gebracht werden. Die Straße, die jenseits der Brücke liegt, trägt den Namen Löwenstraße. Sie windet sich durch das Farmland im Osten und führt zu der Festung Löwenwacht und der gleichnamigen Ansiedlung, etwa 150 km östlich von Zimar.

3. Befestige Gehöfte: Außerhalb von Zimar stehen schwer befestigte Bauernhöfe, Landhäuser und Weingüter, die so angelegt wurden, dass sie die Einwohner vor Räuberüberfällen oder einmarschierenden Kräften beschützen. Die meisten dieser Anwesen besitzen angeheuerte Wachen, Wachhunde, Mauern oder andere Verteidigungsmaßnamen, die dafür sorgen, dass Eindringlinge es sich zwei Mal überlegen, ob sie dort wirklich unerlaubt eindringen wollen. Diese Anwesen produzieren den Großteil der in Zimar verkaufen Nahrung. Zudem wird die Verschiffung der Güter von und zu der Stadt vor Briganten und Rivalen schwer geschützt. Die Repräsentanten der Festungsanlagen gehören zu den lautesten Befürwortern der Instandsetzung der kaputten Straßen rund um Zimar. Allerdings will keiner von ihnen die Reparatur selbst zahlen, da nicht nur man selbst, sondern auch die Konkurrenz davon profitiert.

4. Eiserne Garnison: Die Eiserne Garnison liegt im Speerdistrikt. Dabei handelt es sich um einen ausgedehnten Komplex aus Barracken und Trainingseinrichtungen für die taldanische Reiterei, die taldanische Phalanx und die Zimarwacht. Hier können diese Leute essen, schlafen und trainieren. Tausend oder mehr kampfbereite Soldaten können von der Eisernen Garnison von einem Moment auf den anderen ausrücken. Die Tavernen, die der Eisernen Garnison am nächsten liegen, gehören zu den lebhaftesten in ganz Zimar. Allerdings gibt es auch nicht-militärische Herrschaften, die auffallen und manchmal von schwer betrunkenen Soldaten belästigt werden.

5. Goldhaus: Dies ist das größte Haus der religiösen Anbetung in ganz Zimar. Diese vergoldete Kathedrale wird vom größten Garten Zimars umgeben. In erster Linie handelt es sich hierbei um das Zentrum der Abadarverehrung dieser Region. Das Goldhaus ist weithin für die dort trainierten Goldtempler, einer paramilitärischen Einheit von Abadar-Inquisitoren bekannt. Unter der Hand nennt man diese Leute die „Steuereintreiber“. Die Goldtempler arbeiten auch mit der Zimarwacht zusammen, um die Ordnung in der Stadt aufrecht zu erhalten und sie befassen sich mit der Sicherheit in Abadars Pfeiler. Schatzmeister Iovinus steht der Kathedrale vor, doch seine tyrannische Untergeben, Generalinquisitorin Feradica Torcamay, ist für die Ausbildung der Goldtempler verantwortlich. Sie organisiert die alltäglichen Operationen und ist für vieles mehr im Tempel verantwortlich.

6. Totenheim: Diese Gruppe aus Gebäuden besteht hauptsächlich aus Eingängen zu den es als vulgär angesehen, in der Erde zu verrotten, daher ist es der Brauch, dass reiche Familien eigene unterirdische Familiengrüfte für ihre Toten besitzen. Ein Netzwerk aus Tunneln verbindet die verschiedenen Teile der Katakomben miteinander, wo die Mitglieder weniger reicher Familien ihre Toten in Nischen entlang der Wände bestatten. Die meisten dieser Grabkammern werden von starken Zaubern, Fallen oder sogar Wächtern beschützt, auf dass Grabräuber fernbleiben. Zwischen den Grabstätten stehen einige Schreine, die Abadar, Pharasma, Sarenrae, Schelyn oder anderen Göttern geweiht sind. Obwohl das Totenheim separat von der Unterstadt erbaut wurde, haben die Ausdehnungen von Familiengrüften sowie gelegentliche Strukturschäden durch Erdbeben dafür gesorgt, dass sich neue Passagen in die Unterstadt aufgetan haben. Daher sind einige Familiengrüfte inzwischen von Kriminellen oder Monstern befallen.

7. Archive von Zimar: Die Bürokraten von Zimar bewahren alle Arten von Aufzeichnungen in dieser Ansammlung von Gebäuden auf, die sich im Schriftrollendistrikt befindet. Hier müssen die Bürger von Zimar hinkommen, wenn sie eine Erlaubnis für bürgerliche Belange, wie beispielsweise den Verkauf von Land oder Nachforschungen in Steuerfragen, erhalten wollen. Das größte diese Gebäude dient als Hoher Gerichtshof von Zimar. Dabei handelt es sich um ein beeindruckendes Gebäude aus weißem Marmor am Großen Platz.

8. Gennaris-Akademie: Die Gennaris-Akademie ist das prestigeträchtigste Bildungsinstitut in ganz Zimar. Sie bietet in ihrem Curriculum eine große Bandbreite an Studienfächern. Dank ihres wohlmeinenden, wenn auch altmodischen und sturen Direktors **Venarius Apillo** (RG Alter Menschlicher Ermittler[ABR VI] 9) bietet die Akademie in Geschichte, Recht und Militärwissenschaft eine weitaus umfangreichere Auswahl an Kursen als in jedem anderen Bereich. Kritik an anderen Ländern, insbesondere Cheliax und Qadira untermauern die einseitige Unterweisung der Akademie in Sachen Geschichte. Diese Lügen und Halbwahrheiten über Taldors Rivalen sind nicht gerade förderlich beim Aufbau von Vertrauen oder bei der Revitalisierung des Handels.

9. Docks: Eine befestigte Reihe von Docks ragt vom westlichen Rand des Jalrune nahe Abadars Pfeiler in den Fluss. Diese Anlegestellen sind für Handelsschiffe und Passagierfähren gedacht, daneben gibt es noch wehrhafte Docks, die für die Korsaren von Zimar reserviert sind. Bei den Korsaren von Zimar handelt es sich um eine Flotte aus „freien“ Freibeutern, die dafür bekannt sind, Schiffe, die nicht taldanischer Herkunft sind, anzugreifen. Gegen die Schiffe der Kaiserlichen Marine, die auf dem Fluss fahren, gehen sie niemals vor, denn dadurch würden sie ihren Freiraum einbüßen. Viele der Korsaren schmuggeln und nutzen die Docks zudem, um sich neu zu bevorraten und die gestohlenen Güter, die sie auf ihren Patrouillen und Raubzügen erbeutet haben, zu verkaufen. Am Rande der Docks gibt es mehrere Lagerhäuser, wo Kaufleute ihre Güter für eine Gebühr einlagern können. Zimars hohe Mauern trennen die Docks sorgsam von der Stadt, jeder der Zimar von Seiten der Docks her betritt, erfährt dieselben Sicherheitsvorkehrungen wie jeder, der die Stadt über Land betritt. Die Docks gehören Herzogin Lenia Talviala; sie arbeitet mit ver-

trauenswürdigen Untergebenen, um sicherzustellen, dass die Güter die Docks erreichen und auch wieder verlassen ohne dass es zu Verzögerungen kommt und ohne dass Kriminelle diese Vorgänge behindern können.

10. Abadars Pfeiler: Von dieser Festung aus, die man als Abadars Pfeiler kennt, herrscht der Hohe Stratege Maxillar Pythareus, ein Nachkomme des Kriegshelden Sarius Pythareus, mit eiserner Faust über Zimar. Abadars Pfeiler wurde auf einem Landstück direkt am Jalrune errichtet und wird von einem Graben umgeben, dessen Wasser vom Fluss abzweigt. Abadars Pfeiler wird detaillierter ab S. 40 beschrieben.

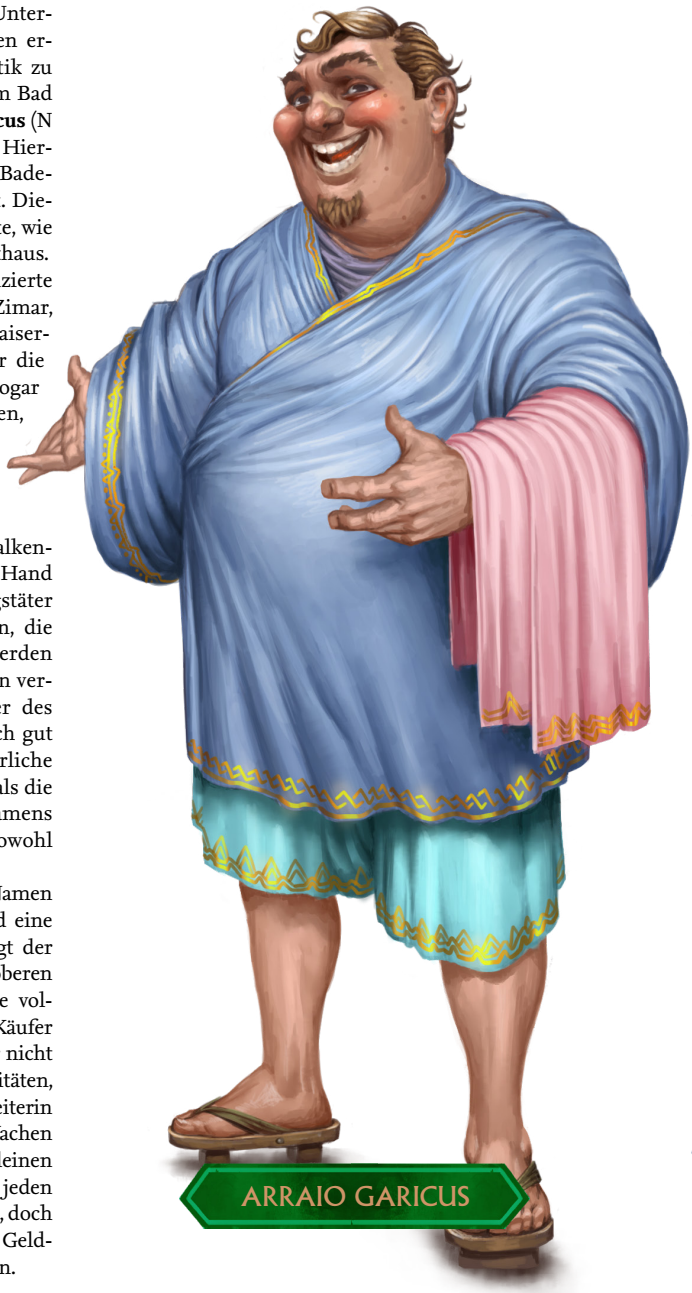
11. Bäder von Dioclytus: Zimar ist bekannt für seine vielen Badehäuser. Die Bewohner der Stadt verbinden ein luxuriöses Bad mit Vorteilen für die Gesundheit. Manche Badehäuser in der Stadt gewähren nur den Reichen Zutritt, während andere für alle offen stehen, egal welchen Status man hat. Zimars Badehäuser wurden in der Regel aus Marmor errichtet und sie erhalten ihr Wasser aus einem Untergrundaquädukt, der durch unterirdische Feuergruben erhitzt wird. Reiche wie Arme genießen es, über Politik zu diskutieren und Tratsch zu verbreiten, während sie im Bad oder in den Schwitzräumen entspannen. **Arraio Garicus** (N Menschlicher Barde 7) leitet die Bäder von Dioclytus. Hierbei handelt es sich um das größte und berühmteste Badehaus von Zimar, das der Öffentlichkeit zugänglich ist. Dieses Badehaus enthält zudem noch viele andere Dienste, wie ein Café, einen Massagesalon und ein gehobenes Gasthaus.

12. Kaiserliche Schmiede: Diese vom Staat finanzierte Schmiede beschäftigt die besten Grobschmiede von Zimar, womöglich sogar die besten in ganz Taldor. In der Kaiserlichen Schmiede werden Waffen und Rüstungen für die Aristokratie von Zimar, Elite-Militäreinheiten und sogar für Maxillar Pythareus selbst hergestellt. Alle Waffen, die in der Kaiserlichen Schmiede hergestellt wurden, besitzen Meisterarbeitsqualität. Zudem wurde ihnen das Schwert-und-Falke-Zeichen eingeätzt, das man als Falkensiegel kennt. Um den Ruf dieser Elite-Marke zu schützen wird das Nachahmen des Falkensiegels hart bestraft: dem Fälscher wird die rechte Hand direkt am Handgelenk abgeschlagen. Wiederholungstäter erhalten die Todesstrafe. Manche der besten Waffen, die in der Kaiserlichen Schmiede hergestellt wurden, werden von den Abadar-Klerikern vom Goldhaus mit Zaubern versehen und anschließend an hochrangige Mitglieder des Kaiserlichen Militärs geliefert. Eine kleine, wenn auch gut trainierte Einheit aus Veteranen bewacht die Kaiserliche Schmiede und ihre wertvollen Waren. Man kennt sie als die Kampfschmiede. Eine grimmige Armeeveteranin namens **Hannica** (NG Alte Menschliche Kämpferin 8) leitet sowohl die Schmiede wie auch die Kampfschmiede.

13. Regenbogenbasar: Dieser Basar erhielt seinen Namen aufgrund der bunten Zelte, die hier stehen. Hier wird eine erstaunliche Vielfalt an Gütern feilgeboten, dabei liegt der Regenbogenbasar im ärmsten Teil von Zimar. Die oberen Klassen sehen im Regenbogenbasar eine Jauchegrube voller krimineller Aktivitäten, doch ein anspruchsvoller Käufer kann hier Gegenstände finden, die man sonst in Zimar nicht erhalten kann, wie beispielsweise qadirische Antiquitäten, Drogen und magische Gegenstände. Die inoffizielle Leiterin des Basars ist eine Frau namens Miraia Idaican. Ihre Wachen sorgen für die Sicherheit der Verkäufer, die ihr einen kleinen Anteil am Gewinn überlassen. Im Allgemeinen ist es für jeden sicher, der sich die Waren auf dem Basar anschauen will, doch das Tragen von teuren Kleidern oder eines schweren Geldbeutels kann Taschendiebe oder Straßenräuber anlocken.

14. Schnapsseite: Die meisten Tavernen für die Arbeiterklasse von Zimar liegen in einer Gegend, die man Schnapsseite nennt. Hier sind Bier, Rum und andere billige Getränke sehr beliebt, und jeder, der mehr als ein paar Münzen für Getränke ausgeben kann, tut dies in der Regel anderswo. In der Schnapsseite gibt es zudem auch raue Unterhaltung wie beispielsweise Boxkämpfe und Kartenspiele.

15. Abadartor: Zimars Nordtor ist praktisch identisch mit dem am südlichen Ende von Zimar gelegenen Löwentor. Lediglich die Verzierungen unterscheiden es von dem Löwentor, hier sind berittene Soldaten abgebildet, die übergroße religiöse Ikonen anstelle von Löwen tragen. Der Zimarhellweg, die Straße, die sich vom Abadartor gen Norden windet, führt durch die kleine, aber wichtige Ortschaft Ortalaca, ca. 75 km von Zimar entfernt.





SAYASCHTO

Besucher, die zum ersten Mal hierherkommen, erwarten eine Art Parodie der Ordnung – eine präzise ausgerichtete Maschinenwelt, wo die kleinste Störung ein ganzes Gebiet in eine Spirale des Todes reißt. Natürlich können diese Touristen genau das finden, was sie erwarten, wenn sie danach in den Konstruktmatrizen von Stelti-3 oder der unermüdlichen Adamantschmiede suchen, doch selbst die rechtschaffene Ausrichtung dieser Orte schließt hunderte an Wachleuten und Sicherungssystemen mit ein. Diese Besucher vergessen, dass die Ewige Stadt nämlich genau das ist: eine Stadt. Und Sayaschto ist einer ihrer ikonischsten Distrikte. Hier vermischt sich der Geruch von sauberem Kanalwasser mit der grasigen Wärme der Yaschtomafelder, der von den Gerüchen perfekt gepresster Getränke aus den nahegelegenen Cafés unterbrochen wird. Dies ist die Heimat neuer Gesichter, frischer Ideen und persönlicher Tatkraft. Außerdem ist es eine Heimat, wo du, egal wohin du gegangen bist und wie lange du fort warst, immer alles an dem Platz vorfinden wirst, wo du es zurückgelassen hast. Vor allem ist Sayaschto eine urbane Drehscheibe, die die größten Geschenke der Ordnung für alle verkörpert.

– Trakt Imil, Ratsherr der Gesetze

Die meisten informellen Gelehrten fokussieren sich für gewöhnlich auf Aktun, jenen Distrikt von Axis, der im Zentrum gelegen ist. Dabei enthält die Ewige Stadt Tausende von Metropolen, Gemeinden und Stadtteilen. Aus der Vogelperspektive gesehen scheinen diese Distrikte ineinander überzugehen, doch jeder besitzt seine eigene definierende Identität, Persönlichkeit, architektonisches Flair und Industrien. Mitten in diesem wunderschön koordinierten Flickwerk aus urbaner Grazie liegt Sayaschto, der 32. Distrikt von Zdareen, der 131. Abteilung, und befindet sich so vollständig im dritten Quadranten von Axis.

In Axis gehören Kanäle zu den beliebtesten Beförderungsmitteln für schwere Ladungen und die drei Hauptkanäle treffen in Sayaschtos Kern aufeinander: Linksläufig 22, Standardknoten 31 (Einheimischen als der Pralvania-Unterlauf bekannt) und Zdareens Lauf 3. Diese durchschneiden die gleichmäßige Topographie der Ebene und treffen bei einer breiten künstlichen Insel aufeinander, die als Große Rotunde bekannt ist. Diese dient als vielseitig nutzbarer Festplatz, Marktplatz, gewöhnliches Theater und mehr. Wer diese Wasserwege befährt, hat einen berauschenden Blick auf die sauberen Straßen des Gebietes, die geschäftigen Märkte, die spitzen Dächer mit ihren weitläufigen Vorsprüngen, verputzte Plätze, die von schnelltrocknenden Samen bedeckt sind und zahllose, mit grünem Efeu bedeckte Felder, in denen überall der heranreifende Yaschtoma-Kürbis heranreift, welcher der Namensvetter dieses Distriktes ist. Die Samen dieses Kürbis sind die Basis eines Heißgetränks, das im ganzen Distrikt genossen wird (siehe den Kasten über Yascht auf Seite 209).

Extraplanare Besucher finden Sayaschto gleichsam vertraut wie entgegengesetzt zu den Stereotypen von Axis, nach denen die Ewige Stadt eine perfekt geformte urbane Landschaft ist. Im Vergleich wirkt Sayaschtos Erscheinung unordentlich, da ganze Wohngegenden aus irregulär geformten Gebäuden bestehen, die von asymmetrisch angelegten Wegen verbunden werden. Die Bürger führen rasch aus, dass viele Distrikte Tausende von Jahren sporadischer Renovierungen hinter sich haben, die Straßen umleiteten und die urbane Landschaft neu formten. Dies war besonders dann der Fall, wenn teilweise neue Konstruktionen sich auf alten Fundamenten erhoben und die Straßen so immer höher und höher wurden. Zudem würden viele der Distrikte von Zdareen (und noch viele weitere) die Zivilisation eher als eine fortschreitende Entwicklung zelebrieren denn als eine sterile und statische Repräsentation der idealen Stadt. Tatsächlich ist Sayaschto eine lebende, funktionierende und dynamische Gemeinde, die mit großstädtischen Idealen experimentiert und diese konstant verbessert.

Zumindest ist dies die ideologische Erklärung. Der andere Hauptgrund für Sayaschtos relative Unordnung ist, dass es sich um ein Zentrum planarer Ausdehnung handelt, gleichsam wie eine Ortschaft auf einer Verwerfungslinie. Über Jahrhunderte oder Jahrtausende hinweg kann ein Bittsteller seinen Sinn für seinen Zweck und sein Selbst verlieren, und schließlich verschmilzt seine Quintessenz mit der Ebene. Geschehen diese Verschmelzungen in ausreichender Menge, so sorgt dies dafür, dass die Ebene sich ausdehnt. Dank der blühenden Sterbeindustrie wächst Sayaschto jedes Jahr um einige Quadratmeter.

Trotzdem ist Sayaschto ein Bestandteil von Axis und der dazugehörigen kosmischen Ordnung. Gesetze regeln beinahe jeden Aspekt des Stadtlebens, sogar rücksichtslos gegen den Verkehrsfluss zu laufen kann zu einer Strafe führen. Der Verkehr ist bemerkenswert reglementiert und ruhig. Eine Kombination aus kommunaler Verantwortlichkeit und besonders effizienter Instandhaltungsarbeiter sorgt dafür, dass die Straßen sauber bleiben. All dies gehört zu dem größeren Kontext der Effizienz und den erfreulichen Lebensbedingungen. Alles in Allem ist Sayaschto eine geschäftige Gemeinde, die viele Tugenden – und zu einem geringeren Grad auch die Schwächen – des urbanen Lebens verkörpert.

SAYASCHTO
RN Metropole
Gesellschaft +3; **Gesetz** +5; **Korruption** +2; **Verbrechen** +2; **Wirtschaft** +7; **Wissen** +6
Eigenschaften Aufrecht, Fromm, Gerüchteküche, Sehenswürdigkeit, Strategische Lage
Gefahr +0

BEVÖLKERUNG
Regierungsform Ratsversammlung
Bevölkerung 34.075 (21.467 Bittsteller, 3.185 Menschen, 2.326 Axiomiten, 622 Unvermeidbare, 6.475 übrige)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN
Chacoom Vul Croafto, Ratsherr der Aussaat (RN Verbesserter Bittsteller)
Hlati, Ratsherrin der Kanäle (RN Azer-Klerikerin des Abadar 12)
Jolmulk, Ratsherr der Gräber (RN geschlechtsloser Bittsteller[MHB II]-Alchemist[EXP] 5)
Trakt Imil, Ratsherr der Gesetze (RN Axiomitischer Magier 7)

MARKTPLATZ
Verfügbarkeit 25.600 GM; **Kaufkraft** 150.000 GM; **Zauberei** 9. Grad
Gegenstände, Schwache alle verfügbar; **Durchschnittliche** 4W4; **Mächtige** 3W4

EIGENSCHAFTEN
Aufrecht Die Bewohner dieser Ansiedlung sind größtenteils gesetzestreu, ehrlich und an das Leben Seite an Seite gewöhnt. (Gefahr –10, Korruption –2, Verbrechen –2)

DIE REGIERUNG

Da Sayaschto ein Teil von Axis ist, gelten hier alle Gesetze der Ewigen Stadt wie auch die Verordnungen, die von Zdareens Axiomitenversammlung verabschiedet werden. Die meisten dieser Gesetze decken eine Kombination aus Eigentumserlassen, Gebietsaufteilungen und eine Reihe von Personenschutzmaßnahmen ab (beispielsweise die Kriminalisierung von Diebstahl, Betrug, Körperverletzung und dergleichen). Obwohl die Unvermeidbaren dazu befugt sind, viele dieser Schutzmaßnahmen zu umgehen, um der Gerechtigkeit dienen zu können, so sorgt doch ihre umfangreiche Ausbildung und ihre intensive rechtschaffene Natur dafür, dass dies nicht häufig geschieht – und nur selten ohne ordentliche Dokumentation.

Für alle anderen Angelegenheiten stand es Sayaschto frei, seine eigene Politik etablieren. Der Distrikt gestaltet seine eigene Steuereintreibung und nutzt einen signifikanten


SAYASCHTO
1. HALLE DER LETZTEN TATEN
2. EHRENGRAB-PARK
3. KALJEVAL
4. KESSELTIEFEN
5. BEI PAKHTIL
6. POSTZENTRALE # 7
7. SILBERSCHNITT
8. MÜNZQUELLE
9. BUNTER PALAST
1
2
3
4
5
6
7
8
9
N
W
O
S
0
600 METER

Anteil davon zur Finanzierung einer ganzen Reihe von Projekten und Programmen. Anders als viele der benachbarten Distrikte, die von einem individuellen Anführer geleitet werden – wie beispielsweise einem Bürgermeister oder einem Herzog – wird Sayaschto von einem Rat geleitet, der fünf Mitglieder hat. Eines dieser Ratsmitglieder wird bestimmt, auf dass er Axis als Ganzes repräsentiere, während die anderen vier für die Dauer von 2.000 Tagen dienen, wobei alle 500 Tage gestaffelte Wahlen stattfinden, so dass der Rat schrittweise ausgewechselt wird. Die Ratsmitglieder bestimmen neue politische Entscheidungen gemeinsam und verfügen über Notfallmaßnahmen. Jeder Ratssitz kommt mit einzigartigen Verantwortlichkeiten und speziellen Anforderungen an das Amt einher. Nachfolgend sind die entsprechenden Details aufgeführt.

Ratsherr der Aussaat: Dieser Ratsherr ist der Repräsentant von Sayaschtos ikonischer Yaschtomaindustrie. Er regelt alles, was mit Landwirtschaft, Parks, und Schädlingsbekämpfung zu tun hat. Um sich für dieses Amt zu qualifizieren muss ein Kandidat wenigstens 20 Jahre in Sayaschto gelebt und an 10 Ernten teilgenommen haben.

Ratsherr der Gesetze: Anders als die die vier gewählten Ratsherren wird der Ratsherr der Gesetze von den Autoritäten in Aktun gewählt, auf dass er Axis als Ganzes repräsentieren möge. Die Posten wird nahezu immer mit einem Axiomiten besetzt. Dieser Ratsherr übt eine eher beratende Tätigkeit aus, ist aber das einzige Mitglied des Rates, dass sein Veto gegen einen Beschluss erheben kann.

Ratsherr der Gräber: Dieser Ratsherr überwacht die Gesetzgebung der hiesigen Sterbeindustrie, er dient als symbolischer Repräsentant für die Langzeitbewohner des Distriktes und wacht über die wichtigen Feiertage. Nur wer wenigstens 200 Jahre in diesem Distrikt gelebt hat, ist für dieses Amt qualifiziert.

Ratsherr der Kanäle: Dieser Ratsherr ist für die Koordination von Sayaschtos Straßen, Brücken und Kanälen verantwortlich. Zudem repräsentiert dieser Ratsherr auch informell die Interessen der benachbarten Distrikte. Ein Kandidat muss wenigstens 10 Jahre in Sayaschto gelebt haben, sowie wenigstens 10 Jahre anderswo in Axis, um die Erwägungen und Handlungen zwischen den Distrikten besser verstehen zu können.

Ratsherr der Tore: Zuweilen wird dieses Mitglied des Rates als Nachwuchskraft betrachtet, dabei übt es doch eine Schlüsselrolle aus. Dieser Ratsherr ist verantwortlich für Besucherrichtlinien, Immigration, Öffentlichkeitsarbeit sowie für Abschlüsse mit Handelszentren in fernen Distrikten und sogar mit anderen Ebenen. Seltsamerweise besteht die einzige zu erfüllende Bedingung darin, dass der Kandidat weniger als 20 Jahre lang in Sayaschto gelebt haben muss. Daher können auch Kandidaten, die erst gerade in diesem Distrikt angekommen sind, sich um diese Position bewerben.

BEZIEHUNGEN

Sayaschto unterhält friedliche Beziehungen und gutmütige Rivalitäten mit den vier Distrikten, die an es angrenzen: Blaukopf, Halgrimard, Ilkiston und Silberhügel. Blaukopf ist für seine Mühlen und Backstuben berühmt. Halgrimard besitzt eine große Zwergenbevölkerung, die sich auf Uhrwerkkonstrukte und Juwelen spezialisiert hat, und seine zivilen Bergarbeiten betreiben einen Großteil des Abwassersystems des Distriktes. Ilkistons Textilien sind in ganz Axis berühmt, und die langen, aufwendigen Schärpen, die die Offiziellen von Sayaschto tragen, stammen alle von dort. Silberhügel zieht eine unverhältnismäßig große Anzahl an Dichtern an. Dieser Distrikt ist berühmt für seine zweihöckrigen Tleroga-Kamele, deren silberne Wolle die Webstühle von Ilkistons füttert. Tleroga-Dung wird auf den Feldern Sayaschtos verteilt und der Appetit der Tiere nach dem Fruchtfleisch der Yaschtomas ist schier endlos.

Dank seiner Kanäle und Portale unterhält Sayaschto zudem enge Beziehungen zu diversen anderen Distrikten von Axis. Der Kanal Standardknoten 31 führt schließlich durch Pralvania, einen erhöhten Distrikt, der sich hoch über das umgebende Territorium erhebt und fliegende Bewohner beheimatet. Jenseits des südlichen Kanaltores liegt die Dröhnbrache, ein weitaus rauchigerer Distrikt, dessen Schmieden allerlei Metalle einschmelzen, die benötigt werden, um neue Unvermeidbare herzustellen. Diese reisen ausnahmslos durch Sayaschto auf ihrem Weg zur Adamantschmiede. Durch den nördlichen Kanaltunnel kommt man nach Tor 43, einem hügeligen Distrikt, welcher einen der 300 m breiten Tunnel umgibt, die sanft zu den genehmigten unterirdischen Distrikten von Axis hinabführen. Zahllose andere unterirdische Gänge bilden Schattengrund, wo Norgorbers Anhänger ihren nächsten Raub, Mord oder Schlag planen.

Zusätzlich zu seiner blühenden heimischen Wirtschaft unterhält Sayaschto Handelsbeziehungen mit wenigstens 60 anderen Welten, darunter auch Golarions Nachbarwelt Castrovel. Die Laschuntas von Qabarat sind ein neuerer Kontakt, doch für den Yaschthandel und die eher esoterischen Produkte von Halgrimard sind sie ein immer wichtigerer Handelspartner.

BEDEUTENDE ORTE

Ein Großteil von Sayaschto ist dem Anbau und der Verarbeitung von Yaschtoma gewidmet. Diese Kürbissorte Auf gewaltigen, ordentlichen Feldern, die fast den gesamten Distrikt ausmachen, wächst diese Kürbissorte oder liegen seine Samen zum Trocknen aus. Des Weiteren gibt es in Sayaschtos großer Nachbarschaft von Reihenhäusern, die einen weiteren großen Teil des Distriktes ausmachen. Diese zweistöckigen Wohnhäuser beherbergen einen Großteil der Bevölkerung des Distriktes, wobei jedes Gebäude nur wenige Meter vom Nachbargebäude entfernt steht. Obwohl die Häuser viele strukturelle Gemeinsamkeiten besitzen, färben die Bewohner die Ziegel mit hellen Farben und Mustern ein, um ihnen so einen persönlichen Anstrich zu verleihen. Reichere Bürger – oder solche, die es nach etwas mehr Raum dürstet als es ein Reihenhaus bieten kann – leben in großen sauberen Vororten.

Die nachfolgenden Abschnitte liefern Informationen zu wichtigen Orten überall in Sayaschto. Natürlich gibt es in dieser Stadt noch viele andere, sehenswerte Örtlichkeiten mehr.

1. Halle der Letzten Taten: Externare sterben nicht aufgrund von Altersschwäche, jedenfalls nicht so wie Sterbliche. Stattdessen geht ein Externar, der seiner Existenz müde wird oder seinen Fokus verloren hat, schlussendlich in seiner Heimatebene auf, wodurch seine Quintessenz in dieses Reich einfließt. Sayaschtos berühmte Sterbeindustrie unterstützt diese Kunden mit einer Reihe beratender Tätigkeiten, um die beiläufig Lustlosen zu inspirieren, auf dass sie einen neuen Zweck finden. Den wahrhaft Kraftlosen helfen sie hingegen, ihre Angelegenheiten in Ordnung zu bringen. Ein ausgedehnter Friedhof umgibt die gewaltige

Kathedrale, die unter dem Namen die Halle der Letzten Taten bekannt ist. Hier werden die Leistungen ihrer vielen Besucher im Jenseits gefeiert.

Tief im Inneren der Halle gibt es Konferenzräume und eine große Anzahl an Meditationskammern. Jede Meditationskammer enthält einen bequemen Stuhl, einen Tisch und Material zum Schreiben, Zeichnen und Weben, damit der Bewohner die Gelegenheit erhält, sein finales Testament zu erschaffen, ehe er dahinschwindet. Diese Kreationen werden in diversen Galerien ausgestellt, ehe sie Freunden übergeben oder zur Unterstützung der Pfleger verkauft werden, je nachdem, wie es der Erschaffer letztendlich gewünscht hat. Jeder Raum enthält zudem eine Klingel für den Bewohner, die dieser sie einmal am Tag sanft läuten soll. So wissen die Aufseher, welche dieser Kammern noch immer belegt sind. Trotz all dieser grimmen Assoziationen hat die Halle der Letzten Taten einen guten Ruf, dass sie etwas Bedeutung und Struktur verleiht, für etwas, das ansonsten ein verwirrender und angsteinflößender Prozess sein könnte.

2. Ehrengrab-Park: Ein Großteil von Axis ist mit friedlichem Handel beschäftigt, doch es kann keinen Zweifel daran geben, dass die Ewige Stadt bereit zum Krieg ist, um die Schöpfung selbst zu schützen. In diesem Park steht eine 15 m hohe Statue aus Bronze und Marmor mit dem nmen Danavias Torheit, die im Kampf miteinander verstrickte Axiomiten und Demodanden darstellt, die zum Angedenken an die Kämpfe der Götter gegen die Titanen errichtet wurde. Axis war seinerzeit bereit, die göttlichen Titanen zurückzudrängen und ihren Streich zu beenden. Trotz der düsteren Botschaft zieht der Park all diejenigen an, die ein Picknick machen wollen, musizieren oder trainieren wollen. Die Statue zieht nicht nur Vögel an, die sich auf ihr niederlassen, sondern auch koboldhafte Gargylen, die Passanten Streiche spielen oder gar noch Schlimmeres antun.

3. Kaljeval: Abadars bevorzugte Tiere unterscheidet sich von Planet zu Planet. Auf den Welten, wo sie vorkommen, gehören Affen meistens zu seinen Favoriten, da sie den Scharfsinn des Gottes und seine Liebe zu Hierarchien am besten verkörpern. In Sayaschto gibt es eine große Kolonie von Flammentamarinen, Affen mit der einfachen Schablone für Resolute Kreaturen[MHB II], die über die Dächer huschen und miteinander schnattern. Trotz gelegentlicher Störungen spielen diese Affen eine wichtige Rolle beim Überbringen von Botschaften und der Ausübung anderer kleiner Botengänge für diejenigen, die sie nett darum bitten und ihnen eine Münze geben. Die meisten dieser Tamarine nisten dem neunstöckigen Turm, den man unter dem Namen Kaljeval kennt. Er wurde zu Ehren einer stoischen Halbäffin erbaut und auch nach ihr benannt. Einst warnte sie eine Stadt der Sterblichen vor nahenden Räubern und unterstützte sie bei ihrer Verteidigung, obwohl diese Handlungen sie schließlich das Leben kosteten. Der Rat von Sayaschto bestimmt einen führenden Tamarin, der die Rolle des Edlen Knappen ausfüllen soll, Kaljeval führen und für seine Instandhaltung sorgen soll. Derzeit ist **Saip** (RN Erwachter Resoluter[MHB II] Tamarin-Kleriker des Abadar 3) der Edle Knappe. Er herrscht hier schon seit 4 überaus erfolgreichen Jahren. Von diesem Turm aus leitet er seine gewaltigen Truppen, die die Yaschtomafelder überwachen, um diebische Vögel zu vertreiben. Des Weiteren empfängt er Besucher und gewährt jenen seinen Segen, die eine symbolische Spende machen. Der Edle Knappe hat auch die Oberaufsicht über die Almosen des Distriktes. Er koordiniert die Verteilung der Almosen an die ärmeren Bewohner des Gebietes.



4. Kesseltiefen: Das Wachstum und die Erweiterungen von Axis hinterließen saubere Straßen, die zu Kanäle wurden oder zu Land für weiter Bauten. Die Nachbarschaft, die man als die Kesseltiefen kennt, hörte jedoch niemals auf sich zu bewegen und ragt inzwischen mehr als 300 m nach Halgrimard hinein. Die historischen Gebäude lassen keinen Zweifel an der Identität des Gebietes zu, und politisch gesehen ist dieses Gebiet ein Teil von Sayaschto. Trotzdem hat sich hier eine eigene Subkultur und Industrie entwickelt, insbesondere in der Zinnverarbeitung und der Ziegelherstellung. Einer der Nebeneffekte dieser seltsamen planaren Bewegungen ist, dass Senklöcher leider zum alltäglichen Leben dazugehören. Oftmals öffnen sie sich und führen zu vollkommen unbekannten Tunneln der Unterstadt.

5. Bei Pakhtil: Es gibt zwar an jeder Straßenecke von Sayaschto jemanden, der Yascht serviert, aber Bei Pakhtil ist das älteste Yaschtgeschäft im Distrikt und nach wie vor eines der beliebtesten. Es wird inzwischen schon seit über 800 Jahren betrieben. Die Gründerin und Besitzerin **Pakhtil** (RN Azer-Expertin 17) besteht süffisant darauf, dass sie das beste Yascht überhaupt serviert, und angesichts der langen Schlangen, die sich jeden Morgen vor ihrem Geschäft bilden, gibt es wohl viele, die ihre Ansicht teilen.

6. Die Postzentrale #7: Direkt neben der Großen Rotunde ragt die Postzentrale #7 wie eine Kathedrale auf. Hier wird die Post von ganz Zdareen hingebracht, sortiert und weiterverteilt. Dieses gewaltige Postgebäude ist sechs Stockwerke hoch, jede Etage ist voller Büros, Schalter, Sortierräume, Archive und Lager. Die Post hat hunderte Angestellte, einschließlich zahl-

reicher Kuriere von Dutzenden von Völkern. Besonders erwähnenswert darunter auch acht Wirbeldrachen[MHB IV]. Obwohl fast alle Lieferungen fristgerecht erfolgen, gehen hier offiziellen Meldungen zufolge 17 Prozent mehr Päckchen verloren als in den anderen Niederlassungen. Seit mehr als 5 Jahren überarbeitet Hauptpostinspektorin **Omaln** (RN Merkani-Schurkin 4) die Prozesse zur Qualitätskontrolle, doch bisher ohne bemerkenswerten Erfolg. Sie ist immer mehr dazu bereit, freischaffende Ermittler anzuheuern, um herauszufinden, wer sich da auf Kosten der Post bereichert.

7. Silberschnitt: Etwas abseits der Hauptstraßen liegt der Friseurladen Silberschnitt, dem es nie an Kundschaft mangelt. Die neun Halblinge, die hier arbeiten, sind für ihr Geschick weithin bekannt. Sie arbeiten paarweise, um ihre Kunden in einem koordinierten Tanz aus blitzenden Scheren und scharfen Rasiermessern zu bedienen. Hier werden sogar die klassischen Betätigungsfelder der Chirurgie wie das Richten von Knochen oder das Säubern von Zähnen vorgenommen, wenn Bedarf dafür besteht. Ebenso berühmt sind die drei korkverkleideten Säulen, die sich innerhalb des Geschäftes befinden. Dort darf jeder Anzeigen, Ankündigungen und Arbeitsangebote anbringen. Aus diesem Grund ist dies ein heiterer Treffpunkt der Gemeinde, wo man nicht nur eine neue Frisur bekommt, sondern auch jede Menge Klatsch erfahren kann. Genauso ist es auch im Sinne des Besitzers, **Higgins Kuerel** (NB Halblingischer Inquisitor des Thamir Gixx 10), denn alle seine Angestellten sind Teil eines Thamir-Gixx-Kultes (siehe Sonderband). Sie sammeln Informationen, die sie den Dieben des Schattengrundes, Norgorbers Reich, verkaufen können. Selbst die Anzeigensäulen sind Teil dieser Tätigkeit, da er die Blätter regelmäßig pflegt und ihnen einige Falschmeldungen hinzufügt. Viele dieser Exemplare führen wohlmeinende Abenteurer ins Verderben.

8. Münzquell: Die am weitesten im Süden gelegene Nachbarschaft von Sayaschto ist ein großer Außenbezirk namens Münzquell. Dieser Name ruht von der natürlichen Quelle her, die nahe dem Zentrum des Gebietes entspringt. Wenn man aus der Quelle trinkt, während das Sonnenlicht ihrer Oberfläche einen silbrigen Schein verleiht, erhält man eine Vision seines zukünftigen Reichtums – zumindest lautet so eine sehr beliebte Legende. Das Wasser enthält eine beträchtliche Mineralienkonzentration, die den Trinkenden beschwipst, daher neigen alle Visionen dazu, die prächtigen Häuser zu enthalten, die man hier überall sehen kann – worüber die hiesigen Grundstückshändler sehr erfreut sind. **Jihtin** (RN männliche Königsnaga[MHB III]), der Vorsitzende des Grundeigentümervereines, hat vor kurzem einen Schluck genommen und besteht seither darauf, dass seine Nachbarn eine merkwürdige Ästhetik für ihre Häuser anwenden sollen, gleich so, als wolle er das Reich aus seinen Träumen nachbauen. Sollte jemand Jihtins im Delirium empfangene Vision entschlüsseln können, so könnte dies zu fantastischem Reichtum führen – oder aber den übernatürlichen Einfluss der Quelle ein für alle Mal enthüllen.

9. Bunter Palast: Dieses Gebäude wurde so bemalt, dass es dem Haupterzeugnis des Distriktes gleicht. Darin befindet sich ein Museum, dass der Geschichte, der Kultivierung und der Veredelung der Yaschtomapflanze gewidmet ist. Das Gebäude enthält Unterrichtsräume, einen funktionierenden Yaschtomagarten sowie ein Restaurant, in dem es eine ganze Reihe von Gerichten gibt, die aus der Pflanze hergestellt werden. Dem Museum zufolge stammt dieser Flaschenkürbis von einem Planeten der Materiellen Ebene namens Schaltrua. Allerdings hat er sich nach Jahrtausenden selektiver Züchtung bemerkenswert verändert. Es mutet etwas beunruhigend an, dass Schaltrua die Heimat diverser fleischfressender Pflanzen ist, von denen einige dem domestizierten Yaschtoma außerordentlich ähneln. Unglücklicherweise weist die Sammlung des Museums diverse signifikante Lücken auf. Daher hat die oberste Kuratorin **Zjali** (RN Bittsteller[MHB II]-Druidin 6) ein großzügiges Budget bereitgestellt, um Abenteurer zu finanzieren, die hochwertige Artefakte von anderen Welten besorgen sollen.

YASCHT

Sayaschto trägt seinen Namen aufgrund seines Hauptexportartikels, des langhalsigen Flaschenkürbis Yaschtoma. Trocknet man den Yaschtoma, so kann man seine Schale dazu nutzen Flüssigkeiten oder Getreide darin aufzubewahren. Das sehnige Fruchtfleisch dient als nährstoffreicher Zusatz von Tierfutter. Den größten Wert besitzen jedoch die Kerne. Wenn sie richtig getrocknet, gemahlen und aufgebrüht werden, dann entsteht das ausgesprochen beliebte Getränk Yascht. Je nach Region und Zubereitung variiert das heiße Getränk leicht im Geschmack. Im Allgemeinen schmeckt es etwas säuerlich mit frischen, süßen Nuancen. Enthusiasten vergleichen den Geschmack mit dem Hineinbeißen in eine deliziöse Gurke oder dem Trinken eines würzigen Fruchtsaftes. Obwohl dieser Kürbis auf zahlreichen Ebenen gedeiht, sind sich Kenner eigentlich einig, dass die Ernte von Sayaschto den reichhaltigsten Geschmack hat – man erkennt deutlich Nuancen von Salz, Rüben und gereiftem Wein.

Die Zubereitung von Yascht ist sehr leicht, man wirft einfach eine kleine Handvoll von gemahlenen Kernen in kochendes Wasser. Trotzdem haben Yaschtgenießer ausgefeilte Vorbereitungen und Trinkrituale entwickelt. Dazu gehört auch eine Reihe von Maschinen, die bei der Kontrolle der Hitze, des Drucks und der Zeit helfen. Das Trinken von Yascht besitzt inzwischen zahlreiche Traditionen und Spiele, wie beispielsweise Lesen im schlammigen Bodensatz, Inspiration zu Diskussionen oder einfach Wetten, wer die nächste Runde Yascht bezahlen wird. Das Getränk wird in vielen Kulturen in ganz Sayaschto mit einem Hauch von Intimität assoziiert, daher gilt es als ordinär, einem Fremden als Zeichen der Gastfreundschaft Yascht zu servieren. Allerdings ist es vollkommen in Ordnung, es mit Freunden, Familie oder mit potentiellen Geschäftspartnern zu trinken, um so den Beginn einer wohlmeinenden Beziehung zu kennzeichnen.

Eine Tasse Yascht kostet 2 KM. Ein Pfund gemahlene Yaschtomakerne (reicht aus, um 50 Tassen Yascht aufzubrühen) kostet 5 SM. Allerdings gibt es besonders hochwertige Sorten, die auch gut das Zehnfache davon kosten können. Für 4 Stunden nach der Einnahme einer Tasse Yascht kann der Trinker das Resultat eines jeden W% Wurfes zur Bestimmung ihrer Handlungen aufgrund von Verwirrung um 1W4 reduzieren. Sollte der Yascht gemeinsam mit einem oder mehreren Verbündeten eingenommen werden, dann erhält der Trinkende zudem einen Malus von –1 auf Angriffswürfe gegen diese Kreaturen, wenn er den Zustand Verwirrt hat.



DIE KLINGEN DES LÖWEN

Wir haben Klingen für den Krieg und Klingen für Könige. Taldor besitzt ebenfalls Klingen. Sie nennen sie Löwenklingen und sie werden für Geheimnisse und den Tod geschmiedet. Sie sind Spione und Mörder, die am helllichten Tag auf einen Menschen zugehen, ihn töten und dann verschwinden können. So haben sie unseren Hauptmann ausgeschaltet, so dass wir vor der Grenze strandeten, wo wir auf Ersatz warten mussten. Erst hörten wir, dass kein neuer Hauptmann kommen würde. Als Nächstes hörten wir, dass wir eine neue Hauptfrau erhalten würden und wir warten sollten. Dann hörten wir, dass die Hauptfrau umgebracht oder gefangen genommen worden oder sie übergelaufen sei. Wir wussten nie, was Wahrheit und was Gerücht oder wer Melder und wer Spion war. Am schlimmsten ist, dass man diese sogenannten Löwenklingen nicht von normalen Leuten unterscheiden kann. Wenn man nach einer sucht, ist es, als wenn man die Faust um eine Handvoll trockenen Sandes ballt und zusieht, wie er zwischen den Fingern herausrieselt. Aber wenn es dem Oberkommando gefällt, werden wir es weiter versuchen.

Qadirische Rekrutin in einem Brief an ihren Bruder

Die Löwenklingen sind eine Geheimorganisation, die im endlosen Konflikt mit fremden Mächten geboren und geschliffen wurde. Sie widmet sich der Verteidigung Taldors, indem sie die Feinde des Reiches untergräbt, in die Irre führt oder eliminiert, wozu sie Mord (sowohl den des Rufes als auch echten), Spionage und Infiltration verwendet. Häufig bedeutet die Hingabe der Löwenklingen an Taldor, dass sie den Großfürsten verteidigen. Sie glauben aber, dass das Reich wichtiger sei als sein Anführer, und haben schon Kaiser gestürzt, um es vor Schlimmerem zu bewahren.

Die Löwenklingen rekrutieren vornehmlich Barden aus der Kithara-Akademie, da deren Schüler klug und flexibel genug sind, damit man ihnen die nötigen Fähigkeiten beibringen kann, geschweige denn, dass sie die Neigung besitzen, das Leben eines Spions voller Falschheiten und Gefahren zu führen. Die Lehrer an der Kithara-Akademie haben die Aufgaben, Ausschau nach neuen Talenten zu halten. Die meisten von ihnen sind ehemalige Löwenklingen, die sich zur Ruhe gesetzt haben, einschließlich des Direktors der Schule, des Edlen **Schönwetter Schür** (N Mensch Barde 4/Schurke 3/Löwenklinge 3; mehr Informationen zur Prestigeklasse der Löwenklinge siehe *Pathfinder Almanach der Intrigen*). Die Löwenklingen unterrichten ihre Schüler ein Jahr lang in ihren geheimen Akademien, Schattenschulen genannt, und entlassen sie dann mit den Mitteln, die sie für die ihnen gegebenen Aufträge benötigen. Eine der besten Absolventinnen der Schattenschulen der letzten Jahre ist **Lenorilia Callatarro** (N Mensch Bardin 3/Schurkin 3/Löwenklinge 3), die jetzt Opparas Elite vom noblen Porthmos-Teehaus aus beobachtet.

Die Löwenklingen verfolgen hinsichtlich des kaiserlichen Hofes und seiner bürokratischen Maschinerie drei übergeordnete Ziele: die Verhinderung übermäßiger Bestechlichkeit bei gleichzeitigem Zulassen von genügend Korruption zum Erreichen der eigenen Ziele; das Erhalten des Gleichgewichts zwischen den Fraktionen am kaiserlichen Hof zur Prävention, dass eine zu mächtig wird, um sie nötigenfalls zügeln zu können; und das Ausschließen von Versuchen von Taldors Nachbarn, die derzeitige Regierung zu destabilisieren. Da sich diese Ziele auf den kaiserlichen Hof und Senat konzentrieren, agieren die meisten Löwenklingen in Oppara. Andere sind jedoch in abgelegenen Gebieten des Landes oder sogar in benachbarten Ländern aktiv, um den Fluss von Informationen zu überwachen, feindliche Netzwerke zu infiltrieren oder als Doppelagenten zu arbeiten.

GESCHICHTE

Großfürst Goscelyn II. (1597 – 1622 AK) zeugte viele eheliche und nicht-eheliche Kinder. Er ließ alle nicht nur an den guten Seiten der adligen Gesellschaft teilhaben, sondern prägte ihnen auch den Wunsch ein, Taldor zu dienen und es zu verteidigen. Allerdings bot er trotz dieser ausgeglichenen Bildung jenen Sprösslingen keine Karriere, welche aufgrund von Geschlecht, Legitimität oder beidem nicht erben konnten. Zweien von ihnen, Yanual (legitim, aber nicht-binär) und Izora (sowohl illegitim als auch eine Frau), fehlte ein Ziel im Leben, weshalb sie zur eigenen Unterhaltung auf Streiche und Verkleidungen zurückgriffen. Als einer von Yanuals Tricks vor einem wichtigen diplomatischen Treffen einen Spion enttarnte, erkannten beide die Wahrheit. Dies war eine Methode, mit der sie das Land, das sie liebten, mit ihren bereits ausgefeilten Fähigkeiten verteidigen konnten. Yanual und Izora stürzten sich mit Begeisterung auf diese Aufgabe und es war Izora, die den Namen „Löwenklingen“ für die Geheimorganisation vorschlug.

Zunächst rekrutierten Yanual und Izora Geschwister und Vettern, welche dieselbe Einstellung zeigten, aber innerhalb einer Generation wurde deutlich, dass sie Anwärter aus anderen Gesellschaftsschichten benötigten. Dies bedeutete, dass sie ausreichend ausgebildete Schauspieler und Spione anwerben mussten. Ihre Halbschwester Arime hatte eine kleine Bardenschule von ihrer Mutter geerbt, die dem Zweck gedient hatte, durch die Produktion von Theateraufführungen die aufwendige Kostümsammlung der Familie zur Schau zu stellen. Arime besaß größeres Interesse an Musik als am Theater und bot an, die Löwenklingen bei der Rekrutierung von fähigen Schauspielern zu unterstützen, wenn sie ihr helfen würden, die Schule um eine musikalische Fakultät zu erweitern. Yanual und Izora, die bereits ein fortgeschrittenes Alter erreicht hatten, stimmten sofort zu. Die Schule zog um und entwickelte sich irgendwann zur Kithara-Akademie. Die erste Schattenschule der Löwenklingen wurde unter ihr errichtet.

Während der nächsten 1.500 Jahre dienten die Löwenklingen dem Kaiser und Taldor in gleichem Ausmaß. Den Schutz des Kaisers überließen sie der Ulfengarde, als diese entstand, und konzentrierten sich auf den Schutz des Landes und der Vereitelung der Pläne seiner Feinde. Spät im Jahr 4081 trat ein Adliger, dem die Löwenklingen erfolglos in ihre Ränge eingeladen hatten, an seinen Anwerber heran und bat ihn, ihm bei der Eliminierung von Großfürst Cydonus III. zu helfen, ehe dieser das Land in den Bankrott führen könne. Die verantwortlichen Löwenklingen wussten natürlich von der herrschenden Finanzkrise. Es entbrannte eine Debatte darüber, ob sie den Kaiser oder das Land unterstützen müssten. Nach langer Diskussion entschieden sich die Löwenklingen für Taldor. Sechs Monate später starb Cydonus durch Gift. Sein Nachfolger gab qadirischen Agenten die Schuld.

Als die Eroberungszüge des Glattzüngigen Taldors Besitzungen verringerten, sahen sich manche Löwenklingen in den rebellierenden und teilweise hasserfüllten Ländern eingeschlossen, die sich vom Kaiserreich abspalteten. Die meisten Agenten zogen sich in ihre vorsichtig erstellten Deckidentitäten zurück und schafften es irgendwann, nach Hause zurückzukehren. Andere erkannten jedoch die Vorteile eines unerwarteten Auslandseinsatzes und fuhren fort, Taldors Interessen zu schützen. Ein paar Löwenklingen verließen die Organisation, um ihren neuen Ländern zu dienen. Dazu gehörten insbesondere jene, welche dort geboren und aufgewachsen waren.

Im Verlauf dieser chaotischen Jahre waren die Löwenklingen und ihre Schattenschulen mehrfach dazu gezwungen, ihre Chiffren, toten Briefkästen und sicheren Häuser zu ändern, um der Entdeckung durch fremde Agenten zu entgehen. Zu den Problemen der Organisation trug bei, dass auf die Auflösungsperiode des Reiches ein Ausbruch der Gelbzungenseuche folgte. Mehr als die Hälfte der Löwenklingen starben, davon viele ihrer Anführer. Die Organisation musste ihre Operationen später rekonstruieren und die Identitäten ihrer Schläfer neu entdecken, indem sie offizielle Berichte und private Aufzeichnungen aus ihrem Geheimarchiv, der Bibliothek des Löwen, zusammensetzte.

Mit der Zeit erholten sich die Löwenklingen im gleichen Ausmaß wie Taldor und legten ihr Augenmerk mehr darauf, geheime und starke Verteidiger des Reiches zu sein. Noch heute ist die Kithara-Akademie die ertragreichste Quelle für

SCHURKENTRICKS

Keine Löwenklinge geht an ihre Ausbildung heran wie die andere. Die folgenden Schurkentricks sind speziell für potenzielle Mitglieder der Löwenklingen gedacht, um den Erfindungsreichtum und die Flexibilität widerzuspiegeln, welche die Organisation bei neuen Rekruten sehen will.

Angeblicher Barde (AF): Der Schurke hat genügend Ahnung von Musik und Theater, um sich in einer Bardenschule durchzumogeln und dabei nicht aufzufallen. Er wird behandelt, als besäße er das Lied des Erfolgs des Klassenmerkmals Bardenauftritt, um die Voraussetzungen einer Prestigeklasse zu erfüllen. Er erhält jedoch nicht das Klassenmerkmal Bardenauftritt.

Antrainierte Hinterhältigkeit (AF): Der Schurke wird behandelt, als besäße er das Klassenmerkmal Hinterhältiger Angriff eines Schurken seiner Stufe, um die Voraussetzungen einer Prestigeklasse zu erfüllen. Dieser Trick verleiht ihm jedoch nicht das Klassenmerkmal Hinterhältiger Angriff oder verbessert es, wenn er es bereits besitzt. Dieser Trick eignet sich besonders gut für Schurken, die das Klassenmerkmal Hinterhältiger Angriff nicht besitzen, wie beispielsweise jene mit dem Archetyp Phantomdieb[ABR VIII].

neue Rekruten. In den letzten Jahren hat die Schule viele taldanische Aristokraten aufgenommen, die nach Ruhm und Reichtum suchen. Dazu kamen talentierte Ausländer, die Anerkennung gewinnen wollen, sowie verarmte Adlige auf der Flucht vor der anhaltenden Revolution in Galt. Die aus diesen unterschiedlichen Gruppen angeworbenen Löwenklingen besitzen eine große Bandbreite an Fähigkeiten sowie Lebensläufen und eignen sich im Grunde für jede Mission.

PHILOSOPHIE UND ÜBERZEUGUNGEN

Die Löwenklingen beobachten, bewahren und verteidigen Taldor gegen alle, die es destabilisieren oder ihm Schaden zufügen wollen, unabhängig von sozialer Herkunft, Landeszugehörigkeit oder Titel der Feinde. Die meisten Löwenklingen dienen dem Großfürsten und schützen ihn vor Angriffen, weil der Verlust eines Staatsoberhaupts zu den Ereignissen gehört, die ein Land am ehesten ins Chaos stürzen können. Der charismatische Anführer der Schattenschulen der Löwenklingen, **Dominicus Rell** (N Mensch Barde 3/Schurke 3/Löwenklinge 3), ist davon überzeugt, dass man den derzeitigen Herrscher an der Macht halten müsse. Die meisten anderen Löwenklingen stimmen aber darin überein, dass der Kaiser geopfert werden dürfe, wenn die Existenz des Landes auf dem Spiel stünde.

Löwenklingen entscheiden sich bei ihren Missionen immer für die zielführendsten Methoden. Manchmal kann dies beinhalten, einen Gegner zu eliminieren. Sie sind sich aber bewusst, dass ein Adliger durch einen noch übleren Erben oder ein Verbrecherboss durch einen treuen Unteranführer mit einer noch bösartigeren Agenda ersetzt werden könnte. In solchen Fällen würden Löwenklingen eher darauf zurückgreifen, mehrere mit Bedacht geäußerte Gerüchte in die Welt zu setzen, um die Reputation des Ziels zu zerstören. Die Agenten perfektionieren das Erstellen von Verkleidungen und wissen genau, welche Identität passend ist, um sich irgendwo einzuschleichen, ohne bemerkt oder aufgehalten zu werden. Zu den besten Verkleidungen gehören zuweilen die auffälligsten oder exzentrischsten. Ein grell gekleideter Unterhaltungskünstler kann in einen überfüllten Salon stolzieren, um eine Zielperson zu erreichen, während ein heimliches Vorgehen wahrscheinlich scheitern würde. Bei bestimmten Infiltrierungsmissionen mag ein Geschlecht besseren Zugang haben als ein anderes, weshalb die Löwenklingen bei der Anwerbung von Agenten kein Geschlecht bevorzugen. Dazu gehören auch Rekruten mit nicht-binärer Identität, wodurch die Organisation einen überdurchschnittlichen Anteil von nicht-binärer sowie solchen Agenten aufweist, deren Geschlechtsidentität fluide ist. Daher haben viele Löwenklingen sich angewöhnt, geschlechtsneutrale Sprache zu verwenden, insbesondere dann, wenn sie über andere Mitglieder oder abgeschlossene Aufträge sprechen.

Löwenklingen gehen meist streng pragmatisch vor und sind bereit, nötigenfalls Kollateralschaden in Kauf zu nehmen, damit Taldor stark und stabil bleibt. Sie sehen sich als jene Agenten, welche sich am besten eignen, dieses Ziel zu erreichen, und glauben, dass es die Mittel heiligt, mit dem es erreicht wird. Diese Lösungsorientiertheit bringt sie auch dazu, wenn nötig einander bei Missionen unter die Arme zu greifen. Zwar sollen Löwenklingen immer wissen, was sie für die Erfüllung eines Auftrags brauchen, und man erwartet von ihnen, dass sie anderen Mitglieder der Organisation im Feld aus dem Weg gehen. Sie sind jedoch schlau genug, andere in derselben Region operierende Löwenklingen zu identifizieren und diese im Notfall um Hilfe zu bitten. Eine Löwenklinge wird dies jedoch ablehnen, wenn es ihre Mission aufdecken würde, weshalb nicht alle Ersuchen um Unterstützung Erfolg haben. Die meisten Agenten bemühen sich jedoch, ihnen Folge zu leisten, wenn sie können. Trotzdem fällt die Hilfeleistung für gewöhnlich subtil aus und geschieht auf eine Weise, welche die Tarnung beider Seiten aufrechterhält.

Die Löwenklingen sind eine egalitäre Organisation. Sie fällt Entscheidungen erst nach einer Diskussion und Konsens. Die meisten Agenten besitzen jedoch einen starken individualistischen Zug und denken nicht daran, Befehlen oder Regeln buchstabengetreu zu befolgen. Sogar ein mehrheitlich unterstützter Kompromiss bedeutet nicht, dass einzelne Löwenklingen keine Abkürzungen nehmen oder von der Entscheidung abweichen würden, um die von ihnen für notwendig gehaltenen Resultate zu erreichen. Die für dieses Verhalten berüchtigtste Löwenklinge ist Dominicus Rell höchstselbst. Der Charismatiker mag eine breit gefasste Entscheidung oder ein Ziel ausdrücklich unterstützen, aber er gibt den Agenten, denen er vertraut, regelmäßig abweichende Anweisungen. Zu anderen informellen Strömungen innerhalb der Löwenklingen gehören die Südwärtsblickenden Augen (die darauf bestehen, dass Taldor niemals sicher sein wird, bis Qadira als Staat ausgelöscht ist), der Schritt Nach Innen (der für die Isolation Taldors steht) sowie die Erwecker des Reiches (die glauben, dass die Löwenklingen sich darauf konzentrieren sollten, die ehemaligen Teile des Reiches zu vereinen und ihm zu neuem Glanz und alter Größe zu verhelfen).

DIE REKRUTIERUNG

Im ersten Jahr an der Kithara-Akademie versuchen sich ihre Schüler in den verschiedenen Disziplinen von Bühnenkunst, Musik, öffentlichem Reden, Schauspielerei und Verkleidungskunst. Erst in den nachfolgenden Jahren legen sie sich auf spezialisiertere Spielarten fest. Dieses durchstrukturierte Curriculum des ersten Jahres gibt den Aufsehern der Akademie Zeit für die Entscheidung, welche Schüler sie privat über eine Aufnahme in die Löwenklingen befragen wollen. (Eine Handvoll der besten Rekruten wusste berüchtigterweise zu diesem Zeitpunkt schon von der Existenz der Organisation und bestanden darauf, aufgenommen zu werden.) Viele adlige Familien nutzen den Vorteil der einjährigen Bardenausbildung, um ihren Sprösslingen eine grundlegende Bildung in den Künsten zu geben, die ihnen am Hof gut dienen sollen. In der Tat finanzieren viele Familien lediglich das erste Jahr. Die sich daraus ergebenen regelmäßigen Abgänge aus der Akademie bieten eine gute Tarnung für jene Auszubildenden, welche den Schattenschulen der Löwenklingen beitreten.

Die meisten Schüler ergreifen die Gelegenheit, wenn sie zum Eintritt in einer Schattenschule eingeladen werden. Jene, die das nicht tun, weil zum Beispiel familiäre Verpflichtungen sie von einer Laufbahn als Spione abhalten, müssen Geheimhaltung schwören und werden Teil eines Untergrundnetzwerks von Unterstützern, das „die Leoniden“ genannt wird. Leoniden müssen sich keiner zusätzlichen Ausbildung unterziehen oder lebensbedrohliche Aufträge annehmen. Sie werden aber häufig von aktiven Löwenklingen zu Hilfeleistungen aufgefordert. Dazu gehören die Gewährung einer Tarnidentität, das Teilen von Informationen über wichtige örtliche Persönlichkeiten und die Verwendung gesellschaftlicher Verbindungen, um eine Einladung zu einer exklusiven Veranstaltung zu erhalten.

Nach der Rekrutierung wechseln Löwenklingen von der Kithara-Akademie an eine der Schattenschulen. Viele von ihnen wachsen an dieser neuen Herausforderung, aber manche müssen sich sehr anstrengen, wenn sie unter engagierten Gleichrangigen wiederfinden. Die meisten Rekruten kennen nicht mehr als den Standort ihrer Schattenschule und die Identität von ein paar Lehrern und Mitschülern. Dies soll die Informationen minimieren, die sie verraten könnten, sollten sie abtrünnig oder verhört werden. Schüler, die mit dem Lehrstoff der Schattenschulen nicht zurechtkommen, werden gebeten, die Schule zu verlassen. Man gibt ihnen drei Möglichkeiten: die von den Löwenklingen für ein Jahr finanzierte Rückkehr an die Kithara-Akademie, die Annahme einer von der Organisation arrangierten Anstellung und Mitgliedschaft in den Leoniden oder einen Schwur der Verschwiegenheit und das Lösen aller Verbindungen zu den Löwenklingen. Die meisten gescheiterten Rekruten entscheiden sich für die Sicherheit, welche die ersten beiden Optionen gewähren.

Eine typische Woche für Rekruten der Löwenklingen enthält die folgenden Lektionen:

Angewandte Anatomie: Lektionen über Schmerzzentren, Druckpunkte und Reflexreaktionen schärfen die Kampffähigkeiten von Rekruten und erlauben es ihnen, schnell und entschieden zuzuschlagen. Löwenklingen bevorzugen schnelle Schläge, welche die Bewegungen eines Gegners beeinträchtigen, weshalb sich diese Übungen auf Gelenke und große Muskelgruppen konzentrieren. Die Schüler lernen außerdem, wie man solche Treffer anbringt, ohne anhaltenden Schaden zu verursachen. Fortgeschrittene Lektionen beinhalten spezielle Techniken, um Angehörige der häufigsten humanoiden Spezies auszuschalten.

Angewandte Verkleidungen: Diese Lektionen werden von **Chezi Baken** (N Mensch fluiden Geschlechts, Barde 5/Schurke 3/ Löwenklinge 3) geleitet. Den Schülern wird eine Szene gegeben (wie zum Beispiel „Gerichtssaal“, „Marktplatz“ oder „Opernhaus“) und man erwartet, dass sie in einer entsprechenden Rolle komplett mit Kostümierung erscheinen, die vor dem genannten Hintergrund nicht auffallen würden. Chezi befragt die Rekruten eindringlich über ihre gewählten Rollen und zeigt detailliert Verbesserungsmöglichkeiten auf. In fortgeschrittenen Übungen lässt Chezi die Auszubildenden in passender Kleidung separat an bestimmten Orten oder zu echten



Anlässen erscheinen, wo sie mit einer vorgegebenen Person interagieren oder ein festgelegtes Objekt an sich nehmen sollen, ehe sie verschwinden müssen, ohne dass jemand die Anwesenheit einer fremden Person bemerkt.

Chiffrierung: Die Auszubildenden erlernen Techniken für die Verschleierung sowie die Ver- und Entschlüsselung von Nachrichten. Fortgeschrittene Lektionen beinhalten die Verwendung von mehreren Chiffren, bei dem ein leicht zu knackender Code mit einer falschen Meldung eine korrekte Mitteilung verbirgt. Die Rekruten lernen außerdem, wie man tote Briefkästen, Nachrichtenköder und andere Arten der Kommunikation einsetzt, die zur Ablenkung oder zum Verhüllen echter Meldungen gedacht sind.

Gedrängenavigation: Die Rekruten bewegen sich durch einen Hindernisparcours, der wie eine Menge aus unterschiedlichen Wesen angelegt ist. Dieser Parcours besteht manchmal aus Kleiderpuppen und manchmal aus anderen Schülern und Lehrern, die eine echtes, sich bewegendes Gedränge bilden. In fortgeschrittenen Versionen hängen Glocken an den Puppen, die nicht erklingen dürfen, wenn Rekruten den Parcours durchlaufen, während sie üben, sich so schnell und unauffällig wie möglich durch die Straßen einer Stadt zu bewegen.

Gerüchteeinschätzung: Die Rekruten werden befragt, welche Informationen sie während der vergangenen Woche in der Schattenschule und der sie umgebenen Gemeinde gesammelt haben. Die Lehrer verbreiten alle paar Tage falsche Gerüchte in der Schule und prüfen die Schüler hinsichtlich Genauigkeit und Vollständigkeit der enthaltenen Informationen. Diese Befragungen erlauben es der ganzen Schule die genaue Beobachtung örtlicher Ereignisse. Auf diese Weise entdecken sie gelegentlich echte Probleme in der Gemeinschaft, bevor diese zu ernst werden können. Fortgeschrittene Lektionen lehren Rekruten, wie sie ein Gerücht verbreiten können, ohne als dessen Ursprung identifiziert zu werden.

Politische Landeskunde: Allen Löwenklingen wird Taldors Historie vom Gesichtspunkt der Organisation aus beigebracht, was eine Menge Intrigen und geheimer Berichte über fehlgeschlagene Verschwörungen, Desinformationskampagnen und geplanter Morde beinhaltet. Die Lektionen geben außerdem eine Übersicht über aktuelle politische Vorgänge, die sich auf die Strömungen um den Löwenthron sowie andere Brutstätten politischer Intrigen konzentrieren. Diese Lesungen sind absichtlich so aufgebaut, dass sie keine gegenwärtigen Aktivitäten der Löwenklingen aufdecken, denn solche sensiblen Informationen werden den Rekruten nur verraten, wenn man ihre Hilfe bei einer bestimmten Mission benötigt. Erfahrene Löwenklingen besuchen diese Kurse regelmäßig, wenn sie von einem längeren Auslandseinsatz zurückkehren, um ihre Kenntnisse aufzufrischen und Neuigkeiten zu erfahren.

Selbsthypnose und Entbehrung: Die Schüler lernen Meditationstechniken und leise Gesänge, mit denen sie in einer Umgebung voller Ablenkungen die Konzentration wahren sowie ihren Körper und Verstand über die Grenzen des Möglichen hinaus belasten können. Des Weiteren gehören Methoden zum Curriculum, mit denen man Hunger, Schmerz und Schlafentzug bewältigen kann. Dies dient zur Vorbereitung auf Probleme, die im Einsatz auftreten können. Da viele Rekruten auf privilegierten Verhältnissen kommen, gehören diese Lektionen zu den schwierigsten, die sie lernen müssen. Die Lehrer geben darauf acht, dass sie die Regelmäßigkeit genau einschätzen, mit der sie den einzelnen Rekruten diese wichtigen Übungen abverlangen können.

OPERATIONEN

Die zentrale Basis und der Sitz der Leitung der Löwenklingen befindet sich in den Schattenschulen unter Oppara, aber die Mitglieder, welche die verschiedenen Operationen der Organisationen überwachen, ändern sich jährlich. Die folgenden Beispiele zeigen die Bandbreite ihrer Einsätze inner- und außerhalb von Taldor.

Absalom: Die Löwenklingen sind zwar nicht die einzige Geheimdienstorganisation, die in der Stadt am Nabel der Welt aktiv ist, aber sie stellt einen großen Teil der dortigen Spione, die oft Schlüsselpositionen besetzen, von denen sie Zellen weniger gut ausgebildeter Agenten kontrollieren. Sie befinden sich meistens in Anstellungen, in denen sie unauffällig von vielen verschiedenen Personen angesprochen werden können, wie zum Beispiel Badehausangestellte, Händler, Ladenbesitzer oder Träger. Diese Agenten übermitteln Informationen von taldanischen Agenten nach Oppara, versuchen aber auch, sich in die Spionageunternehmen anderer Länder in der Stadt einzuschalten, indem sie wichtige Nachrichten abfangen oder umleiten.

Aelhügel: Diese kleine Stadt in den südlichen Ausläufern der Nebelgipfel hat es in den letzten Jahren aufgegeben, auch nur die geringste Unterstützung von taldanischen Adligen zu erhalten, die sich mehr für die Politik am Hof als für ihre entfernten Besitzungen interessieren. Aelhügel hat sich selbst aus dem Loch der Verwahrlosung gezogen, indem es sich darauf spezialisierte, Artefakte der Vergangenheit zu säubern und wiederherzustellen. Allerdings hat sich eine revolutionäre Stimmung ähnlich der in Galt in der Gemeinde eingenistet. Die Löwenklingen sind in die Stadt geschlüpft, um diese Gefühlslage zu untersuchen und zu verhindern, dass sie sich zu einem Aufstand hochschaukelt. Die Agenten haben sich jedoch dort noch nicht vollständig integrieren können.

Cassomir: Alle paar Jahre verhindern die Löwenklingen, dass Bürokraten den Prozess „beschleunigen“, mit dem Holz für den Schiffbau gedämpft wird, um so die Effizienz der Schiffswerften zu verbessern. Erfahrene Schiffsbauer wissen, dass Abkürzungen bei diesem Verfahren Schiffe produzieren, die zwar gut aussehen, aber deren Mängel in den Planken dazu führen, dass diese bei der ersten größeren Belastung bersten. Die Löwenklingen wissen dies ebenfalls, aber viele kurzsichtige Führungskräfte nicht. Die Organisation hat eine Agentin namens **Vorkala Nemmit** (N Halbling Bardin 3/Schurkin 3/Löwenklinge 1) in Cassomir als Kontakt postiert, die als Sachbearbeiterin die Schreibarbeiten für Ethem Baler erledigt, den Hauptschiffbaumeister der Kaiserlichen Flottenwerft. Manchmal benötigt Vorkala nur eine überzeugende Notiz, um einen übereifrigen Bürokraten zur Abkehr von seinem Anliegen zu bringen. Im Fall von ernsteren Bedrohungen für Schifffahrt und Verteidigung Taldors arrangiert sie, dass eine Gruppe von Agenten sich einschleicht und mit – unter Umständen sogar tödlichem – Nachdruck erklärt, dass die schnelle Produktion von Schiffen, nur um sie zu verlieren, nicht im besten Interesse des Landes liegt. Vorkala hat überhaupt kein Problem damit, dass Ethem den Ruhm für die qualitativ hochwertigen Schiffe Taldors einheimst.

Cheliax: Cheliax ist schon lange dafür bekannt, dass es gerne abtrünnige Löwenklingen in seine Dienste nimmt. Deshalb gehört es zu den Ländern, auf die die Löwenklingen besonders ein Auge werfen. Eine Hand-

voll von Doppelagenten ist in Cheliax aktiv, welche gegen Haus Thrune arbeiten. Diese tapferen Löwenklingen geben zunächst vor, sich von der Organisation losgesagt zu haben. Dann warten sie darauf, von hochrangigen chelischen Geheimdienstoffizieren rekrutiert zu werden, um später Informationen nach Taldor weiterzugeben. Dies ist eine außergewöhnlich gefährliche Position, denn Cheliax ist dafür bekannt, Verräter auf besonders erfinderische Weise zu foltern.

Jontal: Vor zwölf Jahren verdiente sich **Ritesch Steinschichter** (N Zwerg Ermittler[ABR VI] 7) durch seine Arbeit im taldanischen Senat einen Titel. Er hat aber kürzlich damit begonnen, mit einer Geschwindigkeit in höfischen Kreisen aufzusteigen, welche den Löwenklingen verdächtig erscheint. Da Rytesch neu ist, besitzt die Organisation weniger Informationen über ihn als über etabliertere Adlige und ihre Familien. Sie korrigiert nun dieses Ungleichgewicht so schnell, wie sie kann. Während ein Zweig der mehrgleisigen Untersuchung Verbindungen am Hof in Oppara ausnutzt, geht eine andere Gruppe Ryteschs Heim und Hintergrund in Jontal auf den Grund, einem Dorf zwei Tagesreisen südlich von Dalaston. Die Bewohner zeigen sich allerdings auf merkwürdige Art unwillig, über die Vergangenheit des Zwergs zu sprechen.

Maheto: Vor Jahren eskalierte eine Fehde zwischen zwei Adelshäusern von Worten zu Waffen, worauf die Löwenklingen eine Reihe diskreter Attentate und Erpressungen verwenden mussten, um den Konflikt zu begrenzen. Die Organisation unterhält seitdem eine große, geheime Präsenz in Maheto, deren Agenten in nahezu jeder Schmelze oder Schmiede in der Stadt arbeiten. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, Informationen über Lieferungen zu sammeln und weiterzuleiten. Da Maheto den Hauptsitz der Waffenproduktion Taldors darstellt, überwachen den Löwenklingen den Transport von Kriegswerkzeug sehr genau.

Oppara, Kaiserplatz: Zahllose erfahrene Löwenklingen bewegen sich ohne Unterlass durch die Höfe und Salons des imperialen Adels, wo sie gesellschaftliche Kreise von jüngeren Mitgliedern der verschiedenen Faktionen infiltrieren, die miteinander um Kontrolle ringen. Diese Jungmitglieder sind die hauptsächliche Informationsquelle und Ansatzpunkt für den Einfluss, den die Löwenklingen als Hebel benutzen, denn die Anführer der Faktionen verlassen sich eher auf vertrauenswürdige Untergebene als auf Außenseiter. Die talentiertesten und tatkräftigsten dieser Jungmitglieder geben oft selber gute Löwenklingen ab. Vielversprechende Rekruten werden ermutigt, ein Jahr lang an der Kithara-Akademie zu studieren, damit man sie unauffällig observieren kann.

Oppara, Westhafen: Die Löwenklingen sind in Opparas größtem Hafenbezirk immer präsent. Sie überwachen hier insbesondere internationale Zu- und Abreisende. Ihre Agenten sitzen als Informationshändler in den Tavernen der Dockarbeiter und Seeleute und durchsieben die Gespräche dort nach allen Hinweisen auf fremdländische Spione. Einige dieser Spione, die nach Westhafen kommen, verschwinden einfach. Andere erhalten eine Warnung, dass sie die Stadt verlassen sollen. Ganz selten versucht man, sie als Doppelagenten anzuwerben. Obwohl die Löwenklingen nicht erwarten, alle ausländischen Spione oder Attentäter zu erwischen, die in dem geschäftigen Hafendistrikt ankommen, ist der Handel mit Informationen hier so rege, dass ihnen selten einer entgeht.

Oppara, Dächer von: Die Löwenklingen halten ihre Karte der Dächer, Kuppeln und Türme Opparas immer auf dem neusten Stand, auf der sie die besten Orte markieren, von wo aus ein Spion Privatgespräche belauschen oder Ziele angreifen kann. Dazu gehören Kamine und die Schatten überhängender Dachvorsprünge. Die Löwenklingen verwenden diese Dachkarte einerseits für ihre eigenen Missionen. Andererseits sind dadurch auch imstande, Rivalen aufzuspüren. Frische Rekruten werden oftmals ausgesandt, um einen Teil der Dächer ungesehen zu inspizieren und zu vermessen, wodurch sie sowohl ihre Beobachtungsgabe schärfen als auch die Karte erneuern.

Zimar: Als Militärstützpunkt mit ständigem Blick nach Qadira beherbergt Zimar auch die Basis für die Grenzoperationen der Löwenklingen. **Tobeir Enodran** (NG nicht-binärer Halb-Elf, Barde 3/Schurke 4/Löwenklinge 2) hat eine Allianz mit Gulreesch, dem „König der Othyughs“ der ausgedehnten Unterstadt, geschlossen, damit höfliche Kuriere und Spione leichten Zugang zu den meisten Orten der Stadt haben. Zusätzlich zur Führung der örtlichen Löwenklingen dient Tobeir auch als hochrangiger Angestellter in der Taldanschen Phalanx, wodurch die Löwenklingen beinahe unbegrenzten Zugriff auf militärische Kommuniqués besitzen. Informationen aus Qadira und von der Grenze laufen ebenfalls über Zimar, werden von Tobeir zusammengefasst und nach Oppara weitergeleitet.



TOBEIR ENDORAN



DIE ULFENWACHE

„Wir wegbereitende Gestalter müssen immer der Zeit voraus sein. Ich wusste, dass der nächste Winter ein harter werden würde und hatte bereits darüber nachgedacht, der kommenden Kaltwetterkollektion Fell hinzuzufügen. Als ich diese Grobiane aus dem Norden dabei beobachtete, wie sie sich wie eine Herde von Auerochsen um den Thron scharten, die ihre Kälber bewachen will, hatte ich eine Eingebung! Ich könnte eine von den Ulfen inspirierte Modelinie entwerfen, die sowohl warm als auch schick sein würde! Das Fell käme aber nicht einfach von Bären, Hasen oder was auch immer diese Barbaren verarbeiten, sondern von Hermelinen und Nerzen. Die Ulfen tragen ihre Kleider, als hätte man einen Sattel auf eine Kuh geworfen, aber ich würde die Schnitte enger und besser passend gestalten. Ich hatte sogar schon einige vorläufige Entwürfe fertiggestellt, als Kol Kodranson, der Anführer der Ulfenwache, mir persönlich einen Besuch abstattete. Der Mann ist absolut immens und personifiziert Bedrohlichkeit. ‚Das hört auf', war alles, was er knurrte. Dann ging er wieder. Ich brauchte ihn nicht zu fragen, was er meinte, und stellte die Produktion sofort ein."

– Vellesch Varrikan, taldanischer Modeschneider

Die Ulfenwache, die persönliche Garde des Großfürsten, nimmt nur Ulfen aus den Ländern der Lindwurmkönige in ihre gefürchteten Reihen auf. Diese Barbaren reisen aus dem nordwestlichen Avistan an, um als Verteidiger des taldanischen Kaiser zu dienen. Die Ulfen haben keine Verbindungen zum komplizierten Netzwerk aus Gönnertum und Verschwörungen, das taldanische Adelshöfe so weit durchdringt. Daher betrachtet man sie seit Langem als die sicherste Alternative, um die Person des Kaisers zu beschützen. Die Ulfenwache schert sich nur wenig um das Schicksal Taldors insgesamt, geschweige denn um dessen weichliche, intrigante Aristokraten. Ihre Loyalität gehört allein dem Träger der *Krone des Erstgeborenen* und ihre Ehre zwingt sie dazu, zu dessen Schutz ihr Leben aufs Spiel zu setzen und es nötigenfalls zu opfern. Natürlich sind die Mitglieder der Ulfenwache nicht immun gegenüber den in Taldor so häufigen Intrigen. Ihre unfehlbare Ehre, außerordentliche Solidarität und Unvertrautheit mit taldanischen Bräuchen (und manchmal sogar der Sprache) machen sie jedoch so gut wie unbestechlich. Mitglieder der Ulfenwache sind nicht leicht zu korrumpieren, denn am Ende ihrer Laufbahn besitzen sie den Anspruch darauf, so viele Reichtümer aus den kaiserlichen Schatzkammern mit nach Hause zu nehmen, wie sie tragen können. Nur selten sieht ein Ulfe die Notwendigkeit, noch mehr Gold anzuhäufen.

Den gewöhnlichen Ulfen, die ein mühseliges Leben im Norden führen, ist Taldor so fremd und liegt so weit weg, dass die Erzählungen von glitzernden Galas und Maskenfesten voller Verrat ihnen nicht wirklicher vorkommen als Märchen. Jedoch kehren Veteranen aus diesem entfernten Land mit Gold und Edelsteinen als lebendige Beweise dafür zurück, dass Taldor wahrhaftig existiert und dort feste Loyalität mit Reichtum belohnt wird. Nicht alle Ulfen, die nach Taldor reisen, um der Ulfenwache beizutreten, werden von ihr aufgenommen. Derzeitige oder ausgeschiedene Mitglieder der Wache müssen zuerst bestätigen, dass Anwärter aufmerksam, entschlossen, ehrenhaft und schlau sind, ehe diese als Mitglied in Betracht gezogen werden.

Trotz der Eigenständigkeit der Ulfenwache handelt sie nie alleine. Ein Netzwerk aus Verbündeten liefert ihr Informationen und stellt Dienstleistungen bereit. Die Organisation nimmt niemanden in dieses Unterstützernetzwerk auf, den sie nicht für tapfer und würdig hält. Mitglieder dieses Netzwerks werden *Huscarle* genannt, wenn sie Ulfen sind, und *Leidange*, wenn kein Ulfenblut in ihren Adern fließt. Ein Leidang darf zwar eng mit der Wache zusammenarbeiten, ihr aber nie beitreten.

Ulfenwachen sind zwar am meisten dafür bekannt, dem Großfürsten als sehr sichtbare und überaus fähige Leibwachen zu dienen, aber sie gehorchen seinem Befehl auch, wenn sie in der Region der Inneren See seine Interessen schützen sollen. Sie besitzen keine Ausbildung in Spionage und auch keine Neigung dazu, können aber bei Tageslicht operieren und werden während der Ausführung empfindlicher Aufträge für den Kaiser nur als ignorante Ausländer oder brutale Räuber gesehen.

GESCHICHTE

Großfürst Hyrott I. rief die Ulfenwache im Jahr 3129 AK ins Leben, nachdem er den Löwenthron bestiegen hatte. Qadirische Spione hatten seinen Vorgänger Jalrune ermordet und Hyrott wusste, dass nur ein einziger Attentäter Glück haben müsste, damit er Jalrune ins Grab folgte. Sofort nach seiner Thronbesteigung begann er deshalb, diejenigen seiner Verbindungen zur Erlangung persönlicher Leibwachen zu nutzen, denen er am meisten vertraute. Dazu gehörte auch eine Ulfenbarbarin namens Birgitte Feuerhaar.

Birgitte hatte viele Jahre lang in Oppara im Gefängnis gesessen und war erst freigelassen worden, nachdem sie Jalrune Informationen gegeben hatte, die zur Vertreibung eines Eislindwurms dienten, der durch Ortschaften entlang des Weltenendes marodiert war. Birgitte zeigte sich aufgrund ihrer Gefangenschaft nicht als nachtragend. Im Gegenteil: Sie und Hyrott, der lauteste Befürworter ihrer Freilassung, wurden Freunde. Als er zum Kaiser aufstieg, fragte er Birgitte, ob sie seine Leibwächterin sein wolle. Birgitte ging noch weiter und bot ihm die Dienste ihrer Verwandten aus den Ländern der Lindwurmkönige an. Hyrott liebte die Idee, eine persönliche Garde zu haben, die nicht mit der regionalen Politik in Verbindung stehen würde. Er machte seinerseits das Angebot, dass jeder dieser Krieger nach Ableistung ihrer oder seiner Dienstzeit mit so vielen Reichtümern aus Hyrotts Schatzkammern von dannen ziehen könne, wie er oder sie zu tragen vermöge. Der Kaiser erließ außerdem, dass er von nun an neue Ulfen – und nur Ulfen – als persönliche Leibwachen akzeptieren würde. Damit war die Ulfenwache geboren.

Ursprünglich war es nur Blutsverwandten von Birgitte Feuerhaar gestattet, in der Wache zu dienen, wodurch ihr Heimatort Vasterborg sich zu einer der reichsten Gemeinden in den Ländern der Lindwurmkönige entwickelte. Allerdings überstieg die Nachfrage bald das Angebot. Nachfolgende Kaiser, die nach mehr Schutz als ihre jeweiligen Vorgänger verlangten, erweiterten die Ulfenwache und rekrutierten Angehörige verbündeter Sippen aus allen Ländern der Lindwurmkönige. Die Kaiser bemühten sich zwar nur selten, die komplexen Verflechtungen aus Blutlinien und Gefolgschaftstreue zu verstehen, welche die Gesellschaft der Ulfen zusammenhalten, aber die Leibwachen waren in der Lage, ihre Beziehung zu jeder anderen Ulfenwache zu benennen, ob diese nun auf Verwandtschaft oder Sippentreue zurückzuführen war.

Birgittes Nachkommen gehörten zunächst zu den angesehensten Mitgliedern der Ulfenwache, aber Vasterborg fiel dem Winterkrieg des Jahres 3313 AK zum Opfer. Birgittes Familie wurde dabei ausgelöscht und über Generationen angesammelte taldanische Schätze füllten die Kassen von Weißthron. Die Kommandantin der Ulfenwache zu dieser Zeit, Ingun Fünffunke, war die Großenkelin von Birgittes Enkel. Sie desertierte von ihrer Position in Taldor, um gegen die Winterhexen von Irrisen zu ziehen. Damit gab sie ihre Belohnung auf und wurde nie wieder gesehen.

Die Ulfenwache ist ausschließlich dem derzeitigen Inhaber der *Krone des Erstgeborenen* treu und passt sich schnell an, wenn der Träger wechseln sollte. Die Wache bekämpfte im Jahr 3564 AK den Thronräuber Daronlyr und versuchte, den Großfürsten vor ihm zu beschützen. Aber sobald der Throninhaber gefallen war und Daronlyr seinen Willen bekannt gab, die Krone an sich zu reißen, schwor die Ulfenwache ihm ihre Treue.

Die meisten ehemaligen Mitglieder der Ulfenwache kehren in die Länder der Lindwurmkönige und dort oft in die Stadt Ullerskad zurück, aber manche von ihnen entscheiden sich, in Taldor zu bleiben. Wenige dieser

ehemaligen Wachen haben versucht, Teil der Aristokratie zu werden. Einem davon wurde diese Ehre aber unverhofft zuteil. Oltar Vinmark (N menschlicher Experte 4/Barbar 4) war ein weiser und gütiger Angehöriger der Ulfenwache, der dem trauernden Großfürsten Stavian III. wachsam zur Seite stand, als dieser im Jahr 4698 AK seinen einzigen Sohn zu Grabe trug. Stavian verlieh Oltar aus Dankbarkeit den Titel eines Barons und das Amt des Bürgermeisters von Oppara. Der ungeschliffene und geradlinige Oltar hat nur wenige Freunde in der aufgeblähten Oberschicht der Stadt, aber seine persönliche Freundschaft mit dem Großfürsten macht seine Stellung auf Jahre hinaus unangreifbar. Sollte es aber einen Wechsel an der Spitze von Taldor geben, wird Oltars Position ernsthaft in Gefahr geraten.



KOL KODRANSON

EHRENKODEX UND WELTANSCHAUUNG

Die Ulfenwache beschützt den Körper des Trägers der *Krone des Erstgeborenen*, aber nicht seine Begleiter, sein Eigentum oder gar seine Familie. Wenigstens ein Dutzend ihrer Mitglieder halten während der meisten öffentlichen Ereignisse Wache und sind oft auch sonst in der Nähe des Kaisers. Bei der Erfüllung ihrer Pflicht wird von Ulfenwachen erwartet, dass sie still observieren, schnell ihre Waffe ziehen können und bereit sind, für den Schutz des Kaisers zu sterben. Es stellt eine große Schande für sie dar, wenn sie eine Bedrohung nicht erkennen, und die Wache bestraft unaufmerksame und unwürdige Mitglieder dort, wo weder Kaiser noch die Öffentlichkeit zuschauen können.

Ulfenwachen müssen mindestens ein Jahr lang dienen, um die traditionelle Belohnung aus den kaiserlichen Schatzkammern zu erhalten. Eine kurze Dienstzeit wird als selbstsüchtig und als ein Zeichen unnötiger Gier erachtet, auch wenn sie nicht wirklich als unehrenhaft gilt. Die meisten Mitglieder bleiben mindestens fünf Jahre und manche sogar solange, bis ihr fortgeschrittenes Alter ihre Augen trübt und ihre Reflexe verlangsamt. In jedem Fall wird eine Ulfenwache sich nicht zur Ruhe setzen, ehe nicht ehrenhafter und würdiger Ersatz gefunden wurde. Viele von ihnen bestehen darauf, die Person persönlich zu kennen, was auf Verwandte oder Sippenmitglieder hinausläuft.

Mitglieder der Ulfenwache sind stark und pflichtbewusst, aber nicht unfehlbar. Im Verlauf von Taldors Geschichte waren einige Attentäter darin erfolgreich, an ihnen vorbeizukommen – meistens durch Gift oder Magie – oder weil es ihnen gelang, sie gewaltsam aus dem Weg zu räumen. Dazu kommt, dass Ulfenwachen den Kaiser nicht rund um die Uhr beschützen; sie müssen seinen Befehlen folgen und er schickt sie für gewöhnlich weg, wenn er sich an einem sicheren Ort aufhält oder wenn ein Gefolge aus vierschrötigen Leibwachen aus Gründen der Diplomatie unpassend wäre. In solchen Fällen halten sich die Ulfenwachen meistens trotzdem nur so weit entfernt auf, dass ein kräftiger Schrei sie erreichen kann, auch wenn ein fähiger Attentäter in der Lage wäre zuzuschlagen, bevor der Kaiser einen Ton von sich geben könnte. Andererseits starben die meisten taldanischen Kaiser bisher aufgrund von Altersschwäche oder Unfällen, was keine Leibgarde verhindern kann.

Anders als der Träger der *Krone des Erstgeborenen* müssen Mitglieder der Ulfenwache keine Männer sein. Im Verlauf ihre Geschichte waren etwa ein Drittel von ihnen Frauen. Techtelmechtel zwischen Ulfenwachen und Kaisern – beziehungsweise anderen Angehörigen des Hofs – sind bisher so gut wie nie vorgekommen; erstens verbietet die Ehre der Wache eine solche Beziehung und zweitens halten die meisten Ulfen die weichlichen, schwachen Menschen aus dem Süden für wenig attraktiv. Großfürst Eudariano II., ein berüchtigter Frauenheld, bestand auf einer rein weib-

lichen Ulfenwache. Allerdings schlugen während seiner vierjährigen Herrschaft alle seine Versuche fehl, mit einer von seinen Leibwachen anzubandeln.

Die Ulfenwache genießt eine große Bandbreite von Rechten, die den meisten Bürgern Taldors nicht gewährt werden. Ihre Mitglieder sind immun gegenüber Strafverfolgung oder Verhaftung durch taldanische Kräfte und müssen sich nur vor dem Kaiser verantworten. Andererseits bestraft die Wache empörendes oder unehrenhaftes Verhalten intern auf strikte Weise. Ulfenwachen muss auf jedem taldanischen Schiff, einschließlich militärischen, freie Mitfahrt gewährt werden und ihr Eigentum darf währenddessen nicht angetastet werden. Sie haben das Recht auf freie Kost und Logis in jeder Schenke oder Herberge in Oppara, auch wenn die meisten von ihnen sich auf ein großes, chaotisches Etablissement in der Nähe des kaiserlichen Hofes beschränken: den Versoffenen Skalden. Ulfenwachen erheben nur dann Anspruch auf Entlohnung, wenn sie den Dienst verlassen: Sie dürfen so viele Reichtümer aus den kaiserlichen Schatzkammern mit sich nehmen, wie sie persönlich tragen können. Ehemalige Ulfenwachen dürfen nicht dazu gezwungen werden, diesen Lohn innerhalb der Grenzen Taldors aus- oder wegzugeben, auch nicht vom Kaiser.

APHORISMEN

Mitglieder der Ulfenwache verwenden die folgenden Sinnsprüche, ob sie nun miteinander oder mit Außenseitern sprechen, häufig, um ihre Verpflichtungen zu bestätigen.

Achte auf scharfe Waffen, nicht auf scharfe Zungen: Ulfenwachen halten nur sehr wenig von den Beleidigungen, verhüllten Drohungen und Streitereien, die ständig durch die Räume des kaiserlichen Hofes wabern. Die meisten von ihnen betrachten dieses Verhalten als haltloses Getue von Personen, die zu feige sind, ihre Worten Taten folgen zu lassen. Die Ulfen wissen, dass es ihre Aufgabe ist, den Kaiser zu beschützen, nicht aber seine Gefühle. Daher schreiten sie nicht ein, wenn er angeschrien, beleidigt oder gedemütigt wird. Sollte allerdings eine Waffe gezogen werden – oder jemand diesbezüglich Anstalten machen –, dann stellen sie sich um den Kaiser und antworten mit rascher und tödlicher Gewalt. Dieser Satz erinnert die Ulfenwachen daran, aufmerksam auf Handlungen zu achten und sich nicht von leeren Drohungen ablenken zu lassen.

Blut ist unser Gold: Obwohl dieser grimmige Aphorismus das Bild vom blutrünstigen Barbaren zu verstärken scheint, ist seine eigentliche Bedeutung wesentlich vielschichtiger. Der Spruch erinnert Ulfenwachen zunächst daran, dass sie ihren angestrebten Lohn nicht verdienen, wenn der Kaiser nicht in einem Stück bleibt. Des Weiteren reflektiert der Satz, dass Ulfen mehr Wert auf ihre Abstammung als auf materielle Güter legen, da ihre Ehre an ihre Familie und Blutlinie geknüpft ist. Außerdem hängt ihre Stellung an ihrem ulfischen Blut und weist damit auf die ausschließende Natur ihrer Organisation hin.

Dem Herrscher, nicht dem Thron: Die Loyalität der Ulfenwache gehört der Person des Großfürsten, nicht dem Land Taldor oder der komplizierten Hierarchie, auf die sich der Kaiser stützt. Die Wache dient zu jeder Zeit dem Großfürsten, ob er sich auf einem Jagdausflug befindet, Hof hält oder einen Staatsbesuch unternimmt. Dieser Sinnspruch dient Ulfenwachen auch als Warnung, nicht gierig zu werden, denn die Versuchung der güldenen Opulenz des Löwenthrons stellt eine Ablenkung von ihrer Kernaufgabe dar.

ORGANISATION

Die Ulfenwache bildet eine sehr enge, exklusive Gemeinschaft. Alle Mitglieder müssen wenigstens Halb-Ulfen mit einem Elternteil aus den Ländern der Lindwurmkönige sein. Nicht alle von ihnen sind im Norden geboren, aber es existiert die zusätzliche Voraussetzung, dass sie einen großen Teil ihres Lebens dort verbracht haben müssen. Daher kommen im Endeffekt fast alle Ulfenwachen aus den Ländern der Lindwurmkönige. Dementsprechend sind auch halb-menschliche Mitglieder selten, auch wenn die ulfische Volkszugehörigkeit Halb-Orks und Halb-Elfen nicht per se ausschließt.

Da Anwärter für die Ulfenwache von bestehenden Mitgliedern empfohlen werden müssen, ist Vetternwirtschaft ein fester Teil der Organisation. Fast alle Ulfenwachen sind entweder Blutsverwandte eines Mitglieds oder wurden in dessen Familie hineinadoptiert. Dieser Umstand scheint für den übergeordneten Zweck der Ulfenwache ein Vorteil zu sein: Ulfen sind im Allgemeinen Fremden gegenüber eher misstrauisch. Außerdem trainieren und kämpfen sie besser, wenn sie sich unter Verwandten befinden.

Die Ulfenwache hat außer der Position des Kommandanten – für gewöhnlich ihr am meisten respektiertes Mitglied mit der längsten Dienstzeit – so gut wie keine Rangfolge. Der derzeitige Kommandant ist Kol Kodranson (N menschlicher Barbar 10), der seinem Vater Kodran Kullirson nachfolgte. Trotz ihrer engen Verwandtschaft besitzen die beiden Anführer sehr unterschiedliche Persönlichkeiten. Kodran sorgte sich ständig darum, dass die verweichlichte taldanische Lebensweise die Ehre und Fähigkeiten der Wache beeinträchtigen könnten. Deshalb bestand er darauf, ausschließlich Skald zu sprechen und sich eng an ulfische Traditionen zu halten. Unter der Führung Kodrans setzte die Wache Leidange, ihre nicht-ulfischen Verbündeten, kaum ein und vertraute ihnen nie vollständig. Kol sieht hingegen die Vorteile taldanischer Fähigkeiten und Gepflogenheiten. Er besteht darauf, dass die Ulfenwachen fließend Taldanisch sprechen und sich mit den grundlegenden Manieren am Hof auskennen. Kol setzt außerdem darauf, die richtigen Personen in unterstützenden Rollen einzusetzen, egal ob es sich bei ihnen um Ulfen, Leidange oder angeheuerte Außenseiter handelt. Traditionalisten in der Ulfenwache, die von engen Freunden von Kols Vater dominiert werden, befürchten, dass Kols Führungsstil dazu führen könnte, dass ausländische Spione die Wache kompromittieren.

Die Ulfenwache bestraft unehrenhaftes Verhalten ihrer Mitglieder, wozu zum Beispiel Pflichtvergessenheit oder Trunkenheit im Dienst zählt, mit Schlägen. In extremen Fällen hat die Wache schon Mitglieder mit einem Ritual ausgestoßen, das jenem ähnelt, mit dem eine Ulfensippe Angehörige zeremoniell ins Exil schickt. Ausgestoßene Ulfenwachen werden nach dieser Zeremonie meistens bis zur Bewusstlosigkeit verprügelt und auf ein Schiff gebracht, dass nordwärts fährt. Sie erwachen dann beschämt und verstoßen Hunderte von Meilen von Taldor entfernt.

HAUPTQUARTIER

Obwohl der Ulfenwache Privaträume im kaiserlichen Palast sowie – auf Reisen – Quartiere ähnlich denen des kaiserlichen Gefolges zur Verfügung stehen, befindet sich ihr Heimathafen in der Schenke Zum Versoffenen Skalden. Der stabile Holzbau steht nur zwei Blöcke vom kaiserlichen Palast entfernt und erinnert an ein ulfisches Langhaus. Die derzeitige Inhaberin des Versoffenen Skalden ist **Gunri Eidwahrerin** (RN ehrwürdige menschliche Kämpferin 6/Ulfengardistin 4; *Pathfinder Almanach der Kampfkünste*). Sie diente Großfürst Stavian II. bis zu dessen Tod und wendete dann ihren Lohn auf, um die Schenke zu kaufen und zu renovieren. Die unauslöschliche Gunri ist inzwischen 90 Jahre alt und verträgt immer noch eine Menge Alkohol. Sie genießt es, den jüngeren Mitgliedern der Organisation mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Nur aktuelle und ehemalige Ulfenwachen sowie ihre guten Freunde dürfen den Versoffenen Skalden betreten. Leidangen ist der Eintritt nur gestattet, wenn sie formell im Auftrag der Wache unterwegs sind. Sie werden darüber hinaus für gewöhnlich nicht bedient und man redet nicht mit ihnen. Die Schenke hat keine speziellen Schlafkammern, aber Gunri bewahrt dort immer Felle auf, sollten Gäste eine Ecke des Schankraums für die Nacht beanspruchen wollen. Im Versoffenen Skalden ist fast rund um die Uhr etwas los, man schenkt dort die besten ulfischen Getränke und reicht auf ulfische Weise vorbereitetes und gewürztes Fleisch zum Verzehr. Außerdem finden regelmäßig Wettbewerbe im Angeben und der Körperkraft statt.

Mitglieder der Ulfenwache versammeln sich auch in den Häusern und auf den Anwesen anderer Ulfen in Oppara, von denen viele nach Taldor reisten, um der Wache beizutreten, aber die Voraussetzungen nicht erfüllten. Einige dieser Nordleute blieben, verführt vom Überfluss und dem einfachen Leben in der Stadt, und gewannen auf andere Weisen Ansehen und Reichtum. Manche nennen sogar Villen ihr Eigen, die jenen von Handelsfürsten und des niederen Adels in nichts nachstehen. Diese wohlhabenden Ulfen erkennen die Ulfenwachen als leuchtende Beispiele der Ehre und Stärke an (sowie als reich, sobald ihre Dienstzeit endet); sie öffnen daher ihre Türen für jene Wachen, welche es vorziehen, sich abseits der bedrückenden Pracht des kaiserlichen Palasts oder des Lärms im Versoffenen Skalden zu entspannen.

AKTIVITÄTEN

Zwar dienen die Mitglieder der Ulfenwache hauptsächlich und am sichtbarsten als die Leibwachen des Großfürsten, aber sie gehen auch dorthin, wohin der Kaiser sie befiehlt. Diese Operationen können sie weit von den güldenen Hallen Opparas wegführen. Die folgenden Beispiele zeigen die Breite der Aktivitäten der Ulfenwache innerhalb und außerhalb von Taldor. Die jeweilige Region, in der die Aktivität stattfindet, wird in Klammern angeführt.

Guter Zuchtbestand (Finismur): Das Gestüt Dortott im östlichen Finismus ist dafür bekannt, dass hier einige der besten Pferde des Landes gezüchtet werden. Die Taldor-Warmblüter, die dort aufgezogen werden, kamen aus dem persönlichen Bestand des Großfürsten Beldam I. Sie wurden dem Gestüt vor Generationen anstatt von finanzieller Unterstützung für die Verteidigung Finismurs überlassen. Zu dieser Zeit schien diese Abmachung eine annehmbare Methode zu sein, gute Beziehungen zu Finismur zu pflegen und gleichzeitig das Staatssäckel geschlossen zu halten. Stavian III. sind Gerüchte zu Ohren kommen, dass das Gestüt Dortott die Taldor-Warmblüter verbessert hat und möchte nun mehrere Zuchtpferde zurückhaben. Anstatt für sie zu bezahlen, hat er mehrere Ulfenwachen ausgesandt, um seinem Wunsch Nachdruck zu verleihen – wenn nötig durch Einschüchterung. Dieser Auftrag steuert auf eine Konfrontation zwischen den beiden entschlossenen Parteien zu, denn die Züchter erachten die sorgsam gezüchteten Pferde rechtmäßig als die ihren und die Ulfenwache ist nicht gewillt, ein Nein zu akzeptieren. Da beide Seiten sich ehrenhaft verhalten, sind die Chancen niedrig, dass sie auf Tricks oder Diebstahl zurückgreifen, aber vorsichtige und kluge Verhandlungen könnten eine Situation entschärfen, die sonst in Blutvergießen enden dürfte.

Der Klingenbrecher (Maheto): Die Stadt Maheto wird von der Regierung Taldors stets aufmerksam im Auge behalten, da sie die Hauptquelle von Waffen für das taldanische Militär ist. Vertreter mehrerer Organisationen innerhalb der kaiserlichen Bürokratie überprüfen dauerhaft die Qualität der Erzeugnisse und überwachen alle Waffenlieferungen an jegliche Kunden, die nicht mit der Krone in Verbindung stehen. Die Ulfenwache ist die sichtbarste und neueste dieser Prüfinstitutionen. Als ein junges und starrsinniges Mitglied der Organisation namens **Thrasvald Eisenhand** (N menschlicher Barbar 4/Kämpfer 4) öffentlich mit der überlegenden Qualität von Ulfenwaffen prahlte, war Großfürst Stavian zu gleichen Teilen amüsiert und aufgebracht. Anstatt den Angeber zu entlassen, schickte er ihn als „Waffenprüfer" der Ulfenwache nach Maheto. Jede Schmiede, die eine Waffe herstellt, die der überaus kräftige Thrasvald nicht mit drei Schlägen zerbrechen kann, wird sich die Abbitte des Recken sowie einen Einjahresvertrag für die Belieferung der Ulfenwache verdienen. Da keine Ulfenwache in Maheto geschmiedete Waffen anstatt der eigenen benutzen will, unterstützen sie insgeheim alle Thrasvald in seinen öffentlichen und vermehrt gut besuchten Vorstellungen des Zerschmetterns von Waffen.

Piraten vor Kintargo (Cheliax): Ulfische Seeräuber segeln auf der Suche nach Beute weit die Küste hinab; ihre Langschiffe kennt man sogar weit im Süden in Cheliax. Eine Mannschaft der Ulfenwache gibt sich als gewöhnliche Piraten aus den Ländern der Lindwurmkönige aus und konzentriert ihre Aktivitäten auf das Gebiet vor der Hafenstadt Kintargo. Sie überdecken so die Bemühungen einer Gesandtschaft von Diplomaten, welche der Großfürst in die Stadt geschickt hat, um über eine Rebellion gegen Haus Thrune zu verhandeln. Während chelische Kriegsschiffe alle taldanischen Gefährte genau im Auge behalten, die an ihren Küsten vorbeifahren, sind sie weniger geneigt, auf ulfischen Langschiffen nach Spionen zu suchen. Die Abteilung der Ulfenwache hat sich zur Verstärkung ihrer Tarnung dazu entschieden, sporadisch entlang der Höllenküste auf Raubzüge zu gehen, auch wenn der Großfürst dies offiziell nicht abgesegnet hat.

Eine Verbindung nach Hause (Absalom): In der Stadt am Nabel der Welt leben Gesandte aus fast allen Ländern Avistans. Die Länder der Lindwurmkönige bilden da keine Ausnahme. Die Emissäre aus dem Norden tauschen oft Informationen mit den Ulfenwachen in Op-

para aus. Dies findet meistens über Mittelspersonen statt oder wenn die Pflichten von Ulfenwachen sie nach Absalom führen. Diese sollen sich zwar ausschließlich auf ihre Pflichten konzentrieren und dabei Kontakt mit ihrem Land unterlassen, aber jedes Mitglied legt Wert auf Neuigkeiten aus der Heimat. Das trifft insbesondere dann zu, wenn es um ihre Verwandten geht oder den Status von Fehden zwischen Sippen. Absalom ist außerdem für gewöhnlich der letzte Aufenthaltsort von aus dem Dienst scheidenden Ulfenwachen in der Inneren See, denn die Gesandten arrangieren die Reise der Veteranen im Austausch für einen Teil ihrer Entlohnung.

Verschwundene Riesentöter (Nebelgipfel): Obwohl die Mitglieder der Ulfenwache nie aufhören, dem Großfürsten zu dienen, fühlen sich einige von ihnen nach Monaten des Nichtstuns am kaiserlichen Hof rastlos. Damit die Barbaren ihre Langeweile abstreifen können und gleichzeitig für Sicherheit an Taldors Nordgrenze sorgen, schickt sie die Ulfenwache gelegentlich zur Riesenjagd in die Nebelgipfel. In diesem rauen Gebirge stellen Frostriesen eine ständige Bedrohung dar und die taldanischen Siedlungen dort leiden während der harschen Winter in der Region unter deren Raubzügen. Viele Ulfenbarbaren sind sehr gut darin geübt, Frostriesen zu jagen und zu bekämpfen. Daher eignet sich ein in den Nebelgipfeln verbrachter Winter gut dazu, dass sie diese Fähigkeiten in die Dienste Taldors stellen. Diese Expeditionen können nominell nur vom Großfürsten genehmigt werden, aber nur wenige Kaiser haben sie bisher untersagt, solange der Großteil der Ulfenwache an ihrer Seite blieb. Die als letzte aufgebrochene Gruppe aus vier Barbaren, angeführt von **Graudil Erdbebner** (CN menschlicher Skalde 8/Ulfengardist 2; *Pathfinder Almanach der Kampfkünste*) ist noch nicht zurückgekehrt. Erkenntniszauber sind uneindeutig geblieben und Kol Kodranson weiß nur, dass seine Kameraden noch leben. Er sucht nun nach Leuten, die das Schicksal der Ulfenwachen erforschen, ehe der Großfürst Exkursionen dieser Art endgültig verbietet, weil sie viel zu gefährlich seien. Graudil war ein enger Freund von Kols Vater Kodran und Kol befürchtet nun, dass ein Verrat im Gange sei.

Die Langschiffe von Zimar (Zimar): Als Teil eines unsicheren Friedens zwischen Taldor und Qadira sind beide Länder übereingekommen, keine militärischen Schiffe den Fluss Jalrune befahren zu lassen. Damit sie die strategische Überlegenheit nicht aufgeben muss, unterstützt die taldanische Regierung insgeheim eine Flotte aus „unabhängigen“ Freibeutern auf dem Fluss, die man die Korsaren von Zimar nennt. Die Korsaren überfallen theoretisch alle Schiffe auf dem Jalrune, aber jene unter taldanischer Flagge gehören seltener zu ihren Zielen und werden auch nicht so stark ausgenommen wie andere Flussschiffe. Nach Anweisung des Großfürsten sind auch zwei Langschiffe der Ulfenwache Teil der Korsaren: die Reißzahn und die Sturmdrache. Neben gewöhnlichen Räubereien bringen die Ulfen auch Korsarenschiffe auf, deren Überfälle auf taldanische Schiffe zu heftig geworden sind. Die Tarnung der Langschiffe täuscht nicht viele Leute und am wenigsten die Qadiri, denn die nächstgelegene Präsenz von Ulfen innerhalb von 300 Kilometern befindet sich an Stavians Hof. Doch die Piraten sind zu schlau, um sich schnappen zu lassen, und Stavian kann so die Einmischung der Ulfenwache glaubhaft abstreiten. Daher sind die Qadiri verzweifelt auf der Suche nach unabhängigen Agenten, welche die Zugehörigkeit der Langschiffe zur Wache aufdecken können.



GUNRI EIDWAHRERIN

„Ich wusste nicht wohin Andra und Gamel verschwunden waren. Sie hätten bis Mitternacht Wache halten und mich dann für meine Schicht wecken sollen. Mitternacht war seit zwei Stunden vorbei als ich von alleine aufwachte, und keiner der beiden war weit und breit zu sehen. Ich nahm an, beide haben sich in ein stilles Eckchen verkrochen, und war froh, dass es nicht der Anführer der Karawane war, der ihre Abwesenheit zuerst bemerkte – das hätte nur jede Menge Ärger für uns alle bedeutet. Ich ging alleine los, um sie zu finden, doch es war wolkig und gab zu wenig Mondlicht. Ich sah etwas, wie ein blaues Leuchten, aus einem Dickicht und hörte kurz darauf einen Schmerzensschrei. Ich war mir nicht ganz sicher, ob das Geräusch von Andra oder Gamel kam, doch es klang, als könnte es einer von beiden gewesen sein. Irgendetwas bewegte sich vor das Leuchten, etwas, was größer war als ein Pferd, mit einem glänzenden schwarzen Panzer. Was auch immer es war, es stieß denselben Schrei aus und ich wusste sicher, dass es nicht der Schrei eines verletzten Wesens war, und ganz sicher nicht der meiner Freunde!“

— Helgin Breithand, Karawanenwache

BESTIARIUM

Revolution lag in der Luft. Es war die erste Woche des neuen Jahres und es schien der richtige Zeitpunkt für neue Anfänge. Osman und seine Leute wollten das alte Regime aufrütteln, die realitätsfremden Aristokraten von ihren hohen Rössern reißen und den Unterdrückten die Freiheit bringen. Er brauchte jemanden, der die Tore des Parlamentsgeländes öffnen konnte, und es gab nur wenige Leute, die sich durch die engen Fenster ins Torhaus quetschen konnten. Also ging ich – im Namen der Revolution! – und öffnete die Tore für die Freiheit und den Neubeginn. Es waren nicht nur Osmans Leute die hereinstürmten, es war die halbe Stadt. Jeder Hafenarbeiter, Straßenkehrer und jeder seit langem unterdrückte Arbeiter strömte durch die Tore. Die Parlamentswachen hatten keine Chance. Die Menge hätte vielleicht alle Parlamentsgebäude zerstört, wäre nicht plötzlich diese riesige Kreatur aufgetaucht. Sie strahlte unmittelbar Ordnung und Stabilität aus und löschte die Feuer der Revolution wie ein Eimer eiskaltes Wasser. Und das geschah noch bevor sie ihren Hammer hob.

— Teil des Berichtes von Diantha Manett, halblingische Einbrecherin

GEFÄHRLICHE STADT

Zimar befindet sich zurzeit unter taldanischer Kontrolle. Doch befindet sich die Stadt über einem weitläufigen Netz aus unterirdischen Kammern und Wegen, welche Mördern, Monstern und Spionen Zugang zur Stadt gewähren. Während ihrer Zeit in Zimar haben die SC Gelegenheit vielen in den Schatten lauernden Feinden zu begegnen.

Diese und die folgenden Tabellen an Zufallsbegegnungen enthalten Möglichkeiten für Begegnungen, welche nicht im Kernteil des Abenteuers enthalten sind. Einmal pro Stunde, die die SC herumreisen besteht eine Chance von 30%, dass die SC eine Zufallsbegegnung erleben. In Zimar und im zentralen Taldor erhöht sich diese Wahrscheinlichkeit nachts auf 40%. Wenn sich eine Zufallsbegegnung ereignet, würfle W% und suche aus der passenden Tabelle das entsprechende Ereignis heraus. In Zimar und im zentralen Taldor sollten die PC nicht mehr als zwei Begegnungen pro 24 Stunden haben, in Axis nicht mehr als drei Begegnungen pro 24 Stunden.

Sollte dir eine ausgewürfelte Zufallsbegegnung zu einfach oder zu schwierig für die SC erscheinen, so würfle erneut oder wähle eine andere Begegnung aus.

Falsch informierte Meuchelmörder (HG 11): Eine Getarnte Meuchlerin (*WKO*, S. 25) und zwei Giftmischer (*WKO*, S. 23) geben sich als Adlige mit ihren zwei Dienern aus. Die drei sind Meuchelmörder aus Oppara, welche auf der Suche nach ihrem Ziel nach Zimar gekommen sind. Doch sind ihre Informationen unvollständig und sind sie nicht ganz sicher, wie sie mit ihrem Auftrag fortfahren sollen. Sie nehmen irrtümlich an, dass die SC entweder für ihr Ziel (einen Halb-orkischen Bankier namens „Pakk“ oder „Pokk“?) arbeiten, oder wissen, wo dieses sich aufhält. Sie versuchen, die gesuchten Informationen von den SC zu erhalten - falls nötig mit Gewalt -, und glauben den PC nicht, wenn diese darauf beharren, dass sie keine Ahnung haben, wen sie meinen.

Feurige Agitatoren (HG 12): Ein Dilettant (*NKO*, S. 171) und zwei Straßenkünstler (*NKO*, S. 31) versuchen, mit hasserfülltem Graffitti auf Zimars öffentlichen Plätzen und Straßen qadirafeindliche Stimmung zu erzeugen. Die SC treffen auf sie, während sie gerade rassistische Karikaturen auf ein historisches qadirisches Gebäude schmieren. Wenn die SC einschreiten, werden die Aufrührer gewalttätig und wollen an den SC „ein Exempel statuieren“.

Hinterhalt (HG 10): Von einem Versteck in der Unterstadt aus schleichen sich ein Maskierter Mörder (*MKO*, S. 85) und seine zwei treuen Ghul-Schleicher (*MKO*, S. 82) in die belebteren Gegenden Zimars, um die Lebenden zu entführen und zu fressen. Der Maskierte Mörder gibt sich als ahnungsloser reisender Adliger aus, der sich nach Einbruch der Dunkelheit in der Stadt verlaufen hat. Er bietet 10 GM an, um Hilfe zu erhalten, seine Schritte zurückzuverfolgen und seinen Weg wiederzufinden. Der verworrene Weg führt an einer entlegenen Ecke vorbei, wo die Ghul-Schleicher lauern. Die SC könnten zum nächsten Ziel der Ghule werden oder sie könnten Zeuge einer Entführung werden und die Ghule bis zu ihrem Versteck zurückverfolgen.

Straßenkünstler (HG 12): Die SC treffen auf eine Gruppe von Straßenkünstlern, welche vor einer kleinen Menge Zuschauer auftreten. Die Künstler haben vor kurzem ihr Leben in einem Zirkus hinter sich gelassen und sich der Kriminalität zugewandt. Ein Bühnenzauberer (*NKO*, S. 149) und ein Muskelmann (*WKO*, S. 142) ziehen die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf sich, während sechs Akrobaten (*WKO*, S. 144) durch die Menge turnen und Taschendiebstahl begehen. Der Bühnenzauberer und der Muskelmann erkennen die SC als aufmerksame Gegner, die ihnen möglicherweise Ärger machen könnten, und verwickeln sie in den Auftritt, indem sie sie einladen ihre magischen Künste oder Stärke zur Schau zu stellen. Sie versuchen dabei die ganze Zeit die Aufmerksamkeit der SC auf sich zu ziehen, während die Taschendiebe ihr Werk fortführen. Sollten die SC dem Tun auf die Schliche kommen, werden die Straßenkünstler wütend und greifen an.

Verzweifeltes Rattenvolk (HG 11): Eine große Sippe des Rattenvolkes wurde aus ihrem heimatlichen Bau unter der Stadt vertrieben und muss umziehen. Die SC erblicken einen Rattenvolk-Expeditionsleiter (*MKO*, S. 180), einen Rattenvolk-Chemiker (*MKO*, S. 182) und vier Rattenvolk-Problemlöser (*MKO*, S. 178) auf der Suche nach einem neuen Bau. Das Rattenvolk will sicherstellen, dass sie nicht entdeckt werden, und wollen zu Beginn die SC als mögliche Zeugen eliminieren. Das Rattenvolk ist nicht böse und, wenn die SC versuchen zu verhandeln, geben sie ihre Angriffe auf, bestehen jedoch darauf, dass die SC den Umzug des Rattenvolkes als Geheimnis behandeln und für sich behalten.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN ZIMAR

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–4	2 Dachgärten	9	*ALM Taldor*
5–9	1W3 Bewohner von Leng	10	*MHB II*, S. 38
10–13	1 Hyaleth	10	Siehe Seite 242
14–17	1W3 Oger-Magi	10	*MHB*, S. 202
18–23	1 Pyrogeist	10	Siehe Seite 246
24–28	Hinterhalt	10	Siehe oben
29–33	Verzweifeltes Rattenvolk	11	Siehe oben
34–38	1 Harionago	11	*MHB IV*, S. 121
39–43	1W3+1 Lamia-Matriarchinnen	11	*MHB II*, S. 156
44–48	Falsch informierte Meuchelmörder	11	Siehe oben
49–53	1W6 Xenopteriden	11	*MHB IV*, S. 281
54–59	1W4 Düsternagas	11	*MHB*, S. 194
60–65	2W3 Baetriovs	12	*ALM Taldor*
66–70	Feurige Agitatoren	12	Siehe oben
71–75	1 Sayona	12	*MHB IV*, S. 215
76–81	Straßenkünstler	12	Siehe oben
82–85	1W4+1 Nachtalps	13	*MHB VI*, S. 171
86–90	Teufelsgebundener Hexenmeister	13	*MHB IV*, S. 252
91–95	1 Morrigna	13	*MHB IV*, S. 227
96–100	1 Zalyakavat	13	Siehe Seite 248

ABENTEUER IN DEN ÄUSSEREN EBENEN

Merkani-Chaoshändler (HG 13): Die SC treffen auf 4 Merkani (*MHB II*, S. 168), berüchtigte extraplanare Händler mit drei Tanzenden Derwischen (*NKO*, S. 169) als angeheuerte Leibwächter. Die Merkani finden es in Axis äußerst schwierig, Käufer für einige ihrer Waren zu finden, da diese deutlich von Chaos verseucht sind – eine Tatsache, die die Merkani erst kürzlich bemerkt haben. Die Merkani bieten den SC die folgenden Gegenstände als „einzigartige Apparate" oder „Kuriositäten aus den Ebenen" an. Sie verbergen die chaotischen Eigenschaften der Gegenstände nicht, gehen deswegen aber auch nicht im Preis herunter. Zauber wie *Chaotisches entdecken* zeigen eine durchschnittliche chaotische Ausstrahlung bei jedem der Gegenstände.

Agathionengewand (25.100 GM): Jedes Kleidungsstück, welches mit Hilfe dieser *celestischen Rüstung der Unscheinbarkeit* erschaffen wird, ist von tierischen Formen inspiriert: eine Kapuze könnte einem Vogelkopf ähneln, ein Oberteil aus flauschigem Fell bestehen und so weiter. Obwohl der Träger Kontrolle darüber hat, welche Art Kleidung erschaffen wird, kontrolliert er diese tierischen Aspekte nicht.

Halskette der Umgekehrten Energien (8.100 GM): Dieser Gegenstand funktioniert wie eine *Feuerballhalskette Typ VI*, außer dass jedes Mal, wenn eine der Sphären explodiert, eine Chance von 50% besteht, dass sie Kälteschaden statt Feuerschaden verursacht. Triff die Entscheidung für jede Sphäre, wenn sie explodiert, es gibt keine Möglichkeit, die Schadensart im Voraus zu bestimmen.

Klinge des Ebenenreisenden (8.315 GM): Dieser *Krummsäbel +1* ist mit einem Symbol verziert, welches einem Heiligen Symbol von Irori ähnelt, doch ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) enthüllt, dass das Symbol nicht ganz korrekt ist; als wäre es von jemandem geschaffen worden, der das Symbol nur von Beschreibungen her kannte. Wenn der Krummsäbel benutzt wird, um einen chaotischen Externaren zu töten, erhält es für die nächsten drei Tage die besondere Waffeneigenschaft *Verderben* (Rechtschaffene Externare). Wird die Waffe benutzt, um einen rechtschaffenen Externaren zu töten, so erhält sie für die nächsten drei Tage die besondere Waffeneigenschaft *Verderben* (Chaotische Externare). Der Krummsäbel kann nicht beide *Verderben* Eigenschaften auf einmal besitzen, nur die zuletzt hinzugewonnene Eigenschaft gilt.

Protzige Aegis (8.500 GM): Dieser *Energieschildring* erzeugt eine schildgroße *Energiewand*. Die Funktion ist ganz gewöhnlich, doch sieht die *Energiewand* aus wie ein protziges Gemälde des Trägers, inklusive vergoldetem Rahmen. Jedes Mal, wenn der Ring aktiviert wird, entsteht zufällig ein unterschiedliches Gemälde. Beispielweise kann es den Träger mit pompöser Perücke zeigen, mal mit Brille und einem riesigen Buch, mal hoch zu Ross.

Steinbruders Dietrich (1.800 GM): Diese versiegelte Steinbox hat eine Seitenlänge von 0,25 m im Quadrat und ist hauptsächlich hohl, sie wiegt nur etwa 5 Pfund. Ein ungleichmäßig geformter Stein in der Box klappert dumpf sobald sie geschüttelt wird. Wenn die Box kräftig in Richtung eines verschlossenen Gegenstandes oder Portals geschüttelt wird, so öffnet sich das Schloss. *Steinbruders Dietrich* funktioniert wie eine *Öffnungsglocke* mit 6 verbleibenden Anwendungen. Er kann keine Türen, Deckel oder Schlösser öffnen, die hauptsächlich aus Stein bestehen.

Umhang der Stille (24.000 GM): Wenn der Träger dieses *Schwachen Täuschungsumhangs* irgendein Wort laut ausspricht, so werden die magischen Eigenschaften des Kleidungsstückes für 1 Minute unterdrückt.

Tratschbolzen (14 Stück; 267 GM pro Stück): Kreaturen, die von diesen *Kreischenden Bolzen* erschüttert werden, hören die Bolzen nicht kreischen, sondern wie sie laut die peinlichsten Geheimnisse der Kreatur laut herausposaunen.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN AXIS

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–8	2 Merkani-Chaoshändler	13	*MHB II*, S. 168
9–13	1 Mechanischer Mörder	13	*MHB VI*, S. 158
14–17	1 Kolyarut und 1 Zelekhut	13	*MHB II*, S. 264 und 269
18–21	1 Gleißende Essenz	13	Siehe Seite 238
22–25	2W6 Theletoi	13	*MHB II*, S. 22
26–30	1W3 Impariuten	10	Siehe Seite 254
31–35	1W3 Akhana	14	*MHB II*, S. 17
36–39	1 Anku	14	*MHB IV*, S. 15
40–47	2W6 Axiomiten	14	*MHB II*, S. 32
48–52	2W6 Bewohner von Leng	14	*MHB II*, S. 38
53–57	2 Mechanische Golems	14	*MHB II*, S. 120
58–63	1W3 Kolyaruten	14	*MHB II*, S. 264
64–67	1 Mezlan	14	*MHB VI*, S. 162
68–73	1 Axis-Wache	15	Siehe Seite 226
74–77	1 Mechanischer Engel	15	*MHB VI*, S. 156
78–82	1 Goldgolem	15	*MHB VI*, S. 108
83–86	2W6 Upasundas	15	*MHB III*, S. 24
87–91	1 Erwachsener Ediktdrache	16	Siehe Seite 236
92–96	1 Bythos	16	*MHB II*, S. 18
97–100	1 Hornteufel	16	*MHB*, S. 255

CHAOS AUSSER KONTROLLE

Im Kapitel „Der Löwenthron“ durchqueren die NSC das zentrale Taldor, um sich dem Kreis der Makellosen entgegenzustellen, und anschließend kehren sie nach Oppara zurück. Normalerweise ist Zentral-Taldor eine recht sichere Gegend, doch zurzeit sind viele mächtige Kreaturen und Agenten in der Gegend unterwegs, welche das Chaos ausnutzen, welches durch den Krieg um die Krone entstanden ist. Dies macht die Reise weit gefährlicher, als sie normalerweise wäre. Insgesamt kann man sagen, dass Begegnungen mit Humanoiden in der Nähe von Oppara und im Westen Taldors wahrscheinlicher sind, während Monster sich eher in der unbewohnten Gegend um die Festung des Kreises der Makellosen in Porthmos herumtreiben. Wenn die SC die lange Reise durch Zauber wie *Teleportieren* oder *Schattenreise* verkürzen, könnten sich zu Beginn und am Ende der Reise immer noch Zufallsbegegnungen ereignen.

Agenten der Makellosen (HG 19): Obwohl der Anführer des Kreises der Makellosen sich in deren Festung befindet, agieren andere Mitglieder des Kultes doch überall in Taldor, um ihre Feinde zu vernichten. Unter ihnen befinden sich ein Grimmer Schnitter (*NKO*, S. 230) und ein Meisternekromant (*NKO*, S. 129), begleitet von vier treuen Kultschlägern (*WKO*, S. 71). Diese Gruppe greift die SC an, um ihre Reise zu den Finsteren Hallen zu verhindern, oder, um sie dafür zu bestrafen, dass sie die Festung der Kultanhänger angegriffen haben.

Auftrag des Monarchen (HG 19): Ein Monarch der Wilden Jagd (*MHB VI*, S. 278) namens König Schaufelgeweih sucht den abtrünnigen Späher der Wilden Jagd namens Graf Guhm (siehe Seite 127). König Schaufelgeweih verlangt die Treue und Hilfe der SC; wenn die SC sich nicht angemessen ehrerbietig zeigen, bläst er sein Horn und zaubert ein Gefolge aus Feenwesen herbei, die der Wilden Jagd angehören, um sie für ihre Respektlosigkeit zu bestrafen. Wenn die SC Graf Guhm bereits besiegt haben oder höflich zustimmen, dies im Auftrag des Monarchen zu tun, belohnt er sie mit seiner *Glefe +3*.

Mutige Bestie (HG 16): Zwei Brutale Kriegsherren (*NKO*, S. 88), die einem mächtigen Orkanführer am Weltenende dienen, sind vor kurzem eine Allianz mit einer löwenartigen Kreatur, einem Grisantischen Löwen (Siehe Seite 240), eingegangen. Die Kriegsherren haben der Kreatur Blut und Beute versprochen im Austausch gegen Hilfe bei Angriffen auf schlecht verteidigte Gemeinden in Zentral-Taldor. Der Löwe arbeitet zurzeit mit den Kriegsherren zusammen, doch sehnt er sich eigentlich nach größeren Herausforderungen als Überfälle auf Dörfer und das Abschlachten von Vieh ihm bieten. Die Kriegsherren versuchen zunächst, außer Sichtweite der SC zu bleiben, während sie abwägen, ob ein Angriff das Risiko wert ist, doch der Grisantische Löwe hat anderes im Sinn. Der Löwe stürmt wild brüllend auf die SC zu und veranlasst die vorsichtigeren Kriegsherren, den Kampf aufzunehmen.

Rache der Vertriebenen (HG 18): Krellia, eine halb-orkische Flammenzorn Druidin (*NKO*, S. 60), wurde aufgrund der Schande ihres Erbes von ihrer Familie vertrieben und wuchs im tiefsten Verdurawald auf. Jetzt, wo überall Chaos herrscht, ist Krellia hervorgekommen, um zu helfen, die Nation in Brand zu setzen. Sie hat erfahren, dass die SC darum bemüht sind, Taldors Überleben zu unterstützen, und hat beschlossen, sich ihnen mit einem Gefolge aus Modernden Schlurfern entgegen zu stellen, die sie mittels des gleichnamigen Zaubers erschaffen hat. Krellia ist verletzt und wütend, aber nicht böse. Sollten die SC den Grund ihres Zorns herausfinden und ihr glaubhaft versichern, dass ihnen daran gelegen ist, die Dinge in Taldor zum Besseren zu wenden, statt dieselben Leute an der Macht zu belassen, so könnten sie die wütende Vertriebene überzeugen nicht anzugreifen.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN ZENTRAL-TALDOR

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1-3	1 Newen	15	*MHB V*, S. 168
4-7	1 Dornenthron	16	Siehe Seite 232
8-11	1 Corbayrant	16	Siehe Seite 230
12-15	1 Gehäuteter	16	*MHB III*, S. 102
16-20	Mutige Bestie	16	Siehe oben
21-26	1W6 Mechanischer Mörder	17	*MHB VI*, S. 158
27-31	1 Lilitu	17	*MHB VI*, S. 42
32-36	1 Schinigami	17	*MHB III*, S. 224
37-42	1 Durchbohrte Seele	17	Siehe Seite 234
43-48	1 Ximtal	17	*MHB VI*, S. 234
49-53	1 Qolok und 1W4 Zohanile	17	*MHB V*, S. 207 u. *MHB VI*, S. 236
54-59	1 Waldplage	18	*MHB VI*, S. 186
60-65	1W3 Mindere Schnitter	18	*MHB V*, S. 218
66-70	2 Nachtschreiter	18	*MHB II*, S. 177
71-75	Rache der Vertriebenen	18	Siehe oben
76-80	1 Phylacator	18	Siehe Seite 244
81-86	1 Unheilsprophet	19	*NKO*, S. 43
87-91	Agenten der Makellosen	19	Siehe oben
92-96	Auftrag des Monarchen	19	Siehe oben
97-100	2 Olethroi	19	*MHB VI*, S. 242

AXIS-WACHE

Diese Imposante Kreatur steht auf drei Beinen. Ihr Körper sieht aus wie drei miteinander verschmolzene Torsi. Diese tragen einen einzelnen Kopf mit drei Gesichtern, welche alle einen leeren, gelassenen Ausdruck zeigen.

AXIS-WACHE **HG 15**

EP 51.200

RN Großer Externar (Extraplanar, Rechtschaffen)

INI +7; **Sinne** Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 27 m, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +41

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 27 (+3 GE, –1 Größe, +12 Natürlich, +6 Rüstung)

TP 210 (20W10+100); Regeneration 5 (Chaotisches und Magie)

REF +11, **WIL** +18, **ZÄH** +17

Immunitäten Elektrizität, Geistesbeeinflussende Effekte, Krankheit; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10; **SR** 10/Chaotisch; **ZR** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m (9 m in Rüstung)

Nahkampf *Zweihändige Keule der Gnade* +1; +26/+21/+16/+11 (2W8+10), Tentakel +20 (1W6+3 plus Ergreifen), Hieb +20 (2W6+3 plus Geladener Angriff) oder *Glefe des Grundsatzes +1;* +26 (2W8+10/×3), *Zweihändige Keule der Gnade +1;* +26 (2W8+10), Tentakel +25 (1W6+3 plus Ergreifen), Hieb +25 (2W6+3 plus Geladener Angriff)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m (4,50 m mit Glefe und Tentakel)

Besondere Angriffe Aufmerksame Gesichter, Dreigliedriger Angriff, Geladener Angriff

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +23)

Immer — *Wahrer Blick*

Beliebig oft — *Chaotisches entdecken, Überlandflug*

3/Tag — *Chaotisches bannen* (SG 18), *Dimensionsanker*, *Dimensionstür*, *Gedanken wahrnehmen* (SG 15), *Monster festhalten* (SG 18), *Verständigung, Zorn der Ordnung* (SG 17)

1/Tag — *Diktum* (SG 20), *Massen-Monster festhalten* (SG 22), *Verzauberung brechen*

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 16, **KO** 21, **IN** 14, **WE** 18, **CH** 17

GAB +20; **KMB** +27 (Entwaffnen und Zu-Fall-bringen +29, Ringkampf +31); **KMV** 40 (42 gegen Entwaffnen und Zu-Fall-bringen)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Doppelschlag, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Rundumschlag, Verbesserte Initiative, Verbessertes Entwaffnen, Verbessertes Zu-Fall-bringen

Fertigkeiten Akrobatik +23, Diplomatie +26, Einschüchtern +26, Motiv erkennen +31, Wahrnehmung +41, Wissen (Die Ebenen) +25, Wissen (Lokales) +25, Zauberkunde +22; **Volksmodifikatoren** Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache; Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften Verhören

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Stadt (Axis)

Organisation Einzelgänger, Patrouille (2–4), Trupp (5–8), Wachmannschaft (9–16), oder Akademie (21–40)

Schätze Doppelt (Große Brustplatte [Meisterarbeit], Große *Glefe des Grundsatzes +1*, Große *Zweihändige Keule der Gnade +1*, andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aufmerksame Gesichter (AF) Eine Axis-Wache kann in einer Runde drei zusätzliche Gelegenheitsangriffe ausführen (einen für jedes Gesicht), jedoch kann sie für jeden dieser Gelegenheitsangriffe nur einen Angriff ausführen.

Dreigliedriger Angriff (AF) Wenn eine Axis-Wache einen Vollen Angriff durchführt, so kann sie wählen, einen Vollen Angriff mit einer Waffe und sekundäre Angriffe mit seinem Tentakel und Hieb durchzuführen. Stattdessen kann sie auch einen einzelnen Angriff mit jeder Waffe, die sie führt, ausführen, einschließlich ihrer Tentakel- und Hiebangriffe, ohne für das gleichzeitige Führen mehrerer Waffen einen Malus auf ihre Angriffswürfe in Kauf nehmen zu müssen.

Geladener Angriff (ÜF) Als Schnelle Aktion kann eine Axis-Wache für eine Runde eine der folgenden besonderen Waffenfähigkeiten zu seinem Hiebangriff hinzufügen: *Aufflammen, Donner, Eis, Geisterhafte Berührung* oder *Grundsatz*. Es kann nie mehr als eine Fähigkeit zur selben Zeit hinzugefügt sein.

Verhören (ÜF) Wenn eine Axis-Wache eine Kreatur befragt, die hilflos oder im Haltegriff ist, kann sie die Kreatur zwingen seine Fragen wahrheitsgemäß zu beantworten. Die Kreatur kann dem Verhör mit einem erfolgreichen Willenswurf gegen SG 23 widerstehen. Misslingt der Kreatur der Rettungswurf, so ist es, als stünde sie unter dem Effekt von *Zone der Wahrheit*, nur muss die Kreatur Fragen beantworten solange sie dazu in der Lage ist und kann sich nicht weigern zu antworten oder ausweichende Antworten geben. Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf, so kann sie für 24 Stunden nicht von dieser Fähigkeit derselben Axis-Wache betroffen werden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Zwangseffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Die ewige Stadt Axis liegt im Zentrum des Multiversums. Sie hält das Gewebe der Wirklichkeit in einem Anschein von Ordnung, dank der fortwährenden Berechnungen des axiomitischen Gottgeistes. Doch selbst eine Stadt der Ordnung wie Axis, die stets Besuchern von anderen Ebenen offensteht, muss sich täglich um Aufrechterhaltung von Recht und Ordnung in den eigenen Reihen kümmern. Die Aufgabe der Axis-Wachen ist es Ruhestörungen zu verhindern und Nachforschungen anzustellen, wenn ein Verbrechen geschieht, sowie die Verantwortlichen vor Gericht zu bringen.

Jede Axis-Wache besitzt die selbe ungewöhnliche Gestalt. Ihr großer, haarloser Kopf besitzt drei Gesichter, die in gleichmäßigem Abstand voneinander ringsum angeordnet sind. Sie alle zeigen einen perfekt leeren und gelassenen Ausdruck. Diese Gesichter erscheinen vage humanoide, doch sind sie gänzlich glatt, ohne hervorstehende Braue, Nase oder Mund, als wären die Gesichter auf Leinwand gemalt worden. Der dreieckige Körper der Kreatur besitzt drei Schultern, jeweils mit einem Paar kräftiger Arme. Zwei der Armpaare sind humanoid, während das dritte aus der Reihe tanzt – hierbei handelt es sich um ein langes sich windendes Tentakel und eine mit Eisen umwundene Extremität, die in einer Art Keule endet. Unterhalb der Taille teilt sich der Körper der Kreatur in einen Dreifuß aus Beinen, jedes dieser Beine endet in einem langen Fuß.

Axis-Wachen greifen nur jene an, die für die Ordnung von Axis eine Bedrohung darstellen, sei es durch Verübung eines Verbrechens oder anderes ziviles Fehlverhalten. Sie fordern Gegner vor einem Kampf auf, sich zu ergeben, und ziehen es vor Gegner zu überwältigen statt sie zu töten. Sie haben den Auftrag Gefangene zu ihren Wachen zu bringen, so dass sie untersucht und befragt werden können, um den

Grund für ihre Störung der Ordnung festzustellen und ordentliche Berichte anzufertigen. Diese Berichte werden unmittelbar dem Gottgeist zur Verfügung gestellt, welcher die mathematisch beste Methode berechnet, um in Zukunft derartige Störungen zu vermeiden. Nachdem ein Übeltäter festgenommen und es berechnet wurde, wird er entweder frei gelassen oder an eines der Rehabilitationsgefängnisse der Stadt überstellt, unter Eskorte der Axis-Wachen. Obwohl dieser immer gleiche Vorgang für fast alle Kreaturen feststeht, zeigen Axis-Wachen gegenüber Proteanern keine Milde oder Gnade und greifen diese Verkörperungen des Chaos mit tödlichem Ernst an, sobald sie sie erblicken.

Axis-Wachen sind 3,60 m groß und wiegen 1.200 Pfund.

LEBENSWEISE

Axis-Wachen verhalten sich ruhig und unauffällig; es sei denn sie verfolgen einen Verbrecher oder untersuchen ein Verbrechen. Die Stadt ist so durch und durch von Ordnung geprägt, dass die meisten Besucher und sogar viele Einwohner, niemals einen Axis-Wache zu Gesicht bekommen oder auch nur von deren Existenz wissen. Ihre Seltenheit ist der Grund vieler Legenden über ihre Erschaffung und den Sinn ihrer Existenz. Unbekannt ist, ob Axis-Wachen von Axiomiten erschaffen werden, oder aus ihnen oder ob sie gar Geschöpfe sind, welche durch Axis selbst zu mathematisch perfekten Verkörperungen von Frieden und Ordnung geformt wurden. Axis-Wachen scheinen keine eigene Spezies zu sein, da sie sich weder fortpflanzen noch altern. Es wurde noch nie beobachtet, dass eine Axis-Wache isst, trinkt oder schläft, und manche spekulieren, dass die befestigten Wachen der Geschöpfe den Kreaturen als Ruhestätte dienen müssen. Die einzigen Wesen, außer den Axis-Wachen selbst, welchen der Zutritt zu diesen Wachen gestattet ist, sind Kriminelle und seltene axiomitische Spezialisten. Doch ist deren Zutritt auf Räume nahe dem gewölbten Eingang der Wache beschränkt. Niemand, außer vielleicht dem Gottgeist selbst, weiß genau wie viele Axis-Wachen es gibt. Dies verleiht der Theorie Glaubwürdigkeit, dass sie durch den Gottgeist oder die Stadt selbst je nach Bedarf erschaffen werden.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Unvermeidbare sind in Axis für die tägliche Aufrechterhaltung von Recht und Ordnung zuständig, doch dienten sie gleichzeitig als die ersten Stoßtrupps im Krieg zwischen Ordnung und Chaos, als die Äußeren Ebenen noch jung waren. Nachdem die Unvermeidbaren mittlerweile jedoch ihre Zuständigkeit darauf ausgedehnt haben Recht und Ordnung überall im Multiversum zu vertreten und das Chaos in all seinen Erscheinungsformen zu bekämpfen, haben Axis-Wachen viele der früheren Aufgaben der Unvermeidbaren in der Stadt übernommen.

Axis-Wachen wahren in Axis auf möglichst harmonische Weise den Frieden und sind niemals außerhalb der Stadt anzutreffen. Sie patrouillieren auch nicht durch die Straßen der ewigen Stadt, so wie es Wachen in anderen Städten tun, sondern werden direkt vom Gottgeist zu ihren Aufgaben geschickt. Der unerschütterliche Ausdruck einer Axis-Wache, irgendwo zwischen bizarr und komisch, ist für die meisten Wesen abstoßend und fremdartig. Nur wenige Kreaturen erwarten Mitgefühl oder Verständnis von den seltsam aussehenden Axis-Wachen, und es ist nicht unwahrscheinlich, dass der Gottgeist ihr Aussehen und Verhalten mit Absicht genau so berechnet hat.



CHITIKI

Achtzehn vielgliedrige Beine stützen den tiefschwarzen Körper dieses Gliederfüßlers. Die beiden vordersten Beine sind mit sichelartigen Klauen bestückt und aus dem Kopf der Kreatur ragen zwei Fühler mit leuchtend grünen Enden.

CHITIKI **HG 4**

EP 1.200

N Großes Ungeziefer

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

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 16 (+1 GE, –1 Größe, +7 Natürlich)

TP 32 (5W8+10)

REF +2, **WIL** +3, **ZÄH** +6

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

Nahkampf 2 Klauen +6 (1W6+4), Stich +6 (1W6+4 plus Lähmung)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Lähmung (1 Runde, SG 14), Schriller Schrei

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 13, **KO** 14, **IN** —, **WE** 15, **CH** 10

GAB +3; **KMB** +8; **KMV** 19 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Fertigkeiten Klettern +12, Wahrnehmung +2

Besondere Eigenschaften Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder warme Wälder oder Unterirdisch

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schriller Schrei (AF) Als Standard-Aktion kann ein Chitiki seine Fühler aneinander reiben, um einen schrillen Schrei auszustoßen. Jede Kreatur innerhalb von 15 m muss einen Willenswurf gegen SG 12 ablegen. Misslingt dieser, so erhält die Kreatur für 2W4 Runden den Zustand Panisch. Gleich, ob der Rettungswurf gelingt oder nicht, wird die Kreatur für 24 Stunden immun gegen den Schrillen Schrei des Chitiki. Dies ist ein schallbasierender, geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Diese in Chitinpanzer gehüllten Raubtiere gehen in den Randgebieten der Zivilisation auf die Jagd. Sie nutzen eine ungewöhnliche Strategie um Beute anzulocken: ihr Schriller Schrei klingt, als würde er von einem um Hilfe rufenden Exemplar der bevorzugten Beute eines Chitiki ausgestoßen. Wenn sich eine ehrenwerte Kreatur nähert, um den Geräuschen auf den Grund zu gehen, überfällt der Chitiki sein Opfer und intensiviert seine Schreie, um seine Mahlzeit in Angst und Schrecken zu versetzen. Dorfbewohner nahe des Verdurawaldes oder des Weltenendes erzählen dutzende von Geschichten über einsame Reisende, welche Schmerzensschreie aus einer Höhle oder von abseits der vielbereisten Wege hören. Jede dieser Geschichten endet damit, dass die Reisenden statt auf einen Verwundeten auf eine furchterregende Kreatur stießen, wenn sie sich auf die Suche nach dem Ursprung der Schreie machten.

Auf den ersten Blick wirkt ein Chitiki wie ein riesiger, schwarzer Tausendfüßler, mit einem 4,50 m langen Körper und 18 dürren Beinchen. Doch im Gegensatz zu gewöhnlichen Tausendfüßlern besitzt ein Chitiki einen gifttriefenden Stachel und zwei große, sichelförmige Klauen. Über seinen aufklappbaren Kiefern hängen die leuchtenden Enden seiner kontinuierlich zuckenden Fühler herab.

Ein voll ausgewachsener Chitiki wird 4,50 m lang und wiegt 2.000 Pfund.

LEBENSWEISE

Im Larvenstadium scheint ein Chitiki zunächst nichts weiter zu sein als ein besonders großer Tausendfüßler. Er wächst jedoch recht schnell und hüllt sich innerhalb weniger Wochen in eine einem Kokon ähnelnde Hülle, aus der er kurze Zeit später um ein Vielfaches größer wieder erscheint. Dieser Prozess wiederholt sich im Laufe des Lebens eines Chitiki immer wieder und der Kokon eines älteren Chitiki kann leicht für den Kokon einer seltenen blauen Riesenmotte gehalten werden, welche als potente alchemistische Zutat gilt. Versucht jedoch ein Alchemist eine solche Hülle zu ernten, so stellt er rasch fest, dass er einen fatalen Fehler gemacht hat, wenn ein wütender Chitiki zum Vorschein kommt. Ein normaler Chitiki verpuppt sich im Laufe seines Lebens viermal, doch gibt es Gerüchte über ein riesiges Exemplar, welches eine fünfte Metamorphose unterlaufen hat und zu wahrhaft furchterregender Größe herangewachsen ist.

Chitikin locken ihre Beute an, indem sie ihre Fühler aneinander reiben und Geräusche erzeugen, welche an die verzweifelten Schmerzensschreie eines Unschuldigen erinnern. Wenn sich die Beute nähert, richten Chitikin sich auf und stoßen markerschütternde Schreie aus, um sie in Panik zu versetzen. Die Gelehrten streiten darüber, ob sich dieses Verhalten auf natürliche Weise entwickelt hat. Doch viele Laien erzählen nach einer Begegnung mit einem Chitiki, dass sie die Stimmen von ihnen nahestehenden Personen erkannt haben, und vermuten somit finstere Machenschaften. Manche Forscher vermuten, dass Warnungen an Reisende, verletzten Fremden nicht zu helfen, die in kleinen Städten ausgesprochen werden, auf Begegnungen mit Chitikin beruhen.

Chitikin sind vorsichtige Jäger, die es vorziehen, Beute, die sie zu ihrem Versteck gelockt haben, überraschend anzufallen. Die Kreaturen können dank ihrer vielzähligen Beine und großen Klauen gut Klettern und sie nutzen ihre Beweglichkeit, um einen vorteilshaften Angriffspunkt zu erklimmen. So halten sie sich beispielsweise mit den meisten ihrer Beine an einer Höhlendecke fest und schlagen nach der Beute unter sich. In Wäldern winden sie sich behände zwischen Baumstämmen hindurch und stechen ihre Opfer mit ihrem Giftstachel, um sie zu lähmen und anschließend effizient zu zerlegen.

Trotz ihrer brutalen Jagdmethoden legen Chitikin eine geradezu zwanghafte Reinlichkeit an den Tag. Sie saugen jede Spur von Blut oder Eingeweiden von ihren Opfern auf, bis nur noch Knochen übrigbleiben. Diese zermalmen sie dann mit ihren kräftigen Kiefern, bis auch sie spurlos verschwunden sind. Wenn Chitikin nicht auf der Jagd sind oder irgendwo auf der Lauer liegen, putzen sie immer wieder ihre Fühler, Klauen und Beißwerkzeuge und polieren ihre glänzend schwarzen Panzer.

Wenn ein Chitiki zur Eiablage bereit ist, verstärkt sich dieses Putzverhalten noch. Zuerst legt er die Eier an einer Wand, von einem Baum hängend oder in einer anderen erhöhten Position ab, wo sie in Stasis verbleiben. Zu diesem Zeitpunkt wirkt der Eisack beinahe wie ein Beutel voller Murmeln oder Edelsteine und die Eier strahlen ein schwaches, blaues Leuchten aus. Der Chitiki säubert den Sack stetig und schützt die Eier vor Jägern und Räubern. Wenn der Eisack den Boden berühren sollte, verfällt der Chitiki in

wilde Raserei und greift alles und jeden um sich herum an. Manchmal jagt er Kreaturen in diesem Zustand für mehrere Meilen und vergisst dabei ganz die Brut. Nach einer langen Brutzeit, während der die Eier in der Luft hängen, bringt der Chitiki frisch erlegte Beute zu seinem Nistplatz und verpflanzt sorgsam die Eier in den Leichnam. Nach etwa einem Monat schlüpfen die Eier und die Chitikin Larven laben sich an den verfaulten Überresten.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Chitikin leben vor allem als Einzelgänger an den Rändern der Zivilisation, nahe genug um Beute anzulocken, aber weit genug, um keine unliebsame Aufmerksamkeit zu erregen. Ihre Nester befinden sich oft in hohen Baumwipfeln, Gebirgsschluchten oder Höhlen. Es kommt nicht selten vor, dass ein Chitiki eine Siedlung nahe unberührter Wildnis monatelang terrorisiert und die nichtsahnenden Bewohner in ihr Verderben lockt.

Obwohl schon das Erscheinungsbild eines Chitikis furchterregend ist, ist das unheimlichste daran seine Fähigkeit, Schreie von Humanoiden nachzuahmen. Die Art von Schrei, die diese Räuber erklingen lassen, hängt von der Art der Beute ab, die sie jagen. So klingt ein Chitiki, welcher menschlichen Dorfbewohnern auflauert, ganz anders als einer, der in Höhlen Jagd auf Goblins macht. Manchmal kommt es auch vor, dass Chitikin, die in der Nähe größerer Städte leben, lernen die Schreie domestizierter Haustiere oder Nutztiere anstelle von Personen nachzuahmen, da letzteres riskieren würde die Aufmerksamkeit von Wachen zu erregen, welche dem Chitiki gefährlich werden könnten.

Man findet Chitikin nur selten in Gesellschaft von Artgenossen. Sie kommen nur zur Paarung für eine kurze Zeit zusammen. Viel öfter trifft man Chitikin in der Nähe der Riesenspinnen an, welche den selben Lebensraum bevorzugen. Es gibt sogar Berichte über Chitikin, welche diese Spinnen putzen, und die Spinnen scheinen dies ruhig über sich ergehen zu lassen. Atterkops teilen sich ebenfalls oft eine größere Höhle mit einem Chitiki, doch genießen sie weniger Aufmerksamkeit als die Spinnen und werden von einem zur Eiablage bereiten Chitiki entweder vertrieben oder gefressen. Abenteurer haben so oft Spinnennetze in Chitikiverstecken angetroffen, dass sich der Glaube verbreitet hat, die Chitikin würden diese Netze selber weben. Doch das einzige auch nur entfernt Netzähnliche, was ein Chitiki hervorbringt, ist die klebrige braune Masse, die er hervorwürgt, um daraus seinen Kokon zu formen, bevor er sich verpuppt.

Chitikin bevorzugen dunkle, feuchte Orte für ihre Verstecke. Am liebsten sind ihnen Höhlen, doch leben sie auch in Wäldern und Dschungeln, wo das dichte Blätterdach für immerwährenden Schatten sorgt.

Das hin und her der Kreaturen sorgt dafür, dass jeder Boden zu feinem Pulver zermahlen wird, und ihre ungewöhnliche Reinlichkeit bedeutet, dass weder Blut noch andere Überreste auf ihre Gegenwart hindeuten. In Wäldern kann man an Bäumen ringförmig abgeschabte Rinde auf unterschiedlichen Höhen bemerken. Dies ist für Kenner und vorsichtige Reisende ein eindeutiges Zeichen für einen Chitiki in der Nähe, verursacht durch seine stetige Bewegung.

Die Jagdgründe eines Chitiki werden mit der Zeit immer weniger ergiebig, da seine Opfer lernen abgelegene Pfade zu meiden, von denen Reisende nicht mehr zurückkehren. Daher verlegen Chitikin ihr Territorium alle paar Jahre. Hierzu wandern sie des Nachts umher, bis sie ein geeignetes neues Versteck finden. Die „Mitbewohner“ eines Chitiki begleiten ihn gelegentlich auf diesen nächtlichen Wanderungen und so entsteht ein unheimlicher Konvoi aus Spinnen die auf dem Chitiki und um ihn herumkrabbeln. Diese nächtlichen Wanderungen sind für gewöhnlich die Gelegenheiten, zu denen Chitikin auf ihre eigenen Artgenossen treffen. Wenn sich dabei kein zur Paarung bereites Paar findet, kämpfen die beiden Chitikin laut schreiend bis zum Tod.



CORBAYRANT

Diese gewaltige, an einen Skorpion erinnernde Kreatur, besitzt Beine wie gezackte Rinde und einen moosfarbigen Körper. Von dem gezackten Schwanz tropft übelriechendes Gift herab und sein breiter Mund zeigt viele klappbare Fänge.

CORBAYRANT **HG 16**

EP 76.800

CB Riesige Magische Bestie

INI +9; **Sinne** Blindgespür 36 m; Wahrnehmung +30

Aura Virulenz (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 24 (+1 Ausweichen, +5 GE, -2 Größe, +16 Natürlich)

TP 237 (19W10+133); Regeneration 5 (Kälte)

REF +16 **WIL** +12 **ZÄH** +18

Immunitäten Betäubung, Blickangriffe, geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Lähmung, Schlafeffekte, sichtbasierende Effekte, Verwandlung, visuelle Effekte und Illusionen; **Resistenzen** Feuer 10; **SR** 15/Hieb- oder Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Klingenverteidigung; **ZR** 27

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +27 (2W8+10 plus Ergreifen), Stich +27 (2W8+10 plus Gift), 2 Stachel +27 (2W6+10 plus Ansteckende Lähmung)

Fernkampf 4 Stacheln +22 (2W8+10 plus Ansteckende Lähmung)

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

Besondere Angriffe Ansteckende Lähmung (1W4 Minuten, SG 22), Gift, Verschlingen (5W8 Stichschaden plus Ansteckende Lähmung, RK 18, 23 TP)

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 20, **KO** 25, **IN** 14, **WE** 19, **CH** 16

GAB +19; **KMB** +31 (Ergreifen +35); **KMV** 47 (59 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Kampfreflexe, Kernschuss, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Wachsamkeit

Fertigkeiten Akrobatik +14 (Springen +18), Einschüchtern +22, Heimlichkeit +25 (in Wäldern +33), Klettern +18, Motiv erkennen +12, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +30; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in Wäldern +8

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Pflanzenartig

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ansteckende Lähmung (ÜF) Die Stachel eines Corbayranten sondern einen unheimlichen lähmenden Stoff ab. Eine Kreatur, die Schaden durch einen Stachel eines Corbayranten oder durch seinen Angriff Verschlingen erlitten hat, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 22 ablegen. Scheitert der Wurf, erhält die Kreatur für 1W4 Minuten den Zustand Gelähmt. Zudem sprießen ihr dornige Widerhaken, mit denen sie diese Lähmung an andere weitergeben kann. Eine Kreatur, die ein durch die Stacheln eines Corbayranten gelähmtes Ziel berührt oder die ein gelähmtes Ziel mit einem Waffenlosen Schlag oder natürlichen Waffen schlägt, erleidet 1W6+10 Punkte Stichschaden. Zudem wird diese Kreatur ebenfalls von der Ansteckenden Lähmung des Corbayranten betroffen (ein erfolgreicher Zähigkeitswurf gegen SG 22 negiert die Ansteckende Lähmung jedoch nicht den Schaden). Eine Kreatur, die von der Ansteckenden Lähmung betroffen ist, kann jede Runde am Ende ihres Zuges einen neuen Rettungswurf ablegen, um diesen Effekt zu beenden. Endet die Ansteckende Lähmung, dann fallen die Widerhaken harmlos zu Boden und lösen sich in verrottende Splitter auf. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Aura der Virulenz (ÜF) Ein Corbayrant strahlt eine Aura aus, die Verteidigungen gegen Lähmungen und Gift unterdrückt. Kreaturen mit Boni auf Rettungswürfe gegen Lähmung oder Gift verlieren diese Boni, wenn sie sich innerhalb von 9 m zu einem Corbayrant befinden. Diese Aura negiert keine allgemeinen Boni auf Rettungswürfe – wie beispielsweise einen Bonus auf alle Zähigkeitswürfe. Zudem hat sie keinen Effekt auf Kreaturen, die immun gegen Gift oder Lähmung sind.

Gift (AF) Stich – Verletzung; *Rettungswurf* ZÄH, SG 26; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W4 KO; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Pflanzenartig (AF) Obwohl sie magische Bestien sind, besitzen Corbayranten viele Gemeinsamkeiten mit Pflanzen. Corbayranten atmen und essen, doch sie schlafen nicht. Bei Effekten, die auf eine bestimmte Kreaturenart abzielen (wie beispielsweise das Fähigkeit Erzfeind des Waldläufers oder bei Waffen des *Verderbens*), zählen Corbayranten sowohl als Magische Bestien wie auch als Pflanzen.

Stachel (AF) Die Stachel eines Corbayranten sind primäre natürliche Angriffe, die Stichschaden verursachen und die Ansteckende Lähmung des Corbayranten übertragen. Ein Corbayrant kann bis zu vier Stacheln als Standard-Aktion ausfahren. Dieser Angriff hat eine Reichweite von 27 m ohne eine Grundreichweite. Der Corbayrant kann mehrere Kreaturen mit seinen ausgefahrenen Stacheln betreffen, doch alle Ziele müssen sich innerhalb von 9 m zueinander befinden.

Corbayranten sind eine bizarre Verschmelzung aus Insekten und Pflanzen, sie lauern im Hinterhalt und verbergen sich zwischen hohen Bäumen. Vom Aussehen her erinnern sie an einen übergroßen Skorpion, der anstelle von Scheren gezackte Stachel hat. Das Exoskelett eines Corbayranten besteht aus dichten Schichten aus Rinde und Moos. Sind ihre mehrteiligen Glieder vollkommen ausgefahren, erinnern sie an Baumstämme. Ihre bemooste Unterseite fällt im Unterholz der Wälder kaum auf. Ein Corbayrant windet seinen langen Schwanz rund um seinen Körper, wobei von seinem Stachelschwanz ein grausiges Gift gleich Baumsaft herabtropft. Corbayranten besitzen keine Augen, doch sie nehmen ihre Umgebung durch eine Kombination aus Geräuschen und Veränderungen des Luftdruckes wahr.

Die stacheligen Vorderbeine sondern ein magisches lähmendes Toxin ab, das bei betroffenen Opfern Dornen sprießen lässt, mit denen die Lähmung auf andere übertragen werden kann. Ein Corbayrant wartet nur selten darauf, dass seine Lähmung die Arbeit für ihn erledigt. Lieber schnappt er sich ein gelähmtes Opfer mit seinem gewaltigen Maul und verschlingt es im Ganzen. Der Abdomen dieser Kreatur enthält scharfe Dornen, die dasselbe lähmende Toxin wie seine Stacheln absondern, so dass die Beute bewegungslos verbleibt, während sie verdaut wird.

Eine dünne, ansteckende Wolke umgibt Corbayranten. Obwohl man sie nicht von gewöhnlichem Nebel unterscheiden kann, unterdrückt diese Wolke die Resistenzen

gegen Lähmung und Gift von anderen Kreaturen, was den Corbayranten zu einem weitaus effizienteren Jäger macht.

Ein typischer Corbayrant ist 5,70 m groß und wiegt knapp 3 Tonnen.

LEBENSWEISE

Corbayranten stammen aus der Ersten Welt. Einst waren sie die bevorzugten Jäger der Grünen Mutter, der Ältesten des üppigen Wachstums und des Giftes. Während des Zeitalters des Zorns, als die Gnome von der Ersten Welt nach Golarion flohen, folgten ihnen die Corbayranten. Der Geschichtsschreibung zufolge ist es nicht klar, ob die Grüne Mutter die Corbayranten ausschickte, um die fliehenden Gnome zur Strecke zu bringen oder ob es sich bei den Bestien auch um Flüchtlinge handelte. In jedem Fall stellte die Älteste jedoch sicher, dass ihre Jäger auf Golarion verblieben, um dort Chaos zu verbreiten, indem sie ihre Verbindung zur Ersten Welt abreißen ließ. Corbayranten gibt es in allen Wäldern Avistans, insbesondere im weiten Verdurawald sind viele zu finden. Dort lauern sie fröhlich Reisenden auf und stillen ihren monströsen Appetit an ihnen. Geduldig und wachsam können Corbayranten für Tage oder sogar Monate im Verborgenen bleiben, um den perfekten Momenten abzuwarten ihre Beute zu schlagen. Trotz ihres Exils besitzen die Corbayranten viele Merkmale, die auf ihre außerweltliche Abstammung hinweisen, einschließlich eines magischen lähmenden Toxins, einer launenhaften und brutalen Haltung und einer Lebensspanne, die so lang ist, dass sie praktisch alterslos sind.

Die Verwüstungen durch die Corbayranten hielten an, bis der Marsch der Ersten Explorationsarmee von Taldor dem ein Ende machte. Diese zog gen Norden durch den Verdurawald und annektierten dabei nicht nur die Reiche der Humanoiden, sondern merzte Monster aus, die die taldanische Zivilisation bedrohte. Einheiten von Elite-Monsterjägern brachten mehrere Corbayranten zur Strecke und trieben die mächtigsten und schlausten Überlebenden tief in Verstecke. Die Jahrtausende vergingen und diese zurückgezogen lebenden Bestien wurden fast schon zu Legenden, obwohl viele von ihnen noch immer Tieren auflauern und Reisende zur Strecke bringen, die in ihre fern abliegenden Zufluchtsstätten eindringen.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Corbayranten sind unglaublich selten und die wenigen, die bis heute überlebt haben, sind schlau und vorsichtig. Kühne Monsterjäger erforschen zuweilen ihre Wälder, um herauszufinden, ob die Gerüchte über überlebende Corbayranten der Wahrheit entsprechen. Diese tapferen Krieger wollen in der Regel den Ruhm erringen einen solch legendären Gegner zur Strecke gebracht zu haben, oder aber sie wollen das seltene und wertvolle Gift der Corbayranten gewinnen. Es gibt einige wenige Druidenkabale, die wissen, dass Corbayranten existieren, doch sie räumen diesen Kreaturen einen weiten Bereich ein und locken andere von den Jagdgründen der Corbayranten fort, um zu vermeiden, dass der launenhafte Zorn der Kreatur geweckt wird.

Corbayranten sind nicht gern in Gesellschaft von Artgenossen. In anderen Corbayranten sehen sie Wettstreiter und Erinnerungen an die Tage, als sie selbst gejagt wurden. Corbayranten können sich außerhalb der Ersten Welt nicht vermehren, und deshalb kann sich ihre Spezies auch nicht ausbreiten. Allerdings erforschen einige Corbayranten unabhängig magische Methoden der Vermehrung, die bizarre Rituale und blutige Opferungen von Feenkreaturen enthalten.

Die seltsame Biologie eines Corbayranten wird dramatisch von kalten Umgebungen beeinflusst. Dadurch werden sie schwerfällig und reizbar. Kälteschaden sorgt dafür, dass ihr Fleisch sich mit überraschender Geschwindigkeit zurückbildet, und selbst die Berührung einer einzigen Schneeflocke sorgt für entsetzliches Leid. Obwohl man einen Corbayranten nur schwer von seinen einsam liegenden, etablierten Jagdgründen fortlocken kann, sorgen ausgedehnte Kälteperioden doch in der Regel dafür, dass sie sich nach wärmeren Territorien umsehen. Einige wenige Corbayranten haben sich an andere Lebensräume angepasst, sie lauern in warmen, übelriechenden Sümpfen oder inmitten von Wüstenoasen.



DORNENTHRON

Die niedrigen Äste dieses stämmigen Baumes bilden die Form eines Thrones. Goldkantige Blätter und dicke Ranken wachsen auf den Ästen.

DORNENTHRON **HG 16**

EP 76.800

N Riesige Pflanze

INI +10; **Sinne** Dämmersicht, Erschütterungssinn 36 m, *Gedankengespür*[ABR VII]; Wahrnehmung +17

Aura Huldigung (9 m, SG 24)

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 24 (+6 GE, -2 Größe, +16 Natürlich)

TP 230 (20W8+140)

REF +12 **WIL** +12 **ZÄH** +19

Immunitäten wie Pflanzen

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf Biss +25 (2W6+11 plus Ergreifen), 4 Ranken +25 (1W8+11 plus Blutung und Ergreifen)

Angriffsfläche 4,50 m, **Reichweite** 3 m (6 m mit Ranken)

Besondere Angriffe Blutung (2W6), Blut saugen (1W4 Konstitution), Marionettenherrscher

Mentalmagie (ZS 16; Konzentration +20)

30 ME – *Mächtiger Befehl* (5 ME, SG 19), *Paranoia* (2 ME, SG 16), *Person beherrschen* (5 ME, SG 19)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +24)

Immer – *Gedankengespür*[ABR VII]

SPIELWERTE

ST 33, **GE** 22, **KO** 25, **IN** 4, **WE** 18, **CH** 19

GAB +15; **KMB** +28 (Ansturm +30); **KMV** 44 (46 gegen Ansturm, kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Waffenfokus (Biss, Ranken), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +17

Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Huldigung (ÜF) Nutzt ein Dornenthron seine Fähigkeit Marionettenherrscher, so muss jede Kreatur innerhalb von 9 m zum Dornenthron ihren Zug mit einem Willenswurf gegen SG 24 beginnen. Scheitert der Wurf, fällt die betroffen Kreatur zu Boden und erhält für 1 Runde die Zustände Liegend und Fasziniert aufgrund der Marionette auf dem Thron. In dieser sieht die betroffene Kreatur einen Herrscher, der der Verehrung würdig ist. Eine Kreatur, die von dieser Fähigkeit betroffen ist, erkennt weder den Dornenthron noch der Marionettenherrscher als Bedrohung an. Allerdings wird der Zustand Fasziniert augenblicklich durch einen Angriff seitens des Dornenthrons oder des Marionettenherrschers beendet. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Marionettenherrscher (ÜF) Ein Dornenthron kann als Volle Aktion physisch verstärkte Ranken in jede beliebige kleine, mittelgroße oder große Kreatur stoßen, die auf seinem Thron sitzt und höchstens eine Minute tot ist. Die Leiche wird zu einer zombieartigen Kreatur. Allerdings wird sie nicht wie ein Untoter behandelt und ist zudem immun gegen Zauber und Effekte, die nur Untote betreffen (einschließlich Schaden, der durch positive Energie entsteht). Die Marionettenherrscher teilt sich die Angriffsfläche mit dem Dornenthron, er bewegt sich mit ihm und kann unabhängige Angriffe auf dem Thron machen. Sollte der Dornenthron seine Ranken als Bewegungsaktion zurückziehen oder wird er vom Thron gestoßen, bleibt eine gewöhnliche Leiche zurück. Die Marionettenherrscher besitzt Deckung während er sich auf dem Thron befindet, doch Angreifer können entweder den Dornenthron oder den Puppenspieler frei wählbar angreifen. Flächendeckende Zauber betreffen sowohl den Dornenthron wie auch den Marionettenherrscher. Tötet man den Dornenthron, zerstört man so auch den Marionettenherrscher.

Ranken (AF) Die scharfen Ranken eines Dornenthrons sind primäre natürliche Angriffe, die Blutungs- und Stichschaden verursachen. Ein Dornenthron kann den Zustand Ringend nicht erhalten, wenn er Feinde mit seinen Ranken ergreift. Zudem kann er mit einer beliebigen Anzahl seiner Ranken und derselben Standard-Aktion den Griff aufrechterhalten.

Dornenthrone wachsen dort, wo das Blut machthungriger Herrscher vergossen wurde, insbesondere an den Orten, wo diese gierigen Herrscher zur letzten Ruhe gebettet wurden. Die Besessenheit eines Herrschers bezüglich der Macht eines Thrones kann so mächtig sein, dass sie in den Boden eindringt und einen wachsenden Baum mit einer mentalen Fixierung auf diese Zeichen der Herrschaft und der Macht über andere erfüllt. Wenn die Pflanze heranwächst, bilden ihre Äste die Form eines herrschaftlichen Thrones aus, seine Blätter tragen königliche Farben wie Gold oder Purpur.

Der breite Stamm eines Dornenthrones erhebt sich lediglich 60 cm über den Boden, ehe er einen Thron von der Breite von 2,40 m und einer Höhe von 3 m ausbildet. Blätter umgeben den Thron wie ein geschmückter Baldachin und mehrere dicke, scharfe Ranken winden sich um den gesamten Baum. Ein Dornenthron kann sich selbst langsam mit diesen Ranken entlang des Bodens ziehen, allerdings nutzt er sie viel eher, um nach anderen Kreaturen zu schlagen, die sich in die Reichweite seiner mentalen Fähigkeiten begeben. Tötet der Dornenthron eine intelligente Kreatur, platziert er die Leiche auf seinem Thron. Dann nutzt er seine wuchernden Ranken, um der Leiche einen Anschein von Belebung und königlicher Autorität zu verleihen. Sitzt eine Leiche auf dem Dornenthron, kann ein Dornenthron andere Kreaturen dazu zwingen, ihm die Huldigung zu verschaffen, nach welcher er sich so verzehrt.

Dornenthrone tragen in sich ein Echo der gebieterischen Natur des Herrschers, was es ihnen erlaubt Grundbefehle wie „Komm her“, „Verbeuge dich“ oder „Knie nieder“ durch den gezackten, mundartigen Schlitz in ihrem Stamm auszustoßen. Dornenthrone sprechen jede Sprache, die der gefallene Herrscher zu Lebzeiten gekannt hat.

Dornenthrone werden 4 m breit und 18 m groß und wiegen etwa 4.000 Pfund.

LEBENSWEISE

Dornenthrone filtern Nährstoffe aus dem Sonnenlicht und dem Erdboden, allerdings graben sich ihre Wurzeln nie tief in den Boden ein. Zudem erweitern sie ihre Ernährung mit frischem Blut. Ein Dornenthron wächst erstaunlich schnell heran, wenn ihm reiche Beute zur Verfügung steht.

Ein Dornenthron erkennt, ob sich Kreaturen in der Nähe befinden. Sofort kann er zwischen unintelligenter und intelligenter Beute unterscheiden. Entdeckt er ein Tier oder eine andere unintelligente Kreatur, wartet der Dornenthron einfach geduldig ab und erlaubt der Kreatur sich innerhalb der Reichweite seiner Ranken zu begeben. Ist die Beute erst einmal nahe genug herangekommen, ergreift der Dornenthron die Kreatur mit einer fließenden Bewegung, er saugt deren Blut durch die Widerhaken entlang seiner Versorgungsranken ein. Ist die Kreatur tot, verzehrt der Dornenthron die Leiche gänzlich, indem sie es mit ihrem Stamm verdaut. Gegen intelligente Beute wendet der Dornenthron subtilere Taktiken an. Gegen einsame Reisende setzt er *Person beherrschen* ein, um den Reisenden in die Reichweite seiner tödlichen Ranken zu locken. Hat ein Dornenthron gerade erst gespeist, so könnte er seinen neuen Untergebenen stattdessen auch dazu befehlen, andere Kreaturen ausfindig zu machen und sie zu dem Baum zu bringen. Dies würde ihm eine Zuhörerschaft (und weitere Nahrung) für später einbringen. Ein Dornenthron setzt *Mächtiger Befehl* ein, um ganze Gruppen in seine Reichweite zu bekommen; gegen ungehorsame Kreaturen setzt er *Paranoia* ein, um sie davon abzubringen, sich seiner mentalen Kontrolle zu entziehen. Hat erst eine Gruppe von Kreaturen den Dornenthron umringt, tötet die Kreatur das am königlichsten wirkende Opfer und setzt dieses Opfer, sobald es tot ist, auf seinen Thron. Die Pflanze verleiht der Leiche einen lächerlichen Abklatsch von Leben und Autorität. Mit Hilfe ihrer mentalen Kräfte sorgt sie dafür, dass sich andere vor ihr verneigen. Diese Vorräte werden dann einer nach dem anderen getötet, wobei sie den Boden rund um den Stamm mit ihrem Blut verfärben.

Die meisten Dornenthrone stehen auf einer Krypta, einem Mausoleum oder einem Monument eines Herrschers oder sie werden zumindest nie weit davon angetroffen. Anstelle umherzuwandern, verfallen hungrige Dornenthrone eher in einen Schlaf, der sie als toter Baum erscheinen lässt. Ein Dornenthron kann für Jahrhunderte ruhen und erwachen, sobald sich ihm Beute nähert.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Da Dornenthrone nur aus Herrschern entstehen, die sowohl eitel als auch ehrgeizig sind, sind sie in der Regel einzelgängerische Pflanzen. Wo mehrere machthungrige Herrscher sich einen Grabstätte teilen, wie beispielsweise König und Königin oder herrschende Geschwister, da kann der entstehende Dornenthron teilweise intelligent werden und manchmal sogar zusätzliche mentale Fähigkeiten entwickeln. Diese Dornenthrone werden oft von Zaudern und Zögern heimgesucht, die durch die mächtigen, sich bekämpfenden Psychen entstehen, die der Kreatur ihre mentalen Fähigkeiten verleihen.

Einheimische Tiere lernen den Bereich, in dem sich ein Dornenthron befindet, zu meiden. Scharfäugige Reisende könnten zu dem Schluss kommen, dass sich ein Raubtier in der Nähe befindet, ehe sie den unverwechselbaren thronartigen Baum zu Gesicht bekommen. Aufgrund der blutgetränkten Erde, die durch das Töten der Pflanze entsteht, ist die Vegetation rund um einen Dornenthron in der Regel recht üppig. Dies verleiht der Pflanze eine gewisse Tarnung vor ihrer Beute.



DURCHBOHRTE SEELE

Diese durchsichtige Erscheinung trägt die Überreste eines einst feinen Gewandes und Juwelen. Das immer noch schlagende Herz der Kreatur leuchtet hell rund um einen Dolch, der in ihre Brust gestoßen wurde.

DURCHBOHRTE SEELE **HG 17**

RB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)
INI +16; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +39

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 31, Auf dem Falschen Fuß 18 (+8 Ablenkung, +1 Ausweichen, +12 GE)
TP 275 (22W8+176)
REF +19 **WIL** +19 **ZÄH** +15
Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos; Resistenz gegen Fokussieren +6; Wiederkehr; **ZR** 28

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)
Nahkampf Körperlose Berührung +28 (17W6 plus Frustrierende Berührung)
Besondere Angriffe Frustrierende Berührung (SG 25), Zorniger Ausbruch (20W6, SG 25)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +28)
Immer – *Unauffindbarkeit*

SPIELWERTE

ST —, **GE** 34, **KO** —, **IN** 15, **WE** 19, **CH** 27
GAB +16; **KMB** +28; **KMV** 47
Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Blind kämpfen, Dranbleiben, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Einschüchtern), Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit
Fertigkeiten Bluffen +30, Einschüchtern +39, Fliegen +45, Heimlichkeit +37, Motiv erkennen +33, Wahrnehmung +39
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Ortsgebunden, Seelendurchbohrende Klinge

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Land
Organisation Einzelgänger, Paar oder Agonie (3-6)
Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Frustrierende Berührung (ÜF) Die Berührung einer Durchbohrte Seele überträgt einen Teil ihrer überwältigenden Frustration auf das Ziel. Eine Kreatur, die von dem körperlosen Berührungsangriff einer Durchbohrte Seele getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 25 ablegen. Scheitert der Wurf erhält die Kreatur den Zustand Wankend für 1 Runde. Dies ist ein gefühls- sowie geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Weisheit.

Ortsgebunden (AF) Eine Durchbohrte Seele kann sich nicht weiter als 30 m von dem Ort entfernen, an dem sie erschaffen wurde.

Seelendurchbohrende Klinge (ÜF) Der Geist einer Durchbohrte Seele ist an den Ort gebunden, wo die Klinge durch ihr Herz gebohrt wurde. Solange diese Klinge an ihrem Platz verbleibt, kann die Durchbohrte Seele nicht ins Leben zurückgeholt werden, es sei denn eine Gottheit interveniert diesbezüglich. Diese Klinge ist außerdem die Quelle der Fähigkeit Wiederkehr der Durchbohrten Seele. Obwohl die Durchbohrte Seele körperlos ist, kann eine körperliche Kreatur die Klinge entfernen, so als ob sie die besondere Fähigkeit *Geisterhafte Berührung* einer magischen Waffe besäße. Um die Klinge entfernen zu können, bedarf es eines erfolgreichen Kampfmanövers auf Entwaffnen oder Entreißen[EXP], das als Volle Aktion durchgeführt wird. Gelingt es einer Kreatur die Klinge zu entfernen, so muss ihr ein Wurf auf Wissen (Arkanes) oder Wissen (Religion) gegen SG 35 gelingen, um ein passendes Gebet vortragen zu können. Dies ist eine Freie Aktion. Gelingt ihr dies nicht, war das Entfernen der Klinge nicht erfolgreich, selbst wenn das Kampfmanöver erfolgreich durchgeführt wurde. Sobald die Klinge entfernt wurde, verschwindet sie. Die Kreatur, die sie entfernte, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 29 ablegen oder sie erleidet 2W4 negative Stufen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Wiederkehr (ÜF) Eine Durchbohrte Seele kann nur dann endgültig vernichtet werden, wenn zuerst die Klinge aus ihrem Herzen entfernt wird. Ansonsten erscheint eine Durchbohrte Seele, die zerstört wurde, am selben Ort erneut nachdem 2W4 Tage verstrichen sind.

Zorniger Ausbruch (ÜF) Die Durchbohrte Seele kann drei Mal am Tag als Standard-Aktion einen Ausbruch tiefsitzenden Zornes entfesseln, um die Emotionen der umgebenden Kreaturen zu überwältigen. Alle Kreaturen innerhalb von 9 m zu der Durchbohrten Seele erleiden 20W6 Schadenspunkte und werden von Zorn erfüllt. Zornige Kreaturen erleiden einen Malus von -2 auf ihre RK, sie können keine Zauber wirken, keine Charisma- oder Intelligenzbasierte Fertigkeiten außer Einschüchtern einsetzen oder irgendeine Fähigkeit einsetzen, die Geduld oder Konzentration erfordert. Ein erfolgreicher Willenswurf gegen SG 25 negiert den Zorn. Eine zornige Kreatur kann einen neuen Rettungswurf am Ende ihres Zuges ablegen, um den Effekt aufzuheben. Allerdings erhält sie für 1 Runde nachdem der Effekt beendet ist, den Zustand Erschöpft. Dies ist ein Gefühlseffekt, sowie ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Weisheit.

Eine Durchbohrte Seele entsteht durch den gequälten Geist eines Opfers eines Ritualmordes. Jede Durchbohrte Seele ist durch eine magischen Klinge, die ihr durch die Brust gestoßen wurde, an den Ort ihres Todes gebunden. Obwohl sie ein Geist ist, kann man das immer noch schlagende Herz der Durchbohrten Seele und die eingestochene Klinge sehen – ein entsetzlicher Anblick. Obwohl eine Durchbohrte Seele immer einer geisterhaften Version ihrer lebenden Gestalt ähnelt, sind doch ihre Merkmale so durch Zorn und Trauer verzerrt, dass es schwer ist, sie zu erkennen. Da sie weder fortgehen und Pharasmas Richtspruch empfangen können, und auch nicht ins Leben zurückkehren können, sind diese gequälten Kreaturen zunehmend verbittert und zornig. Diese Frustration und diesen Zorn übertragen sie auf magische Weise auf nahe Kreaturen.

Selbst jene, die eine Durchbohrte Seele zerstören, müssen erkennen, dass ihre Arbeit vergebens war, da die Klinge, die durch das Herz der Kreatur getrieben wurde, dafür sorgt, dass sie binnen Tagen erneut an diesem Ort erscheint. Nur wenn jemand die Seelendurchbohrende Klinge entfernt, kann die Kreatur befreit und als Bedrohung dauerhaft eliminiert werden. Doch schon der Versuch ist extrem gefährlich, da die Nähe zu einer Durchbohrten Seele den Gegner dem zornigen Angriff der Kreatur aussetzt. Zudem kann die Klinge selbst diejenigen verletzen, die sie entfernen.

LEBENSWEISE

Keine Durchbohrte Seele wird versehentlich erschaffen oder beginnt ihre Existenz zufällig. Die schlimmen Zauberkundigen, die bereit sind, dieses aufwendige und teure

magische Ritual durchzuführen, mit dem ein Opfer in eine Durchbohrte Seele verwandelt wird, müssen dies bewusst und mit größter Sorgfalt tun. Das Ritual ist ein gut gehütetes Geheimnis, doch man weiß, dass dafür mächtige Zauber wie *Mächtigere Untote erschaffen* und *Seele binden* von Nöten sind. Das Ritual zerstört den Körper des Opfers und hinterlässt nur dessen Herz. Es wird unter einen dauerhaften Zauber *Unauffindbarkeit* gelegt, so dass Verbündete und nahe Verwandte es nicht lokalisieren können. Das Ritual, mit dem eine Durchbohrte Seele erschaffen wird, wird für gewöhnlich an einem Ort vollzogen, von dem der Täter überzeugt ist, dass der Geist dort nicht entdeckt wird. Eine einsame Krypta, tiefe Wälder oder eine verlassene Ruine bieten sich dafür an. Aufgrund der Komplexität und den Aufwendungen für das Ritual muss der Zauberkundige ausgesprochen gut ausgestattet sein. Daher handelt es sich bei beinahe jeder Durchbohrten Seele um eine Person, die mächtige Feinde hat, wie beispielsweise einen Monarchen mit einflussreichen Rivalen um den Thron, einen militärischer Anführer, der den entscheidenden Wechsel im Krieg herbeiführen kann, oder einen wichtiger Ratgeber einer Regierung, dessen Autorität überaus bedeutend ist.

Die Klinge, die bei dem Ritual zum Einsatz kommt, muss eine persönliche Verbindung zu dem Opfer haben, allerdings muss es sich bei ihr nicht um eine konventionelle Klinge handeln. Die Klinge im Herzen einer Durchbohrten Seele kann beim einen ein geerbter Dolch sein, bei einem anderen der Splitter eines Spiegels. Mit dem Ritual kann jede Kreatur gebunden werden, die eine Seele besitzt, allerdings sind nicht-humanoide Opfer selten.

Die Qual des bindenden Rituals, verbunden mit den Jahren – oder zuweilen sogar Jahrhunderten – der Einsamkeit und des Grolls zehren an den Überresten der Persönlichkeit, die die Durchbohrte Seele im Leben besessen hat. Jede Durchbohrte Seele ist sich nicht der Verbindung zwischen der Klinge in ihrem Herzen und ihrer unaufhörlichen Qual bewusst. Obwohl es nicht unmöglich ist, eine Durchbohrte Seele davon zu überzeugen, dass die Klinge entfernt werden muss, so ist es doch sehr schwer das Leiden und Misstrauen einer Durchbohrten Seele zu überwinden. Selbst wenn man sie erfolgreich von der Verbindung zwischen der Klinge und ihrem Leiden überzeugen kann, so ist die Durchbohrte Seele doch selbst nicht in der Lage dazu, die Klinge aus ihrem eigenen Herzen zu entfernen. Sie ist auch nicht wirklich gewillt darauf zu vertrauen, dass dies eine andere Kreatur tut.

Die Klinge einer Durchbohrten Seele zu entfernen ist keine leichte Angelegenheit. Sollte eine Kreatur, die nicht mit mächtigen Gegenflüchen und Gebeten des Entfesselns vertraut ist, versuchen, die Klinge zu entfernen, dann bleibt die Klinge fest im Herzen der Durchbohrten Seele stecken. Selbst wenn man sie erfolgreich entfernt hat, nagt die Klinge an der Lebenskraft jener Kreatur, die sie entfernt hat, während sie selbst zu Staub zerfällt.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Jede Durchbohrte Seele sucht einen einsamen Ort heim und es vergehen oftmals viele Jahre, in denen sie keine andere empfindungsfähige Kreatur zu Gesicht bekommt. Zuweilen können sich mehrere Durchbohrte Seelen an einem Ort befinden, insbesondere wenn der Zauberkundige, der sie erschaffen hat, dies in großen Maßen tat oder in Folge mit Opfern wieder zu einem bevorzugten Ort zurückkehrt. Falls die Familie oder Freunde des Opfers eine freiwillige und koordinierte Suche auf die Beine stellen konnten, könnte ein Kopfgeldjäger oder Spurensucher einer Durchbohrten Seele begegnen. Doch der Zorn der Seele macht es praktisch unmöglich, dass der Späher zurückkehrt und Bericht von seinem Fund erstatten kann. Ein mächtiger Zauberkundiger mag aus dem endlosen Zorn einer Durchbohrten Seele Vorteile ziehen. Gewinnt er sie für sich, hat er in der Durchbohrten Seele einen schwer zu bewältigenden Wächter gefunden, der dauerhaft an den Ort seiner Ermordung gebunden und nicht gewillt ist, Kreaturen passieren zu lassen ohne dass sie seinen Zorn zu spüren bekommen.



EBENENDRACHE, EDIKT

Die gefurchten Flügel dieses bleichen Drachen sind von Runen geziert.

EDIKTDRACHE

RN Drache (Extraplanar, Rechtschaffen)

GRUNDWERTE

HG 8; **Größe** Klein; **TW** 10W12
Bewegungsrate 18 m
Natürliche Rüstung +8; **Odemwaffe** Linie, 2W10 Hiebschaden
ST 17, **GE** 12, **KO** 17, **IN** 14, **WE** 19, **CH** 14

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Axis)
Organisation Einzelgänger
Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ausschweifende Kritzelei (ÜF) Der Schwanzstreich eines Ediktdrachen markiert jedes Ziel in seinem Bereich mit seiner Fähigkeit Runenschreiber (REF, keine Wirkung). Der durch Runenschreiber verursachte Malus erhöht sich auf -4.

Befehlender Odem (ÜF) Eine Kreatur, welcher der Rettungswurf gegen die Odemwaffe des Ediktdrachen misslingt, unterliegt einem einzelnen, von dem Drachen gewählten, Kommando (wie *Befehl*).

Kräftige Schwingen (AF) Die Flügel eines Ediktdrachen zählen als primäre natürliche Angriffe. Der Drache kann in jedem Zug zwei zusätzliche Gelegenheitsangriffe mit seinen Flügeln ausführen.

Runenschreiber (ÜF) Der Schwanzstreich eines Ediktdrachen ist ein Berührungsangriff, der keinen Schaden verursacht, sondern stattdessen eine Rune auf das Ziel schreibt, welcher diesem für 1 Minute einen Malus von -2 auf seine RK auferlegt. Ein Ziel kann nur eine Rune eines Ediktdrachen auf einmal tragen. Der Drache kann seinen Schwanz außerdem als gewöhnliches Schreibgerät nutzen.

Schützende Schwingen (AF) Ein Ediktdrache erhält einen Schildbonus von +2 auf seine RK, seine Zauberresistenz (sofern vorhanden) erhöht sich um 2 und er kann nicht in die Zange genommen werden. Wenn der Drache fliegt oder einen Angriff mit seinen Flügeln ausführt, so verliert er diesen Bonus bis zum Beginn seines nächsten Zuges.

Störende Splitter (ÜF) Ein Ediktdrache kann den Bereich seiner Odemwaffe mit Splittern füllen (wie *Steindornen*); dies hält 1 Minute an.

Symbolschwingen (ÜF) Jeder der Flügel eines Ediktdrachen enthält einen einzelnen *Symbol* Zauber, welcher nur auf Befehl des Drachen hin als schnelle Aktion aktiviert werden kann. Einmal aktiviert trifft er Ziele innerhalb eines 18 m Kegels.

Unerschütterlich (AF) Ein Ediktdrache ist immun gegen Krankheiten, Furcht und Gift. Er erhält zusätzlich einen Bonus von +4 auf seine KMV.

Wahre Sprache (ÜF) Ein Ediktdrache kann mit jeder Kreatur, welche eine Sprache beherrscht sprechen (wie *Zungen*).

Altersstufe	Besondere Fähigkeiten	Zauberstufe
Nestling	Unerschütterlich, Wahre Sprache	—
Sehr jung	Kräftige Schwingen	—
Jung	Runenschreiber, Schützende Schwingen	1
Jugendlich	Planare Aufladung, Unheimliche Ausstrahlung	3
Junger Erwachsener	SR 5/Chaotisch, Zauberresistenz	5
Erwachsener	Störende Splitter	7
Älterer Erwachsener	SR 10/Chaotisch	9
Alt	Ausschweifende Kritzelei	11
Sehr alt	SR 15/Chaotisch	13
Ehrwürdig	Symbolschwingen	15
Wyrm	SR 20/Chaotisch	17
Großer Wyrm	Befehlender Odem	19

JUNGER EDIKTDRACHE — HG 12

EP 19.200

RN Großer Drache (Extraplanar, Rechtschaffen)
INI +4; **Sinne** Drachensinne; Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 9, Auf dem Falschen Fuß 25 (–1 Größe, +14 Natürlich, +2 Schild)
TP 161 (14W12+70)
REF +9, **WIL** +14, **ZÄH** +14
Immunitäten Furcht, Gift, Krankheit, Lähmung, Schlaf; **Verteidigungsfähigkeiten** Schützende Schwingen

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 60 m (schlecht)
Nahkampf Biss +20 (2W6+10), 2 Klauen +20 (1W8+7), Schwanzschlag +15 (Runenschreiber), 2 Flügel +21 (1W6+7)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Biss)
Besondere Angriffe Kräftige Schwingen, Odemwaffe (24 m-Linie; 6W10 Hiebschaden, REF, SG 22, halbiert), Runenschreiber
Bekannte Mystikerzauber (ZS 1; Konzentration +4)
1. (4/Tag) — *Befehl* (SG 14), *Sprachen verstehen*
0. (Beliebig oft) — *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Nahrung und Wasser reinigen*

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 10, **KO** 21, **IN** 16, **WE** 21, **CH** 16
GAB +14; **KMB** +22 (Versetzen +24); **KMV** 36 (38 gegen Versetzen, 40 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Defensive Kampfweise, Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen, Schweben, Verbesserte Initiative, Verbessertes Versetzen[EXP], Waffenfokus (Flügel)
Fertigkeiten Diplomatie +20, Fliegen +11, Motiv erkennen +22, Sprachenkunde +20, Wahrnehmung +22, Wissen (Baukunst, Die Ebenen, Lokales) +20, Zauberkunde +20
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, plus beliebige 14 weitere; Wahre Sprache

ERWACHSENER EDIKTDRACHE — HG 16

EP 76.800

RN Riesiger Drache (Extraplanar, Rechtschaffen)
INI +3; **Sinne** Drachensinne; Wahrnehmung +30
Aura Unheimliche Ausstrahlung (54 m, SG 25)

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 7, Auf dem Falschen Fuß 32 (–1 GE, –2 Größe, +23 Natürlich, +2 Schild)
TP 270 (20W12+140)
REF +13, **WIL** +19, **ZÄH** +19
Immunitäten Furcht, Gift, Krankheit, Lähmung, Schlaf; **SR** 5/Chaotisch; **Verteidigungsfähigkeiten** Schützende Schwingen; **ZR** 29

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 60 m (schlecht)
Nahkampf Biss +28 (2W8+15/19–20), 2 Klauen +28 (2W6+10), Schwanzschlag +23 (Runenschreiber), 2 Flügel +29 (1W8+10)
Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m (4,50 m mit Biss)

Besondere Angriffe Erdrücken, Kräftige Schwingen, Odemwaffe (30 m-Linie; 12W10 Hiebschaden, REF, SG 27, halbiert), Runenschreiber, Schwanzstreich, Störende Splitter

Bekannte Mystikerzauber (ZS 7; Konzentration +12)

3. (5/Tag) — *Fluch (SG 18), Magie bannen*
2. (7/Tag) — *Energien widerstehen, Gefühle besänftigen (SG 17), Mittelschwere Wunden heilen*
1. (8/Tag) — *Befehl (SG 16), Chaotisches entdecken, Furcht bannen, Schild des Glaubens, Sprachen verstehen*
0. (Beliebig oft) — *Ausbessern, Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Nahrung und Wasser reinigen, Stabilisieren*

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 8, **KO** 25, **IN** 20, **WE** 25, **CH** 20

GAB +20; **KMB** +32 (Versetzen +34); **KMV** 45 (47 gegen Versetzen, 49 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen, Schweben, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbessertes Versetzen[EXP], Versetzender Schlag[EXP], Waffenfokus (Flügel)

Fertigkeiten Diplomatie +28, Fliegen +14, Motiv erkennen +30, Sprachenkunde +28, Wahrnehmung +30, Wissen (Adel, Baukunst, Die Ebenen, Geschichte, Lokales) +28, Zauberkunde +28

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, plus beliebige 20 weitere; Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften Planare Infusion (54 m)

EHRWÜRDIGER EDIKTDRACHE HG 21

EP 409.600

RN Gigantischer Drache (Extraplanar, Rechtschaffen)

INI +2; **Sinne** Drachensinne; Wahrnehmung +40

Aura Unheimliche Ausstrahlung (90 m, SG 31)

VERTEIDIGUNG

RK 41, Berührung 4, Auf dem Falschen Fuß 41 (-2 GE, -4 Größe, +35 Natürlich, +2 Schild)

TP 434 (28W12+252)

REF +16, **WIL** +25, **ZÄH** +25

Immunitäten Furcht, Gift, Krankheit, Lähmung, Schlaf; **SR** 15/Chaotisch; **Verteidigungsfähigkeiten** Schützende Schwingen; **ZR** 34

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 75 m (unbeholfen)

Nahkampf Biss +38 (4W6+14/19–20), 2 Klauen +38 (2W8+14), Schwanzschlag +33 (Ausschweifende Kritzelei), 2 Flügel +39 (2W6+7)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 4,50 m (6 m mit Biss)

Besondere Angriffe Ausschweifende Kritzelei, Erdrücken, Kräftige Schwingen, Odemwaffe (36 m-Linie; 20W10 Hiebschaden, REF, SG 33, halbiert), Runenschreiber, Schwanzstreich, Störende Splitter, Symbolschwingen

Bekannte Mystikerzauber (ZS 15; Konzentration +22)

7. (5/Tag) — *Abstoßung* (SG 24), *Diktum* (SG 24)
6. (7/Tag) — *Geas/Auftrag, Heilung, Symbol der Furcht* (SG 23)
5. (7/Tag) — *Chaotisches bannen, Mal der Gerechtigkeit, Symbol des Schmerzes* (SG 22), *Wahrer Blick*
4. (7/Tag) — *Dimensionsanker, Fortschicken* (SG 21), *Verständigung, Zorn der Ordnung* (SG 21)
3. (8/Tag) — *Fluch* (SG 20), *Glyphe der Abwehr* (SG 20), *Magie bannen, Stein formen*
2. (8/Tag) — *Energien widerstehen, Gefühle besänftigen* (SG 19), *Mittelschwere Wunden heilen, Reparieren, Stille* (SG 19)
1. (8/Tag) — *Befehl* (SG 18), *Chaotisches entdecken, Furcht bannen, Schild des Glaubens, Sprachen verstehen*
0. (Beliebig oft) — *Ausbessern, Gift entdecken, Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Nahrung und Wasser reinigen, Stabilisieren, Wasser erschaffen*

SPIELWERTE

ST 39, **GE** 6, **KO** 29, **IN** 24, **WE** 29, **CH** 24

GAB +28; **KMB** +46 (Versetzen +50); **KMV** 58 (60 gegen Versetzen, 62 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen, Kritischer Treffer (Lähmend)[EXP], Kritischer-Treffer-Fokus, Mächtiges Versetzen[EXP], Schnell zaubern, Schweben, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbessertes Versetzen[EXP], Versetzender Schlag[EXP], Waffenfokus (Flügel)

Fertigkeiten Diplomatie +38, Einschüchtern +38, Fliegen +15, Motiv erkennen +40, Sprachenkunde +38, Überlebenskunst +40, Wahrnehmung +40, Wissen (Adel, Baukunst, Die Ebenen, Geschichte, Lokales) +38, Zauberkunde +38

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, plus beliebige 28 weitere; Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften Planare Infusion (90 m)

Diese Ebenendrachen (*Monsterhandbuch VI* S. 54) gründen Bollwerke der Rechtschaffenheit und verwandeln rechtlose Städte in glänzende Beispiele städtischer Erhabenheit.



GLEISSENDE ESSENZ

In diesem Haufen aus goldgelbem Schleim schwirren glitzernde Knoten um einen glänzenden Kern herum.

GLEISSENDE ESSENZ **HG 13**

EP 25.600

NG Großer Schlick

INI –1; **Sinne** Blindsicht 18 m, Böses spüren; Wahrnehmung –5

VERTEIDIGUNG

RK 8, Berührung 8, Auf dem Falschen Fuß 8 (–1 GE, –1 Größe)

TP 187 (15W8+120)

REF +4, **WIL** +0, **ZÄH** +13

Immunitäten wie Schlicke

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf Hieb +22 (6W6+18 plus 2W6 Säure und Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffe Göttliches Ektoplasma, Säure, Würgen (6W6+18 plus 2W6 Säure)

SPIELWERTE

ST 34, **GE** 9, **KO** 26, **IN** —, **WE** 1, **CH** 1

GAB +11; **KMB** +24 (Ringkampf +28); **KMV** 33 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Fertigkeiten Klettern +20, Schwimmen +20

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Land

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Böses spüren (ÜF) Eine Gleißende Essenz weiß automatisch, ob eine Kreatur, welche sie mittels Blindsicht wahrnimmt, von Böser Gesinnung ist.

Göttliches Ektoplasma (ÜF) Die Angriffe einer Gleißenden Essenz zählen als Gut, wenn es darum geht, Schadensreduzierung zu umgehen. Außerdem verursachen sie an Kreaturen mit Böser Gesinnung zusätzliche 2W6 Punkte Schaden. Böse Kreaturen, welche einer Gleißenden Essenz mit Natürlichen Waffen oder einem Waffenlosen Angriff treffen, erleiden 2W6 Punkte Schaden.

Säure (AF) Eine Gleißende Essenz sondert eine ätzende Substanz ab, welche organisches Material und Metall schnell zersetzt, Stein jedoch unberührt lässt. Jedes Mal wenn eine Kreatur durch diese Säure Schaden nimmt, erleiden deren Rüstung und Kleidung Säureschaden in derselben Höhe (REF, SG 25, keine Wirkung für Rüstung und Kleidung). Eine metallene oder hölzerne Waffe, welche eine Gleißenden Essenz trifft, erleidet 2W6 Punkte Säureschaden, es sei denn, demjenigen, der die Waffe führt, gelingt ein Reflexwurf gegen SG 25. Bleibt ein metallenes oder hölzernes Objekt für eine volle Runde mit der Gleißenden Essenz in Kontakt, so erleidet es 30 Punkte Säureschaden (Kein Rettungswurf). Der SG der Rettungswürfe basiert auf Konstitution.

Wenn ein besonders mächtiger Externar bei der Verteidigung einer heiligen Stätte auf der Materiellen Ebene sein Leben lässt, können Überreste seines reinen Geistes durch weltliche Themen belastet werden. Die meisten Externare mit Guter Gesinnung tragen nicht zu einer Gleißenden Esssenz bei, da ihre heilige Energie nach ihrem Tod in die Äußeren Ebenen zurückgezogen wird. Doch die mächtigsten und rechtschaffensten unter ihnen hinterlassen ab und zu einen Teil ihres eifrigen Geistes, der danach hungert, seinen Kreuzzug gegen das Böse fortzuführen. Wenn die Überreste mehrerer solcher Externare zusammenfinden und miteinander verschmelzen, entsteht eine energiegeladene Gleißende Essenz, eine schimmernde Mischung aus geistigen Überresten und Heiliger Energie. Diese Wesen sind nicht intelligenzbegabt, doch streben sie instinktiv danach Böses zu vernichten, dies macht sie zu rätselhaften Kämpfern für das Gute. Einige Diener wohlwollender Gottheiten suchen und sammeln aktiv Gleißende Essenzen auf der Materiellen Ebene, um deren Protomaterie bei der Erschaffung mächtiger celestischer Streiter zu nutzen. Andere wiederum lassen die Schlicke auf der Materiellen Ebene, damit sie dort heilige Stätten beschützen. An Alchemie interessierte Priester suchen schon lange nach einer Möglichkeit, diese Schlicke künstlich zu erschaffen, doch sind all diese Versuche bisher vergeblich gewesen. Gläubige Gelehrte vermuten, dass göttlicher Wille die Erschaffung solch heiliger Materie durch Sterbliche verhindert. Wie viele Schlicke bestehen auch Gleißende Essenzen hauptsächlich aus ätzender Materie, doch ist deren Substanz mit heiliger Energie durchsetzt, welche sie in sanftem Licht leuchten lässt. Gleißende Essenzen nehmen ihre Umgebung durch Vibrationen und Veränderungen im Luftdruck wahr, unterstützt durch ihr instinktives Wissen darüber, ob nahe Kreaturen von Böser Gesinnung sind.

Eine Gleißende Essenz misst normalerweise 2,40 m im Durchmesser und ist 0,20 bis 0,30 m dick. Sie wiegt etwa 1,5 Tonnen.

LEBENSWEISE

Normalerweise sind Gleißende Essenzen von ähnlicher Größe, doch die Farbgebung jedes einzelnen Schlicks hängt von dem oder den Externaren ab, aus denen er entstanden ist. Engel steuern ein intensives Gelb bei, Archonten ein glänzendes Silber, Agathionen ein leuchtendes Orange und Azatas ein feuriges Rot. Die meisten Gleißenden Essenzen bestehen aus vielen verschiedenen Typen und wirken daher glänzend goldorange. Besteht eine Gleißende Essenz jedoch nur aus den Überresten einer einzigen Art von Externar, so nimmt er die entsprechende Farbe an.

Unabhängig von ihrer Farbe besitzen alle Gleißende Essenzen kleine, formbare Kügelchen aus glänzender Materie, die einen gleißenden Kern umgeben. Diese festen Körper treiben in der flüssigen Form der Gleißenden Essenz und enthalten die reinste celestische Energie. Das flüssige, goldene Protoplasma, in dem sie treiben, ist säurehaltig und in der Lage schnell Metall oder organisches Material zu zersetzen. Gleißende Essenzen müssen diese Säure nicht ständig absondern, sie können ihre äußere Membran verfestigen, um sich zwischen oder über Gegenstände zu bewegen, ohne sie zu zersetzen, auch wenn sie dies nur sehr selten tun. Die heilige Energie in ihrem Inneren genügt, um ihre Körperfunktionen aufrecht zu erhalten, daher nehmen sich Gleißende Essenzen nur selten die Zeit, Material, welches sie zersetzt haben, auch aufzunehmen. Stattdessen nutzt eine Gleißende Essenz ihre Säure vor allem, um Hindernisse zu überwinden, die sich zwischen ihr und bösen Kreaturen befinden und die sie nicht mit roher Gewalt zerstören kann. Die Flüssigkeit ist mit der göttlichen Kraft der Kreatur geladen und daher besonders wirksam gegen böse Gegner, sie verbrennt diese nicht nur mit weltlicher Säure, sondern zusätzlich mit heiliger Energie.

Gleißende Essenzen vermehren sich nicht, wie andere Schlicke, außerdem behalten sie stets dieselbe Größe und Farbe wie bei ihrer Entstehung bei. Wird eine Gleißende Essenz getötet, so verfällt sie schnell. Die Kügelchen im Inneren einer Gleißenden Essenz sind besonders nützlich, wenn eine Reliquie gesalbt oder eine heilige Stätte geweiht werden soll. Obwohl nur wenige Individuen von Guter Gesinnung die Macht oder das Bedürfnis besitzen, eine Gleißende Essenz zu opfern, so mag doch ab und an ein Held, welcher die Überreste eines kürzlich getöteten Gleißenden Essenz findet, die Kügelchen für diese Zwecke sicherstellen. Werden sie nicht innerhalb weniger Tage nach dem Tod des Gleißenden Essenz genutzt, so verdampfen die Kügelchen und die ihnen innewohnende Energie ist für immer verloren. Die meisten Gleißenden Essenzen finden ihr Ende durch Gewalttaten, da sie die Tendenz besitzen sich bösen Gegnern ohne Sinn für Selbsterhaltung entgegenzuwerfen. Sterben sie nicht im Kampf, so sind Gleißende Essenzen erstaunlich widerstandsfähig und langlebig. Erst nach mehreren hundert Jahren beginnt der innere Kern einer Gleißenden Essenz schwächer zu leuchten, während der Körper die letzte in ihm enthaltene celestische Energie verbraucht. Wie eine alternde Gleißende Essenz im letzten Stadium aussieht ist noch unbekannt. Möglicherweise zerfällt er zu unbelebtem Schleim oder löst sich in einer letzten Explosion heiliger Energie ganz auf.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Da Gleißende Essenzen aus den Überresten von Externaren mit Guter Gesinnung entstehen, sind sie eine Quelle für ehrfürchtiges Staunen bei vielen religiösen Gelehrten. Viele Gelehrte studieren Gleißende Essenzen, um die Komplexität celestischer Zerstörung und Wiedergeburt besser verstehen zu lernen. Wissen über Gleißende Essenzen gibt es bislang nur wenig, da die Kreaturen ausgesprochen selten sind. Immer wieder machen sich außergewöhnlich wissensdurstige Forscher auf, um aus erster Hand neues Wissen über diese Geschöpfe zu erlangen. Die Schlicke selbst reagieren nicht auf solche Neugierde. Manchmal muss ein Priester oder Gelehrter nicht aus Neugierde, sondern aus Pflichtbewusstsein Kontakt zu einer Gleißenden Essenz aufnehmen, beispielsweise wenn eine wohlmeinende Gottheit einen Gläubigen anweist, einer Gleißenden Essenz an einen neuen Ort zu bringen, wo sein geistloser Kampf gegen das Böse von größerem Nutzen sein kann. Den Glücklicheren unter diesen Auserwählten folgt die Gleißende Essenz wie ein Haustier. Ab und zu jedoch ist der Schlick auch nicht willens zu gehorchen, was den göttlichen Agenten dazu zwingt die Kreatur anzubetteln oder aber um Hilfe für den Transport des sturen Wesens zu beten.

Fast alle Gleißenden Essenzen leben an einer bestimmten heiligen Stätte und verlassen diese nur selten. Gleißende Essenzen sind normalerweise Einzelgänger, doch kann es auch vorkommen, dass eine besonders große heilige Stätte, oder ein Schlachtfeld der Engel mehrere dieser Kreaturen beherbergen. Gleißende Essenzen schaffen sich nur selten wirkliche Verstecke und wandern stattdessen an den heiligen Orten, die sie bewachen, herum, stets auf Ausschau nach bösen Kreaturen. Gleißende Essenzen sind stur und zielstrebig in ihrem Bestreben böse Kreaturen zu vernichten und verfolgen diese oft bis an weit von ihrer heiligen Stätte entfernten Orten. Sie besitzen nicht die Intelligenz, um von alleine den Rückweg zu finden, doch sind sie quasi unsterblich und fahren einfach ohne Ende mit der Jagd auf böse Kreaturen fort. Wenn einer dieser reisenden Gleißenden Essenzen auf eine neue heilige Stätte trifft und keine bösen Kreaturen in Reichweite sind, so mag sie instinktiv die neue Stätte zu seiner Heimat machen. Für die anderen Bewohner dieser Orte, wie etwa Mönche oder Einsiedler ist die Gegenwart von säurehaltigem, leuchtendem Protoplasma selten eine willkommene Neuheit. Engel und andere Externare mit Guter Gesinnung behandeln Gleißende Essenzen mit einer Mischung aus Vorsicht, Mitleid und Mitgefühl. Sie sind sich der Tatsache bewusst, dass die Schlicke die Überreste celestischer Helden in sich tragen, doch nichts von deren Persönlichkeit beherbergen. Daher sehen manche Engel Gleißende Essenzen als Warnung davor an, was aus ihnen werden könnte, sollten sie im Kampf fallen. Außerdem wissen Externare mit Guter Gesinnung ganz genau, dass Gleißende Essenzen geistlose Kreaturen sind und ihr Verhalten oft unvorhersehbar ist. Daher gehen sie kein Risiko ein und bleiben vorsichtshalber auf Abstand.



GRISANTISCHER LÖWE

Die Haut und das Fell dieses gewaltigen Löwen besitzen einen goldenen Schein.

GRISANTISCHER LÖWE **HG 14**

EP 38.400

CN Riesige magische Bestie

INI +9; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 24 (+5 GE, -2 Größe, +16 Natürlich)

TP 184 (16W10+96)

REF +15 **WIL** +8 **ZÄH** +16

Immunitäten Gift, Krankheit; **Resistenzen** Feuer 10; **SR** 10/Episch

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +23 (16W10+96 plus Ergreifen), 2 Klauen +23 (1W8+9)

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

Besondere Angriffe Anspringen, Krallen (2 Klauen +23, 1W8+9), Mächtiger Biss, Reißende Krallen

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 21, **KO** 22, **IN** 4, **WE** 12, **CH** 11

GAB +16; **KMB** +27 (Gegenstand zerschmettern +31); **KMV** 42 (44 gegen Gegenstand zerschmettern, 46 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Mächtiges Gegenstand zerschmettern, Rennen, Verbesserte Initiative, Verbessertes Gegenstand zerschmettern

Fertigkeiten Akrobatik +16 (Springen +20), Heimlichkeit +8, Klettern +16, Wahrnehmung +11; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +4, Heimlichkeit +8

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Ebene und Hügel

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mächtiger Biss (AF) Der Bissangriff eines Grisantischen Löwen addiert das Anderthalbfache des Stärkebonus auf den Schadenswürfel anstelle seines normalen Stärkebonus.

Reißende Krallen (AF) Wenn ein Grisantischer Löwe eine Kreatur mit zwei oder mehr Klauenangriffen in einer einzelnen Runde trifft, beschädigt er jede Rüstung, die das Ziel trägt. Dies verleiht dem Grisantischen Löwen einen freien Versuch auf Gegenstand zerschmettern gegen eine vom Ziel getragene Rüstung, falls dem Opfer kein Reflexwurf gegen SG 27 gelingt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.

In den Legenden von Taldor wird von der Grogrisant (siehe *Almanach zu Taldor*) berichtet, einer Löwin mit goldfarbenen Fell, welche von dem ersten Kaiser Taldaris in den frühen Tagen des Kaiserreichs getötet wurde. Im Verlaufe der Geschichte Taldors erschien Grogrisant immer wieder, um die großen Helden Taldors auf die Probe zu stellen. Gelehrte sind sich dabei nicht einig, ob es sich um ein und dieselbe alterslose magische Bestie oder um eine seltene Kreaturenart handelt. Jedenfalls hat die mächtige Grogrisant besonders starke Nachkommen mit den Schreckenslöwen der Pfeifenden Steppe nördlich des Weltenendes gezeugt. Deren legendäre Nachkommen zeichnen sich durch ihre gewaltige Größe, ihre wundervolle Haut und reißende Klauen aus. Diese Grisantischen Löwen streifen durch die Steppen und Berge des nördlichen Taldors. Arrogant und mächtig streben die Grisantischen Löwen zwar nach leichten Mahlzeiten, doch der Gelegenheit zum herausfordernden Kampf können sie nicht widerstehen. Sie treten gegen gewaltige Gegner wie beispielsweise Mammuts und Riesen an, um ihre vortrefflichen Angriffe und ihre übernatürliche Widerstandskraft unter Beweis zu stellen.

Ein Grisantischer Löwe besitzt auf Schulterhöhe ein Stockmaß von 4,20 m und wiegt etwa 8.000 Pfund. Grisantische Löwinnen sind etwas größer als die Löwen.

LEBENSWEISE

Als Nachkommen einer unglaublich raren legendären Bestie sind Grisantische Löwen selbst unglaublich selten. Obwohl es nur wenige von ihnen gibt, sind sie extrem widerstandsfähig und langlebig. Ihre goldfarbenen Häute, die etwas von der legendären Zähigkeit ihrer Vorfahren enthält, schützten sie sowohl vor Parasiten als auch vor den seltenen Angreifern, die kühn genug sind, sich mit ihnen anzulegen. Ein Grisantischer Löwe kann leicht zwei Jahrhunderte lang leben, sogar noch länger, wenn ihm reichlich Beute zur Verfügung steht.

Grisantische Löwen sind sehr wählerisch, wenn sie Ausschau nach einem Partner halten. Nur die größten und mächtigsten Schreckenslöwen werden von ihnen erwählt. Anders als normale Löwen leben Grisantische Löwen nicht im Rudel. Kurz nachdem sie sich gepaart haben, ziehen sie sich in ihr gewohntes einsames Leben zurück. Junge Grisantische Löwen wachsen schnell heran und werden binnen eines Jahres nach ihrer Geburt zu erwachsenen Löwen. Ein Grisantisches Löwenelternteil mag seinem Nachwuchs ein wenig über die Jagd und die Selbsterhaltung beibringen, doch Grisantische Löwen sind von Natur aus keine guten Eltern. Daher drücken sie auch nur selten so etwas wie Zuneigung für ihren Nachwuchs aus. Ein Grisantisches Löwenelternteil treibt seinen Nachwuchs aus seinem Territorium, kaum dass dieser alleine überleben kann, und noch ehe er das Elternteil effektiv um die Kontrolle dieses Gebietes herausfordern kann. Ein Schreckenslöwenelternteil mag ein Grisantisches Löwenjunges in sein Rudel aufnehmen, doch die übernatürlich widerstandsfähige Haut der Kreatur, seine brutale Schläue und die natürliche Wildheit machen diese Kreatur zu einer Gefahr für die anderen Schreckenslöwen. Daher wird das Junge rasch abgeschoben. Erwachsene Grisantische Löwen haben daher eine lange Erfahrung darin, wie man auf sich allein gestellt überlebt.

Grisantische Löwen sind einzelgängerische Jäger. Sie sind zu groß, als dass sie ihrer Beute – anders als ihre kleineren Cousins – effektiv im hohen Gras nachstellen können. Stattdessen bringen Grisantische Löwen ihre brutale Stärke und ihren Intellekt zum Tragen. Oft stellen sie Beutetieren nach, die von ihren Jungen begleitet werden. Dies zwingt die Beute dazu, sich ihnen entweder zu stellen und ihre Jungen zu schützen, oder aber sie fliehen und lassen dem Löwen eine leichte Mahlzeit zurück. Grisantische Löwen stellen sich gerne einem herausfordernden Kampf. Oft greifen sie größere Tiere einfach nur um den Kitzel des Kampfes willens an. Da ihre unglaublichen Häute sie sehr selbstbewusst machen, greifen Grisantische Löwen auch schon mal Mastodonten, Dinosaurier, Hydren oder sogar Drachen an. Ähnlich wie gewöhnliche Löwen greifen Grisantische Löwen eher selten Humanoide an, wenn sich ihnen andere Nahrungsoptionen bieten. Diese Zurückhaltung ist weniger ihrem Selbsterhaltungstrieb geschuldet, sondern eher der Überzeugung eines Grisantischen Löwen, dass Humanoide nicht groß genug sind, als dass sie einer

Herausforderung wert sind. Sollte ein Grisantischer Löwe jedoch vom Gegenteil überzeugt werden, weil beispielsweise ein gut gezielter Pfeil seine widerstandsfähige Haut durchdringt, dann stellt er sich eifrig dem Kampf. Viele Jäger haben einen Grisantischen Löwen schon angegriffen, da sie die Kreatur für desinteressiert oder sogar für launisch halten, wobei nur ein glücklicher Schuss den Löwen dazu brachte, anzugreifen.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Obwohl der legendäre Vorfahre der Grisantischen Löwen im Weltendengebirge hauste, haben sich diese Löwen über einen Großteil von Taldor und sogar bis in benachbarte Nationen verbreitet. Grisantische Löwen ziehen ein warmes Klima vor, doch sie können in praktisch jeder Umgebung gedeihen. Ihr dickes Fell und ihr dichtes Fleisch erlaubt ihnen sogar für kurze Zeit in bitterer Kälte zu überleben, zumindest in der Regel so lange, bis sie genug gejagt haben, um in eine warme Höhle oder einen entsprechenden Unterschlupf zurückkehren zu können, die sie für sich geschaffen haben. In einem solchen Klima wird ihr Fell binnen weniger Wochen dichter, so dass diese Kreaturen genügend warm bleiben. In heißen Regionen neigen Grisantische Löwen dazu, ein wenig Gewicht zu verlieren, außerdem wächst ihnen ein so feines Fell, dass die männlichen Löwen ihre Mähnen komplett verlieren.

Trotz ihres Drangs, der sie alle paar Jahrzehnte befällt, einen Partner zu finden und Nachkommen zu zeugen, sind Grisantische Löwen Kreaturen der Einsamkeit. Gewöhnliche Löwen sehen sie als zu schwach und dümmlich an, als dass sie ihrer Gesellschaft für lange wert wären. Sie sehen das Ärgernis das Fressen und den Ruhm mit Artgenossen zu teilen als lästiger an, als die Schwierigkeit alleine zu jagen. Nur selten verbündet sich ein Grisantischer Löwe mit größeren, mächtigeren Kreaturen, da sie solche Kreaturen eher bekämpfen wollen, um ihr Können zu beweisen, als mit ihnen zusammenzuarbeiten.

Jäger und Fallensteller folgen den Gerüchten über einen umherziehenden Grisantischen Löwen gerne, da sie hoffen aus seiner Haut eine widerstandsfähige Rüstung herstellen zu können. Sehr zum Unglück dieser Jäger verliert die Haut des Löwens beinahe all ihre bemerkenswerte Widerstandsfähigkeit, nachdem die Bestie erschlagen wurde. Gerüchte über alchemistische oder magische Behandlungen, die die Haut erhalten, gibt es überall. Leider sind sie in der Regel ebenso falsch wie die Gerüchte über die Löwen selbst.

Grisantische Löwen können nicht sprechen, verstehen allerdings die Sprachen, die in nahen Gemeinden gesprochen werden. Unkluge taldanische Adlige finanzieren zuweilen Jagden, um Grisantische Löwenjunge aufzuspüren. Allerdings wachsen diese Kreaturen so rasch heran, dass es oft sehr schwer ist, sie in Gefangenschaft zu halten. Selbst junge Grisantische Löwen widerstehen der Domestizierung mit einer launischen Wildheit. Ihr scharfer Intellekt und ihre Fähigkeit die Sprache ihrer Halter zu verstehen, ermöglicht es ihnen in der Regel aus ihrer Gefangenschaft zu entkommen. Im besten Falle verliert der Möchtegernbesitzer nur ein paar Bedienstete oder etwas Vieh, wenn die Kreatur wieder in die Wildnis entkommt. Im schlimmsten Fall werden diese Adligen von den reißenden Klauen dieser Kreatur zerfetzt, die sie in Gefangenschaft halten wollten.

Mit einem Grisantischen Löwen zu verhandeln ist sehr schwer, jedoch nicht unmöglich. Diese Kreaturen empfangen gerne Tribut in Form von Fleisch oder anderen Delikatessen. Man kann sie davon überzeugen für kurze Zeit zu Diensten zu sein, wenn sie dafür das Versprechen erhalten, einen zukünftigen Schatzanteil zu erhalten. Besonders Orks finden Zugang zu Grisantischen Löwen. Manchmal versuchen sie einen zu überzeugen, sie bei einem Raubzug auf eine gut befestigte Siedlung zu begleiten. Solche Allianzen sind allerdings oft nur von kurzer Dauer.



HYALETH

Dieser riesige, durchscheinende Egel hat drei zuckende Tentakel rings um eine Mundöffnung an seinem einen Ende und einen Stachel an seinem anderen Ende.

HYALETH **HG 10**

EP 9.600

N Große Aberration (Aquatisch)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Gedankengespür 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +2 GE, –1 Größe, +11 Natürlich)

TP 127 (15W8+60)

REF +7, **WIL** +11, **ZÄH** +11

Immunitäten Säure; **Resistenzen** Kälte 10; **SR** 10/Hiebschaden

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Graben 6 m (nur in nasser Erde oder gesättigtem Stein), Schwimmen 6 m; Durch nassen Boden gleiten

Nahkampf Stich +16 (1W8+5 plus Gift und Intelligenzwert erfahren), 3 Tentakel +14 (1W6+2 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Anpassungsfähige Verdauung, Umhüllen (SG 22), Gift

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 15, **KO** 18, **IN** 12, **WE** 14, **CH** 11

GAB +11; **KMB** +17 (Ringkampf +21); **KMV** 30 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Große Zähigkeit, Kampfreflexe, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Stachel, Tentakel)

Fertigkeiten Entfesselungskunst +20, Heimlichkeit +22 (beim Schwimmen +26), Schwimmen +31, Überlebenskunst +20, Wahrnehmung +20; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit beim Schwimmen +4

Sprachen Aklo, Gemeinsprache; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Süßwasser in gemäßigtem Klima oder unterirdisch

Organisation Einzelgänger, Trupp (2–9), oder Kolonie (10–200 und 1 Hyalethkönigin)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anpassungsfähige Verdauung (AF) Ein Hyaleth kann seine Verdauungssäfte anpassen, um einen der folgenden Effekte zu erreichen. Er kann als Schnelle Aktion von einem Sekret zum anderen wechseln, und jedes Sekret hat einen anderen Effekt auf Kreaturen, welche von der Fähigkeit Umhüllen des Hyaleths betroffen sind. Der Hyaleth kann einen der folgenden Effekte wählen, und dieser Effekt betrifft alle umhüllten Kreaturen. Der Hyaleth kann umhüllte Kreaturen nur mit einem Effekt pro Runde betreffen.

Körper verdauen: Umhüllte Kreaturen erleiden 2W6 Punkte Säureschaden und müssen einen Konstitutionswurf gegen SG 21 ablegen. Misslingt dieser, so erleidet die Kreatur 1W2 Punkte Konstitutionsschaden. Eine Kreatur, deren Trefferpunkte durch diesen Effekt in den negativen Bereich sinken, wird vollständig von den Verdauungssäften des Hyaleths aufgelöst.

Gedanken verdauen: Umhüllte Kreaturen, welche wach sind, müssen einen Willenswurf gegen SG 21 ablegen. Misslingt dieser, so erleidet die Kreatur 1W2 Punkte Intelligenzschaden und schläft für 1 Stunde ein. Jedes Mal, wenn einer Kreatur der Rettungswurf gegen diesen Effekt misslingt, kann der Hyaleth als Freie Aktion eine Antwort auf eine spezifische Frage erhalten, als würde er mittels *Gedanken wahrnehmen* die oberflächlichen Gedanken der Kreatur durchsuchen. Alternativ hierzu kann der Hyaleth einen Wissenswurf für eine Fertigkeit ablegen, in der die umhüllte Kreatur mindestens einen Rang besitzt und hierbei den gesamten aktuellen Modifikator der Kreatur nutzen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Die Sekrete, welche der Hyaleth nutzt, um Gedanken zu verdauen, sind schaumig und sauerstoffreich, so dass die Kreatur während der Dauer des Effektes normal atmen kann. Der SG der Rettungswürfe beruht auf Konstitution.

Durch nassen Boden gleiten (ÜF) Ein Hyaleth kann mit Leichtigkeit durch Grundwasser oder triefend-nasse Erde reisen, selbst während er Kreaturen mit seinem Körper umhüllt. Dies funktioniert wie die allgemeine Monsterfähigkeit Durch Erde gleiten, außer dass der Hyaleth nur durch sehr nasse Erde und Gestein reisen kann. Während der Hyaleth sich auf diese Weise fortbewegt, können umhüllte Kreaturen nur entkommen, wenn sie eine Bewegungsrate für Graben besitzen oder ihnen magische Mittel zur Verfügung stehen.

Gift (AF) Stich—Verletzung; *Rettungswurf* ZÄH, SG 21; *Frequenz* 1/Runde für 2 Runden; *Effekt* Lähmung für 1W3 Runden (Die Dauer der Lähmung ist für jeden fehlgeschlagenen Rettungswurf kumulativ); *Heilung* 1 Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfes beruht auf Konstitution. Wenn einer Kreatur der erste Rettungswurf gegen das Gift des Stich Angriffs des Hyaleth misslingt, erfährt der Hyaleth den Intelligenzwert der Kreatur.

Umhüllen (AF) Ein Hyaleth kann mittelgroße oder kleinere Kreaturen umhüllen, doch verliert er währenddessen seine Besondere Eigenschaft Verdichten und den Volksmodifikatorbonus auf Heimlichkeit. Umhüllte Kreaturen können von der Anpassungsfähigen Verdauung des Hyaleth betroffen werden.

Hyalethen sind durchscheinende, röhrenförmige Aberrationen, die in unterirdischen Gewässern heimisch sind. Gelegentlich begeben sie sich an die Erdoberfläche, meist während heftiger Regenfälle. Dann erscheinen sie in Seen, Bächen, Sümpfen oder sogar in Brunnen. Sie sind neugierig und aggressiv. Sie erkunden die Oberfläche auf der Jagd nach empfindungsfähigen Humanoiden. Trotz ihrer beträchtlichen Größe können Hyalethen in flachem Wasser erstaunlich gut schwimmen und unentdeckt bleiben, während sie sich an ihre Beute anschleichen. Sobald der Hyaleth nahe genug ist, nutzt er seinen Stachel um dem Opfer ein lähmendes Gift zu injizieren, bevor er es mit seinem dehnbaren Körper umhüllt. Hyalethen können keine Luft atmen, doch können sie das Wasser für kurze Zeit verlassen, und sich auf dem Boden entlangschlängeln.

Ein durchschnittlicher Hyaleth ist etwa 4,80 m lang und wiegt etwa 1.300 Pfund.

LEBENSWEISE

Wenn Hyalethen nicht gerade die Erdoberfläche erkunden, bewohnen sie wassergefüllte unterirdische Höhlensysteme und Seen. Hier schlüpfen die Kreaturen aus weichschaligen Eiern, die von Hyalethköniginnen gelegt werden. Die von Hyalethen bewohnten Höhlen ähneln ein wenig den Stöcken mancher Insekten. Eine große Anzahl Hyalethen lebt hier zusammen und es herrscht ein stetes kommen und gehen. Manche Hyalethen haben die Aufgabe, sich um die

Eier zu kümmern, andere verteidigen die Kolonie, wieder andere suchen nach Nahrung und Wissen für die Königin.

Hyalethen besitzen ein rudimentäres Schwarmbewusstsein und kommunizieren mittels Telepathie. Andere Wesen empfinden die Verständigung der Hyalethen jedoch als seltsam, wirr und schwer zu verstehen. Hyalethen sind nicht böse, doch werden ihre Motive selten verstanden und ihr aggressives Verhalten sorgt dafür, dass sie oft in Konflikte mit anderen Kreaturen geraten.

Hyalethen fressen fast alles, was sie erwischen können, da sie in der Lage sind, fast jedes Material zu verdauen. Mehr noch als nach Essen suchen sie nach Wissen, welches sie für gewöhnlich erlangen, indem sie eine Kreatur umhüllen und deren Gedanken absorbieren. Fängt ein Hyaleth eine uninteressante, wenig intelligente Kreatur, so verdaut er sie einfach mur. Intelligentere Beute jedoch wird in einen tiefen Schlaf versetzt, während dessen der Hyaleth die Gedanken der Kreatur liest. Ein Hyaleth genießt es wahrhaft, auf diese Weise Wissen zu absorbieren, und sein durchscheinender Körper zeigt dies durch einen wellenartigen Farbwechsel. Stößt ein Hyaleth auf eine außergewöhnlich intelligente Kreatur, so umhüllt er sie und verschleppt sie in die Tiefe, um sie einer riesigen Hyalethkönigin zu überbringen.

Hyalethen, die über 40 Jahre alt sind, verlieren nach und nach ihre Beweglichkeit, und ihre lichtdurchlässige Körper werden trüb und undurchsichtig. Die meisten alternden Hyalethen kehren zu ihrer unterirdischen Kolonie zurück und werden dort von der Königin verschlungen. Ist dies einem Hyaleth aus irgendeinem Grund nicht möglich, so erstarrt sein Körper schließlich zu einem leblosen Klumpen aus harzigem Fleisch.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Hyalethen lieben die Gesellschaft ihrer Artgenossen, und nur die wenigsten bleiben der Behaglichkeit ihrer heimatlichen Kolonie freiwillig lange fern. Obwohl die Hyalethen, welche die Eier behüten oder die Kolonie bewachen, als wichtig erachtet werden, genießen nach der Königin erfolgreiche Kundschafter den höchsten Status.

Wenn die Kolonie über einen bestimmten Punkt hinaus wächst, legt die Königin ein besonderes Ei, aus dem eine neue Königin schlüpft. Eine Gruppe aus hierfür ausgewählten Hyalethen bringt das Ei an einen geeigneten Ort in viele Kilometern Entfernung. Diese Hyalethen stellen anschließend die Kundschafter und Wachen der neuen Kolonie.

Die Beziehungen zwischen Hyalethen und Algholltus sind oft angespannt. Die beiden Völker sind nicht miteinander verwandt, obwohl sie sich scheinbar ähneln, und Hyalethen sind weniger intrigant und tyrannisch. Obwohl Hyalethen nach dem enormen Wissensschatz der Algholltus gieren, so sind die Abolethen doch zu groß, um von ihnen umhüllt zu werden, und zu hochnäsig, um ihr Wissen wie unter Gleichrangigen zu teilen. Algholltus behandeln Hyalethen mit derselben Herablassung, die sie für alle anderen Kreaturen an den Tag legen und unterwerfen Hyaleth Kolonien ihrem Willen, wenn es gerade in ihre Pläne passt.

HYALETHKÖNIGINNEN

Hyalethköniginnen sind größer als gewöhnliche Hyalethen und weit intelligenter. Sie können mehrere hundert Jahre alt werden und im Laufe dieser enormen Lebensspanne kontinuierlich Informationen und Wissen von den Kreaturen ernten, welche ihnen ihre Kundschafter bringen. Hyalethköniginnen sind wahre Schatzkammern historischen Wissens, doch ist es ob ihrer seltsamen Lebensweise und entlegenen Kolonien nicht einfach an diese Geheimnisse heranzukommen.

Eine Hyalethkönigin ist ein gigantischer Hyaleth, welcher als Volksmodifikator einen Bonus von +8 auf alle seine geistigen Attributswerte erhält, sowie mindestens 5 Trefferwürfel. Eine Hyalethkönigin kann große oder kleinere Kreaturen umhüllen, außerdem kann sie automatisch jede beliebige schlafende oder hilflose Kreatur umhüllen, die von einem gewöhnlichen Hyaleth auf einem angrenzenden Feld ausgespuckt wird. Eine Hyalethkönigin kann einen der beiden Effekte von Anpassungsfähiger Verdauung auf von ihr umhüllte Kreaturen anwenden, je nachdem ob sie diese als Nahrung oder als Wissensquelle für nützlicher erachtet.



KYTON, PHYLACATOR

Dieser imposante Humanoide ist in einen schwarzen Kettenpanzer gehüllt und trägt einen Helm ohne irgendwelche markanten Zeichen. Mit seinen Handschuhen trägt er einen entsetzlichen Schreckensflegel, an seinem Gürtel hängen verschiedene Handschellen, die in ihrem eigenen grausigen Akkord klingen.

PHYLACATOR **HG 18**

EP 153.600

RB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar, Kyton, Rechtschaffen)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +26

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 30 (+2 GE, +14 Natürlich, +6 Rüstung)

TP 297 (18W10+198); Regeneration 15 (Gute Waffen und Zauber, Silberwaffen)

REF +15 **WIL** +16 **ZÄH** +19

Immunitäten Kälte, Krankheiten; **SR** 15/Gutes und Silber; **ZR** 29

Schwächen Eiserner Stuhl (siehe Text)

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, (9 m ohne Rüstung)

Nahkampf *Schreckensflegel des Rückschlages +1,* +28/+23/+18/ +13 (1W8+16 plus 2W6), *Schreckensflegel des Rückschlages +1,* +28/ +23 (1W8+16 plus 2W6)

Fernkampf Handschellen [Meisterarbeit] +23 (1W4+11 nichttödlich plus Zu-Fall-bringen)

Besondere Angriffe Anpassende Handschellen, Aus dem Kerker zerren, Irritierender Blick (9 m, SG 26)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +16)

Immer – *Wahrer Blick*

Beliebig oft – *Gedanken wahrnehmen* (SG 19), *Lügen erkennen* (SG 21), *Tiefere Dunkelheit, Zorn der Ordnung* (SG 21)

3/Tag – *Mächtiger Befehl* (SG 22), *Mächtiges Teleportieren*

1/Tag – *Einkerkerung* (SG 26), *Mächtige Ausspähende Augen*

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 18, **KO** 32, **IN** 15, **WE** 21, **CH** 24

GAB +18; **KMB** +28 (Zu-Fall-bringen +32); **KMV** 42 (44 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Defensive Kampfweise, Große Zähigkeit, Kampf mit zwei Waffen, Kampfreflexe, Mächtiges Zu-Fall-bringen, Verbesserter Kampf mit Zwei Waffen, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Vollstrecker[EXP], Waffenfokus (Schreckensflegel)

Fertigkeiten Bluffen +28, Einschüchtern +28, Heimlichkeit +21, Motiv erkennen +26, Wahrnehmung +26, Wissen (Die Ebenen, Lokales, Religion) +23

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Bund mit der Anstalt

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Schattenebene)

Organisation Einzelgänger

Schätze Doppelt (Kettenpanzer [Meisterarbeit], *Schreckensflegel des Rückschlags +1/des Rückschlags +1*, 4 Handschellen [Meisterarbeit], sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anpassende Handschellen (ÜF) Ein Phylacator kann ein Paar Handschellen in Meisterarbeit wie eine Bola in Meisterarbeit werfen. Ein Ziel, das von von den Handschellen des Phylacators Zu-Fall-gebracht wird, erhält zudem den Zustand Verstrickt, ehe es von den Handschellen befreit wird oder diese zerbricht. Die Handschellen, die von einem Phylacator geworfen werden, dehnen sich oder schrumpfen automatisch, um einer Kreatur beliebiger Größe zu passen. Der Phylacator kann als Bewegungsaktion ein einzelnes Paar Handschellen innerhalb von 54 m bis zu 9 m in eine beliebige Richtung bewegen. Sollte während dieser Zeit eine Kreatur mit diesem Handschellenpaar gefesselt werden, muss dem Phylacator ein Kampfmanöver im Ringkampf gegen die Kreatur gelingen, um die Bewegung vollziehen zu können. Ein Phylacator kann jede beliebige Anzahl an Handschellen innerhalb von 54 m als Freie Aktion öffnen oder schließen, doch er kann nicht dieselben Handschellen in einer Runde öffnen und schließen.

Aus dem Kerker zerren (ÜF) Ein Phylacator kann als Volle Aktion einen *Einkerkerung*seffekt beenden, den er zuvor geschaffen hat. Diese Handlung reißt das Ziel gewaltsam durch die Schattenebene zu einem unbelegten Feld, das sich angrenzend zu dem Phylacator befindet. Das Ziel wird im Zuge dieses Prozesses automatisch auf 0 Trefferpunkte reduziert. Dies ist ein Schmerzeffekt[ABR].

Bund mit der Anstalt (ÜF) Im Austausch für seine Dienste formt ein Phylacator einen Bund mit einer Anstalt, die 100 oder mehr Gefangene enthält. Während er sich innerhalb dieser Anstalt befindet, erhält er einen Bonus von +2 auf Initiative, Bluffen, Einschüchtern, Motiv erkennen, Wahrnehmung und Wissen (Lokales). Er muss 1 Tag innerhalb der Anstalt verbleiben, um sich mit ihr vertraut zu machen. Einmal ausgewählt, verliert der Phylacator den Bund mit jeder Anstalt, mit der er zuvor einen Bund hatte.

Eiserner Stuhl (ÜF) Jeder Phylacator ist an einen bestimmten Metallthron gebunden, der mit tausend Eisenstacheln gespickt ist. Dort muss er jeden Tag ohne Rüstung für 15 Minuten sitzen. Ein Phylacator, der dieses Ritual nicht vollzieht, verliert seine Regeneration und seine Fähigkeit Bund mit der Anstalt, solange bis er es wieder vollzogen hat. Der Eiserne Stuhl besitzt Härte 10 und 500 Trefferpunkte. Wird er zerstört, dann muss der Phylacator 1W12 Tage auf der Schattenebene verbringen, um einen Ersatz zu erlangen.

Irritierender Blick (ÜF) Eine Kreatur, deren Rettungswurf gegen den Irritierenden Blick des Phylacators fehlgeschlagen ist, wird von demütiger Hoffnungslosigkeit übermannt. Sie erhält einen Malus von -4 auf ihre KMV für 1W4 Runden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

Phylacator-Kytonen dienen als Gefängniswächter, Folterknechte und Scharfrichter in den schlimmsten Gefängnissen auf allen Ebenen. Obwohl ein Phylacator sich normalerweise auf seine einschüchternde Präsenz und seine dröhnende Stimme verlässt, um seinen Herausforderungen Nachdruck zu verleihen, erfreuen sie sich auch an Gewalt und genießen die Gelegenheiten, Unruhen zu zermalmen. Im Kampf schlägt ein Phylacator seine Gegner mit seinem Flegel zu Boden und prügelt so lange auf sie ein, bis sie sich unterwerfen. Er genießt das gewaltsame Echo, das er erhält, wenn er seine Waffe einsetzt. Gegen fliehende Gegner setzt der Phylacator Handschellen ein, die magisch belebt werden. Er setzt sie damit gefangen, um sich ihnen dann zu widmen, wenn er Zeit für sie hat. Da ein Phylacator oftmals dafür verantwortlich ist, dass Gefangene am Leben bleiben, setzt er regelmäßig nichttödliche Taktiken ein. Das bedeutet jedoch nicht, dass seine Methoden weniger effizient oder brutal sind.

Obwohl ein Phylacator normalerweise eine Rüstung und drapierte Ketten trägt, um sein Fleisch zu verdecken, ist seine Haut von mitternachtsblauer Färbung und besitzt die Textur von grob behauenem Stein. Phylacatoren sind haarlos und ihre stahlgrauen Augen haben keine Pupille. Sie sind überaus geduldig und können für Stunden regungslos verbleiben.

Phylacatoren sind fast 2,10 m groß und wiegen annähernd 350 Pfund.

LEBENSWEISE

Phylacatoren behaupten von sich, dass sie diejenigen gewesen seien, die die Schwächen des Gefängnisses der Kytonen in der Hölle herausgefunden hätten und dabei geholfen hätten, ihrem Volk die Flucht auf die Schattenebene zu ermöglichen. Als Belohnung für ihre Dienste und ihr einschüchterndes Wissen über Gefängnisse, wurden die Phylacatoren auserkoren als Wächter in Xovaikain, dem Gefängnisreich ihrer verehrten Gottheit Zon-Kuthon, zu dienen. Über Jahrtausende hinweg ist die Wachsamkeit der Phylacatoren ungebrochen gewesen. Wo auch im Phylacatoren dienen, dort erlangen sie ein allumfassendes Wissen über alle Kammern und Durchgänge, jedes Schloss und jede Klinge und die Gewohnheiten jedes anderen Wächters oder Bediensteten.

Phylacatoren sind sehr vertraut mit den Leiden, die Sterbliche erfahren, während sie gefangen sind. Zudem sind sie Experten darin wahnsinnigmachende Verzweiflung in jedem Gefangenen zu erwecken. Manchmal erlaubt ein Phylacator zum Zwecke der Unterhaltung den intelligentesten seiner Gefangenen zu glauben, dass er einen Weg gefunden habe, wie er entkommen könnte. Der Phylacator könnte vorhersagbare Wachwechsel arrangieren, seine Offiziere anweisen, für Bestechungen empfänglich zu sein oder den Anschein erwecken, dass er Zugangspunkte nahe Versorgungsrouten übersehen hätte. Nachdem er einen Gefangenen für Wochen, Monate, womöglich sogar Jahre hat planen lassen, werden diese Wege im letzten Moment geschlossen, um den Gefangenen inmitten seines Ausbruchsversuches zu fangen. Anschließend wird er öffentlich als abschreckendes Beispiel für andere gefoltert.

So mächtig Phylacatoren auch sind, so signifikant ist doch auch ihre Schwäche. Jede Nacht muss ein Phylacator seine Rüstung ablegen und auf einem Foltergegenstand Platz nehmen, den man als Eisernen Stuhl kennt. Dort muss er sein Blut als Tribut an Zon-Kuthon vergießen. Bei diesem Gegenstand handelt es sich um einen Thron aus mattem Metall, der mit hunderten von Stacheln entlang der Sitzfläche, dem Rücken und der Lehnen versehen ist. Ein Phylacator bewahrt seinen Eisernen Stuhl für gewöhnlich an einem abgelegenen Ort, wie beispielsweise hinter einer mit Fallen versehenen Geheimtür, auf. Manche Phylacatoren stellen ihren Eisernen Stuhl aber auch mitten unter anderen Folterwerkzeugen auf.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Obwohl die Kreaturen, die die Sterblichen Kytonen nennen, genau genommen als „Velstraci“ bezeichnet werden, stören sich die meisten nicht an dem Begriff „Kyton“, da sie diesen als schmeichelhafte Anerkennung ihrer Fertigkeiten sehen. Phylacatoren sind da die Ausnahme. Sie mögen es nicht, als Kytonen bezeichnet zu werden und bestehen darauf, dass ihr Volk als Velstraci bezeichnet wird. Sollte man dies nach einer einzigen Korrektur noch nicht begriffen haben, so erntet man leicht den Zorn eines Phylacators.

Einige wenige, auserwählte Phylacatoren sind an die Materielle Ebene gebunden, wo sie als Gefängniswächter in Militärgefängnissen oder anderen Hochsicherheitseinrichtungen dienen. Ein Zauberkundiger kann einen Phylacator lediglich mit mächtigen Zaubern wie *Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen* oder *Mächtiger Bindender Ruf* herbeirufen. Kennt ein Beschwörer den Namen eines Phylacators, so kann er ihm Sanktionen über nicht weniger als 100 gute oder chaotische Kreaturen versprechen, sowie den Besitz der Leichen der Gefangenen, die unter der Rechtsprechung des Phylacators hingerichtet wurden. Treffen diese Kriterien zu, so ist ein Phylacator gewillt für 1 Jahr gehorsam Dienste zu leisten. Ein Phylacator könnte auch länger dienen, wenn die Population des Gefängnisses größer ist oder wenn die Autorität über die Gefangenen zunehmend sadistischer wird.

Die meisten Phylacatoren auf Golarion dienen bösen Tyrannen oder üblen Kulten. Allerdings dienen einige wenige Phylacatoren im Geheimen weniger verachtenswerten Herren, die diese Externare dazu nutzen, um gefährliche Kriminelle sicher wegzusperren. Viele Nidalesen wissen beispielsweise, dass Phylacatoren in Pangolais tätig sind, doch es gibt auch Gerüchte, dass Abadars Steuereintreiber einen Phylacator in einer geheimen Besserungsanstalt unter Oppara beschäftigen. Natürlich werden diese Gerüchte von der Kirche strikt bestritten.



PYROGEIST

Ein bösartiges Gesicht blickt aus einer wirbelnden Masse geisterhaften Feuers. Mehrere kleinere Gesichter winden sich in den Flammen.

PYROGEIST **HG 10**

EP 9.600

CB Großer Untoter (Körperlos)

INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +23

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 23, Auf dem Falschen Fuß 16 (+7 Ablenkung, +1 Ausweichen, +6 GE, –1 Größe)

TP 126 (11W8+77)

REF +9, **WIL** +12, **ZÄH** +10

Immunitäten wie Untote, Feuer; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 15 m (perfekt)

Nahkampf Körperlose Berührung +13 (10W6)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Odemwaffe (9 m Kegel, 10W6 Negative Energieschaden; REF, SG 22 halbiert; kann alle 1W4 Runden benutzt werden), Pyrokinetischer Wirbelwind (3/Tag, 3 - 9 m hoch, 10W6 Negativer Energieschaden, SG 15), Seelenbinder

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +18)
Beliebig oft — *Geisterhaftes Geräusch* (SG 17), *Magierhand*, *Pforte zuhalten*
3/Tag — *Mächtiges Trugbild* (SG 20)
1/Tag — *Albtraum* (SG 22)

SPIELWERTE

ST —, **GE** 23, **KO** —, **IN** 17, **WE** 21, **CH** 24

GAB +8; **KMB** +15; **KMV** 33 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Fertigkeitsfokus (Einschüchtern), Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Bluffen +18, Einschüchtern +27, Fliegen +26, Heimlichkeit +16, Motiv erkennen +23, Wahrnehmung +23, Wissen (Baukunst) +14

Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Odemwaffe (ÜF) Ein Pyrogeist kann in einem Kegel geisterhaftes Feuer verspucken, welches an lebenden Kreaturen Schaden verursacht. Misslingt einer Kreatur der Rettungswurf gegen die Odemwaffe des Pyrogeists, so steht das Fleisch der Kreatur für 2W6 Runden in geisterhaften Flammen. Die Vernichtung des Pyrogeist beendet diesen Effekt. Während die Kreatur von den Flammen betroffen ist, leuchtet sie wie unter dem Effekt von *Feenfeuer* und nimmt zu Beginn jedes Zuges 1W6 Negativen Energieschaden. Nachfolgende Angriffe mit der Odemwaffe erhöhen den Schaden nicht, können jedoch die Dauer verlängern. Eine betroffene Kreatur kann als Volle Aktion einen Zähigkeitswurf gegen SG 22 ablegen, um die Flammen zu löschen. Der SG des Rettungswurfes beruht auf Charisma.

Pyrokinetischer Wirbelwind (ÜF) Ein Pyrogeist kann sich in einen Pyrokinetischen Wirbelwind verwandeln, um seine Opfer einzufangen. Im Wirbelwind gefangene Kreaturen nehmen jede Runde 10W6 Punkte Negativen Energieschaden. Ein Pyrokinetischer Wirbelwind erzeugt keine wirbelnde Wolke aus Trümmern, wenn er den Boden berührt.

Seelenbinder (ÜF) Der Geist einer Kreatur, welche stirbt, während sie im Pyrokinetischen Wirbelwind des Pyrogeistes gefangen ist, wird im Inneren des Pyrogeistes gefangen (wie durch *Seele binden*), bis der Pyrogeist zerstört wird oder der Pyrogeist ihn von sich aus frei gibt. Der Geist bleibt im Pyrogeist gefangen, gleich ob dieser die Wirbelwindform hat oder nicht.

Wiederkehr (ÜF) Wird ein Pyrogeist zerstört, so kehrt er nach 2W4 Tagen zurück, wobei er sich nahe seiner sterblichen Überreste neuformt. Um einen Pyrogeist endgültig zu zerstören, muss sein Körper angemessene Begräbnisriten erhalten und mit heiligem Wasser besprenkelt werden.

Pyrogeister sind flammende Überreste von Brandstiftern und Pyromanen, welche in den Feuern, die sie entzündeten, ums Leben kamen. Ob der Tod ein Unfall oder Selbstmord war, ist gleich, das furchtbar schmerzhafte und häufig erniedrigende Ende in den Flammen erzeugt einen Pyrogeist aus der Seele des Sterbenden. Ein Pyrogeist ist eine Masse aus geisterhaftem Feuer, welches keinerlei Wärme ausstrahlt und nur lebenden Kreaturen Schaden zufügt. Ein großes Gesicht treibt auf seiner Oberfläche, einer verdrehten Verhöhnung der Person, aus der der Pyrogeist entstand, ähnelnd. Ein Pyrogeist sucht die Gegend um seine sterblichen Überreste heim und wird von dem verzehrenden Verlangen gelenkt, anderen einen Tod in seinen Flammen zu bescheren. Meist sucht ein Pyrogeist seine Opfer mit furchterregenden Illusionen heim, bevor es sie umhüllt und ihre Seelen in seine ewige Qual aufnimmt.

LEBENSWEISE

Die Gestalt eines Pyrogeistes wallt hin und her, das große Gesicht, sowie die zahlreichen kleineren Gesichter seiner Opfer tauchen stetig auf und verschwinden wieder. Das geisterhafte Inferno verändert seine Farbe je nach Laune des Pyrogeistes, ist jedoch meist wütend rot und orange. Gelegentlich ändert sich der Farbton des Pyrogeistes innerhalb eines kurzen Augenblickes zu neiderfülltem Grün, ruhigem Blau oder hochmütigem Violett. Ein Pyrogeist kommuniziert nur selten mit den Lebenden, außer wenn er sie verhöhnt oder heimsucht. Wenn er spricht, klingt seine Stimme wie lodernde, prasselnde Flammen.

Pyrogeister sind davon besessen, ihre Qual mit den Lebenden zu teilen, doch sind sie zu schlau und sadistisch, um ihre Opfer einfach in Brand zu setzen. Sie ziehen es vor, ihre Opfer zuerst zu Paranoia und in den Wahnsinn zu treiben. So es ihnen irgend möglich ist, beginnen sie ihre Heimsuchungen mit kleineren Vorkommnissen, die leicht als Unfälle abgetan werden können, indem sie beispielsweise *Magierhand* einsetzen, um leicht entflammbare Gegenstände zu nahe an ein Feuer zu rücken, oder mittels *Geisterhaftes Geräusch*, das Prasseln von Flammen aus einem Nachbarzimmer erklingen zu lassen. Sobald das Opfer des Pyrogeistes anfängt, an seinen eigenen Sinnen zu zweifeln, sendet der Pyrogeist ihm immer furchtbarere Albträume, in welchen es immer um Feuer geht. Diese Albträume finden für gewöhnlich ihren Höhepunkt in Szenen, in welchen Orte oder Personen, die dem Opfer viel bedeuten, in Flammen aufgehen; oft durch die Hand des Opfers selbst in Brand gesetzt. Dann benutzt der Pyrogeist seine Zauberähn-



liche Fähigkeit *Mächtiges Trugbild*, um diese Albträume in die wache Welt zu bringen. Dies lässt das Opfer tanzende Flammen und verbrannte Leichen erblicken, wo immer es auch hinsieht. Schließlich schlägt der Pyrogeist zu und zerstört seine Opfer mit geisterhaftem Feuer, welches Fleisch und Knochen zerstört, Kleidung und andere Gegenstände jedoch unberührt lässt. Ein Pyrogeist kann das Leiden seiner Opfer endlos andauern lassen, indem er dessen Seele in sich aufnimmt und ein weiteres Gesicht entstehen lässt, welches in den Flammen seiner Gestalt treibt. Pyrogeister geben nur ungern Seelen, die sie in sich gebunden haben, wieder frei. Für gewöhnlich tun sie dies nur als Bestandteil eines Handels, der entweder ihr Fortbestehen sicherstellt, oder ihnen im Tausch weitere Seelen einbringt.

Pyrogeister erfreuen sich an brennenden Opfern, die sich in ihren geisterhaften Flammen winden, doch sind sie sich bewusst, dass ein solcher Tod eindeutige Spuren für Geisterjäger hinterlässt. Da die Angriffe des Pyrogeistes negativen Energieschaden verursachen, können sie Gegenstände, Kleidung oder Ausrüstung nicht beschädigen. Um ihre Spuren zu verwischen, entzünden die tückischsten Pyrogeister – meist jene die schon einmal vernichtet wurden und wiedergekehrt sind – normale Feuer. Obwohl ein Pyrogeist mittels *Magierhand* eine Öllampe umwerfen oder ein brennendes Holzscheit aus einem Kamin fallen lassen kann, so zieht er es doch vor, seine Opfer selbst den Brand verursachen zu lassen, beispielsweise indem er ihnen ein Ende ihrer Alpträume im Austausch für diesen Akt der Brandstiftung verspricht. Die übernatürlichen Brandspuren eines Pyrogeistes aufzuspüren ist weit schwerer, wenn ein gewöhnliches Feuer einen Ort verheert hat.

Pyrogeister wählen ihre Opfer abhängig von ihrem eigenen Leben und den Umständen ihres Todes aus. Manche Pyrogeister quälen am liebsten Angehörige bestimmter Klassen oder Berufe, andere suchen Gebäude mit bestimmten architektonischen Merkmalen oder Farben heim. Pyrogeister, welche aus mordlustigen Psychopathen entstanden sind, setzen ihre Vorlieben oft auch als Untote fort, so sammeln sie Trophäen von ihren Opfern oder hinterlassen bestimmte Visitenkarten an Tatorten. Wieder andere Pyrogeister lassen immer wieder Opfer die Umstände ihres eigenen Todes wiederholen.

Will man einen Pyrogeist dauerhaft zur Ruhe betten, so müssen Begräbnisriten mit zumindest einem Teil seiner sterblichen Überreste abgehalten werden. Da diese Überreste meist nur aus Asche und winzigen Knochenfragmenten bestehen, fallen sie in den rauchenden Ruinen von Gebäuden oft kaum auf. Ein Pyrogeist spürt es, wenn seine sterblichen Überreste gestört werden und handelt für gewöhnlichs möglichst schnell, um weitere Störungen zu vermeiden.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Pyrogeister entstehen meistens in stark bevölkerten Städten, wo Gebäudebrände häufiger vorkommen und die Anonymität der belebten Straßen es Brandstiftern und Pyromanen leichter macht, ihrem scheußlichen Werk nachzugehen. Diese Pyrogeister haben keinen Kontakt zu ihren früheren Freunden oder Familien, doch manchmal werden alte Bekannte zu ihren ersten Opfern. Pyrogeister können auch in entlegenen Dörfern oder in der Wildnis entstehen, für gewöhnlich durch Waldbrände oder andere Katastrophen, welche böswillig verursacht wurden. Neuere Gerüchte erzählen von einem rachsüchtigen Pyrogeist, welcher sich an den Ufern des Jalrune im südlichen Taldor herumtreibt. Ein Saboteur hat dort ein voll beladenes Handelsschiff in Brand gesetzt, welches einem rivalisierenden Handelsfürsten gehörte, und wurde in dem brennenden Schiff eingeschlossen. Dieser Pyrogeist sucht nun vorbeifahrende Schiffe heim, auf welche er im versunkenen, brandgeschwärzten Wrack des Handelsschiffes auf dem Grunde des Flusses lauert.

Pyrogeister sind fast immer Einzelgänger. Sie werden von ihrer Jagd nach Seelen so sehr verzehrt, dass sie selten mit irgendetwas anderem lebendigen oder toten interagieren. Zu seltenen Gelegenheiten sterben mehrere Brandstifter zusammen und verschmelzen zu einem einzigen Pyrogeist, in dem sie sich dann eine makabre Existenz teilen. Diese Pyrogeister legen meist ein unberechenbareres Verhalten an den Tag, da die verschiedenen Persönlichkeiten in ihm um die Kontrolle ringen.

Mächtige Nekromanten versuchen manchmal, einen Pyrogeist zu erschaffen oder zu kontrollieren, um ihn als körperlosen Meuchelmörder zu nutzen, dessen Opfer nicht ins Leben zurückgebracht werden können. Pyrogeister hassen solche Bestrebungen. Dies macht sie zu äußerst gefährlichen und unwilligen Dienern. Lässt die Kontrolle des Nekromanten auch nur ein wenig nach und erlaubt dem Pyrogeist auch nur die geringste Freiheit, so wird sich der körperlose Schrecken mit Sicherheit gegen seinen Meister wenden.

RAKSCHASA, ZALYAKAVAT

Dieser sehnige Humanoide mit faulig grüner Haut und einer grotesken, einer Spitzmaus ähnelnden, Schnauze trägt kaum mehr als einen Sarong aus farbenfroher Seide und eine schmale, flexible Klinge als Gürtel.

ZALYAKAVAT **HG 13**

EP 25.600

RB Mittelgroßer Externar (Einheimisch, Gestaltwandler, Rakschasa)

INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 17, Auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ausweichen, +6 GE, +11 Natürlich)

TP 178 (17W10+85)

REF +16, **WIL** +11, **ZÄH** +15

SR 15/Gutes und Stichschaden; **ZR** 28

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Urumi*[ARK] +2; +24/+19/+14/+9 (1W8+6/15–20)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Urumi)

Besondere Angriffe *Gedanken wahrnehmen* (SG 20), Urumiformen

Bekannte Zauber (ZS 10; Konzentration +12)

5. (3/Tag) — *Steinwand* (SG 17)
4. (5/Tag) — *Dimensionstür, Eissturm*
3. (6/Tag) — *Blitz* (SG 15), *Magie bannen*, *Schutz vor Energien*
2. (7/Tag) — *Dunkelheit, Klopfen, Unsichtbares sehen, Verschwimmen*
1. (7/Tag) — *Identifizieren, Magierrüstung, Magische Aura, Rascher Rückzug, Schwächestrahl* (SG 13)
0. (Beliebig oft) — *Ausbessern, Ausbluten* (SG 12), *Botschaft, Geisterhaftes Geräusch* (SG 12), *Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Öffnen/Schließen, Säurespritzer*

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 22, **KO** 21, **IN** 16, **WE** 18, **CH** 15

GAB +17; **KMB** +21; **KMV** 38

Talente Ausweichen, Behände Bewegung, Eiserner Wille, Geschmeidige Bewegung, Kampfreflexe, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Urumi), Waffenfokus (Urumi)

Fertigkeiten Akrobatik +26 (beim Springen +30), Bluffen +26, Heimlichkeit +26, Motiv erkennen +24, Verkleiden +30, Wahrnehmung +24, Wissen (Arkanes, Lokales) +23, Zauberkunde +20; **Volksmodifikatoren** Bluffen +4, Verkleiden +8

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Beliebiger Humanoider; *Gestalt verändern*), Urumiaffinität, Urumiverstohlenheit

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3–6)

Schätze Standard (*Urumi*[ARK] +2, andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Urumiaffinität (ÜF) Ein Zalyakavat lässt sein Urumi nicht fallen, wenn er in Panik gerät oder Betäubt wird. Seine Reichweite mit einem Urumi ist 1,50 m größer als gewöhnlich.

Urumiformen (ÜF) Wenn ein Zalyakavat ein Urumi in einer Pfote hält und nichts in der anderen, kann er ungenutzte Zauberplätze nutzen, um eine Vielzahl verschiedener Fähigkeiten und Waffenmodifikationen zu aktivieren. Diese sind als Urumiformen bekannt. Die Aktivierung einer Urumiform ist eine Schnelle Aktion. In der Runde, in welcher der Zalyakavat eine Urumiform aktiviert, kann er keine Zauber wirken. Zusätzlich zu den nachfolgend aufgelisteten Effekten erhält der Zalyakavat jedes Mal, wenn er eine Urumiform aktiviert, bis zum Beginn seines nächsten Zuges *Bewegungsfreiheit*. Der Zalyakavat kann zwischen den nachfolgenden Urumiformen wählen, die ausgewählte Urumiform hält jeweils bis zum Beginn seines nächsten Zuges.

Magische Waffe: Ein Zalyakavat kann einen Zauberplatz des mindestens ersten Grades aufgeben, um ein Urumi, das er trägt, eine einzelne magische Waffeneigenschaft zu verleihen. Diese Waffeneigenschaft wird eventuell bereits vorhandenen Waffeneigenschaften hinzugefügt, aber Duplikate sind nicht kumulativ. Der Zalyakavat kann aus den folgenden besonderen Eigenschaften wählen: Zauberplatz Grad 1 — *Aufflammen, Blitz, Eis, Geisterhafte Berührung, Säure*[ARK]; Zauberplatz Grad 2 — *Blitzinferno, Blutung, Eisinferno, Flammeninferno, Grundsatz, Säureexplosion*[EXP], *Unheilig*; Zauberplatz Grad 3 — *Schnelligkeit*; Zauberplatz Grad 4 — *Strahlendes Licht*; Zauberplatz Grad 5 — *Hinrichtung*. Diese durch eine Urumiform verliehenen Waffeneigenschaften funktionieren für keine andere Kreatur als den Zalyakavat selbst.

Verbesserte Angriffe: Ein Zalyakavat kann einen Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades aufgeben, um Verbessertes Entwaffnen und Verbessertes Zu-Fall-Bringen als Bonustalente zu erhalten, sowie einen Kompetenzbonus auf Versuche zum Entwaffnen oder Zu-Fall-Bringen in Höhe des aufgegebenen Zauberplatzes.

Magie bannen: Ein Zalyakavat kann einen Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades aufgeben, um mit einem von ihm geführten Urumi Magie unterbrechen zu können. Jede von diesem Urumi getroffene Kreatur wird zum Ziel von *Magie bannen*, mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe des aufgegebenen Zauberplatzes plus der Zauberstufe des Zalyakavat. Eine Kreatur kann pro Anwendung dieser Fähigkeit nur Opfer eines einzelnen solchen gezielten Banns sein, doch wenn das Urumi mehr als eine Kreatur trifft, so unterliegt jede getroffene Kreatur diesem Effekt.

Urumigarotte: Ein Zalyakavat kann einen Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades aufgeben, um ein Urumi, welches er führt, länger und flexibler zu machen. Die Reichweite des Zalyakavat mit diesem Urumi erhöht sich um 1,50 m und der Zalyakavat kann als Standard-Aktion versuchen ein einzelnes Ziel zu treffen und zu erdrosseln. Der Zalyakavat führt einen Nahkampfangriff mit seinem höchsten Bonus aus und bei einem erfolgreichen Treffer verursacht der Angriff normalen Schaden und der Zalyakavat kann als Freie Aktion einen Kampfmanöverwurf gegen die KMV des Ziels ablegen. Dieses Kampfmanöver provoziert keinen Gelegenheitsangriff. Ist das Manöver erfolgreich, so nimmt das Ziel zusätzliche 1W8 Punkte plus den Stärkemodifikator des Zalyakavat an Schaden und muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 22 ablegen, um nicht für 1W4 Runden den Zustand Bewusstlos zu erleiden. Diese Fähigkeit funktioniert nur gegen atmende Kreaturen mit einem wahrnehmbaren Hals. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.

Urumi der zahlreichen Klingen: Ein Zalyakavat kann einen Zauberplatz des 5. Grades aufgeben, um aus dem Heft eines Urumi, welches er führt, weitere Klingen wachsen zu lassen. Wenn der Zalyakavat einen Vollen Angriff mit

dieser Waffe ausführt, kann er zwei weitere Angriffe mit seinem höchsten Grundangriffsbonus durchführen. Dieser Vorteil ist nicht mit anderen ähnlichen Effekten, wie etwa durch *Hast* kumulativ.

Urumiverstohlenheit (ÜF) Ein Zalyakavat kann ein Urumi im Ausrüstungsplatz für einen Gürtel tragen und es als Freie Aktion ziehen. Während er ein Urumi als Gürtel trägt, erhält der Zalyakavat einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Verkleiden in Höhe des Verbesserungsbonus der Waffe, so diese einen Verbesserungsbonus besitzt. Besitzt das Urumi einen Verbesserungsbonus von +2 oder höher, so erhält der Zalyakavat zusätzlich *Unauffindbarkeit* mit einer Zauberstufe entsprechend der Zauberstufe des Zalyakavat plus dem Verbesserungsbonus der Waffe.

Zauber Ein Zalyakavat wirkt Zauber wie ein Hexenmeister der Stufe 10.

Zalyakavats sind spitzmausgesichtige Rakschasas mit einer Vorliebe für den Nahkampf. Sie sind spirituell und magisch mit ihrer Lieblingswaffe, dem Urumi, verbunden. Sie verstärken ihre peitschenartigen Schwerter mit arkaner Kraft und vollbringen erstaunliche kriegerische Taten. Um ihr Bedürfnis nach herausfordernden Kämpfen zu stillen suchen sie kontinuierlich nach Gegnern. Ein Zalyakavat ist in etwa 2 m groß und wiegt etwa 170 Pfund.

LEBENSWEISE

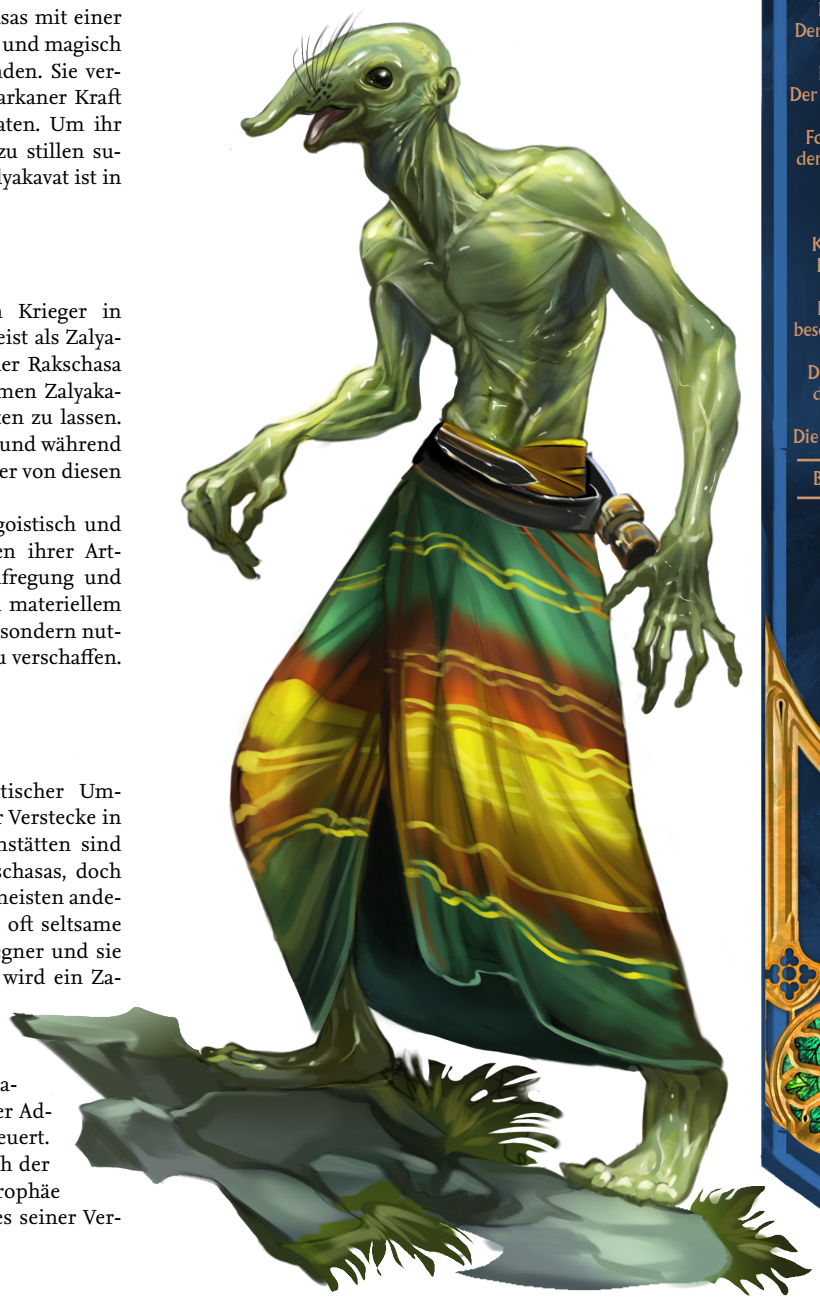
Wenn die ruchlosesten und ehrenlosesten Krieger in Schmach sterben, so wird ihr scheußlicher Geist als Zalyakavat wiedergeboren, für gewöhnlich von einer Rakschasa Mutter. Bereits während ihrer Kindheit träumen Zalyakavats davon, ihre Feinde zu zerfetzen und bluten zu lassen. In diesen Träumen führen sie stets ein Urumi und während sie heranwachsen, werden sie immer besessener von diesen flexiblen Klingen.

Für Rakschasas typisch sind Zalyakavats egoistisch und machthungrig. Doch im Gegensatz zu vielen ihrer Artgenossen sehnen sie sich eher nach der Aufregung und Raserei eines gewalttätigen Kampfes als nach materiellem Reichtum. Sie sind jedoch nicht unvorsichtig, sondern nutzen Heimtücke und Magie, um sich Vorteile zu verschaffen.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Zalyakavats leben für gewöhnlich in städtischer Umgebung. Oft unterhalten sie Wohnstätten oder Verstecke in mehreren verschiedenen Städten. Ihre Heimstätten sind meist weniger opulent als die anderer Rakschasas, doch immer noch extravagant, verglichen mit den meisten anderen Humnoiden. Einzelne Zalyakavats haben oft seltsame Vorlieben in Bezug auf die Auswahl ihrer Gegner und sie planen ihrer Tarnung dementsprechend. So wird ein Zalyakavat, welcher sich als Opfer hochnäsige Adlige auserwählt, eher als Seiden- oder Edelsteinhändler auftreten, während ein Zalyakavat, welcher lieber gegen erfahrene Veteranen kämpft, sich möglicherweise als reisender Adliger ausgibt, welcher Söldner als Eskorte anheuert. Nachdem ein Opfer getötet wurde, nimmt sich der Zalyakavat oft eine wertvolle oder grausige Trophäe als Andenken von der Leiche, um später eines seiner Verstecke damit zu schmücken.

Zalyakavats haben nur selten engeren Kontakt mit anderen Rakschasas. Wenn es in ihre Pläne passt oder sich nicht vermeiden lässt, so dienen sie Maharadschas oder Unsterblichen Rakschasas als Soldaten oder Leibwächter. Das Verlangen eines Zalyakavat nach Herausforderungen im Nahkampf macht ihn jedoch zu einem eher unzuverlässigen Untergebenen. Zu seltenen Anlässen versammeln sich Zalyakavats zu einem vorher abgesprochenen Wettstreit ihrer Kampfkünste. Hierbei kämpfen die Zalyakavats fast nie gegeneinander, sondern verleiten stattdessen unschuldige Sterbliche dazu, in ihren gut verborgenen Arenen als Gegner zu dienen. Von ihren edlen Diwanen aus, rings um die Arena, beobachten die Zalyakavats dann die Kämpfe ihrer Artgenossen gegen diese unglückseligen Opfer.



TALDANISCHE PFLANZENMONSTER

Mit Ausnahme des Verdurawaldes im Nordwesten ist Taldor hauptsächlich von Buschland bedeckt. Gräser, Büsche, und Pflanzen mit unterirdisch gedeihenden Knollen und Wurzeln (wie beispielsweise Zwiebeln) sind die vorherrschenden Vertreter der Pflanzenwelt. Mehrere große Flüsse durchziehen das Land, diese haben einzigartige Pflanzen hervorgebracht, die im Wasser oder zumindest in dessen Nähe gedeihen. Die folgenden Monster sind Beispiele für gefährliche Pflanzenwesen, denen man in Taldor begegnen kann.

BLUTALGENSCHWARM

Eine ölige Substanz umgibt diese sich im Wasser windende Masse wurmartiger Algenklumpen.

BLUTALGENSCHWARM **HG 8**

EP 4.800

N Winzige Pflanze (Schwarm)

INI +3; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 17, Auf dem Falschen Fuß 18 (3 +GE, +4 Größe, +4 Natürlich)

TP 97 (13W8+39)

REF +7, **WIL** +4, **ZÄH** +11

Immunitäten wie Pflanzen, Waffenschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Schwärme

ANGRIFF

Bewegungsrate Schwimmen 6 m

Nahkampf Schwarm (3W6 plus Ablenken)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 18), Algenblüte, Klette (SG 18)

SPIELWERTE

ST 3, **GE** 16, **KO** 16, **IN** —, **WE** 11, **CH** 5

GAB +9; **KMB** —; **KMV** —

Fertigkeiten Schwimmen +11

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder warme Flüsse

Organisation Einzelgänger oder Kolonie (2–6)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Algenblüte (AF) Einmal pro 2W4 Runden kann ein Blutalgenschwarm, der sich unter Wasser befindet, als Standard-Aktion eine Wolke von Pigmenten ausstoßen, welche sich in einem 3 m Radius um den Schwarm herum verteilt. In diesem Bereich färbt sich das Wasser blutrot und wird undurchsichtig, was die Sicht wie *Verhüllender Nebel* behindert. Die Pigmente verflüchtigen sich nach 3 Runden, doch vorher färben sie Kleidung und Haut jeder Kreatur in diesem Bereich für 1W4 Stunden blutrot, nach Ablauf dieser Zeit verblasst die Farbe. Eine andere Methode, die Farbe loszuwerden, ist mehrere Minuten langes Schrubben mit starkem Alkohol.

Klette (AF) Wenn eine Kreatur ein Feld mit einem Blutalgenschwarm verlässt, hängen mehrere der wurmartigen Kreaturen wie Kletten weiterhin an ihrem Opfer fest. Eine Kreatur, welche Blutalgen an sich hängen hat, erleidet jede Runde am Ende ihres Zuges 2W6 Schaden. Mit einem erfolgreichen Reflexwurf gegen SG 18 kann die befallene Kreatur als Volle Aktion alle an sich hängenden Blutalgen entfernen. Jeder Schaden durch einen Flächeneffekt vernichtet alle festhängenden Algen, außerdem lassen diese sich von selbst fallen, wenn die Kreatur das Wasser verlässt oder sich mehr als 9 m von dem Blutalgenschwarm entfernt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Geschicklichkeit.

Blutalgen haben sich aus einer Flussalgenart im Jalrune-Fluss entwickelt und kommen mittlerweile auch in anderen Flüssen in Taldor und Qadira vor. Sie gelangen an diese neuen Orte, indem sie sich an Segelschiffen festklammern. Einzelne Kreaturen in einem Blutalgenschwarm bestehen aus Zellen, die eine dicke, wabbelige und wurmförmige Matrix von etwa 10 cm Länge bilden. Ein Blutalgenschwarm ist mindestens 3 m breit und besteht aus hunderten oder tausenden dieser wurmförmigen Organismen.

Blutalgen Kolonien entstehen in Flussbiegungen oder an Orten, wo das Wasser langsam fließt und zu bestimmten Jahreszeiten flache, unbewegte Pfützen bildet. Mehrere Schwärme verbinden sich zu einer Blutalgenkolonie, welche so groß werden kann, dass sie das gesamte Flussufer in eine sich windende blutrote Masse verwandelt. Einzelne Schwärme bewegen sich nur selten weit von ihrer Kolonie weg, es sei denn sie werden von einer Flut, einem Schiff oder einem Stück Treibgut fortgerissen. Wenn die Nahrung knapp wird, lässt sich ein Blutalgenschwarm manchmal auch von selbst flussabwärts treiben, um einen nahrhafteren Teil des Flusses zu besiedeln.

Blutalgenschwärme sind tagaktiv, sie treiben bei Sonnenlicht an die Wasseroberfläche und lassen sich nachts auf den Grund sinken. Diese Kreaturen nehmen einige Nährstoffe direkt aus dem Wasser auf, doch, um auf Dauer zu überleben, ernähren sie sich von lebenden Kreaturen wie Krustentieren, Fischen oder auch Säugetieren. Blutalgen hängen sich wie Kletten an die Haut ihres Opfers, dabei stechen sie nadelartige Auswüchse bis in dessen Fleisch hinein, auf diese Art fressen sie.

Blutalgen vermehren sich sowohl geschlechtlich als auch ungeschlechtlich, auch wenn ein Schwarm letztere Fortpflanzungsart für gewöhnlich nur wählt, wenn er sich von großen Verlusten durch Naturkatastrophen oder Raubtiere erholen muss. Ein Blutalgenschwarm besteht zu gleichen Teilen aus männlichen und weiblichen Organismen, doch pflanzen die Mitglieder eines Schwarmes sich für gewöhnlich nicht miteinander fort. Stattdessen sucht ein Schwarm einen anderen Schwarm auf und ein gewalttätig wirkendes Paarungsritual färbt das Wasser mit Pigmenten blutrot.

Da Blutalgenschwärme das Wasser blutrot färben, ranken sich viele abergläubische Geschichten um sie. In Taldor erzählt man von bösen Geistern, die Wasser in Blut verwandeln um Leute zu bestrafen.

KADAVERKRIECHER

Dieses dichte Gewächs besitzt mehrere kräftige, dornenbesetzte Ranken.

KADAVERKRIECHER **HG 10**

EP 9.600

N Große Pflanze

INI +7; **Sinne** Dämmersicht, Erschütterungssinn 9 m; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 16, Auf dem Falschen Fuß 17 (+7 GE, -1 Größe, +8 Natürlich)

TP 133 (14W8+70)

REF +11, **WIL** +5, **ZÄH** +13

Immunitäten wie Pflanzen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m
Nahkampf 4 Ranken +17 (2W6+4/19–20 plus Ergreifen)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 4,50 m
Besondere Eigenschaften Dornenwirbel, Rankenringer, Stumpfe Brutalität

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 25, **KO** 18, **IN** 4, **WE** 12, **CH** 7
GAB +10; **KMB** +18 (Ringkampf +26); **KMV** 32 (kann nicht zu Fall gebracht werden)
Talente Abhärtung, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Flinke Manöver, Kampfreflexe, Verbesserter Kritischer Treffer (Ranke), Waffenfinesse, Waffenfokus (Ranke)
Fertigkeiten Heimlichkeit +14, Klettern +16, Wahrnehmung +9
Sprachen Sylvanisch (kann nicht sprechen)
Besondere Eigenschaften Starre

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Ebenen oder Wälder
Organisation Einzelgänger oder Gewirr (2–4)
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Dornenwirbel (AF) Einmal alle 1W4 Runden kann ein Kadaverkriecher als Volle Aktion seinen Körper schütteln, um Dornen in einem 6 m Explosionsradius um sich herum zu verschleudern. Jede Kreatur innerhalb des Explosionsradius (mit Ausnahme des Kadaverkriechers selbst) erleidet 8W6 Punkte Stichschaden (REF, SG 21, halbiert). Als Teil der Vollen Aktion kann der Kadaverkriecher außerdem versuchen den Ringkampf mit einer von ihm umklammerten Kreatur aufrecht zu erhalten. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.
Ranken (AF) Ein Kadaverkriecher besitzt dornige Ranken, die als natürliche Primärwaffen dienen und Wuchtschaden sowie Stichschaden verursachen. Die Ranken besitzen eine Reichweite von 4,50 m.
Rankenringer (AF) Ein Kadaverkriecher erleidet nur einen Malus von -10 auf seinen Kampfmanöverwurf, mit dem er den Ringkampf beginnt und aufrechterhält, wenn er nur eine Ranke statt seines ganzen Körpers verwendet, um einen Gegner zu greifen. Er erhält einen Bonus von +8 auf die Kampfmanöverwürfe statt der gewöhnlichen +4 durch die Fähigkeit Ergreifen.
Stumpfe Brutalität (AF) Wenn ein Kadaverkriecher erfolgreich einen Gegner in den Ringkampf verwickelt und sein Ziel auf ein angrenzendes Feld bewegt, so nimmt das Opfer 2W8 Punkte Wuchtschaden pro 1,50 m, die es bewegt wird.

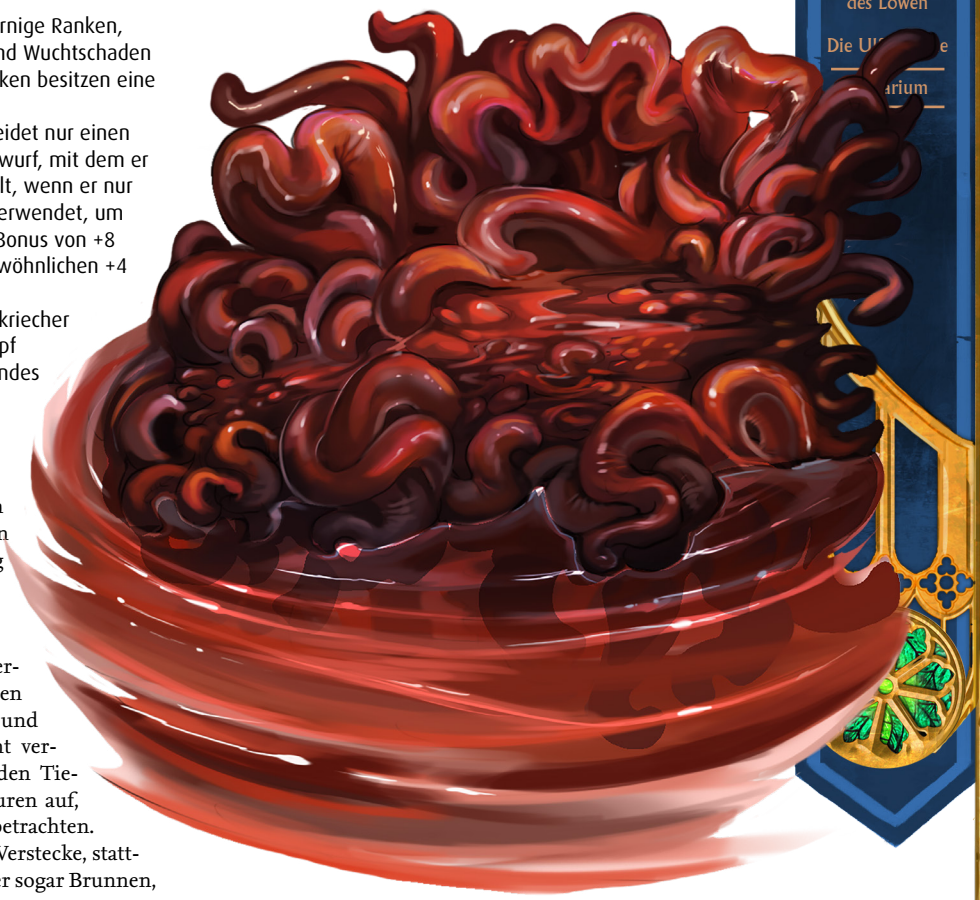
Diese fleischfressenden Pflanzen haben sich aus gewöhnlichen Kletterpflanzen entwickelt, sie können am Boden entlang krabbeln oder an Wänden und Bäumen hinauf. Sie werden bis zu 3 m lang und wiegen bis zu 500 Pfund.

Kadaverkriecher ernähren sich von verrottenden Kadavern, indem sie ihre Ranken darin versenken und dann Flüssigkeit und Nährstoffe heraussaugen. Wenn Aas nicht verfügbar ist, lauern Kadaverkriecher lebenden Tieren oder sogar intelligenzbegabten Kreaturen auf, die sie lediglich als Nahrungsquellen betrachten. Kadaverkriecher bauen keine Nester oder Verstecke, stattdessen suchen sie sich Bäume, Mauern oder sogar Brunnen, von denen sie herabhängen, wenn sie rasten oder geduldig auf Beute warten. Auf dem Boden bewegen Kadaverkriecher sich fort, indem sie sich rollend vom Wind umher wehen lassen. Während sie ruhen, sehen sie eher aus wie dornige Büsche als wie Rankengewächse.

Kadaverkriecher sind geschlechtslos, das bedeutet sie bilden keine Blüten aus, wie es die meisten gewöhnlichen Rankengewächse tun. Stattdessen wächst ein Kadaverkriecher, indem er Aas verzehrt, immer mehr an, bis er sich schließlich in zwei oder mehr kleinere Kadaverkriecher aufteilt. Diese kleinen Kriecher gehen für gewöhnlich gemeinsam auf Nahrungssuche, bis eine Nahrungsknappheit sie dazu zwingt getrennte Wege zu gehen.

Kadaverkriecher benutzen ihre Fähigkeit feine Vibrationen des Bodens zu spüren sowohl zur Suche nach Beute, als auch zur Kommunikation. Dank ihrer einfachen Intelligenz sind sie in der Lage einfach Jagdtaktiken anzuwenden, wie beispielsweise ein Umzingeln der Beute.

Man kann in Bezug auf Kadaverkriecher kaum von Kultur sprechen, doch werden sie manchmal auf seltsame Weise von großen Steinmonolithen angezogen und verteidigen diese eifersüchtig, als würden sie diese in einer Art primitiver Religion verehren. Diese Kadaverkriecher kratzen manchmal Zeichen in nahen Erd- oder Steinboden, welche einfach Sylvanische Symbole für „Geh weg“ oder „Geschützter Ort“ abbilden. Von diesen wenigen Ausnahmen abgesehen scheinen sie jedoch nicht mit dem Schreiben vertraut zu sein.



UNVERMEIDBARER, HYKARIUT

Dieses imposante anthropomorphe Wesen besteht aus Stein und einer stacheligen Stahlrüstung, es führt einen einschüchternden Hammer.

HYKARIUT **HG 18**

EP 153.600

RN Großer Externar (Extraplanar, Rechtschaffen, Unvermeidbarer)

INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, *Chaotisches entdecken*, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +30

VERTEIDIGUNG

RK 33, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 33 (+4 Ablenkung, –1 Größe, +20 Natürlich)

TP 280 (20W10+170); Regeneration 10 (Chaotisch)

REF +10, **WIL** +23, **ZÄH** +23

SR 15/Chaotisch; **Verteidigungsfähigkeiten** Konstruiert, Unantastbar

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Kriegshammer des Grundsatzes +1*; +28/+23/+18/+13 (2W6+9/19–20/×3)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Chaotisches Niederstrecken 3/Tag (Schaden +8), Den Pöbel zerstreuen, Drastische Maßnahmen, Trampeln (2W6+12, SG 28)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +28)

Immer — *Chaotisches entdecken*, *Schild der Ordnung* (SG 26), *Wahrer Blick*

Beliebig oft — *Fesseln* (SG 20), *Mal der Gerechtigkeit*, *Zorn der Ordnung* (SG 22)

3/Tag — *Chaotisches bannen*, *Dimensionstür*, *Ebenenwechsel* (SG 23), *Fliegen*, *Mächtiger Befehl* (SG 23), *Mächtiges Magie bannen*

1/Tag — Diktum (SG 25)

SPIELWERTE

ST 27, **GE** 10, **KO** 24, **IN** 15, **WE** 24, **CH** 27

GAB +20; **KMB** +29 (Entwaffnen +33); **KMV** 43 (45 gegen Entwaffnen)

Talente Defensive Kampfweise, Doppelschlag, Einschüchternde Kraft, Entwaffnender Schlag[EXP], Heftiger Angriff, Mächtiges Entwaffnen, Rundumschlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Kriegshammer), Verbessertes Entwaffnen

Fertigkeiten Diplomatie +21, Einschüchtern +39, Fliegen +8, Heimlichkeit +9, Motiv erkennen +30, Überlebenskunst +20, Wahrnehmung +30, Wissen (Die Ebenen) +15, Wissen (Geographie, Geschichte, Adel) +12, Wissen (Lokales) +22

Sprachen Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften Umsichtig

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Stadt

Organisation Einzelgänger, Sondierung (1 Hykariut plus 4–8 Schlichter[MHB II]), oder Einsatzkommando (1 Hykariut plus 5–10 Schlichter[MHB II] und 2–8 Kolyaruts[MHB II] oder Zelekhuts[MHB II])

Schätze Standard (großer *Kriegshammer des Grundsatzes +1*, andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Chaotisches Niederstrecken (ÜF) Drei Mal pro Tag kann der Hykariut als Schnelle Aktion eine Kreatur, die er sieht, niederstrecken. Wenn das Ziel chaotisch gesinnt ist, fügt der Hykariut seinen Charismabonus seinen Waffenschadenswürfen gegen diese Kreatur hinzu, außerdem umgehen seine Angriffe automatisch die etwaige Schadensreduktion der Kreatur. Wenn das Ziel außerdem eine starke oder überwältigende chaotische Aura (siehe GRW, S. 255) besitzt, erhöht sich der Bonusschaden für den ersten erfolgreichen Angriff des Hykariut gegen die Kreatur auf dessen doppelten Charismamodifikator. Der Chaotisches Niederstrecken-Effekt bleibt für 24 Stunden aktiv oder bis das Ziel tot ist.

Den Pöbel zerstreuen (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Hykariut mit seinem Kriegshammer einen einzelnen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur innerhalb seiner Reichweite ausführen. Trifft dieser, so verursacht er normalen Schaden und erzeugt eine unterdrückende Schockwelle, welche das Ziel des Angriffs als Zentrum hat. Diese Schockwelle funktioniert wie *Zorn der Ordnung* (ZS 20, WIL, SG 22), es sei denn, der Angriffswurf ist ein kritischer Treffer. In diesem Fall kann der Hykariut die Schockwelle wie *Diktum* (ZS 20, WIL, SG 25) wirken lassen.

Drastische Maßnahmen (ÜF) Einmal pro Tag kann ein Hykariut als Schnelle Aktion eine Kreatur innerhalb seiner Sichtweite verdammen. Die Gesinnung der verdammten Kreatur wird 24 Stunden lang als chaotisch behandelt, wenn es darum geht, die Wirkung von Fähigkeiten und Zauberähnlichen Fähigkeiten zu bestimmen. Wenn die Kreatur bereits von chaotischer Gesinnung ist, so erhält sie stattdessen einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen die Fähigkeiten und Zauberähnlichen Fähigkeiten des Hykariut und wird in Bezug auf die Fähigkeit Chaotisches Niederstrecken des Unvermeidbaren außerdem behandelt, als hätte sie eine Überwältigende Chaotische Aura.

Umsichtig (ÜF) Ein Hykariut kann deutliche Zurückhaltung zeigen, wenn er Aufstände unterdrückt. Er kann mit seiner Waffe Nichttödlichen Schaden verursachen, ohne einen Malus von -4 auf seine Angriffswürfe zu erleiden. Wenn ein Hykariut *Diktum* benutzt, kann er sich entscheiden, den Zauber so wirken zu lassen, als wären die Trefferwürfel jeder betroffenen Kreatur nicht mehr als 9 unter der Zauberstufe des Unvermeidbaren. Wenn er *Zorn der Ordnung* einsetzt, kann der Hykariut sich entscheiden, den Zauber an betroffenen Kreaturen als Nichttödlichen Schaden verursachen zu lassen.

Unanfechtbar (AF) Jede von einem Hykariut geführte Waffe kann von chaotischen Kreaturen nicht zerschmettert werden und diese können den Hykariut auch nicht entwaffnen.

Die meisten Unvermeidbaren strafen einzelne Verbrechen wie Eidbruch oder Mord, die mächtigen Hykariuts jedoch sind dafür zuständig, Rebellion und Revolutionen zu beenden. Diese Unvermeidbaren scheren sich nicht um kleinere Unruhen, sondern konzentrieren sich ganz auf jene Aufstände, welche Gefahr laufen, sich katastrophal auszubreiten und eine Kettenreaktion von chaotischer Destabilisierung in Gang zu setzen. Wenn ein solcher Aufruhr eine kritische Masse erreicht, so marschiert ein Hykariut mit stoischer Ruhe in die Mitte eines Aufmarsches, um die Aufständischen zu zerstreuen und die ideologischen Anführer zu zerschmettern.

Ein Hykariut ist 4,20 m groß und wiegt 5.000 Pfund.

LEBENSWEISE

Auch wenn sie den Eindruck erwecken, sie seien ein klobiger Hammer, der gesandt wird, um Aufstände zu zerschmettern, so sind Hykariuten doch in der Lage, mit der Feinheit eines chirurgischen Skalpells zu handeln. Manchmal genügt schon ein überzeugendes Argument, welches von einem solchen übernatürlichen Wesen vorgebracht wird, um eine Menge zu

zerstreuen. Sollte dies nicht ausreichen, so kann die laut hallende Stimme des Hykariut, sowie die Zurschaustellung seiner Stärke die Aufrührer in die Flucht schicken. Sollte alles andere fehlschlagen, so kann der Hykariut seinen Hammer auf den Boden schlagen und Wellen reiner Ordnung über die unruhige Menge senden. Selbst wenn Worte nicht die gewünschte Wirkung erzielen, so greift er bevorzugt zu nichttödlichen Mitteln und zieht es vor, die Menge zu beruhigen oder zu unterwerfen, statt sie zu vernichten.

Wie alle Unvermeidbaren, so werden auch Hykariuten geschmiedet und nicht geboren. Dutzende bereitwilliger Bittsteller tragen zur Erschaffung eines neuen Hykariut bei, aufgrund der schieren Masse dieses Unvermeidbaren. In der Adamantschmiede wird jede Schicht seiner Rüstung während der Erschaffung mit hunderten von Eiden zum Schutz gegen Korruption und Chaos geprägt. Dies verleiht dem Hykariut einen unverwüstlichen Widerstand dem Einfluss des Mahlstroms zu widerstehen.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Hykariutens benutzen *Ebenenwechsel*, um dorthin zu reisen, wo sie benötigt werden. Doch aufgrund der mangelnden Präzision des Zaubers treffen sie oft Kilometer weit entfernt von ihrem eigentlichen Bestimmungsort ein. Da er keine Mittel besitzt, um schnell zu reisen, wählt der Hykariut den effizientesten Weg, um sein Ziel zu erreichen. Entlang des Weges fragt er überraschte Reisende nach dem Weg oder verlässt sich auf die Hilfe einer Schar von Schlichtern (siehe *MHB II*, S. 268), die ihn auf seinen Missionen als Kundschafter begleiten. Die meisten Aufträge eines Hykariuten benötigen zusätzliche Nachforschungen, um die Zentren eines Aufstandes zu identifizieren. Daher heuert ein Hykariut oft Spione und Informanten an, um gut informiert zu sein. Obwohl der Unvermeidbare möglicherweise einige dieser Helfer unterrichtet – insbesondere wenn dies sie möglicherweise in Richtung einer Zukunft als Verteidiger der Rechtschaffenheit lenkt – sind diese Gruppen von Gehilfen letztendlich nur temporäre Kontakte, von denen ein Hykariut sich nach Erfüllung seines Auftrages höflich verabschiedet.

Obwohl diese persönlichen Beziehungen von vergänglicher Natur sind, so sind Hykariuten zwischen zwei Aufträgen doch recht gesellig. Sie verbringen viel Zeit mit dem Studium revolutionärer Schriften, um rebellische Ideologien besser zu verstehen und widerlegen zu können. Ein Hykariut kann Stunden mit wohlwollenden Debatten verbringen, doch enden diese meist damit, dass er stur gegen instabile politische Philosophien argumentiert. In seinem Innersten sieht ein Hykariut Menschen als widersprüchliche Kreaturen mit unvorhersehbaren Launen an, die einer gewissen Regulierung bedürfen. Daher kümmern sich die Unvermeidbaren um kleinere Revolten, wie ruhige, wohlmeinende, und doch streng mahnende Erwachsene. Fortwährende Revolution, besonders wenn sie von einem oder mehreren Demagogen angeführt wird, begegnet der Hykariut mit weniger Nachsicht. Letztlich hat der Hykariut kein Problem damit, einen aufrührerischen Anführer öffentlich zu Staub zu zermahlen, als Zivilgehorsam-Lektion für die überraschten Zuschauer.

Nur selten arbeiten mehrere Hykariuten zusammen, sie tun dies eigentlich nur, um sehr ausgedehnte oder festgesetzte Rebellionen zu beenden. Zwei Hykariuten beobachten die Rote Revolution in Galt seit deren Anfängen. Sie treffen sich regelmäßig mit Spionen und senden neue Beobachter aus, um massenweise veränderliche Variablen im Blick zu behalten. Trotz der Unmengen an über die Jahrzehnte gesammelten Daten haben diese Unvermeidbaren sich weder gegen die Grauen Gärtner noch gegen das Revolutionskomitee gewandt, sehr zur Sorge ihrer sterblichen Agenten. Vielleicht denken die Unvermeidbaren, dass die Vorkommnisse in Galt unter Kontrolle sind, oder sie halten die häufigen und wiederkehrenden Unruhen, die immer wieder das Revolutionskomitee ersetzen, als wichtige Warnung an andere sterbliche Zivilisationen an, nicht dieselben Fehler zu begehen.



UNVERMEIDBARER, IMPARIUT

Diese humanoide Kreatur aus Metall und Holz trägt edle Gewänder und hat einen stechenden Blick.

IMPARIUT **HG 10**

EP 9.600

RN Mittelgroßer Externar (Extraplanar, Rechtschaffen, Unvermeidbarer)

INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +23

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 22 (+2 GE, +12 Natürlich)

TP 134 (12W10+68); Regeneration 5 (Chaotisch)

REF +8, **WIL** +12, **ZÄH** +12

SR 10/Chaotisch; **Verteidigungsfähigkeiten** Konstruiert; **ZR** 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Mithrallangschwert +1;* +18/+13/+8 (1W8+6/19–20), Hieb +12 (1W8+2) oder 2 Hiebe +17 (1W8+5)

Besondere Angriffe Absetzen, Königsmörder

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +17)

Beliebig oft — *Arkanes Siegel*, *Lügen erkennen* (SG 19), *Magie bannen*

3/Tag — *Dimensionstür*, *Magisches Geschoss*, *Mal der Gerechtigkeit*, *Monster festhalten (SG 20)*, *Unsichtbarkeit*

1/Tag — *Ebenenwechsel* (nur bereitwillige Ziele), *Wahrer Blick*

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 15, **KO** 18, **IN** 15, **WE** 18, **CH** 21

GAB +12; **KMB** +17 (Entreißen +19, Versetzen +19); **KMV** 29 (31 gegen Entreißen oder Versetzen)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Heftiger Angriff, Verbessertes Entreißen[EXP], Verbessertes Versetzen[EXP], Wachsamkeit

Fertigkeiten Diplomatie +20, Einschüchtern +20, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +23, Verkleiden +17, Wahrnehmung +23, Wissen (Adel, Die Ebenen, Geschichte) +14

Sprachen Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Kleiner oder Mittelgroßer Humanoider; *Gestalt verändern*), Segen des Impariuten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Stadt

Organisation Einzelgänger, Paar oder Intervention (3–5)

Schätze Standard (*Mithrallangschwert +1*, andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Absetzen (AF) Ein Impariut kann statt eines Hiebangriffes ein Kampfmanöver Versetzen oder Entreißen versuchen.

Königsmörder (ÜF) Gegen jede Kreatur mit einem Titel, welcher Adel oder eine Führungsposition impliziert (wie beispielsweise Baroness, Häuptling oder Fürst), erhalten die Angriffswürfe des Impariuten einen Bonus von +2 und verursachen zusätzliche 1W8 Schaden. Gegen jeden Anführer einer unabhängigen Region (wie etwa einen Kaiser oder König) erhält der Impariut stattdessen einen Bonus von +4 auf seine Angriffswürfe; seine Angriffe verursachen zusätzliche 2W8 Schaden und ignorieren jegliche Schadensreduktion des Ziels.

Segen des Impariuten (ÜF) Einmal pro Tag kann ein Impariut als Volle Aktion einen bereitwilligen Humanoiden eine Runde lang berühren und ihm seinen Segen gewähren. Das Ziel erhält einen heiligen Bonus von +1 auf Willenswürfe, einen heiligen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Krankheiten und Gifte sowie 1 Jahr lang einen heiligen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Adel, Geschichte) und Motiv erkennen. Eine einzelne Kreatur kann nur einen solchen Segen eines Impariuten auf einmal auf sich haben. Solange der Segen währt, kann der Impariut spüren wo das Ziel sich befindet, sowie dessen allgemeinen Zustand, wie durch *Zustand*. Der Impariut kann als Freie Aktion seinen Segen entziehen, außerdem kann dieser durch *Rechtschaffenes bannen* entfernt werden. Ein Impariut kann pro 4 Trefferwürfel, die er besitzt, einen Segen aufrecht erhalten (3 Segen bei einem normalen Impariut).

Monarchen, Diktatoren, Statthalter und Bürgermeister mögen vorgeben, durch ihre Regierung die rechtschaffene Zivilisation aufrecht zu erhalten; doch jene unter ihnen, die ihre Macht missbrauchen, untergraben die Grundlagen einer stabilen Regierung. Für die Mächte von Axis sind diese Akteure eine Bedrohung der kosmischen Ordnung und ein Mittel, durch welches das Chaos von Aufständen und Revolutionen Nahrung findet. Die sterblichen Agenten rechtschaffener Gottheiten sind dafür zuständig, verantwortungsbewusste Regierungen zu fördern. Schlagen deren Bemühungen fehl, so kommt ein Impariut zum Einsatz.

Jeder Impariut ist ein strenger Ratgeber, welcher entsandt wurde, um einen mächtigen Anführer auf den Pfad der Rechtschaffenheit und zu einer Politik, welche die Ordnung erhält, zu leiten. Im Gegensatz zu vielen anderen Unvermeidbaren kümmern sich Impariuten nicht nur um die Aufrechterhaltung der kosmischen Ordnung, sondern zeigen etwas mehr Geduld und Flexibilität. Sie wissen, dass eine allzu strenge Vorgehensweise ebenso wahrscheinlich Aufstände hervorruft wie eine nachlässige Regierung. Demzufolge sind Impariuten fähige Diplomaten und Lehrer; sie wissen Belohnungen ebenso einzusetzen wie unnachgiebige Bestrafungen.

Ein Impariut ist exakt 2,10 m groß und wiegt genau 350 Pfund.

LEBENSWEISE

Impariuten sind gerüstete Ratgeber, welche in der Adamantschmiede von Axis aus zu Bittstellern gewordenen sterblichen Herrschern erschaffen wurden. Bei der Erschaffung der meisten Unvermeidbaren werden die Erinnerungen des Bittstellers nahezu gänzlich zerstört, doch bei der Erschaffung eines Impariuten bleibt ein Bewusstsein seiner Erfolge und Misserfolge als Sterblicher erhalten – und er kann ähnliche Taten in anderen erkennen. Außerdem hat jeder Impariut ein leicht unterschiedliches Erscheinungsbild welches die Mode und das Design seiner ehemaligen Existenz widerspiegelt, wie beispielsweise die Farben oder Symbole des Reiches seiner Herkunft. Doch trotzdem ist der größte Teil des Erscheinungsbildes eines Impariuten sowie seine Moral und sein Wissen standardisiert und werden seinem Körper bei der Erschaffung eingegeben. Dies schließt ein enzyklopädisches Wissen über die Geschichte der Sterblichen, Gesetze, Methoden ziviler Verwaltung und Sozialfürsorge ein.

LEBENSRAUM UND GESELLSCHAFTSVERHALTEN

Impariuten gehen auf ausgedehnte Missionen außerhalb von Axis. Häufig infiltrieren sie einen Hofstaat für mehrere Wochen, um alles über einen Herrscher mit schlechtem Ruf zu erfahren. Nachdem der Impariut ein komplettes Profil des Ziels erstellt hat, nimmt der Unvermeidbare den vom Weg abgekommenen Regenten zu einem privaten Gespräch

beiseite, um sein wahres Wesen zu enthüllen. Er wird die Fehler seiner Zielperson auflisten, die Folgen möglicher Nachlässigkeiten anführen und eine Einschätzung der bestmöglichen Maßnahmen zur Verbesserung der Lage darlegen. Bei einem typischen Fall wird der Impariut dem Herrscher seine fortgesetzten Dienste als Ratgeber anbieten, um ihn auf den rechten Pfad zurückzuleiten. Wenn der Unvermeidbare jedoch zu irgendeinem Zeitpunkt feststellt, dass der Herrscher unwiderruflich verloren ist, so ist er befugt, das Staatsoberhaupt hinzurichten und den bestmöglichen Ersatz zu umsorgen. Dieser Ersatz ist für gewöhnlich der rechtmäßige Nachfolger, doch wenn dieser ebenfalls für untauglich befunden wird, so wird ein Impariut die öffentliche Meinung und rechtliche Aspekte abwägen, um den bestmöglichen Kandidaten ausfindig zu machen.

Wenn die Absetzung eines Staatsoberhauptes als unmittelbar nötig erscheint, so kann der Impariut die private Beratung auch überspringen und seine Verkleidung sofort abwerfen, um einen vom Weg abgekommenen Herrscher vor einer versammelten Menge zu verdammen, ihm seine Krone zu entreißen und von seinem Thron zu stoßen. In seltenen Fällen, wenn Korruption weit verbreitet ist, kann ein Impariut eine Versammlung niederer Anführer einberufen, um so friedlich wie möglich eine neue Regierung zu etablieren. Das einzige was einem Impariut niemals gestattet wird, ist in die Belange eines Reiches einzugreifen, welches er zu Lebzeiten regiert hat. Dies gestattet einem Impariut trotzdem, Fragen eines Nachfahren aus der Ferne zu beantworten, doch mehr als das sieht ein Impariut als einen zu bedeutenden Interessenkonflikt an. Als Unvermeidbare kennen Impariuten keine körperliche Müdigkeit und sind in der Lage, jahrhundertelang ohne Unterbrechung zu arbeiten. Wird ein Impariut jedoch zu lange unverantwortlichen Regierungen ausgesetzt, so kann es passieren, dass sein moralisches Gleichgewicht durcheinandergerät und er zu drastischen Mitteln greift, wo auch sanftere Methoden genügt hätten. Dies geschieht jedoch sehr selten, und jeder dieser Impariuten rebelliert auf seine eigene Weise: einer mag sich selbst als Anführer einer Nation einsetzen, ein anderer könnte zum Massenmörder von Monarchen werden. Normalerweise werden solche Impariuten mit Fehlfunktionen zügig von anderen Unvermeidbaren oder anderen rechtschaffenen Externaren eliminiert. Um die Anzahl solcher Fehler möglichst gering zu halten, werden Impariuten von höher gestellten Unvermeidbaren ermutigt zwischen ihren Aufträgen in die Ewige Stadt zurückzukehren. Dort können die Unvermeidbaren sich in der perfekten Ordnung sonnen, zur Ruhe und Ausgeglichenheit zurückfinden und sich geistig auf eine neue Generation unfähiger Adliger vorbereiten. Impariuten, die sich zwischen Aufträgen befinden, wägen die effektivsten Führungsmethoden, Disziplinarmaßnahmen und Möglichkeiten zur Vermeidung ungewollter Konsequenzen ihres Eingreifens ab und teilen die Ergebnisse dieser Überlegungen untereinander. Obwohl Impariuten meist Anordnungen aus Axis befolgen, kann ein sterblicher Zauberwirker einen Impariut darum ersuchen, als Ratgeber für einen unvorsichtigen König oder als Mentor für einen heranwachsenden Thronfolger zu fungieren. Solange der Schüler des Impariuten sich in der Lage zeigt zu lernen und zu regieren, kann es gut geschehen, dass der Impariut sich mit einem Mindestlohn von 500 GM pro Monat für die ungefährliche Zeit als Lehrmeister zufriedengibt. Wenn ein Zauberwirker stattdessen versucht, einen Impariuten zum Gehorsam zu zwingen, kann er ihn mit einer Gabe bedeutender Biographien und Geschichtsbücher beschwichtigen. Dies gewährt dem Rufer einen Bonus von +1 für seinen Charismawurf pro 100 GM Wert der dargebrachten Bücher (bis zu einem Maximum von +4). Gleichzeitig beurteilt der Impariut den Beschwörer jedoch auch, bewertet ob dieser letztendlich eine Gefahr für die Vorherrschaft rechtschaffener Regierungen in der Region ist und möglicherweise zu einem späteren Zeitpunkt zerstört werden muss.





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.

Animal Lord, Cat Lord 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.

Daemon, Hydrodaemon 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.

Foo Creature 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.

Froghemoth 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.

Slime Mold from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Soul Eater 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 David Cook.

Pathfinder Adventure Path #130: City in the Lion's Eye © 2018, Paizo Inc.; Authors: Mikko Kallio, with Eleanor Ferron, Mike Headley, Joe Kondrak, Kalervo Oikarinen, and Liz Smith.

Pathfinder Adventure Path #131: The Reaper's Right Hand © 2018, Paizo Inc.; Authors: John Compton, with Jason Keeley, Nathan King, Crystal Malarsky, and Greg A. Vaughan.

Pathfinder Adventure Path #132: The Six-Legend Soul © 2018, Paizo Inc.; Authors: Amber E. Scott, with Kate Baker, Jay Erickson, Crystal Frasier, Tom Hansen, Lyz Liddell, Aerick Lim, Ron Lundeen, and Nathan Reinecke.

Deutsche Ausgabe ***Krieg um die Krone Band 2*** © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.



BEIM KRIEG UM DIE KRONE SIEGT MAN ODER STIRBT MAN!



Das Kaiserreich Taldor war das erste menschliche Imperium, welches nach dem Erdenfall an den Gestaden der Inneren See entstanden ist. Einst herrschte es über fast ganz Avistan, doch nun ist der einstige Glanz verblasst. Dennoch klammern sich die Taldaner an den Ruhm der Vergangenheit und die adelige Oberschicht verschließt die Augen vor der Realität der Gegenwart! Das Schicksal will, dass Taldor sich an einem Scheidepunkt wiederfindet – wird der Ballast der Vergangenheit das Land in den Untergang ziehen oder können neue Anführer die Wende herbei- und das Kaiserreich in eine strahlende Zukunft führen?

Die Fronten im Krieg um die Krone klären sich – auf der einen Seite Prinzessin Eutropia Stavian I., auf der anderen der Hohe Stratege Maxillar Pythareus. Die eine verspricht Erneuerung und Gleichberechtigung, der andere Ruhm im Krieg. Können die Spielercharaktere vereiteln, dass Taldor im Chaos versinkt? Und wie wirken sich das Erscheinen des Zwielichtkindes und die Umtriebe der fast allgegenwärtigen Geheimgesellschaften und Verschwörungen auf das Geschehen aus? Können die Helden die Interessen ihrer Patronin wahren oder schieben ihnen finstere Intriganten die Schuld für den Niedergang des Kaiserreiches in die Schuhe?

Der Abenteuerpfad Krieg um die Krone umfasst in zwei Bänden eine Kampagne, welche die Spielercharaktere von Stufe 1 bis Stufe 17 führt. Nicht nur tapfere Krieger und blitzeschleudernde Magier sind gefragt, sondern auch aufmerksame Diplomaten und Spione. Neben der Kampagne selbst enthält dieser Band eine NSC-Galerie, neue Monster, Reiseführer zu Orten wie der Stadt Zimar und einem Teil von Axis, Hintergrundinformationen zur Ulfengarde und die Legenden, welche über manche Kaiser Taldors kursieren.

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de
paizo
PATHFINDER KAMPAGNENWELT
www.pathfinder-rpg.de
3.5 • OGL COMPATIBLE
ISBN 978-3-96331-028-7
9 783963 310287
Artikelnummer: US53093
Preis: geb. VK 49,95 €