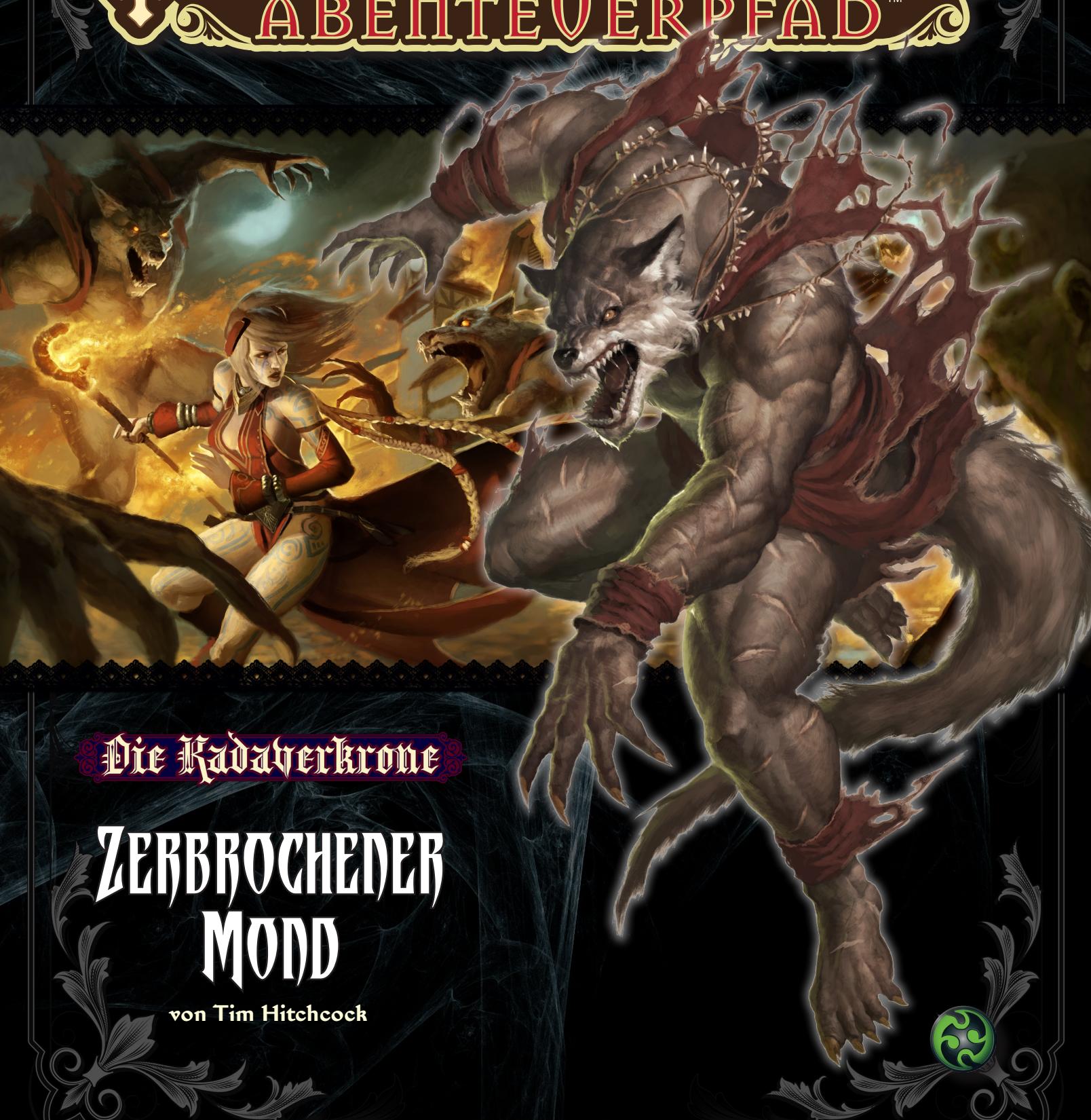


PATHFINDER

ABELENVERPFAD™



Die Kadaverkrone

ZERBROCHENER MODD

von Tim Hitchcock



DER PRINZ DER WÖLFE

Die Legenden der ustalavischen Wanderer erzählen von einer geheimnisvollen 55. Turmkarte – einem Mann auf einem mondbeschienenen Hügel, zu dessen Füßen eine Krone liegt und den Dutzende neugieriger Augen aus den Schatten anstarren.

Diese Karte ist als „Der Prinz der Wölfe“ bekannt. Sie ist mit der Erzählung über einen verfluchten Prinzen Ustalavs und seine bestialischen Gefolgsleute verbunden und es heißt, dass ihr Auftauchen die Rückkehr der wahren Herrscher Ustalavs ankündigt. Manche sagen, diese wären allesamt vom Wispernden Tyrannen getötet worden, andere behaupten, sie wären vor langer Zeit zu Verrätern geworden, und schließlich gibt es noch jene, die glauben, dass sie nur ihre edle Abstammung vergessen hätten.



VAMPIRKÜRBISSE

So wie Stadtbewohner Gargylstatuen aufstellen, um böse Geister darzustellen oder abzulenken, schnitzen die Bewohner ländlicher Gegenden Kürbisse und ähnliche Gewächse zu grässlichen Fratzen, die an heiligen Tagen und zu Festzeiten das Böse fernhalten sollen. Zu den seltsamsten Erzählungen in Ustalav gehört jene über die Vampirkürbisse: Diese gefährlichen, ja, tödlichen Kürbisse entstehen angeblich aus Vogelscheuchen, die gefangen und von bösen Geistern übernommen wurden. Diese unheimlichen Bedrohungen rollen kichernd durch die Dunkelheit auf ihrer Jagd nach dem Blut der Lebenden, während sie für Brände und Chaos sorgen, wenn man sie irrtümlich für einfache Schmuckgegenstände hält.





Die Kadaverkrone

ABENTEUERPFAD • BAND 3 von 6

ZERBROCHENER MOND

Die Kadaverkrone

PATHFINDER[®]

ABENTEUFERPFAD™

impressum

Creative Director • James Jacobs

Senior Art Director • Sarah E. Robinson

Managing Editor • F. Wesley Schneider

Development Lead • Rob McCreary

Editing • Judy Bauer, Christopher Carey, and James L. Sutter

Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Erik Mona, Mark Moreland,

Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, and Vic Wertz

Editorial Intern • Michael Kenway

Graphic Designer • Andrew Vallas

Production Specialist • Crystal Frasier

Publisher • Erik Mona

Cover Artist • Dave Rapoza

Cartographer • Rob Lazzaretti

Contributing Artists • Emile Denis, Carolina Eade, Mauricio Herrera, Roberto Pitturru, Maichol Quinto, Jean-Baptiste Reynaud, Craig J Spearing, Tyler Walpole, and Kieran Yanner

Contributing Authors • Adam Daigle, Gareth Hanrahan, Tim Hitchcock, Rob McCreary, Patrick Renie, and F. Wesley Schneider

Paizo CEO • Lisa Stevens

Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez

Finance Manager • Christopher Self

Staff Accountant • Kunji Sedo

Technical Director • Vic Wertz

Marketing Director • Hyrum Savage

Special Thanks • The Paizo Customer Service, Warehouse, and Website Teams

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH

Produktion • Mario Truant

Originaltitel • Broken Moon

Übersetzung • Jan Enseling, Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat und Korrektorat • Tom Ganz, Thorsten Naujoks

Christopher Sadłowski, Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen

Layout • Matthias Schäfer

„Zerbrochener Mond“ ist ein Szenario für den Pathfinder-Abenteuerpfad „Die Kadaverkrone“ für vier Charaktere der 7. Stufe. Zum Ende des Abenteuers sollten die Charaktere die 9. Stufe erreicht haben. Dieses Produkt verwendet das Pathfinder Grundregelwerk, die Pathfinder Monsterhandbücher I und II, sowie die Pathfinder Expertenregeln und das Pathfinder Spielleiterhandbuch. Dieses Abenteuer ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das Pathfinder Rollenspiel oder die Edition 3.5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden. Die OGL kann auf Seite 96 dieses Produktes nachgelesen werden.

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

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



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53024PDF
ISBN 978-3-86889-554-4



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

Pathfinder © 2011, Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved.
Paizo Publishing, LLC, the golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC;
Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion,
Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, Pathfinder Tales, and Titan Games are trademarks of Paizo Publishing, LLC.
© 2011 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.



inhaltsverzeichnis

VORWORT	4
ZERBROCHENER MOND	6
von Tim Hitchcock	
DER WISPERNDE PFÄD	64
von Adam Daigle	
Die Lebensweise des Lykanthropen	70
von Gareth Hanrahan	
CHRONIKEN DER KUNDSCHAFTER: SCHULDIGES BLUT, 3 VON 6	76
von F. Wesley Schneider	
BESTIARIUM	82
von Tim Hitchcock, Rob McCreary und Patrick Renie	
VORSCHAU	96



Kadaver sind aus! Bestellt etwas anderes!

Ich möchte euch gerne erzählen, wie wir auf die Namen der Abenteuerpfade kommen: Im besten Fall haben wir eine interne Bezeichnung, quasi einen Code, der sich gut anhört. Ja, wir neigen dazu, unseren Produkten Codenamen zu geben oder zumindest irgendwelche dummen Bezeichnungen, bis wir die Richtige finden. („Legacy of Fire“ hieß intern lange Zeit „Krieg der Elementargeister“.) Es ist allerdings nur selten der Fall, dass wir gleich auf einen guten Namen kommen. In der Regel lümmelt James bei mir im Büro auf dem Sofa herum, während ich die Füße auf dem Schreibtisch habe, und wir versuchen, die Verrückten zu überbieten, die sich die Schlagworte für die Hammer-Horror-filmPoster ausdenken. Zweifelsohne macht es Spaß, aber es kann auch ein langatmiger, frustrierender Vorgang sein. Wir haben uns einige Regeln ausgedacht, z.B. dass wir Konstruktionen vermeiden, die „des“ oder „von“ enthalten – offenkundig klappt es aber nicht

immer. Zugleich suchen wir nach Etwas, dass nicht nur toll klingt, sondern auch vermarktet werden kann und nicht danach schreit, durch den Kakao gezogen zu werden – solltet ihr jemals Sarah treffen, bitte sie mal „Dark Markets“ zu sagen.

Dieser ganze lange Schaffensvorgang endet meist mit einem „Das ist perfekt!“ oder „Es ist halb zwölf, was wir haben, ist okay – ich will ins Bett.“ Der Name „Kadaverkrone“ fällt irgendwo in die Mitte.

Und jetzt sag ich euch, wie man diese ganze Arbeit torpedieren kann: Man vergisst den Namen, den man sich ausgedacht hat! Jupp! Das ist uns passiert. Am Tag vor dem PaizoCon 2010, am Tag bevor wir den Kadaverkrone-Abenteuerpfad ankündigen wollten – und damals hieß er nicht Kadaverkrone. Als wir uns am Morgen auf das PaizoCon Pathfinder Abenteuerpfad-Seminar vorbereiteten, sahen James, Rob und ich uns zweifelnd an. Ich erinnere mich nicht

VORWORT

mehr an die Einzelheiten, was möglicherweise der Geschichte die Luft nimmt, doch einer von uns sah die anderen an.

„Wie soll der AP noch einmal heißen?“

„Oh. Uhm... – „Uh oh...“ – „Irgendwas mit Krone?“

„Mörderkrone? Blutkrone? Igendeine-unheimliche-Krone?“

„Kadaver?“

„Oh ja, genau das war es. Los, Leute!“

Tja, aber das war es eben nicht. Dicht dran, aber leider vorbei. Tatsächlich würde sich keiner von uns an den Namen erinnern, bis er zufällig bei einer Unterhaltung später aufkam – „Knochenkrone“.

Wir sollten solche Dinge wirklich aufschreiben ...

Aber „Kadaver“ funktioniert auch, deshalb haben wir die beiden Begriffe wahrscheinlich auch durcheinander geworfen, weil beide mit toten Dingen zu tun haben. Nur ist jetzt ein Begriff wie „Kadaver“ für uns erst einmal völlig tot, weil wir ihn ganz einfach für zu viele Titel, z.B. „Howl of the Carrion King“, Orte in Golarion wie „Carrion Hill“ (Aashügel) und Monster wie den „Carrion Golem“ (Kadavergolem, MHB II) benutzt haben. Daher wird dieses nützliche, böse Wort nach dem Abenteuerpfad einen kleinen Urlaub machen. Am Ende ist der Begriff aber in Ordnung und ich bin zufrieden – ich schlage mir angesichts unseres Irrtums aber immer noch manchmal vor die Stirn.

„Kadaver“ ist wahrscheinlich auch besser, da es ein griffigeres Wort ist als „Knochen“. Und wie ihr auf dem Titelbild sehen könnt, hat am Ende alles funktioniert. Doch so ist es passiert und ihr wisst jetzt, warum das Wort „Kadaver“ in keinem unserer Titel in nächster Zeit auftauchen wird.

jede menge nachtmusik

Diesesmal habe ich eine ziemlich große Musikauswahl für die beiden Monster dieses Monats. Lykanthropen sind wirklich ein Sahnehäubchen, aber „Zerbrochener Mond“ ist nicht nur das Werwolfabenteuer des AP, sondern auch das Abenteuer mit den Wandelnden Toten.

Zu den ersten Dingen, die wir bei diesem AP als wichtig erachteten, waren Monster auf dem Titelbild. Und zwar bekannte Monster aus der Horrorliteratur, dem Film und dem Rollenspiel. Dies ergab irgendwie eine Hommage an Universal Studios Monster. Dann hatten wir einen Geist, dessen Bild so toll war, dass es keine weitere Unterstützung mehr benötigte und beim letzten Band dürfte ein Leichnam die beste Kreatur sein, um die junge, aber bedeutsame Tradition des Horrorrollenspiels zu repräsentieren. Unglücklicherweise stehen uns bei 6 Bänden nur 6 Titelbilder zur Verfügung, dabei hatten wir doch noch vielmehr richtig coole Monster und klassische Schrecken, die wir zeigen wollen. Daher erfüllt „Zerbrochener Mond“ gleich zwei Aufgaben – es ist voller Werwölfe, endet aber in einem Dorf, welches im Stil der Nacht-der-lebenden-Toten von Untoten überrannt wird. Und auch wenn man es anhand des Titelbildes noch nicht erkennen mag, so ist „Zerbrochener Mond“ doch unsere Kreaturen-Sonderausgabe. Und dafür habe ich zwei Listen mit Musik für diesen Monat, die eine für den Mondwahn der Lykanthropen, die andere für unaufhaltsame Horden von Untoten.

auf dem titelbild

Im Zentrum der Schlacht zwischen Werwölfen und Untoten zeigt uns Dave Rapoza, im diesmonatigen Abenteuer, den werwölfischen Rudelführer Kvalca Sain, dessen Tod einen lykanthropischen Bürgerkrieg in den Tiefen des Schauderholzes auslöst.

lykanthropen

Donaggio, Pino: *The Howling*

Elfman, Danny: *Nightbreed* und *The Wolfman*

Frankel, Benjamin: *Curse of the Werewolf* und Andere Filmmusic

Haslinger, Paul: *Underworld* (und Fortsetzungen)

Kanno, Yoko: *Wolf's Rain Soundtrack 2*

LoDuca, Joseph: *Bruderschaft der Wölfe*

Marianelli, Dario: *The Brothers Grimm*

Morricone, Ennio: *Wolf*

Powell, Andrew: *Der Tag des Falken*

wandelnde tote

Carpenter, John: *Dorf der Verdammten*

Goldsmith, Jerry: *Die Mumie*

Elm, Bill & Woody Jackson: *Red Dead Redemption: Undead Nightmare*

Heil, Reinhold & Johnny Klimek: *Land of the Dead*

Isham, Mark: *The Crazies*

Morasky, Mike: *Left 4 Dead*

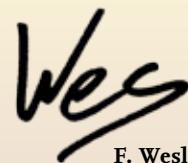
Murphy, John: *28 Days Later*

Revell, Graeme: *The Crow*

Suzuki, Kota: *Resident Evil 5*

Taieb, Jean-Pierre: *Frontiere(s)*

Nächstes Mal steht „Wächters Totenwache“ auf dem Programm und damit für die Lovecraft-Fans unter uns eine volle Dosis Mythoswahnsinn. Schaut mal in die Vorschau auf Seite 96 und versucht, bis dahin bei Verstand zu bleiben!



F. Wesley Schneider
Managing Editor
wes@paizo.com



Zerbrochener Mond

ETLICHE ARTEN VON BESTIEN UND MONSTERN LAUERN IN DEN WINKELN DES SCHAUDERHOLZES, DOCH KEINE DAVON SIND SO ZAHLREICH ODER GEFÜRCHTET WIE DIE WERWÖLFE DES WALDES. OBWOHL IM WALD MEHR RUDEL DIESER PRIMITIVEN, WILDEN MÖRDER HAUSEN, ALS MAN ZÄHLEN KANN, KANN MAN SIE DENNOCH IN FÜNF GROSSE GRUPPEN UNTERTEILEN: DIE TRADITIONELLEN GEBROCHENEN, DIE VON KELLIDEN ABSTAMMENDEN URZEITLICHEN, DIE PRINZENWÖLFE MIT IHREN VERBINDUNGEN ZU DEN SCZARNI, DIE MÄCHTIGEN SILBERFELLE UND DIE SCHEUSALE VEREHRENDEN DÄMONENWÖLFE. DIE GRÖSSTE BEDROHUNG, DIE DIESSE WERWÖLFE DARSTELLEN, LIEGT DARIN BEGRÜNDET, DASS SIE JEDERMANN SEIN KÖNNEN - DER RAUE HOLZFÄLLER, DER UMHERZIEHENDER STRASSENHÄNDLER, DER FLUSSBOOTKAPITÄN - SIE ALLE KÖNNEN EIN WOLF IN MENSCHENGESTALT SEIN, SO DASS REISENDE IM SCHAUDERHOLZ GUT BERATEN SIND, STÄNDIG IN BEWEGUNG ZU BLEIBEN UND DIE DUNKLEN SCHATTEN DES WALDES SO RASCH WIE MÖGLICH HINTER SICH ZU LASSEN. WENN DER VOLLMOND SCHEINT, ERFÜLLEN DIE WAHREN HERREN DES SCHAUDERHOLZES DIE NACHT MIT IHREM HEULEN UND WEHE JEDEM MANN UND JEDER FRAU, DIE ZU IHREN OPFERN WERDEN.

- OLEANDRA AMANDINE, SCHATTEN DES SCHAUDERHOLZES

ABENTEUERHINTERGRUND

In den Tiefen des Schauderholzes befindet sich das elitäre Jagdschloss namens Ascanorhütte. Es ist die einzige Bastion der Zivilisation zwischen all den entsetzlichen Bestien und hungrigen Werwolfrudeln, die den Wald ihr Zuhause nennen. Zum Glück für das Schloss und seine Gäste besitzt der Verwalter der Ascanorhütte, Estovion Lozarov, die Macht, einen Vilkazis herbeizubannen, einen mächtigen lykanthropischen Geist. Die Kreatur tötet zwar ab und an einen Gast des Schlosses (meist auf Anweisung des Verwalters selbst, der die Bestie kaum kontrollieren kann), ansonsten sorgt Estovions Fähigkeit, den Vilkazis anscheinend kontrollieren zu können, aber für die Sicherheit des Jagdschlosses. Seine Macht über den werwölfischen Ahnengeist verleiht ihm und der Ascanorhütte Immunität gegenüber den Werwölfen des Schauderholzes. Estovion unterhält eine Allianz mit Mathus Mordrinacht, dem Anführer der Silberfelle, einem der mächtigsten Werwolfstämme der Region. Die Gäste des Schlosses wissen weder von dieser Übereinkunft, noch von Estovions Macht über den Vilkazis, sondern nur, dass sie ihre Ferien in der Wildnis des Schauderholzes in der relativen Sicherheit der Mauern der Ascanorhütte genießen können.

Dies war jedenfalls der Zustand im Schauderholz, bis der Wispernde Pfad auftauchte. Im Auftrag ihres geheimnisvollen Anführers im fernen Caliphas, des vom Tode besessenen Adeligen und Zauberkundigen Adivion Adrissant, sammeln die Angehörigen des Wispernden Pfades die nötigen Zutaten für die Kadaverkrone, ein seltes Elixier, welches das Potential besitzt, die Kräfte des Wispernden Tyrannen in anderen zu erwecken. Unter dem Kommando des Nekromanten Auren Vruud hat der Kult bereits den ektoplastischen Geist des Direktors von Schreckenfels in Ravengro entführt und die Bestie von Lepidstadt benutzt, um das Bildnis des Meeresgrauen Schreckens aus der Universität von Lepidstadt zu stehlen. Mit diesen beiden Zutaten in Händen verließ der Wispernde Pfad Schloss Karomark auf der Suche nach der nächsten Zutat für die Kadaverkrone – dem Herzen eines mächtigen Alpha-Werwolffürsten und einem Schädel, der aus den Knochensplittern von einhundert ermordeten Unschuldigen besteht.

Um an das Werwolfherz zu gelangen, nahm Auren Vruud mit Estovion Kontakt auf, dem der Wispernde Pfad vor Jahren geholfen hatte, ehe er die Kontrolle über den Vilkazis erlangte. Da Vruud um Estovions Verbindungen zu den Werwölfen des Schauderholzes weiß, bat er den Verwalter, einen Kontakt zu den Werwölfen herzustellen, wobei er ihm drohte, seine Geheimnisse seinen Gästen und der Regierung der Pfalz zu enthüllen, sollte er sich weigern.

Obwohl Estovion kein Verbündeter oder Unterstützer des Wispernden Pfades ist, sah er keine andere Möglichkeit, als Vruud zu gehorchen und in der Ascanorhütte ein Treffen zwischen dem Wispernden Pfad und Mathus Mordrinacht zu arrangieren. Bei diesem Treffen erklärte Mathus sich einverstanden, für die Ermordung des mächtigsten Werwolfs des Schauderholzes zu sorgen – Kvalka Sain, einer gewaltigen Bestie, welche die Rudelfürstin aller Werwölfe der ganzen Region war. Vruud versprach, dass Mordrinacht die nicht benötigten Teile von Sains Herz verschlingen und ihren Titel für sich beanspruchen könne.

Die Folgen dieses geheimen Treffens sorgten im Wald für folgenreiche Nachwehen, da Sains Ermordung die Werwolfstämme des Schauderholzes ins Chaos stürzte. Während die Rudel um die Kontrolle über den Hochthron, den in einem verlassenen Tempel Desnas gelegenen Ahnensitz kämpfen, welcher die Mondtreppe

STUFEAUFSTIEGS-ÜBERSICHT

„Zerbrochener Mond“ verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit – siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 30. Die Charaktere sollten sich bei Beginn des Abenteuers auf der 7. Stufe befinden. Wenn sie in Feldgrau eintreffen, sollten sie die 8. Stufe erreicht haben und die 9. Stufe am Ende des Abenteuers besitzen.

genannt wird, stehen die Werwölfe kurz vor einem ausufernden Bürgerkrieg, um zu entscheiden, wer der nächste Rudelfürst werden wird.

Inzwischen hat der Wispernde Pfad den Wald hinter sich gelassen und zieht weiter zu den vom Krieg zerrissenen Ebenen von Ardeal, welche als die Furchen bekannt sind. Dort suchen sie nach der nächsten Zutat für die Kadaverkrone, welche in der tragisch heimgesuchten Geisterstadt Feldgrau vergraben liegt. Vruud lässt seine Kultanhänger die Leichen von Feldgraus dahingeschlagten Bürgern ausgraben und entnimmt jeder einen kleinen Knochensplitter für das Kadaverkroneelixier, dann belebt er die Leichen als Soldaten für eine Armee der Untoten wieder, für den Fall der Wiedergeburt des Wispernden Tyrannen. Bis jetzt hat sich dies alles als sehr zeitaufwändig erwiesen, da die ruhelosen Geister des Ortes ihr bestes tun, um den Wispernden Pfad bei der Störung ihrer Totenruhe zu sabotieren. Daher ist der Kult in Feldgrau immer noch mit der Suche nach den Geistern und Spukerscheinungen des Ortes beschäftigt, um sie wenigstens lange genug zu bannen, damit er ihre Überreste beleben kann.

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Auf Wunsch der Richterin Daramid reisen die SC nach Lozeri, um das Erstarken des berüchtigten Todeskultes von Ustalav, des Wispernden Pfades, zu untersuchen. Dabei folgen sie einem alten Jagdpfad durch den unheimlichen Schauderholzwald und erreichen schließlich die Ascanorhütte, ein vornehmes Jagdschloss im Herzen des Waldes, von wo aus sie mit ihren Nachforschungen beginnen können.

Auf der Ascanorhütte können die SC mit den Gästen sprechen und die Bibliothek des Schlosses nutzen, um von der Unruhe zwischen den Werwolfstämmen des Waldes und dem Standort eines vergessenen Desnatempels zu erfahren, welcher die Mondtreppe genannt wird. Letzterer dient nicht nur als heiliger Treffpunkt der Werwölfe des Schauderholzes, sondern könnte auch für den Wispernden Pfad von Interesse sein. Während ihres Aufenthaltes in der Ascanorhütte werden die SC schon bald in einen Mordfall verstrickt, da ihre Nachforschungen die Befürchtungen des Schlossverwalters entfachen. Dieser beschwört einen bösen Werwolfgeist, welcher von einem der Schlossgäste Besitz ergreift, um die SC zu töten. Sobald die SC den wahren Mörder enttarnt haben, können sie der Spur des Wispernden Pfades zu dem zerstörten Tempel folgen.

Bei ihrer Ankunft an der Mondtreppe finden sich die SC mitten in einem brutalen Bürgerkrieg zwischen den verschiedenen Werwolfstämmen wieder. Unterwegs erfahren sie, dass der Wispernde Pfad die Rudelfürstin des Schauderholzes getötet und ihr Herz geraubt hat, was zu der gegenwärtigen Anarchie unter den Wölfen geführt hat, – und dass der Kult anschließend in eine kleine Geisterstadt namens Feldgrau, in der vom Krieg verheerten Region Ardeal, geflohen ist, welche nun gemeinhin als die Furchen bekannt ist. Eines der abscheulichsten Rudel dämonenverehrender Werwölfe des Schauderholzes haben daraufhin die Verfolgung aufgenommen; sie planen, das Herz der Rudelfürstin zurückzuerlangen, um so die Herrschaft über die anderen Stämme zu beanspruchen.

Die SC folgen dem Wispernden Pfad und den Werwölfen und treffen mitten während eines Kampfes zwischen dem Kult und den Dämonenwölfen ein. Die SC müssen sich ihren Weg zwischen den beiden Gruppierungen und zusätzlich den belebten Überresten der abgeschlachteten Bewohner Feldgraus bahnen, um den Nekromanten Auren Vruud zu stellen und ihn besiegen zu können.

einleitung

Ehe die SC dem Wispernden Pfad ins Schauderholz Richtung Ascanorhütte folgen, teilt ihnen Alpon Karomark oder Richterin Daramid mit, dass der Zutritt zu dem hochherrschaftlichen Jagdschloss nur auf Einladung oder Reservierung erfolgt. Obwohl Karomark nicht mehr Vielands Herrscher ist, trägt er immer noch seinen Grafentitel und kann als Angehöriger von Ustalav Erbadel den SC ein Empfehlungsschreiben für den Verwalter des Jagdschlusses, Estovion Lozarov, ausstellen. Alternativ kann auch Richterin Daramid ihre Kontakte zum Esoterischen Orden des Pfalzgräflichen Auges nutzen, um den SC Blanko-Einladungen zu beschaffen, die ihnen den Zutritt ermöglichen werden.

Sobald die SC bei der Ascanorhütte eintreffen, können sie dem Verbleib der Kultanhänger des Wispernden Pfades nachgehen. Selbst wenn die Kultanhänger nicht an der Hütte selbst Halt gemacht haben sollten, sollte das Personal und die Gäste einiges über den Schauderholz wissen, so dass die SC herausfinden könnten, was der Kult getan hat, indem sie sie befragen. Richterin Daramid informiert die SC auch darüber, dass die Ascanorhütte eine beeindruckende Bibliothek besitzt, deren Benutzung den Gästen offensteht, und dass die seltene Sammlung geschichtlicher Dokumente aus der Zeit vor Entstehung der Pfalzen ihnen vielleicht helfen könnte herauszufinden, was der Wispernde Pfad im Schauderholz sucht. – Schließlich muss es einen Grund dafür geben, dass der Kult den Wald betreten hat; sollten die SC diesen herausfinden können, könnten sie vielleicht auch erkennen, was der finstere Plan des Wispernden Pfades ist.

teil eins: das schauderholz

Die SC brechen zu einer Reise zur Ascanorhütte im Herzen des Schauderholzes auf um der Spur des Wispernden Pfades zu folgen. Sie lassen den Doppelweiherumpf und Vieland hinter sich, überqueren den Vhatsun und gelangen in die Nachbarpfalz Lozeri. Vor ihnen erhebt sich ein dunkler Schatten am Horizont, der sich bald als der gewaltige Nadelwald zu erkennen gibt, welcher als das Schauderholz bekannt ist.

Wenn ihr zum Waldrand des Schauderholzes blickt, ist es, als würdet ihr in eine andere Welt blicken. Gewaltige, hoch aufragende

Pinien schließen das Sonnenlicht aus und lassen nur ab und an einzelne Sonnenstrahlen hindurch. In diesem Zwielicht erzeugen abgebrochene Zweige und das vereinzelte Unterholz, welches zwischen umgestürzten Bäumen wächst, die schattige Illusion von etwas zugleich wundersamen und unheimlichen. Neben bleichen Flechten, bunten Pilzen, Federmoos und Wintergrün wächst nur wenig in diesem Wald. Im Schauderholz herrscht eine unheimliche Stille, die nur manchmal von den Geräuschen vorbeifliegender Vögel und kleiner Tiere gestört wird, welche über den mit trockenen Piniennadeln bedeckten Boden huschen.

Alpon Karomark glaubt, dass die Kultanhänger des Wispernden Pfades höchstwahrscheinlich den Stillen Pfad genommen haben, eine uralte und nur noch selten genutzte Jagdroute, die zu den verborgenen Wegen gehört, die durch das Schauderholz führen. Der Pfad schlängelt sich mehrere hundert Kilometer durch den Wald, wobei er an einigen Stellen mit seltsamen Knochenfetischen markiert ist. Er durchquert die Flüsse Buestral und Kalskreuz, führt an der Ascanorhütte vorbei und endet schließlich bei dem Ort Chastel an Lozeris südöstlicher Grenze.

a. augen im wald (hg 7)

Der Wald entlang des Pfades wird lichter und ein steifer Seitenwind wirbelt Piniennadeln über den Pfad. Wären da nicht die schwachen, von Wagenrädern hinterlassenen Vertiefungen, wäre es fast unmöglich, dem Pfad zu folgen.

Kreaturen: Vier Atterkopps lauern in diesem Teil des Waldes und jagen Herumtreiber, um diese an das Objekt ihrer Verehrung und Bewunderung zu versütteln – eine verführerische Aberration, welche einer riesigen Seidenraupe ähnelt und in der Nähe in einem verlassenen Wachturm lebt (Bereich B). Die Atterkopps verbergen sich in den Bäumen über dem Pfad und können mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 17 entdeckt werden. Sie sind nicht so dumm, eine Gruppe bewaffneter Abenteurer direkt anzugreifen und kämpfen nur, falls sie in die Enge getrieben werden. Sobald die Atterkopps die SC entdecken, versuchen sie sie zu den nahen Ruinen des Turms der Weiberin zu locken, wobei sie menschliche Hilferufe nachahmen oder Münzen oder andere persönliche Gegenstände früherer Opfer fallenlassen und so eine Spur hinterlassen, der die SC folgen sollen.

ATTERKOPPS (4)

HG 3

EP je 800

TP je 30 (PF MHB, S. 19)

TAKTIK

Im Kampf Die Atterkopps versuchen, Gegner mit ihren

Netzen zu fangen und steigen nur dann von den Bäumen hinab, wenn ihre Feinde sich in ihren Netzen hinreichend verstrickt haben.

Moral Die Atterkopps versuchen, falls sie auf 15 TP oder weniger reduziert werden oder die Hälfte von ihnen getötet wurde, zum Turm der Weiberin (Bereich B) zu fliehen.

B. DER TURM DER WEBERIN

Leise, unheimliche Harfenklänge schwirren durch die Luft. Sie stammen aus einem zerfallenen, steinernen Wachturm auf einer kleinen Lichtung. Der Turm ist etwa drei Stockwerke



hoch, der Stein ist außen von Blutefeu und gräulich-grünen Flechten überwuchert. Der Wind pfeift leise durch die dunklen, klaffenden Fensteröffnungen.

Der Turm steht etwas über fünfhundert Meter abseits des Pfades. Einst war es ein Wachturm an der früheren Grenze zwischen Vieland und Lozeri, dient nun aber einer bösartigen Aberration als Versteck. Es handelt sich um einen Weberwurm (siehe Bereich B1). Wenn sich die SC dem Turm auf 100 m annähern, muss jeder einen Willenswurf gegen SG 18 bestehen oder er fällt dem fesselnden Lied des Weberwurms zum Opfer und spürt den Drang, den Turm zu betreten, um die Quelle der Musik zu finden.

B1. kokonkammer (hg 8)

Lange, straffe Fäden aus schimmernder Seide füllen den zerfallenen Turm aus und bilden komplizierte Muster, die vom Boden zur Decke verlaufen. Ein halbes Dutzend großer kokonartiger Gebilde hängt von der Decke über dem festgetretenen Erdboden des Turmes. In der gegenüberliegenden Ecke befindet sich zwischen zwei größeren Geröllhaufen ein breites Loch im Boden.

Sobald jemand den Turm betritt, verstummt die Musik. Sollte ein Kokon geöffnet werden, entdecken die SC darin grässliche Überreste. Die sechs Kokons enthalten die Kadaver dreier Ziegen, eines Pferdes und zweier Menschen, die allesamt mit dem Kopf

nach unten hängen und deren Blut ausgesaugt wurde. Das Loch im Boden führt in den Bau des Weberwurms unter dem Turm.

Kreaturen: Eine bösartige Aberration, die als Weberwurm bezeichnet wird, lauert in ihrem Bau unter dem verfallenen Turm. Weberwürmer sind Verwandte der Lamien; diese Kreaturen besitzen den Kopf und gehäuteten Oberkörper einer riesigen Frau auf dem aufgeblähten, kränklich wirkenden Leib einer gewaltigen, vielbeinigen Larve. Der Weberwurm wird von den örtlichen Atterkops angebetet. Er lebt vom Blut von Humanoiden, die er in sein Versteck lockt, indem er unheimliche, harfenähnliche Musik auf seinen Netzen spielt. Jeder, der den Turm betrifft, stört die empfindlichen Netzfäden, so dass die Vibratoren den Weberwurm von seiner Anwesenheit in Kenntnis setzen. Dieser unterbricht dann seine Darbietung und wartet ein paar Runden, um seiner Beute zu gestatten, sein Versteck zu untersuchen, ehe er an die Oberfläche kommt und angreift.

WEBERWURM

HG 8

EP 4.800

TP 95 (siehe Seite 86)

TAKTIK

Im Kampf Der Weberwurm verschießt seine Netze und holt dann die verstrickte Beute ein, wobei er versucht, seine Beindornen in den Körper seines Opfer zu stoßen und es zu lähmen.

Moral Der Weberwurm konzentriert sich ausschließlich darauf, an Nahrung zu kommen. Sobald er eine potentielle Mahlzeit angreift, kämpft er bis zum Tod.

B. Turm der Weberin



Entwicklung: Die jüngere der menschlichen Leichen hat einen versiegelten Umschlag bei sich, der zur Hälfte blutdurchtränkt ist. Der Umschlag enthält einen stark beschädigten Brief und ist kaum leserlich. Ein Wurf auf Sprachenkunde gegen SG 25 genügt aber, um zu erkennen, dass es sich um eine eine Woche alte Zimmerreservierung auf der Ascanorhütte für einen niederen Adeligen namens Echtmoor Dravin handelt. Die SC könnten versuchen, mit dem Brief später Zutritt zur Ascanorhütte zu erlangen, allerdings werden Reservierungen ungültig, wenn sie von jemandem geöffnet werden, der nicht zum Personal gehört – und zudem könnte eine blutgetränkte Reservierung doch einigen Verdacht erwecken. Die SC können die Wahrheit über Echtmoors Verschwinden jedoch Silas Graudon mitteilen und so nicht nur an eine Belohnung, sondern auch einen mächtigen Verbündeten gelangen.

B2. DER BAU DES WEBERWURMS

Weiches Netzwerk bedeckt die Wände, den Boden und die Decke dieser unterirdischen Kammer. An mehreren Stellen ragen Beulen aus dem Boden, die aber unter all den Lagen klebriger Netze nicht zu identifizieren sind.

Schätze: Die Netzklumpen enthalten die Schätze des Weberwurms, die er seinen Opfern abgenommen hat: ein *Trank: Heldenatum*, ein *Federfallring* und 721 GM in diversen Münzen.

c. Die wolfsfalle (hg 6)

Die bleiche Leiche eines gekreuzigten nackten Mannes hängt hier von einer großen, gelben Pinie. Er wurde mit rauen Seilen an den Stamm gefesselt. Sein Mund ist voller großer, blass purpurner Blüten und seine Hand- und Fußgelenke sind angeschwollen und dunkel verfärbt von den Schrammen, wo die Fesseln sich tief in seine Haut eingegraben haben. Die Todesursache dürfte aber wahrscheinlich das große silberne Jagdmesser sein, das tief in seinem Herzen steckt.

Es handelt sich bei dieser Zurschaustellung um eine Warnung und eine brutale Falle, die ein Amateur-Werwolfjäger namens Duristan Silvio Ariesir errichtet hat, ein reicher Adeliger aus Ardeal (siehe Seite 13).

Sollte er später wegen der Falle konfrontiert oder angesprochen werden, gibt er bereitwillig zu, sie aufgestellt zu haben. Er hält sich sogar für ziemlich clever, obwohl sie für gewöhnliche Leute eine offenkundige Gefahr darstellt.

Falle: Jeder, der sich der Leiche auf 1,50 m nähert, riskiert, auf einen in den Piniennadeln verborgenen Stolperdraht zu treten. Der Draht löst eine Falle aus: es beginnt ein Sperrenfeuer aus in den umliegenden Bäumen versteckten Armbrüsten.

ZERBROCHENER MOND

BOLZENHAGELFALLE

HG 6

EP 2.400

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 25; Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Ort; Rücksetzer Manuell

Effekt Fernkampfangriff +15 (5W8); mehrere Ziele (alle Ziele in einem Bereich von 3 m x 3 m)

Entwicklung: Sobald die Falle entschärft oder ausgelöst wurde, können die SC sicher die Leiche inspizieren. Obwohl es sich bei dem gekreuzigten Opfer tatsächlich um einen Werwolf gehandelt hat, hat er sich im Tode wieder in seine menschliche Gestalt zurückverwandelt. Eine Untersuchung der Leiche kann diesen Umstand daher weder bestätigen noch verneinen. Ein Wurf auf Wissen (Natur) gegen SG 15 genügt aber, um die in den Mund des Leiche gestopften Blumen als Eisenhut zu identifizieren, eine Giftpflanze, welche auch dafür bekannt ist, Werwölfe zu verjagen oder den Fluch der Lykanthropie heilen zu können.

Wer die Armburstbolzen aus der Falle näher betrachtet, kann mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 entdecken, dass ihre Spitzen mit einer Paste beschmiert wurden. Alle Versuche, diese Paste als alchemistische Substanz zu identifizieren, scheitern, man kann sie mit einem Wurf auf Wissen (Arkanes) aber als Silberöl identifizieren – die Wirksamkeit der Substanz ist aber schon lange verflogen.

Mit diesen Beweisen und dem Silbermesser, das im Herzen des Mannes steckt, genügt ein Wurf auf Wissen (Natur) gegen SG 12, um den Mann als Werwolf zu identifizieren oder zumindest anzunehmen, dass sein Mörder ihn für einen gehalten hat.

Schätze: Neben dem silbernen Jagdmesser (Silberner Dolch [Meisterarbeit]) gibt es genug Eisenhutblüten, um 3 Anwendungen des Giftes zu produzieren.

teil 2: die ascanorhütte

Nach mehreren Reisetagen erreichen die SC letztendlich ihr Ziel. Die Ascanorhütte ist ein großes Herrenhaus in dekadentem Stil tief im Herzen des Schauderholzes, das von Ustalav's Elite als Jagdresidenz genutzt wird. Einst war es die private Jagdhütte von Lozeris abgesetzten Grafen Beaurune. Als dieser aus dem Land floh, beschlagnahmte der Pfälzrat von Lozeri den Besitz und öffnete ihn während des ganzen Jahres für zahlende Gäste.

Die SC kommen zur Ascanorhütte auf der Suche nach dem Wispernden Pfad. Die Kultanhänger sind inzwischen zwar weitergezogen, allerdings könnten die Gäste und die Bibliothek Hinweise zu den nächsten Taten des Kultes liefern.

Dieser Abschnitt präsentiert die Beschreibungen der wichtigen NSC, die zurzeit auf dem Landsitz ansässig sind. Im Anschluss daran werden Ereignisse vorgestellt, die während des Aufenthaltes der SC eintreten. Ferner enthält dieser Abschnitt mehrere Hinweise, auf die die SC wahrscheinlich während ihrer Untersuchungen in der Ascanorhütte stoßen werden.

wichtige schlüsselfiguren auf der ascanorhütte

Es befinden sich einige NSC mit unterschiedlichen Motiven derzeit auf der Ascanorhütte. Diese NSC gehen ihren Geschäften nach und reagieren wie weiter unten beschrieben auf die

eintretenden Ereignisse. Du solltest dich bemühen, dir einen Überblick über die Motivationen dieser NSC zu verschaffen und ein Verständnis für ihre Handlungen erlangen. Um diese augenscheinlich monumentale Aufgabe zu erleichtern, sind die NSC mit den wichtigsten Rollen zuerst aufgeführt, gefolgt von einer Aufzählung der übrigen Gäste des Jagdschlusses.

estovion lozarov

Verwalter Estovion Lozarov ist der Aufseher und Bewacher der Ascanorhütte. Er wuchs als einziger Sohn der vorherigen Verwalter auf der Hütte auf und kennt kein anderes Zuhause als dieses. Obwohl er ein einstiger Gefolgsmann des Grafen Beaurune ist, hat er dem Pfälzrat seine Treue geschworen, als Lozeri den Landsitz verstaatlichte, so dass der Rat ihn als Verwalter behalten hat. In Wirklichkeit ist Estovion aber ein knochenharter Traditionalist und insgeheim immer noch der früheren Adelsherrschaft treu. Er setzt seine Position ein, um zwischen Ustalav's politischer Elite für Spannungen zu sorgen. Als Meister der Manipulation arbeitet Estovion hart, um den Überblick über die Pläne der diversen Aristokraten und reichen Händler zu behalten, welche die Jagdhütte besuchen. Dieses Wissen nutzt er dann, um die Eifersucht und Paranoia der selbstbezogenen Adeligen anzuheizen – und bisher war er sehr erfolgreich darin, für Unfrieden zu sorgen und ihre andauernden Streitigkeiten zu nähren. Wenn er darum gebeten wird, sammelt er sogar für andere Gäste Informationen über Gäste der Jagdhütte. Diese biegt er aber wenn nötig zurecht, damit sie sich auch weiterhin bekriegen – allerdings tut er dies nie offensichtlich.

Estovion weiß viel über die Umgebung und ihre Bewohner, verbringt die meiste Zeit aber zurückgezogen in der Bibliothek oder seinem Büro, wo er den Bedarf der Jagdhütte und die umfangreiche Bibliothek fähig organisiert, während sich das Personal um die Aufgaben des alltäglichen Erhalts des Gebäudes kümmert. Dies hat ihm den Ruf eingebracht, eine verschwiegene Person zu sein, die alles meidet, was mit politischen und gesellschaftlichen Affären in Verbindung steht, so dass er zu einer der wertvollsten Ressourcen der Ascanorhütte geworden ist.

Doch wie viele andere Dinge und Personen in Ustalav hat auch Estovion seine eigenen dunklen Geheimnisse. Neben seinen politischen Ansichten ist er imstande, einen Vilkazis herbeizurufen, einen entsetzlichen, geisterhaften Werwolf, der von Sterblichen Besitz ergreifen und ihre Körper benutzen kann, um brutale Akte des Mordes und des Schreckens auszuführen. Sobald der Vilkazis herbeigezaubert wurde, besitzt Estovion keine Kontrolle mehr über die wilde Kreatur, daher ruft er sie nur unter den schlimmsten Umständen. Im Laufe des letzten Jahrzehnts hat er ihn nur drei Mal gerufen, doch die Zeugenaussagen jener, die die grausigen Taten der besessenen Gäste beobachtet haben, haben die Ascanorhütte dauerhaft geprägt. Nicht nur sind sie die Grundlage für mehrere Dutzend Geistergeschichten, sondern auch den Aberglauben, dass es in der Jagdhütte spuke.

Die meisten Gäste behandeln diese Geschichten als gespöttene Märchen und erzählen sie gern zur abendlichen Unterhaltung während des gemütlichen Beisammenseins.

Niemand verdächtigt Estovion, eine Rolle bei diesen furchtbaren Zwischenfällen gespielt zu haben, oder dass er gar die Opfer bestimmte, um deren politischen Einfluss zu vernichten. Estovions Kontrolle des Vilkazis entstammt seiner Jugend, als er von der Mondtreppe fasziniert gewesen war, einem längst verlassenen und schon lange vergessenen Tempel Desnas im Herzen des Schauder-

Die Kadaverkrone

holzes. Es heißt, dort wäre ein heiliges Relikt des Desnaglaubens, die Dämmermotte, verborgen. Estovions erste Vorstöße zum zerfallenen Tempel konzentrierten sich fast vollkommen auf das Entschlüsseln des Rätsels um das schwer fassbare Relikt. Er setzte seine Nachforschungen fort, bis der Vollmond aufging und er entdeckte, dass die Werwölfe des Schauderholzes das Observatorium des Tempels als Ratskammer nutzten. Estovion überlebte dieses Treffen nur aufgrund reinen, puren Glücks, da er auf einen geheimen Raum stieß, in dem der letzte Hohepriester des Tempels dunklen Experimenten mit Lykanthropie nachgegangen war. Dort konnte sich Estovion sicher verbergen und dort entdeckte er auch eines der größten Geheimnisse des Observatoriums – den Vilkazis.

Der lykanthropische Geist ließ ihn nicht mehr los, so dass der junge Estovion Kontakt zu Agenten des Wispernden Pfades aufnahm und sie um Hilfe bei der Kontrolle der untoten Kreatur ersuchte. Der Kult half ihm zu erlernen, wie er die Bestie herbeirufen konnte, verlangte dafür aber einen später einzulösenden Gefallen. Estovion war jedoch unfähig, den Geist zu kontrollieren und verbrachte viele fruchtblose Jahre mit dem Versuch, es zu erlernen. Daher kann er im besten Fall die Angriffe des Geistes beeinflussen, indem er ihn strategisch zu bestimmten Orten ruft, doch sobald die Kreatur eintrifft, ist nichts in ihrem Weg vor ihrem Zorn sicher. Dennoch hat Estovions Fähigkeit, den Geist rufen zu können, die örtlichen Werwölfe beeindruckt – und am meisten einen der vorherrschenden Stämme des Schauderholzes, die Mordrinacht, welche ihn inzwischen als Verbündeten betrachten und glauben, dass er mit ihrem Ahnengeist kommunizieren und ihm offenbar Befehle erteilen könne. Doch ist Estovions Fähigkeit, den Vilkazis herbeizurufen auch die einzige Grundlage für seine Allianz mit den Mordrinacht. Sollte er diese jemals verlieren, würden die Werwolfrudel Schlange stehen, um sich von seinem Fleisch zu nähren.

Estovion ist ein dürrer Mann in den Sechzigern mit langem Gesicht, kurzsichtigen Augen und einer schmutzigen Brille, der ständig die Augen zusammenkniff. Trotz seiner altersschwachen Erscheinung ist er aber dennoch wachsam und anscheinend auch agil.

Estovion ist der Hauptfeind der SC auf der Ascanorhütte. Während sie das Jagdschloss erforschen und ihren Untersuchungen nachgehen, wird Estovion zunehmend wahnhafter, dass die SC wegen ihm zur Jagdhütte gekommen sind und gegen ihn ermitteln. Er ist entschlossen zu verhindern, dass die SC seinen Verrat aufdecken, und wird schließlich den Vilkazis herbeirufen und als letztes Mittel den wilden Geist von den Körpern verschiedener Gäste Besitz ergreifen lassen, um seine scheinbaren Feinde zu vernichten. Sollten die SC ihn zu einem Zeitpunkt konfrontieren, sind seine Reaktionen im Abschnitt „Taktik“ in den Spielwerten zusammengefasst. Weitere Einzelheiten, wie Estovion auf einen Kampf mit den SC reagiert, können auf dieser Seite gefunden werden.



ESTOVION LOZAROV

ESTOVION LOZAROV

HG 9

EP 6.400

Alter menschlicher Adeliger 3/Beschwörer 7

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +7; Sinne Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 20 (+1 Ablenkung, +3 GE, +1 natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 68 (10 TW; 7W6+3W8+27)

REF +8, WIL +12, ZÄH +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwanz [Meisterarbeit] -3 (1W8+3/19-20)

Fernkampf Leichte Armbrust +1, +9 (1W8+1/19-20)

Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule (ZS 7;

Konzentration +11)

Beliebig oft – Dimensionsschritt (63 m/Tag)

7/Tag – Säurepfeil (1W6+3 Säure)

Vorbereitete Beschwörerzauber (ZS 7; Konzentration +11)

4. – Monster bezaubern (SG 18), Monster herbeizaubern IV, Schwarze Tentakel

3. – Blitz, Gasförmige Gestalt, Monster herbeizaubern III, Stinkende Wolke (SG 17)

2. – Dämmerstaub* (SG 16), Dunkelsicht, Gedanken entdecken, Sengender Strahl, Spinnennetz (SG 16)

1. – Magierrüstung, Magisches Geschoss (2), Schild, Schneller Rückzug, Verhüllender Nebel

0. (beliebig oft) – Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Säurespritzer

Verbotene Schulen Illusion, Nekromantie

TAKTIK

Vor dem Kampf Estovion wirkt jeden

Tag Magierrüstung auf sich. Sollte er vor einem Kampf Gelegenheit dazu haben, wirkt er zudem Schild und trinkt seinen Trank Katzenhafte Anmut.

Im Kampf Sollte Estovion in der Jagdhütte angegriffen werden, schreit er um Hilfe und wirkt Monster herbeizaubern IV, um einen Infernalen Schreckenswolf herbeizuzaubern, der ihn beschützen soll. Er wirkt Stinkende Wolke, um seine Gegner zu beschäftigen, während er nach Bereich D31 zu fliehen versucht. Wenn nötig, nutzt er dazu seine Fähigkeit Dimensionsschritt.

Moral Sobald Estovion sein privates Büro erreicht, vernichtet er seine Notizen und Aufzeichnungen im Kamin und nutzt dann seine Fähigkeit Dimensionsschritt und seine Schriftrolle: Dimensionstür, um nach draußen zu teleportieren. Sobald er die Mauern der Ascanorhütte verlassen hat, flieht er umgehend zur Mondtreppe.

Grundwerte Ohne seine Zauber und den Trank hat Estovion folgende Spielwerte INI +5; RK 14, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 13; REF +6; Fernkampf Leichte Armbrust +1, +7 (1W8+1/19-20); GE 14; KMV 15.

SPIELWERTE

ST 5, GE 16, KO 12, IN 18, WE 14, CH 12

GAB +5; KMB +2; KMV 16

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Schriftrolle Schreiben, Zauberstab herstellen

ZERBROCHENER MOND

Fertigkeiten Bluffen +14, Diplomatie +14, Motiv erkennen +15, Schätzen +9, Wissen (Adel) +13, Wissen (Arkanes) +15, Wissen (Die Ebenen) +11, Wissen (Geschichte) +13, Wissen (Lokales) +13, Wissen (Natur) +11, Zauberkunst +17

Sprachen Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Sylvanisch, Varisisch

Besondere Eigenschaften Arkaner Bund (Amulett), Charme des Beschwörers (3 Runden)

Kampfausrüstung Trank: Katzenhafte Anmut, Trank:

Mittelschwere Wunden heilen, Schriftrolle: Dimensionstür, Stab: Säurepfeil (38 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Leichte Armbrust +1 mit 10 Bolzen, Langschwert [Meisterarbeit], Amulett der natürlichen Rüstung +1, Schutzring +1, Kanopenstein (siehe Seite 85), Schlüssel für alle Räume der Ascanorhütte, Zauberkomponentenbeutel, Zauberbuch (alle vorbereiteten Zauber plus alle Zauber des Grades 0, Dimensionstür, Säurepfeil und vier weitere Zauber der Grades 1-4), 130 GM

* siehe Pathfinder Expertenregeln

DURISTAN SILVIO ARIESIR

Duristan ist ein junger Adeliger auf der Suche nach Nervenkitzel. Er entstammt einer der reichsten Familien Ardeals und ist nach Lozeri gekommen, um sich einen Namen als Werwolfjäger zu machen. Er hat bereits einige erfolgreiche Jagden hinter sich und bisher tatsächlich drei dieser Bestien getötet. Tatsächlich hat er jedoch nur Glück gehabt, da er kaum Ausbildung in der Jagd auf Werwölfe besitzt und seine Jagden daher nur schlecht geplante, waghalsige Ausflüge sind. Aufgrund seiner Erfolge ist sein Selbstbewusstsein zu gefährlicher Größe angeschwollen. Dennoch ist er in der Gegenwart richtiger Abenteurer ein wenig von Ehrfurcht und Heldenverehrung erfüllt und versucht bereitwillig, seine Jagdgeschichten mit ihnen zu diskutieren. Duristan empfindet den meisten anderen Gästen der Hütte gegenüber eine Art Ablehnung, denn er betrachtet sich selbst als Jäger, in den anderen sieht er aber nur wenig mehr als verwöhnte Politiker, die sich auf die Acanorhütte vor ihren nervenden Ehegatten flüchten.

Duristan nutzt nahezu jede Gelegenheit, um den Zorn der anderen Gäste zu erwecken – so trägt er z.B. in der Jagdhütte seine blutige Rüstung und flirtet mit Angehörigen des Personals aus dem gemeinen Volk und lädt sie sogar zu gesellschaftlichen Ereignissen der Oberschicht ein. Ebenso versucht er, die SC zu diesen gesellschaftlichen Zusammenkünften zu schleifen, um durch ihre Gegenwart die verklemmten adeligen Gäste noch mehr zu reizen. Während des Abendessens spricht er absichtlich unbequeme oder ungeeignete Themen an und tut auch ansonsten sein Bestes, um Wutausbrüche zu provozieren und die Gerüchteküche anzuheizen. Er wird von einem halben Dutzend rauer Gesellen begleitet, Mietlingen (N Menschliche Bürgerliche 2/Krieger 1), die ihm bei der Jagd zur Seite stehen. Diese Knechte sind aber keine fähigen Jäger, sondern kaum mehr als Herumtreiber, die ihre beschränkten kämpferischen Fähigkeiten für Duristans Münzen einsetzen (solltest du Spielwerte brauchen, nutze die des Vagabunden auf S. 291 im Pathfinder Spielleiterhandbuch).

Duristan ist nicht sonderlich gutaussehend. Er hat ein langes Gesicht und schütteres braunes Haar. Er trägt ein Wolfsfell, von dem er behauptet, dass es einem Werwolf gehörte, doch ein Wurf auf Wissen (Natur) gegen SG 12 genügt, um zu erkennen, dass Werwölfe sich im Tod wieder in ihre Menschengestalt zurückverwandeln – das Fell gehörte also wahrscheinlich einem normalen Wolf, wenn nicht sogar „nur“ einem großen, wilden Hund.

Duristan kann den SC berichten, welche Person auf der Jagdhütte wer ist – zusammen mit seiner Meinung über die jeweiligen Leute. Er erklärt, wer er selbst ist und warum er zur Ascanorhütte gekommen ist, zugleich gesteht er, dass er von den SC beeindruckt sei, weil er noch nie in der Gesellschaft richtiger Abenteurer gewesen wäre. Er belästigt die SC mit Fragen nach Tipps und Kniffen und versucht sein Bestes, sie für seinen Kreuzzug gegen die Werwölfe zu interessieren, wobei er sogar vorschlägt, gemeinsam auf die Jagd zu gehen.

DURISTAN SILVIO ARIESIR

HG 7

EP 3.200

Menschlicher Adeliger 4/Kämpfer 3/Waldläufer 1

CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +7; Sinne Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 17 (+1 Ausweichen, +3 GE, +4 Rüstung, +3 Schild)

TP 58 (8 TW; 4W10+4W8+16)

REF +9, WIL +4, ZÄH +7; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Silbernes Langschwert +1, +11/+6 (1W8+3/19-20)

Fernkampf Kompositbogen [-lang] +1, +11/+6 (1W8+3/x3)

Besondere Angriffe Erzfeind (Humanoide [Gestaltwandler] +2)

SPIELWERTE

ST 15, GE 16, KO 12, IN 13, WE 8, CH 12

GAB +7; KMB +9; KMV 23

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe,

Kampfreflexe, Schildfokus, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Langschwert)

Fertigkeiten Bluffen +12, Diplomatie +8, Einschüchtern +8, Heimlichkeit +10, Reiten +10, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +8, Wissen (Adel) +8, Wissen (Lokales) +8, Wissen (Natur) +8

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1, Spurenlesen +1, Tierempathie +2

Kampfausrüstung Trank: Mittelschwere Wunden heilen,

20 Silberne Pfeile; **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene

Lederrüstung +1, Leichter Stahlschild +1, Kompositbogen

[-lang-, ST +2] +1 mit 20 Pfeilen, Silbernes Langschwert +1,

158 GM

madame ivanja

Madame Ivanja (CN Menschliche Bardin 3/Expertin 3) ist eine einflussreiche Kurtisane mit Kontakten zur Violetten Witwe, einem berüchtigten Bordell in Courtaud im Stil einer pharasischen Kapelle. Sie importiert die exquisitesten und luxuriösesten Begleiter für Gäste, die solche Dienstleistungen erbitten. Die Jagdhütte selbst besitzt keine formalen Verbindungen zum Bordell, allerdings hat Estovion den Wachturm (Bereich D6) an Ivanja vermietet und lässt ihr die Privatsphäre und Freiheit, um ihren Geschäften nachgehen zu können. Das Verhältnis ist rein professionell und das Geschäft der Prostitution bleibt ein offenes Geheimnis zwischen dem Personal der Jagdhütte und jenen Gästen, die von Ivanjas Angebot Gebrauch machen. Das Personal spricht nie über die Angelegenheit der Gäste jenseits der Mauern, doch andere Gäste unterliegen dieser Einschränkung nicht, weshalb

Kunden Diskretion wahren müssen. Die Jagdhütte ist aber kein Bordell und Intimitäten beschränken sich auf die Privatsphäre des Wachturmes, die Räume der jeweiligen Kunden und Kammern, die exklusiv für private Feiern angemietet werden.

Gegenwärtigwohnt nur eine von Madame Ivanjas Kurtisanen auf der Hütte, eine Vudrani namens Niama. Madame Ivana selbst ist varisischer Abstammung und eine begabte Wahrsagerin, die für eine kleine Gebühr anderen die Turmkarten liest. Ivana wohnt nicht dauerhaft in der Ascanorhütte, bleibt aber häufig für lange Zeit, wenn es ihre Tätigkeit von ihr verlangt. Im Erdgeschoss des Wachturmes steht ihr Reisewagen, mit dem sie sich selbst und ihre Angestellten nach Courtaud und zurück bringt. Vier gutbezahlte und professionelle qadirische Wachen (RN Menschliche Kämpfer 6) beschützen Madame Ivana und ihre Kurtisanen zu jeder Zeit. Ivana unterhält enge Kontakte zu Dutzenden extrem mächtiger Persönlichkeiten, bei denen es sich sowohl um Schlüsselfiguren der Lokalpolitik und hochrangige Angehörige von Golarions einflussreichsten Organisationen handelt.

DELGROS KROITZKER

Delgros Kroitzker (RN Menschlicher Waldläufer 7) dient auf der Ascanorhütte als Jagdmeister und führt (oder zumindest begleitet) die meisten Jagden der Gäste der Jagdhütte. Es ist gut möglich, dass er in seiner Waghalsigkeit zu den gefährlichsten Männern vor Ort gehört. Delgros ist ein brillanter Jäger und stolz darauf, aggressive und exotische Tiere eingefangen zu haben, die er in unterirdischen Gehegen unter der Hütte hält, damit die Gäste auf sie Jagd machen können. Delgros erscheint im Jagdschloss nur persönlich, wenn es an der Zeit ist, Geschichten über die Jagd zum besten zu geben. Dann taucht er auf und gibt kurze, aber furchteinflößende Erzählungen über entsetzliche Kreaturen des Waldes von sich – insbesondere über jene, die er in seinen Pferchen gefangen hält, da er hofft, seine reichen Kunden so zu Zusatzzahlungen für eine exotische Jagd bringen zu können.

Delgros ist Anfang Dreißig und von ausgezeichneter Statur. Diese Erscheinung passt zu seinem unwirschen Auftreten, das er besonders bei verhätschelten Stadtadeligen zu seinem Vorteil nutzt, welche sich angenehm von seiner „Wildheit“ angesprochen fühlen.

GÄSTE DER ASCANORHÜTTE

Neben Duristan halten sich gegenwärtig noch die folgenden Gäste auf der Ascanorhütte auf. Jeder davon spielt in diesem Abschnitt des Abenteuers eine bestimmte Rolle, die bei der jeweiligen Beschreibung vermerkt ist.



DELGROS KROITZKER

SILAS GRAUDON

Der fast fünfzigjährige Silas Graudon (RN Männlicher Adeliger 3/Kämpfer 4 mittleren Alters) ist der Markgraf von Sturnidae und ein im Ruhestand befindlicher Militäroffizier, der unter dem Grafen Neska von Barstoi gedient hat. Graudon ist berüchtigt für die rücksichtslose Brutalität seiner Kriegsstrategien und wird nahezu von allen Bewohnern Ardeals und Barstois verachtet. Zum Ende des Bürgerkrieges zwischen Barstoi und Ardeal brach Graudon mit Neska und bezeichnete ihn in aller Öffentlichkeit als Tyrannen. Viele sehen in dieser Handlung einen der Gründe für Neskas Rückzug aus Ardeal. Da er nun gezwungen gewesen war, aus seinem Heimatland zu fliehen, suchte Graudon Amnestie in Lozeri und wurde bald zu einem wichtigen Akteur in der Politik der Pfalz. In Barstoi verurteilte Neska ihn allerdings als Verräter, widerrief seinen Titel und setzte ein hohes Kopfgeld auf ihn aus. Graudon stellt sich aber weiterhin mit seinem ererbten Titel vor, um Furchtlosigkeit und Widerspenstigkeit zu präsentieren.

Der Markgraf ist zwar im Ruhestand, aber immer noch ein scharfsinniger und fast fehlerloser Strateg. Sein Rat zu militärischen Angelegenheiten hat für den Pfälzrat hohes Gewicht.

Graudon ist nicht nur ein mächtiger Politiker, sondern auch ein ernsthafter Jäger, der häufig in die Ascanorhütte absteigt. An den Abenden, an denen er nicht auf der Jagd ist, suchen andere Gäste regelmäßig seinen Rat zu Verteidigungsfragen sowie zu strategischen- und militärischen Angelegenheiten. Seit ein paar Tagen erwartet er die Ankunft eines guten Freundes und politischen Verbündeten namens Echtmoor Dravin. Sollten die SC dem Markgrafen berichten, dass sie Dravins Leiche gefunden haben, siehe Seite 10 für weitere Einzelheiten.

Graudon ist fast 1,80 m groß, schlank und besitzt lange Gesichtszüge und eine Hakennase. Er trägt das Haar militärisch kurz, sein Spitzbart ist sorgfältig gestutzt und der Schnurrbart mit Wachs versteift. Ein Wurf auf Wissen (Lokales) gegen SG 15 identifiziert die Lepidstadt Narbe, die seine linke Augenbraue teilt, als Zeichen seines kämpferischen Könnens.

Rolle: Silas Graudon dient als die Verkörperung des ustalavischen Adels, sowie als beständige Erinnerung, dass es unklug wäre, sich mit dem Adel anzulegen. Er kann aber auch ein mächtiger Helfer und Verbündeter der SC sein.

Es ist Graudons Schicksal, zum ersten Opfer des Vilkazis zu werden (siehe Ereignis 6).

CORVIN TERGSVOR

Corvin (N Menschlicher Adeliger 7/Schurke 3) ist der zweite Sohn von Cervos Tergsvor, einem der einflussreichsten Adeligen Courtauds. Er erfreut sich an einem längeren Aufenthalt auf der Ascanorhütte. Er ist ein liederlicher junger Poet und so etwas wie das schwarze Schaf der Familie. Zuletzt war er in einen kleinen Skandal verwickelt, bei dem es um ein Treffen zwischen ihm und der jungen Frau eines wohlhabenden Höflings in einem der

ZERBROCHENER MOND

Schlafgemächer im Herrenhaus seines Vaters während eines Balles ging. Da sein standesbewusster Vater sehr besorgt um den guten Namen und den Ruf seiner Familie war, hat er Corvin für seine Indiskretion auf die Ascanorhütte verbannt. Corvin empfindet das Jagdschloss als langweilig und altmodisch. Wenn er sich nicht im Absinthrausch befindet, schreibt er dunkle Verse und belästigt die anderen Adeligen mit seinem Sarkasmus. Er will zwar nach Courtaud zurückkehren, wagt aber nicht, den Fuß in die Stadt zu setzen aus Furcht vor der Rache des betrogenen Ehemannes, dem er durch seine Tat die Hörner aufgesetzt hat.

Corvin ist durch seinen langen Aufenthalt fast zu Tode gelangweilt und ergreift jede Gelegenheit, um sich zu amüsieren, indem er Duristan und/oder die SC belästigt. Zwar geht er zuweilen auch anderen Gästen der Jagdhütte auf die Nerven, doch die meisten sind einflussreich genug, als das er wagen würde bei ihnen sein Glück zu wagen – dies gilt besonders für jene Gäste wie Graudon, die zudem zu alt und zu ernst sind, um seinen Humor zu schätzen.

Corvin ist allmählich verbittert über seine verringnende Jugend und das Fehlen romantischer Gelegenheiten in den tristen Wäldern, weshalb er ernsthaft überlegt, sich eine falsche Identität zuzulegen und sich in ein anderes Land abzusetzen. Bis jetzt hat ihn nur der schlechte Gesundheitszustand seines älteren Bruders davon abgehalten. Allerdings geht es dabei weniger um Zuneigung als vielmehr um die Tatsache, dass Corvin beim Tod seines Bruders zum Erben des Vermögens und der weitläufigen Besitztümer seiner Familie wird. Die Krankheit seines Bruders ist allerdings ein von Corvins Vater frei erfundene Geschichte, um seinen abtrünnigen Sohn unter Kontrolle zu halten.

Rolle: Im Gegensatz zu Silas repräsentiert Corvin die Korruption und Dekadenz des ustalvischen Erbadels. Sein abstoßendes Verhalten macht ihn zu einem Verdächtigen bei den jüngsten Vorkommnissen auf der Ascanorhütte. Obwohl er schließlich Graudon ermordet (siehe **Ereignis 6**), ist er unschuldig, da er die Tat begeht, während er vom Vilkazis besessen ist und seine Handlungen nicht kontrollieren kann.

MARQUESA WELGORY

Die Marquesa Welgory (CG Menschliche Adelige 5) ist ein häufiger Gast auf der Ascanorhütte, während dort Fuchsjagden stattfinden. Sie ist Anfang vierzig und mit einem älteren, recht wohlhabenden Ehemann verheiratet, wobei die Ehe gegenwärtig nur noch eine reine geschäftliche Angelegenheit ist. Die Verbindung aus ihrem Familiennamen (und den doch ein wenig aufgeblasenem Titel) und dem fähigen Umgang mit Geld ihres Mannes, hat zu einem unglaublich erfolgreichem Geschäft geführt. Sie bespricht oft mit anderen Gästen Handelseinschränkungen und Steuern, die direkt ihre Familie betreffen, und hat im Gegenzug für Handelsoptionen und den Zugang zu ihren lukrativen Handelsbeziehungen jedermanns Aufmerksamkeit.

Die letzten Jahre waren für den Ehemann der Marquesa nicht gnädig gesinnt – der Marquis besaß zwar schon immer die Persönlichkeit eines Fisches, doch nun ist er auch noch extrem

übergewichtig geworden und leidet unter schwerer Gicht. Aufgrund dieser unglücklichen Umstände ist die Marquesa ohne ihren Mann angereist. Sie hat deshalb zahlreiche Begleiter angeheuert, die sich um ihre Bedürfnisse kümmern, ihr Gesellschaft leisten und sie zu gesellschaftlichen Ereignissen und anderen Angelegenheiten begleiten. Dass alle diese Begleiter gutaussehende junge Männer sind, ist dabei definitiv kein Zufall. Die Gerüchteküche der Elite Ustalavs brodelt jedenfalls hinsichtlich des Privatlebens der Marquesa nur so vor skandalösen Gerüchten.

Wenn die Marquesa sich nicht gerade um Geschäfte oder Politik kümmert oder höfischen oder gesellschaftlichen Aktivitäten nachgeht, geht sie häufig mit ihrem aktuellen Begleiter, einem breitschultrigen, gutaussehenden jungen Jäger namens Ostovach (N Menschlicher Bürgerlicher 2/Waldläufer 3), den sie bereits seit den letzten beiden Jagdsaisons beschäftigt, auf ausgedehnte Fuchsjagden. Ostovach ist ein einheimischer Lozeri und geht mit vier furchteinflößenden belkzenischen Wolfshunden auf die Jagd; die anderen Gäste bezeichnen ihn deshalb häufig als den Hund der Marquesa.

Die Gerüchte über die Affäre der Marquesa mit Ostovach entsprechen der Wahrheit. Die beiden verbringen die meiste Zeit nicht mit der Jagd auf Füchse, sondern dem Liebesspiel im Wald. Ostovach nutzt die Marquesa dabei so gut aus, wie er kann. Sie bezahlt ihn gut und er hat durch ihre Vermittlung mehrere andere gutbezahlte Anstellungen erhalten.

Ebenso erkennt aber auch die Marquesa, dass ihr Begleiter in erster Linie an ihrem Geld interessiert ist. Sie hat zwar Vergnügen an der wilden Affäre mit ihm, jedoch ist Ostovach nicht ihr einziger Liebhaber, weshalb sie ihn mehr als Spielzeug betrachtet, dass sie fortwerfen wird, wenn sie keine Verwendung mehr dafür hat.

Rolle: Die Marquesa und Ostovach sind unschuldige Gäste auf der Jagdhütte, die sich jedoch durch ihre Bemühungen, ihre Affäre geheim zu halten, verdächtig machen. Sie können als weitere Verdächtige oder auch als Opfer des Vilkazis dienen, sind primär aber nur klassische übliche Verdächtige.



CORVIN TERGVR

die ascanorhütte und umgebung

Die Ascanorhütte wurde im Blockhausstil aus Pinienstämmen auf einem niedrigen Steinfundament errichtet. Sie ist aber keine einfache Hütte, sondern kann einige der großartigsten Herrenhäuser in Caliphias in den Schatten stellen. Da sie die verwöhnte Elite Ustalavs beeindrucken soll, die ins Schauderholz kommt, um „die Sau rauszulassen“, besteht sie in komplizierter (und verwirrender) Weise aus mehreren Stockwerken, Balkonen, Terrassen, Korridoren und Türmen. Ein Großteil des steinernen Fundaments ist vom Efeu überwuchert, während der Rest der Hütte aus rustikalem Schlachtholz besteht. Das Dach ist in grau und dunkelrot gedeckt, während die Giebel, Fensterläden und andere vorstehende Merkmale mit einem stumpfen rotbraun angestrichen sind. Neben der Haupthütte gibt es auf dem Gelände

Die Kadaverkrone

Stallungen, einen Werkzeugschuppen, drei Häuser für Bedienstete, einen kleinen Wachturm und eine Reihe unterirdischer Pferche, die exotische Kreaturen für die Jagden enthalten. Eine 3m hohe, weinrankenbedeckte Steinmauer umgibt das ganze Anwesen. Man kann durch ein Torhaus auf das Anwesen gelangen.

Die einzelnen Feuerstellen in der Jagdhütte sind miteinander verbunden, da sie sich den einen Kamin teilen. Sich über die Feuerstellen durch die Hütte zu bewegen ist aber fast unmöglich, zudem sind die Schornsteinöffnungen zu klein und die Feuer brennen fast ständig, um die Hütte warm zu halten. Es ist jedoch möglich, private Unterhaltungen in anderen Räumen zu belauschen, wenn die Kaminabzugsklappe geöffnet wird. Der Versuch, Unterhaltungen durch einen Kamin zu belauschen, unterliegt einem Malus von -4 auf den Fertigkeitswurf für Wahrnehmung.

Da die Ascanorhütte ein lebhafter Ort ist, an dem Veränderungen geschehen, werden die verschiedenen Örtlichkeiten weiter unten zusammengefasst, statt als eigenständige Begegnungsgebiete behandelt zu werden. Die Gäste und Bediensteten bewegen sich frei innerhalb der Hütte, um an verschiedenen Ereignissen teilzunehmen oder um auf Ereignisse innerhalb der Hütte zu reagieren. Die Gäste der Hütte haben ihre Zimmer auf der 1. Etage, während ihre Bediensteten und Mietlinge in den umliegenden Gebäuden mit dem Personal der Jagdhütte untergebracht sind.

D1. Torhaus: Der Zugang zur Jagdhütte erfolgt durch zwei schmiedeeiserne Fallgatter (Härte 10, 60 TP, SG zum Zerbrechen 25), die in zwei großen Bögen in einem kleinen Wachhaus untergebracht sind, welches zur Hälfte aus Holz errichtet wurde. Das Wachhaus wird zu beiden Seiten von einem niedrigen Steinturm flankiert. Eine kleine Gruppe von 6 Söldnern (RN Menschliche Kämpfer 4) wohnt in den Kammern im Erdgeschoss der Türme und hält das Tor im Auge. Meistens sind die Tore geschlossen. Die Wachen weigern sich, sie für jemanden zu öffnen, der keine formale Reservierung vorweisen kann.

D2. Haus des Pförtners: Dieses kleine, zweigeschossige Blockhaus dient dem Pförtner der Jagdhütte, Belik von Couraud, und dem Koch Ladimör als Unterkunft. Die beiden wohnen im ersten Stock, während das Erdgeschoss als Trockenlager und Unterkunft für die beiden Küchenhilfen und Diener von Gästen dient.

D3. Ruessas Haus: Die Haushälterin der Jagdhütte, Ruessa, wohnt hier mit ihrer Nichte und ihrem Neffen. Sie unterhält hinter dem Haus einen kleinen, aber eindrucksvollen Kräutergarten.

D4. Stallungen: Die hervorragenden Jagdpferde der Hütte sind in diesen Ställen zusammen mit den Reittieren der Gäste der Jagdhütte untergebracht. Stallmeisterin Kijen Steymor wohnt in einem großen Apartment über den Ställen, welches sie bei Bedarf mit den Bediensteten von Gästen teilt.

D5. Werkzeugschuppen: Dieser Schuppen war ursprünglich als Lagerraum und Werkstatt gedacht, allerdings hat der Gärtner und Mann für alles der Ascanorhütte, Pauzi Troabs ihn in seine Privatwohnung umgewandelt. Er erledigt immer noch kleinere Aufgaben in der angeschlossenen Werkstatt, nutzt für größere Projekte aber den neuen Arbeitsraum im Erdgeschoss des angrenzenden

Wachturms. Pauzi besitzt eine umfangreiche Sammlung gehäuteter Ratten, die in Gläsern mit ustalavischen Branntwein konserviert wurden. Diese bewahrt er im Lagerraum auf.

D6. Wachturm: Der Wachturm hat vier Ebenen. Das unfertige Erdgeschoss dient als Lagerraum und Werkstatt. Madame Ivanja (siehe Seite 13) mietet die oberen Stockwerke von der Jagdhütte. Sie selbst wohnt im obersten Stockwerk und nutzt die anderen Räume für ihr umfangreiches Angebot intimer Dienstleistungen. Die Räume sind verschwenderisch mit Plüschsofas, Federbetten mit Seidenlaken und Samtgardinen, Wasserpfeifen, alkoholischen Getränken und anderen exotischen Dingen ausgestattet, die zu solch einem Luxusetablissement passen. Im Raum im ersten Stock wohnt gegenwärtig Niama, die Angestellte der Mademoiselle.

D7. Haus des Jagdmeisters: Dieses Haus gehört dem Jagdmeister der Ascanorhütte, Delgros Kroitzker (siehe Seite 14). Er hält seine wertvolle Sammlung an Jagdhunden in einem angebauten Zwinger zusammen mit den persönlichen Hunden der Gäste der Hütte. Wenn er nicht auf der Jagd ist, widmet sich Delgros während dieser Zeit seinen Hunden und den Bestien in den Gehegen (Bereich D8). Er kommt nur selten in die eigentliche Jagdhütte und wenn, dann meist auf Wunsch Estovions. Delgros besitzt 2 Phiole mit Silberöl für den Fall, dass die Jagdhütte jemals von Werwölfen angegriffen wird. Diese können bei einer Durchsuchung des Hauses gefunden werden. Sollten die SC Delgros fragen, ob Silberwaffen verfügbar sind, wird er ihnen die Phiole zum normalen Preis anbieten.

D8. Bestiengehege: Hinter einer verschlossenen, übergroßen und verstärkten Eichtür (Härte 5, 20 TP, SG zum Zerbrechen 25) befindet sich in diesem alten, steinernen Brunnenhaus

der Zugang zu einer natürlichen Kalksteinhöhle. Diese wurde bearbeitet und mit Trennwänden versehen, um eine Reihe unterirdischer Aufbewahrungszellen zu bilden. Mittlerweile befindet sich dort ein Zoo exotischer Bestien, welche die Gäste der Jagdhütte jagen können. Delgros hält die Tür mit einer Kette verschlossen und trägt den Schlüssel des Vorhangeschlosses (Mechanismus ausschalten, SG 25) um den Hals. Gegenwärtig gehören zu seiner Sammlung ein Grizzlybär, ein junger Schreckenseber, ein Schreckensvielfraß, ein alter, arthritischer Schreckenswolf, ein lobotomisierter Atterkopp, dessen Netzdrüse entfernt wurden, eine Riesentarantel und vier große Wölfe.

D9. Gepflasterte Weg: Ein schmaler Weg aus Kopfsteinpflaster führt an der Südostseite der Jagdhütte entlang und verbindet Torhaus und Haupteingang mit der hinteren Terrasse und dem Heckenlabyrinth. Der Weg wird durch die Wipfel gebogener Weiden und dunkelroter Rosen geschützt, die sich darum ranken.

D10. Hintere Terrasse: Eine breite Steinterrasse befindet sich an der Südseite der Jagdhütte. Von hier aus kann man das Gelände überblicken. An der Westseite führt eine kurze Treppe zu einem Heckenlabyrinth hinunter, während im Osten eine zweite Treppe zu einem Springbrunnen in einem Hof führt.



MARQUESA WELGORI

ZERBROCHENER MOND

D11. Springbrunnen: Eine schmale Schieferterrasse umgibt einen großen Springbrunnen voller exotischer tianischer Karpfen. Im Zentrum des Brunnens steht eine Statue des früheren Besitzers der Jagdhütte, Graf Beauturnes. Sorgfältig gearbeitete Rankgitter aus Walnussholz, an denen schwarzer Wein und Blutefeu dicht hochwuchern, trennen den Hof mit dem Springbrunnen von der Rasenfläche, so dass im Hof Privatsphäre möglich ist.

D12. Heckenlabyrinth: Dieses sorgsam beschnittene, 2,40 m hohe Heckenlabyrinth bietet Gästen Spaß und Privatsphäre.

D13. Haupteingang: Eine Treppe aus breiten Schieferstufen führt zu einer kleinen Veranda und einer eisenbeschlagenen Doppeltür aus Holz hinauf (Härt 5, 20 TP, SG zum Zerbrechen 25). Eine kleine Messingglocke hängt an einem Pfosten neben der Tür. Wenn die Glocke geläutet wird, erweckt dies die Aufmerksamkeit des nächsten Angestellten der Jagdhütte. Die Tür ist in der Regel von innen verriegelt. Eine kleine Luke in der Tür ermöglicht dem Pförtner, Belik von Courtaud, zu sehen, wer sich auf der Veranda befindet.

D14. Haupthalle: Die zwischen dem Haupteingang und dem großen Ballsaal gelegene Haupthalle ist das Zentrum des Erdgeschosses. Der Boden ist mit goldenen, über 30 cm breiten und polierten Pinienbrettern ausgelegt und vier massive Baumstämme, die in der Mitte des Raumes verlaufen, dienen als tragende Stützpfiler für die Decke. Große Fellteppiche und die ausgestopften Trophäenköpfe von Bären, Hirschen und zähnefletschenden Wölfen schmücken den Boden und die aus unbehandeltem Holz bestehenden Wände und stellen die besseren Beutestücke einiger Gäste der Jagdhütte zur Schau.

Girlanden und Banner mit den Waffen verschiedener Adeliger, geheimer Orden und Jagdvereine hängen von den freiliegenden, hohen Deckenbalken. Kamine zu beiden Seiten des Raumes sorgen für eine angenehme Temperatur.

D15. Nördliche Treppe: Diese eingekastelte Wendeltreppe führt zu den privaten Gästräumen im ersten Stock des Gebäudes.

D16. Südliche Treppe: Diese eingekastelte hölzerne Wendeltreppe ist der Zugang zur ersten Etage des Südturmes und des Südturmes. Estovion hat dafür gesorgt, dass Pauzi die Treppe besonders knarrend angefertigt hat, so dass er weiß, wenn sich Gäste auf der Treppe aufhalten. Falls jemand versucht, die Treppe leise hinauf- oder hinabzusteigen, unterliegt sein Wurf auf Heimlichkeit einem Malus von -8. Sollte ein Charakter gar nicht erst versuchen, leise zu sein, wird er automatisch in den Bereichen **D27-D31** gehört.

D17. Küche und Speisekammern: Zu der großen Küche der Jagdhütte gehören zwei Lager- und Vorbereitungsräume. In der Speisekammer befinden sich frische Kräuter, Gemüse und anderes. Die meisten hier vorbereiteten Menügänge bestehen aus frischem Wild, das Delgros oder Gäste der Hütte erlegt haben. Diese Mahlzeiten bestehen aus mehreren Gängen und umfassen als Häppchen serviertes Rohgemüse, kunstvoll angerichtete Terrinen, reichhaltige Suppen und zugleich süße und nahrhafte Pasteten. Dazu werden exotische Kaffeesorten, Kräuterliköre, Weine und anderer Alkohol gereicht. Die Kamine der Küche und des Speisesaals teilen sich einen Abzug, so dass der Koch und andere so manches aufschlappen, was im Nachbarraum besprochen wird. Chefkoch Ladimör führt die Küche, doch seine beiden Küchenhilfen kümmern sich um Vorbereitungen und übernehmen grundlegende Aufgaben wie das Nachfüllen der Speisekammer, das Vorbereiten von Zutaten und Saubernmachen.

D18. Speisesaal: Im Speisesaal der Jagdhütte finden bis zu 24 Personen Platz abhängig davon, wie die Angestellten den Raum

DAS PERSONAL DER ASCANORHÜTTE

Neben Estovion und Delgros leben und arbeiten noch einige andere Personen auf der Ascanorhütte:

Belik von Courtaud (RB Halbling Experte 4/Schurke 1):

Der Pförtner ist ordentlich, gut gekleidet und stets dienstfertig. Seine persönliche Loyalität gehört Estovion, als dessen Augen und Ohren er insgeheim dient.

Ladimör (N Menschlicher Experte 5): Der Koch ist talentiert und schon besessen penibel und wählerisch. Er kocht für die Gäste der Ascanorhütte, wobei ihm die Küchenhilfen Yvonna und Ostin zur Hand gehen.

Pauzi Troabs (NB Menschlicher Bürgerlicher 5): Der schlampige und nicht ganz helle Gärtner und Mann für alles hat eine unheimliche Angewohnheit aufzutauchen und wieder zu verschwinden. Wenn er nicht zu sehen ist, lauert er oft im Werkzeugschuppen (Bereich D5) und geht seiner Lieblingsbeschäftigung nach – dem Fangen und Häuten von Ratten.

Kijen Steymor (N Menschliche Expertin 4/Waldläuferin 2): Die Stallmeisterin der Ascanorhütte ist eine kleine, durchtrainierte Frau Anfang Dreißig mit blasser Haut, dunklen Augen und langem kastanienbraunem Haar, das an den Schläfen leicht grau ist. Meistens kümmert sie sich um die Pferde der Jagdhütte, ist aber auch eine fähige Waldläuferin und begleitet zuweilen Delgros bei Jagden.

Ruesssa Webbe (N Menschliche Bürgerliche 2): Diese plumpen, unverheiratete Frau mittleren Alters ist die Haushälterin, Waschfrau und Näherin der Jagdhütte. Ihre jugendliche Nichte und ihr Neffe, Bisthe und Vasoray, arbeiten als Kammerzofe und Diener auf der Hütte.

anrichten. Meistens ist er auf 12 Personen ausgerichtet. Hohe Buntglasfenster in der gewölbten Südostwand lassen viel Licht hinein und ermöglichen den Blick auf den Kräutergarten vor Ruessas Haus.

D19. Musikzimmer: Der untere Teil des Südturmes dient als Musikzimmer. Die Jagdhütte heuert regelmäßig auf Wunsch der Gäste bekannte Künstler an, deren darbietenden Künste Konzerte, Dichterlesungen, Theateraufführungen und exotische Tänze umfassen. Ebenso oft versuchen aber auch beschwipste Gäste, andere zu beeindrucken, indem sie selbst auftreten.

D20. Konferenzraum: Der Konferenzraum ist isoliert vom Rest der Hütte und bietet diskreten Gästen ein Minimum an Privatsphäre. Der Raum ist im Wesentlichen eine große Sonnenveranda mit Schieferboden und schweren, tiefroten Baumwollsamtvorhängen, die vor die Fenster gezogen werden können. Zu den wenigen Möbelstücken gehört ein langer, glänzender schwarzer Walnussholztisch mit passenden Stühlen.

D21. Waschräume: Diese kleinen Räume dienen als Wasch-

Die Kadaverkrone



ZERBROCHENER MOND

räume für Gäste und enthalten frisches Wasser, Waschbecken, Handtücher und Nachttöpfe. Ruesa hält die Räume makellos sauber. Auf Wunsch kann sie auch Bäder oder aromatisierte Dampfbäder mit erhitzen Steinen und Holzscheiten zubereiten.

D22. Trophäenzimmer: Ein großer, nach vier Seiten offener Kamin befindet sich in der Mitte dieses großen Raumes und ausgestopfte Tiere nehmen den Rest der Kammer in Anspruch. Tiere aller Art füllen die Wände, unter jedem befindet sich eine Messingplakette mit dem Namen des Jägers und dem Datum, an dem das Tier erlegt wurde. Hauptsächlich sind es die Namen von Ustalavs Elite – Aristokraten, reiche Händler und mächtige Diplomaten dominieren die Plaketten. In der Raummitte stehen die acht größten Trophäen in beeindruckenden Posen auf großen Holzpoden. Es handelt sich um eine Chimäre, einen Schreckensbären, eine Feuerrechse, einen Greifen, einen jungen Mantikor, eine Riesenmantis und einen zweiköpfigen Troll. Es wird als große Ehre angesehen, wenn eine Jagdtrophäe dauerhaft auf der Ascanorhütte ausgestellt wird, so dass viele um dieses Recht zum Prahlen wettstreiten. Dennoch stellen Jäger immer wieder die Echtheit der Beute, bzw. ob der angebliche Jäger sie wirklich erlegt hat, in Frage und führen große Debatten darüber. Es ist schon vorgekommen, dass wegen solchen Anschuldigungen Duelle ausgefochten wurden.

D23. Konversationszimmer: Diese Kammer enthält Sofas, Stühle und ein paar Abstelltische. Mehrere Gemälde von früheren Adeligen Lozeris schmücken die Wände und ein gemauerter Kamin hält den Raum warm. Er wird hauptsächlich genutzt, um Appetithäppchen und Aperitifs zu sich zu nehmen und um leichte Konversation vor oder nach dem Essen zu führen.

D24. Großer Ballsaal: Der größte Raum in der Ascanorhütte dient als formaler Tanzsaal, Theater oder jede andere Art von Raum, den die Gäste benötigen. Wenn der Ballsaal nicht für eine bestimmte Aufgabe vorbereitet wird, können Gäste ihn zur Konversation oder für informelle Essen nutzen. An der West- und der Südmauer befinden sich Fenster und eine Reihe von Bogenbögen führen in andere Räume der Jagdhütte. Wie auch in der Haupthalle liegen die Holzbalken unter der hohen Decken frei und sind mit Bannern und Girlanden geschmückt.

D25. Vordere Terrasse: Diese überdachte Terrasse ist zur Vorderseite der Jagdhütte gerichtet. Die Türen sind in der Regel nicht verschlossen und sie kann von jedem Gast genutzt werden.

D26. Gästeschlafzimmer: Auf der Ascanorhütte gibt es sieben rustikal, aber luxuriös eingerichtete Privatgemächer für die Gäste der Hütte. In jedem gibt es ein Bett, eine Truhe, einen Schreibtisch, einen Stuhl und einen Kamin, sowie (von Bereich D26a abgesehen) einen Außenbalkon. Jeder Gast erhält den Schlüssel für die gute Holztür (Härte 5, 15 TP, SG zum Zerbrechen 18, SG zum Mechanismus ausschalten 25) seines Zimmers, wobei Estovion die Hauptschlüssel zu allen Räumen der Jagdhütte hat.

D26a. Corvins Zimmer: Corvin Tergsvor (siehe Seite 14) bewohnt diesen Raum. Es ist zwar das größte Schlafzimmer und mit zwei Betten ausgestattet, verfügt dafür aber als einziges über keinen Balkon. Der Kamin hat einen gemeinsamen Abzug mit einer Feuerstelle im Korridor.

D26b. Leeres Zimmer: Dieses ursprünglich für Echtmoor Dravin (siehe Seite 10) reservierte Zimmer steht gegenwärtig leer und gehört zu den Gemächern, die Duristan für die SC anmieten könnte.

D26c. Duristans Zimmer: Duristan Ariesir (siehe Seite 13) wohnt in diesem Zimmer. Es teilt sich einen Kaminabzug und einen Balkon mit Bereich D26b.

D26d. Graudons Zimmer: Der Markgraf von Sturnidae, Silas Graudon (siehe Seite 14), bewohnt diesen Raum. Dieser hat einen gemeinsamen Kaminabzug und Balkon mit dem Bereich D26e.

D26e. Leeres Zimmer: Dieses Zimmer steht gegenwärtig leer und könnte von Duristan für die SC angemietet werden.

D26f. Zimmer der Marquesa: Marquesa Welgory (siehe Seite 15) wohnt hier. Der Raum teilt sich einen Balkon und den Kaminabzug mit Bereich D26g nebenan. Sollte jemand hierher kommen, um mit sich der Marquesa privat zu unterhalten, verträgt sie Besucher für einen Moment, ehe sie die Tür vollends öffnet. Dieses Verhalten mag verdächtig wirken, soll aber nur ihrem Liebhaber Ostovach Zeit verschaffen, um sich unter dem Bett verstecken zu können oder um auf den Balkon zu flüchten, damit es nicht zu einem Skandal kommt.

D26g. Ostovachs Zimmer: Der „Hund“ der Marquesa, Ostovach (siehe Seite 15), bewahrt hier seine Besitztümer auf. Dank des Balkons, den sein Zimmer mit dem der Marquesa teilt, verbringt er hier aber nur wenig Zeit.

D27. Kreuzgang: Dieser Gang verbindet die erste Etage der Haupthütte mit dem Südturm. Obwohl die Bibliothek genau genommen allen Gästen offensteht, verschließt Estovion abends die nördliche Tür des Korridors (Härte 5, 15 TP, SG zum Zerbrechen 18, SG für Mechanismus ausschalten 25), um zu verhindern, dass neugierige Besucher ihn stören.

D28. Estovions Unterkunft: Estovion Lozarov wohnt schon seit Jahren in diesem Raum. Hier befinden sich nahezu alle seine weltlichen und persönlichen Besitztümer. Er hält den Raum einigermaßen in Ordnung, wenn auch nicht penibel. Zu den Möbeln gehören ein Bett, ein Kleiderschrank, ein Schreibtisch, ein kleineres Bücherregal und ein Kamin. Estovion bewahrt hier nichts Wertvolles auf und auch nichts, dass gegen ihn als Beweis genutzt werden könnte – sollte er also in den Blickpunkt von Ermittlungen geraten, gestattet er knurrig, dass die Ermittler sein Zimmer durchsuchen dürfen.

D29. Bibliothek: Bücherregale erstrecken sich an beiden Wänden dieses langen Raumes, sowie in seiner Mitte. Ein kleiner Kamin hält den Raum gemütlich warm. Am anderen Ende gestaltet ein Balkon mit Blick auf den vorderen Hof den Lesern, frische Luft zu schnappen. Die meisten Bücher hier sind leichte Unterhaltungslektüre – Novellen, Theaterstücke, Kurzgeschichtensammlungen, Abhandlungen und Gedichte.

D30. Nachschlagewerke: Regale ziehen sich an den Wänden dieses runden Turmzimmers entlang. Sie enthalten Hunderte von Nachschlagewerken zu solch mannigfältigen Themen wie Botanik, Dämonologie, Geologie, Geschichte und Religion. Lesezeichen in der Raummitte bieten Platz zum Lesen und ein Kamin in der Ostwand beheizt den Raum. An der Südwand führt eine gewundene Treppe nach oben zu einer Falltür, welche in Bereich D31 führt.

D31. Südturm: Der höchste Punkt der Jagdhütte ist der Südturm, in dem sich Estovions Büro und persönliche Bibliothek befinden. Deren Regale enthalten die wertvollsten und geschütztesten Texte der Hütte. Dieser Bereich kann nur auf Nachfrage und in Begleitung des Verwalters betreten werden. Estovion schließt die in diesen Raum führende Falltür zu jeder Zeit ab (Härte 5, 20 TP, SG zum Zerbrechen 25, SG für Mechanismus ausschalten 30). Estovion verbringt die meiste Zeit hier, sofern ihn nicht dringende Pflichten an andere Orte auf der Hütte führen. An den meisten Abenden bleibt er bis kurz nach Mitternacht, dann schließt er ab und zieht sich in sein Zimmer zurück.

wie auf schienen

Die Abfolge der Ereignisse in diesem Abschnitt lässt diesen Teil des Abenteuers gradlinig wie auf Schienen verlaufen. Du solltest versuchen, die SC in der Spur zu halten, ohne sie offenkundig zu irgendwelchen Handlungen zu zwingen oder ihr Tun zu manipulieren. Du kannst Duristan, Graudon und andere potenzielle NSC-Verbündete einsetzen, um die Handlungen der SC zu leiten und zu unterstützen, ihnen aber immer noch den Freiraum lassen, ihre eigenen Entscheidungen hinsichtlich ihrer Untersuchungen zu treffen.

Sollten die SC irgendwelche drastischen Aktionen unternehmen, die das Abenteuer zum Entgleisen bringen könnten, können diese reichen Adeligen sich einmischen und die Stimme der Vernunft sprechen lassen. Falls nötig könnten sie den SC sogar eine Belohnung oder Bestechung anbieten, um sie bei der Sache zu halten – dabei kann es sich um Geld, einen schwachen magischen Gegenstand oder sogar Besitztümer oder Eigentum handeln (wenn auch nicht mit höherem Wert als 3.000 GM); diesen Lohn sollten die SC jedoch erst erhalten, wenn sie die Angelegenheit auf der Ascanorhütte zu einem zufriedenstellenden Abschluss bringen. Unabhängig davon, mit wem die SC sich verbünden, wünscht keiner der Adeligen auf der Hütte, dass die Hütte zerstört oder von einer äußeren Macht überrannt wird, welche die Unantastbarkeit und Privatsphäre ihres exklusiven Rückzugsortes vernichten könnte.

EREIGNIS 1: ANKUNFT AUF DER ASCANORHÜTTE

Wenn die SC erstmals auf der Ascanorhütte eintreffen, werden sie wahrscheinlich versuchen durch die Vordertür hineinzukommen (sofern sie nicht so dumm sind, das Gelände heimlich betreten zu wollen). Dort halten die Söldner sie an, um sie zu befragen. Da ihnen nicht mitgeteilt wurde, dass neue Gäste erwartet werden, weigern sich die Wachen, die Tore zu öffnen und lassen stattdessen den Portier, Belik von Courtaud, holen.

Lass die SC dem Portier erklären, wer sie sind und aus welchem Grund sie zum Ascanorhütte gereist sind. Er nimmt die Einladungen von Richter Daramid oder Graf Karomarks Empfehlungsschreiben entgegen und verbringt mehrere Minuten damit, sich jede Einzelheit mit nachdenklich zusammengepressten Lippen penibel genau anzusehen. Schließlich sieht er auf und gibt sie den SC zurück.

„Ich entschuldige mich für jedes Missverständnis, doch als Portier der Ascanorhütte kann ich Euch gegenwärtig den Zutritt nicht gestatten. Ihr habt unseren Büchern nach nicht

reserviert und trotz Eurer Behauptungen habe ich keine Beweise, die rechtfertigen würden, Fremden den Zutritt zur Jagdhütte zu gewähren. So wie Ihr ausseht, kommt Ihr nicht zu einem friedlichen Urlaub hierher wie der Rest meiner Gäste. Ich möchte keinen Ärger, daher verschwindet und bringt Eure Probleme anderswohin!“

Der Zwischenfall erweckt die Aufmerksamkeit der Gäste der Jagdhütte, so dass sich eine kleine Menge am Torhaus sammelt. Manche der Beobachter wirken neugierig, während andere arrogant das Gesicht verzieren. Alle flüstern miteinander und scheinen begierig auf den Ausgang des Streites zu warten.

An dieser Stelle müssen die SC versuchen, Belik zu überzeugen, sie einzulassen. Er beginnt mit unfreundlicher Einstellung den SC gegenüber, weshalb ein Wurf auf Diplomatie gegen SG 22 nötig ist, um ihn zumindest gleichgültig zu stimmen, damit er sie grummelnd einlässt. Die SC könnten ebenso versuchen, Belik zu bluffen, indem ihnen ein konkurrernder Wurf auf Bluffen gegen Motiv erkennen gelingt (Belik hat einen Modifikator von +9 auf seinen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen). Falls die SC Belik die blutgetränkte Reservierung zeigen, die sie bei Echtmoor Dravins Leiche (siehe Bereich **B1**) gefunden haben, weckt dies seinen Verdacht nur noch mehr, besonders wenn sie das Siegel gebrochen haben. In diesem Fall unterliegt der Wurf auf Bluffen oder Diplomatie einem Malus von -10. Da Belik Echtmoor kannte, der regelmäßig auf der Hütte zu Gast war, verweigert er den SC den Zugang zum Gelände der Jagdhütte, falls diese sich als Echtmoor und Begleitung oder ähnliches ausgeben.

Sollten die SC Belik bedrohen oder versuchen, ihre Waffen zu ziehen, eilen die Söldner im Wachhaus zu seiner Verteidigung wie auch andere in der Jagdhütte herbei. Sollten die SC nun vor der Wahl stehen, zu kämpfen oder zu gehen, oder ihnen ihre Fertigkeitswürfe zur Überzeugung Beliks, sie einzulassen, misslingen, bricht eine neue Unterbrechung die Anspannung. Ansonsten lies den folgenden Text vor oder benutze eigene Worte, wenn die SC das Tor durchschreiten und das Gelände der Ascanorhütte betreten:

Ein rauer, ungekämpter Waldmensch nähert sich dem Tor, gefolgt von einem jungen Adeligen in beschlagenem, bestens geschneidertem Jagdleder. Trotz der Unruhe bahnen die beiden Männer sich ihren Weg durch die Menge und ignorieren die Bedenken der anderen. Mehrere abgerissen wirkende Mietlinge folgen ihnen mit zwei Pferden und Holzkisten, die Heraldiksymbole tragen. Als sie an euch vorbeimarschieren, ruft der Waldläufer dem Adeligen zu: „Zum letzten Mal, Duristan! Ich werde Euch hinbringen, aber ich werde nicht meine Hunde mitnehmen!“

Ein Wurf auf Wissen (Adel) gegen SG 15 identifiziert das Wappen auf den Kisten als das des Adelshauses Ariesir von Ardeal.

Der Waldmann ist Delgros Kroitzker, der Jagdmeister der Ascanorhütte. Der Adelige ist Duristan Silvio Ariesir, ein selbsternannter Werwolfjäger, der nur zu gerne die Aufmerksamkeit echter Abenteuer erringen und den Zorn einiger der hochnäsigeren Gäste der Jagdhütte erwecken will. Früher an diesem Tag hat Delgros eine kleine Gruppe von Kunden in den Wald auf eine Jagd geführt, die mit dem entsetzlichen, unerklärlichen Abschlachten des goldenen Hirsches geendet hat, den er und die Gäste verfolgt haben. Der Anblick des gehäuteten Kadavers hat die Teilnehmer

derart in Angst versetzt, dass sie zurück zur Jagdhütte geflohen sind. Seitdem kursieren Gerüchte über den Teufel in Grau unter den Gästen der Hütte. Delgros versuchte, die Gerüchte zu unterdrücken, doch Duristan bekam sofort Wind von ihnen und zog seine eigene Schlussfolgerung: Der Hirsch wurde von einem Werwolf getötet! Dies weckte in ihm unglaubliche freudige Aufregung, so dass er von Delgros verlangte, zu der Leiche gebracht zu werden, und seine sechs abgerissenen Mietlinge zusammengesammelt, die seine Werwolfjagdaufrüstung ergriffen, um ihn auf die Jagd zu begleiten.

Duristan nervt Delgros wegen allen möglichen Informationen „Hat etwas geheult?“, „Gab es Fußspuren?“, „Hat Delgros versucht, die Abdrücke rund um den Kadaver zu identifizieren?“, „Hat er die Klauen- oder Bissspuren auf der Leiche gemessen...?“ Quasi mitten im Satz erblickt Duristan die SC und schätzt sie ein. Dann ruft er ihnen zu: „Hey, ihr da! Kommt mit, ich brauche mehr fähige Schwertarme für die Jagd!“

Gib den SC Gelegenheit, auf die pompöse Aufforderung des dreisten Aristokraten zu reagieren. Sollten die SC nicht gut auf seine Arroganz reagieren, wird Duristan plötzlich klar, dass er sich in der Gesellschaft wahrer Abenteuerer befindet und erstarrt vor Bewunderung. Er entschuldigt sich schnell für seinen Ausrutscher und behauptet, er sei ihm in der ganzen Aufregung herausgerutscht. Er bittet die SC, sich seinem Jagdtrupp anzuschließen, und seine Augen glänzen, als er ihnen erzählt, dass er einen Werwolf zur Strecken bringen will. Im Gegenzug bietet er ihnen an, nach ihrer Rückkehr zur Ascanorhütte, sie zum Abendessen einzuladen und für ihre Übernachtung zu zahlen.

Sollten die SC außerstande gewesen sein, Belik zu überzeugen, sie einzulassen, verspricht Duristan, für sie als seine Gäste zu bürgen.

Sofern die SC Duristans Angebot annehmen, mache mit Ereignis 2 weiter. Unabhängig davon, ob Belik ihnen den Zutritt gestattet hat, wird der Portier rasch Estovion von der Ankunft der SC informieren. Falls die SC Einladungen von Richterin Daramid bei sich führen, erkennt Estovion diese als solche, welche die Mitglieder des Ordens des Pfälzgräflichen Auges erhalten. Dies erweckt bei ihm den Verdacht, dass der Orden die SC beauftragt hat, gegen ihn Beweise zu sammeln oder ihn zu ermorden. Wenn er erfährt, dass die SC mit Duristan auf Werwolfjagd gegangen sind, wächst sein Paranoiwert um +1.

Sollen die SC sich weigern, mit Duristan auf Jagd zu gehen, liegt es bei ihnen, was sie als nächstes machen. Wenn ihre Einladungen akzeptiert wurden, können sie das Gebiet der Jagdhütte erforschen und sich unter die anderen Gäste mischen, bis Belik eine Stunde später zurückkehrt, um sie Estovion vorzustellen. Falls sie es nicht geschafft haben, Belik zu bereden, verlangt der Halbling, dass sie das Gelände verlassen, bis er die Sache mit dem Verwalter besprochen hat. In diesem Fall müssen die SC vor der Mauer eine Stunde lang warten, nach der Belik zurückkehrt und sie einlässt. Fahre in beiden Fällen mit Ereignis 4 fort.



DURISTAN SILVIO ARIESIR

EREIGNIS 2: DER GEHÄUTETE TIERKADAVER (HG 7)

Direkt vor den Toren der Jagdhütte steigen Duristan und Delgros auf ihre Pferde und trotten westwärts. Nach ein paar Kilometern erreichen sie die Stelle, an der der tote Hirsch gefunden wurde.

Die Spur führt zu einer kleinen Lichtung, auf der der Boden zertrampelt ist und die Äste von den Büschen abgeknickt sind – die Zeichen eines schweren Kampfes. Der Boden ist blutgetränkt und die Baumstämme und Blätter weisen Blutspritzer auf. Trotz der vorhandenen Beweise klappt Delgros Mund auf und sein Blick zuckt schockiert hin und her. „Er ist weg!“ ruft er.

Der fehlenden Tierkadaver veranlasst Delgros, hastig eine Durchsuchung der umliegenden Gegend zu veranlassen. Mit einem Wurf auf Überlebenskunst oder Wahrnehmung kann man mindestens zwei unterschiedliche Arten von Spuren neben denen des Hirsches entdecken. Leider sind es nur Teilabdrücke und zudem allesamt zertrampelt. Am augenfälligsten sind große, wolfsartige Abdrücke, die etwa doppelt so groß sind wie die eines normalen Wolfes. Mit einem Wurf auf Wissen (Natur) gegen SG 13 kann man erkennen, dass die Spuren nicht zu den Abdrücken eines normalen Lykanthropen in Mischgestalt passen, sondern eher die eines Schreckenswolfs zu sein scheinen, wenn auch mit seltsamen, langen Krallen (es handelt sich in Wirklichkeit um die Abdrücke von Werwölfen des Vollensagstamms, welche sich in große Schreckenswölfe verwandeln können und die den Kadaver als Warnung für die Menschen der Ascanorhütte zurückgelassen haben – siehe Ereignis 3). Die anderen Abdrücke gehören einem großen Wildschwein (Wissen [Natur], SG 14). Mit einem Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 15 kann man eine Schneise im Unterholz entdecken, als wäre etwas durch den Wald geschleift worden, und der Spur für etwa 75m folgen. Wer den Spuren folgt, kann daraufhin lautes Grunzen und Scharren hören und sieht Bewegungen im Gebüsch.

Kreaturen: Drei wilde Schreckenswildschweine haben den Tierkadaver entdeckt und fortgeschleift, um ihn zu fressen. Sobald sie die SC bemerken, heben sie die blut- und eingeweidebefüllten Köpfe und greifen an. Duristan ist begierig, den SC zu zeigen, aus welchem Holz er geschnitzt ist, und greift die Eber sofort an, während Delgros und Duristans Männer sich zurückhalten und auf eine freie Schusslinie warten.

SCHRECKENSWILDSCHWEINE (3)

HG 4

EP je 1.200

TP je 42 (PF MHB, S. 276)

Entwicklung: Sobald die SC die Wildschweine getötet oder vertrieben haben, verschwendet Duristan keine Zeit und inspiert den Hirschkadaver. Das ganze liegt aber jenseits seines Könnens, so dass er die SC um Hilfe bittet. Ein Wurf auf Heilkunde gegen SG

22 offenbart zwei Art von Verletzungen an der Leiche – die Bissabdrücke und Klauenspuren der Wildschweine und eine Reihe von Bissen und Schnitten, die wahrscheinlich den Tod des Hirsches herbeigeführt haben. Nach der Untersuchung dieser Wunden ist Duristan überzeugt, dass Werwölfe in der Nähe sind. Da ihn die Aussicht auf einen weiteren Jagderfolg erregt, entscheidet er sich rasch, die Nacht im Wald zu verbringen in der Hoffnung die Werwölfe fangen zu können. Delgros bezeichnet diesen Plan daraufhin als ausgesprochen dumm und informiert Duristan, dass er vor Einbruch der Nacht zur Hütte zurückkehrt. Duristan hofft, dass die SC bei ihm bleiben, und bittet sie darum, wobei er ihnen eine Jagd wie keine andere verspricht. Sollten die SC es nicht geschafft haben, aus eigener Kraft Zugang zur Ascanorhütte zu erlangen, erinnert Duristan sie auch höflich daran, dass er ihre Eintrittskarte sei. Sollten die SC sich zum Bleiben entscheiden, fahre mit Ereignis 3 fort. Sollten sie stattdessen zur Hütte zurückkehren wollen, beginne mit **Ereignis 4**.

EREIGNIS 3: Die mondjagd (hg 7)

Wenn Delgros sich verabschiedet hat, geht Duristan direkt zum Geschäftlichen über. Er schlägt vor, ein Lager aufzuschlagen, Köder am Rand auszulegen und darauf zu warten, dass die Wölfe zu ihnen kommen. Ohne auf die Antwort der SC zu warten, teilt er seine Mietlinge in Paare auf und weist sie an, Köder auszulegen und Wache zu halten. Die Mietlinge holen aus den Kisten mehrere versilberte, zahnbewehrte Wolfsfallen und Klumpen rohen Fleisches. Zwei der Paare ziehen in entgegengesetzte Richtungen los. Das dritte Paar bleibt zurück und schlägt das kleine Lager auf, während Duristan jedem SC ein kristallenes Schnapsgläschen mit bestem ustalavischen Branntwein einschenkt. Er drängt die SC, ihm von ihren Abenteuern zu berichten, und lauscht eifrig und aufmerksam ihren Worten. Wenn sie fertig sind, erzählt er ihnen von seinen eigenen Taten als Werwolfjäger: Bis heute hat er drei dieser Wesen getötet und ist ziemlich stolz darauf. Und als wollte er seine Errungenschaften untermalen, zeigt er den SC seine Schutznarbe – eine merkwürdige Narbe auf der Schulter, die ihm eine lokale Hexe geschnitten hat und welche angeblich Immunität gegen Lykanthropie verleiht. Duristan bietet den SC an, die Hexe dafür zu bezahlen, ihnen ebenfalls Schutznarben zu verleihen, wenn sie zur Ascanorhütte zurückkehren.

Später am Ende, wenn der Branntwein in der Flasche langsam zur Neige geht und die Konversation zwischen den SC und Duristan verebbt, dringt ein kurzes, entsetzliches Knurren durch die Nacht, gefolgt von einem erstickten Schrei. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 16 kann man in etwa die Richtung bestimmen, aus der die Geräusche kamen – Südwesten!

Kreaturen: Duristan weiß nicht, dass dieser Teil des Waldes schon lange zum Jagdrevier der Vollsag gehört, einem der Werwolfstämme, die den Schauderholz bewohnen (siehe Werwölfe des Schauderholzes auf Seite 33). Da sie die primitive, barbarische Kultur ihrer kellidischen Ahnen aufrechterhalten, werden sie auch als die Urzeitlichen bezeichnet. Zwei Werwölfe dieses Stammes töteten den von Delgros gejagten Hirsch als Warnung für die Menschen der Ascanorhütte. Die Werwölfe haben Duristan und die SC sofort bemerkt, als diese ihr Revier betreten, und sie sodann beim Aufbau des Lagers beobachtet. Da sie sich nicht sicher waren, was ihre Besucher wollten, blieben die Urzeitlichen wachsam und beobachteten. Sie haben Duristan als Werwolfjäger von der Ascanorhütte identifiziert, glauben aber irrtümlich, dass er und die SC Estovion Lozarov unterstehen und Mathus Mordrinachts

Ansprüche auf die Position des Rudelfürsten unterstützen. Das Hauptziel der Urzeitlichen besteht in dieser Nacht darin, eine deutliche Botschaft zur Ascanorhütte zu schicken, dass alle Versuche, Mathus Mordrinacht bei seinem Griff nach der Position des ermordeten Rudelfürsten des Schauderholzes auf scharfen Widerstand der Vollsag und ihrer Verbündeten stoßen werden – und dass man die Einmischung nicht durchgehen lassen werde. Nachdem die beiden Werwölfe erkannt haben, dass die Fallen stellenden und ums Lager kriechenden Menschen nur Mietlinge sind, haben sie den Einbruch der Nacht abgewartet und dann den vier Wachen am Lagerrand aufgelauert und sie getötet. Als sie das zweite Paar Wachen töten, bemerken die SC den Angriff.

Wenn die SC am Tatort ankommen, entdecken sie am Boden die Leiche eines Mietlings und einen riesige, graufellige Werwölfin mit blutigem Maul, die den leblosen Körper des anderen Mietlings festhält, dessen Kehle aufgerissen wurde. Der zweite Werwolf versteckt sich in den Schatten und tritt nur in Erscheinung, falls er entdeckt wird oder die SC seine Partnerin bedrohen.

Sobald die SC sich nähern, lässt die Werwölfin die Leiche fallen und befiehlt ihnen stehen zu bleiben und zu erklären, weshalb sie das Revier der Vollsag betreten haben. Sie wartet lange genug, damit die SC antworten können, erklärt dann aber zugleich, dass diese lügen würden. Ehe die SC mehr als eine teilweise Erklärung abgeben können, unterbricht sie sie mit der folgenden Aufforderung:

Eure falschen Erklärungen sind bedeutungslos! Verschwindet und sagt wer auch immer euch geschickt hat, dass er sich aus den Angelegenheiten der Wölfe heraushalten soll! Sagt ihm, dass seine Übereinkünfte mit Mathus Mordrinacht und den Silberfellen den anderen Stämmen dieses Waldes nicht gefallen. Ehe wir einem Silberfell gestatten würden, als Rudelfürst auf dem Hochthron Platz zu nehmen, müsste das Blut unseres Volkes erst den Waldboden tränken! Mathus der Verräter wird niemals den Titel erlangen – und solltet ihr und euresgleichen ihn weiterhin unterstützen, ist der Zorn der Wolfsrudel ihm und euch gewiss!

Jetzt verschwindet aus unserem Revier und kehrt in euren gemütlichen hölzernen Bau zurück – oder teilt das Schicksal dieser armen kleinen Schafe!

Die Urzeitliche starrt die SC an (sollte ihr Gefährte sich zu erkennen gegeben haben, starren beide) und erwartet, dass sie verschwinden und zur Hütte zurückkehren. Sollten die SC bleiben oder zum Angriff übergehen, beginnen die Werwölfe laut aufzuheulen. Fast augenblicklich stimmt ein weiterer Wolf in das Geheul mit ein, dann ein weiterer und noch einer und noch einer ... bis das gänsehauterzeugende Geheul im ganzen Wald widerzuhalten scheint. Sollten die SC jetzt immer noch nicht aufgeben, sind Duristan und seine letzten beiden Mietlinge mit Sicherheit eingeschüchtert und betteln die SC an, sofort zur Ascanorhütte zurückzukehren. Sollten die Werwölfe angegriffen werden, wehren sie sich mit ihren Reißzähnen und Klauen.

VOLLENSAGPIRSCHER (MISCHGESTALT) (2)

HG 5

EP je 1.600

Menschliche natürliche Schreckenswerwolfbarbaren 5

(PF MHB, S. 176)

CB Großer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler)

INI +6; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +10

ZERBROCHENER MOND

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 14 (+2 GE, -1 Größe, -2 Kampfrausch, +5 natürlich, +2 Rüstung)

TP je 73 (5W12+35)

REF +3, WIL +5, ZÄH +10

Schadensresistenz 10/Silber; Verteidigungsfähigkeiten

Fallengespür +1, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Zweihänder [Meisterarbeit] +10 (2W6+10/19-20), Biss +6 (1W8+3 plus Zu-Fall-bringen und Fluch der Lykanthropie) oder Waffenloser Schlag +11 (1W4+7), Biss +6 (1W8+3 plus Zu-Fall-bringen und Fluch der Lykanthropie)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +5 (1W4+7/19-20)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Fluch der Lykanthropie, Kampfrausch (16 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Aberglaube +3, Kräftiger Schlag +2)

TAKTIK

Im Kampf Die Werwölfe verfallen in der ersten Kampfrunde in Kampfrausch. Sie kämpfen mit ihren Zweihändern und beißen nur zu, wenn sich eine gute Gelegenheit für einen zweiten Angriff ergibt.

Moral Die Werwölfe wollen die SC im Grunde nicht töten, da jemand die Drohung der Urzeitlichen auf die Ascanorhütte tragen muss. Daher kämpfen sie nur, bis sie einen der SC getötet haben oder selbst unter die Hälfte ihre Trefferpunkte reduziert wurden. An diesem Punkt brechen sie den Kampf ab, fauchen den SC eine letzte Warnung zu und verschwinden rennend in die Wälder.

Grundwerte Wenn die Werwölfe sich nicht im Kampfrausch befinden, besitzen sie folgende Spielwerte: RK 18, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 16; TP 63; WIL +3, ZÄH +8;

Nahkampf Zweihänder [Meisterarbeit] +8 (2W6+7/19-20), Biss +4 (1W8+2 plus Zu-Fall-bringen und Fluch der Lykanthropie) oder Waffenloser Schlag +9 (1W4+5), Biss +4 (1W8+2 plus Zu-Fall-bringen und Fluch der Lykanthropie); **Fernkampf** Dolch [Meisterarbeit] +5 (1W4+5/19-20); ST 21, KO 19; KMB +11; **Fertigkeiten** Klettern +10.

SPIELWERTE

ST 25, GE 15, KO 23, IN 10, WE 14, CH 8

GAB +5; KMB +13; KMV 23

Talente Ausdauer, Unverwüstlich, Verbesserte Initiative, Verbesserter waffenloser Schlag

Fertigkeiten Akrobistik +8, Einschüchtern +7, Klettern +12, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +10, Wissen (Natur) +8

Besondere Eigenschaften Gestaltwandel (Mensch, Mischgestalt und Schreckenswolf; Verwandlung), Lykanthropische Empathie (Wölfe und Schreckenswölfe), Schnelle Bewegung

Ausrüstung Dolch [Meisterarbeit], Zweihänder [Meisterarbeit], Rüstungsarmschienen +2

Entwicklung: Nach der Konfrontation mit den Urzeitlichen sammelt Duristan seine verbliebenen Mietlinge, um zur Ascanorhütte zurückzukehren. Sobald die SC zur Hütte zurückkehren, fahre mit Ereignis 4 fort. Sollte einer der SC gebissen worden

sein und sich mit Lykanthropie angesteckt haben, zeigt er bis zum nächsten Vollmond keine Symptome. Beachte den Kasten SC als Lykanthropen auf Seite 26 hinsichtlich Richtlinien, falls einer der SC zu einem infizierten Werwolf werde sollte.

Belohnung: Falls die SC die Werwölfe vertreiben oder einem Kampf aus dem Weg gehen, indem sie zur Jagdhütte zurückkehren, dann belohne sie mit den vollen EP, als hätten sie die Werwölfe besiegt, da sie mehrere wichtige Dinge bei der Begegnung erfahren haben. Die SC sollten nun wissen, dass es mehrere Werwolfstämme im Schauderholz gibt, die sich untereinander bekriegen. Sie sollten auch erfahren haben, dass jemand auf der Ascanorhütte mit einem Werwolf namens Mathus Mordrinacht Geschäfte macht.

EREIGNIS 4: RÜCKKEHR ZUR ASCANORHÜTTE

Bei ihrer Rückkehr zur Ascanorhütte (oder eine Stunde nach ihrer ersten Begegnung mit Belik, sofern sie bei der Hütte geblieben sind), werden die SC von dem Halblingfürstner Belik begrüßt. Er bittet grinsend um Entschuldigung und trägt ein silbernes Tablett mit handgeschnitzten hölzernen Bierkrügen, die ein dampfendes Gebräu enthalten. Belik ruft nach den SC und deutet ihnen näherzukommen.



VOLLASAGPIRSCHER

„Bitte, akzeptiert meine aufrichtigste Entschuldigung für mein unpassendes Verhalten vorhin. Ich wusste nichts von Eurem Kommen und habe im Namen des Verwalters übereifrig und zu hastig gehandelt. Ich kann Euch versichern, dass Euch keine weitere schlechte Behandlung während Eures Aufenthaltes auf der Ascanorhütte zukommen wird.“

Er bietet den SC höflich heißen Kaffee an und fährt dann fort:

„So es Euch genehm ist, bittet mein Herr Euch um einen Besuch, damit er sich Euch kurz vorstellen und sich ebenfalls entschuldigen kann.“

Sofern die SC die Einladung akzeptieren, führt Belik sie in die Jagdhütte, durch die Große Halle und die Südtreppe hinauf. Er bleibt vor der Tür der Bibliothek mit den Nachschlagewerken (Bereich D30) stehen, wo er drei Mal klopft. Die Tür öffnet sich knarrend. Dahinter befindet sich ein runder Raum, an dessen Wänden Bücherregale entlanglaufen, in dem sich Estovion Lozarov aufhält.

Belik verbeugt sich und stellt die Parteien einander formell vor:

„Geschätzte Gäste, ich habe die Ehre Euch Estovion Lozarov vorzustellen, den Verwalter der Ascanorhütte.“

Estovion dankt dem Pförtner und entlässt ihn mit knappen Worten. Er wartet, bis die Schritte des Halblings im Flur verhallen, ehe er zu sprechen beginnt. Dann begrüßt er die SC und sagt mit düsterem Tonfall:

„Bitte nehmt meinem Pförtner sein Tun nicht übel. Der Fehler für Eure unpassende Begrüßung liegt ganz allein bei mir, da ich das Personal nicht über die offenen Einladungen informiert habe, welche der Orden erhalten hat.“ Er hält inne, um zu zwinkern. „Daher haben sie die Reservierungen nicht erkannt. Doch seid vergewissert, dass alle Einrichtungen der Ascanorhütte, unsere Bibliotheken eingeschlossen, euch zur vollen Verfügung stehen. Die allgemeine Bibliothek befindet sich am anderen Ende des Ganges, doch diese“, er deutet auf die gefüllten Regale, „dürfte besser geeignet sein für Eure Nachforschungen.“

Ermögliche den SC, sich kurz mit Estovion zu unterhalten, allerdings wirkt er abgelenkt und als würde er sie gern schnell wieder loswerden. Deshalb versucht er auch so rasch wie möglich das Gespräch zu beenden, indem er sagt: „Es tut mir leid, doch leider muss ich mich noch um andere Angelegenheiten kümmern. Belik wartet vor der Tür am anderen Ende des Ganges auf Euch. Er wird Euch Eure Zimmer zeigen. Wenn Ihr Wünsche habt, könnt Ihr Euch jederzeit an ihn wenden.“

Estovion verlässt anschließend den Raum über die Wendeltreppe (Bereich D31), die zu seinem Büro hinaufführt. Belik wartet auf der anderen Seite der gegenüberliegenden Tür in Bereich D27, sollten die SC nicht zu ihm gehen, wird er bald nach ihnen suchen und sie zu den einzigen freien Gästezimmern führen (Bereiche D26b und D26e). Sobald Belik ihnen ihre Gemächer gezeigt hat, können die SC die Jagdhütte und das Gelände erkunden, sich unter die anderen Gäste mischen oder in der Bibliothek Nachforschungen anstellen.

Falls die SC Duristans Angebot angenommen haben, Schutznarben gegen Lykanthropie zu erhalten, taucht er ein paar Stunden nach der Rückkehr zur Jagdhütte mit der Hexe auf – einer hübschen jungen Frau, die verdächtig wie eine Prostituierte aussieht. Sie gibt gerne jedem SC eine Schutznarbe, wobei sie behauptet, es wäre eine Hexerei, die sie von ihrer Großmutter erlernt hätte (in Wirklichkeit sind Schutznarben nur das Geschwätz alter Frauen

und bieten leider überhaupt keinen Schutz gegen die Angriffe von Lykanthropen oder den Fluch der Lykanthropie). Falls die SC Duristan nicht auf seine Jagd begleitet haben, kehrt er in der Nacht mit Berichten über einen Werwolfangriff im Wald zurück, bei dem mehrere seiner Mietlinge getötet wurden. Obwohl er keine der Bestien töten konnte, ist Duristan immer noch guter Dinge, da für ihn die Anwesenheit von Werwölfen in der Nähe der Jagdhütte eine goldene Gelegenheit darstellt. Offenbar haben die Werwölfe interne Querelen und bekämpfen sich untereinander. Außerdem geben sie der Ascanorhütte die Schuld für den Verrat eines der ihren, eines Werwolfs namens Mathus Mordrinacht. Duristan weiß nicht, was das alles bedeuten soll, glaubt aber, dass das Chaos unter den Werwölfen für ihn die Jagd leichter machen sollte. Er unterhält die Gäste mit Geschichten über den Kampf und drängt die SC, mit ihm erneut auf Jagd zu gehen. Sollten die SC sich ihm anschließen, können sie auf alle möglichen Bestien im Wald stoßen (siehe die Zufallsbegegnungentabelle auf Seite 83), begegnen aber keinen Werwölfen, da diese sich nun alle an der Mondtreppe sammeln (siehe Teil 3).

NACHFORSCHUNGEN AUF DER ASCANORHÜTTE

Der Hauptgrund der SC für den Besuch der Ascanorhütte besteht in der Suche nach dem Wispernden Pfad, so dass sie damit wahrscheinlich in Bälde beginnen werden. Die Kultanhänger haben nur kurz an der Hütte Halt gemacht, weshalb auch nur wenige der gegenwärtigen Gäste und der Angehörigen des Personals mit ihnen in Kontakt gekommen sind. Sorgfältige Befragungen können die SC aber zu denen führen, die den Kultanhängern begegnet sind. Ebenso können die SC die Bibliotheken der Jagdhütte (und insbesondere Estovions Privatbibliothek im Südturm) nutzen, um Hinweise zu finden, die sie schließlich zu Estovion, dem Wispernden Pfad und den Werwölfen der Mondtreppe führen.

Im Laufe des Abenteuers möchten die SC wahrscheinlich mehr über die Werwölfe des Schauderholzes erfahren. Auch hier können die Gäste und Bibliotheken ihnen weitere Hinweise liefern. Unabhängig von der genauen Art ihrer Nachforschungen sollten die SC schließlich Beweise entdecken, welche nahelegen, dass Estovion Lozarov sowohl mit dem Wispernden Pfad als auch den Werwölfen des Schauderholzes in Kontakt steht. Diese führen die SC zu dem vergessenen Desnatempel, der früher als die Mondtreppe bekannt war. Wie lange die Nachforschungen andauern, hängt davon ab, welcher Gruppe die SC angehören und wie paranoid sie Estovion machen (siehe unten).

ESTOVIONS PARANOIA

Während die SC ihre Nachforschungen unternehmen, wird Estovion zunehmend wahnhafter. Er denkt, dass der Pfälzrat ihn im Verdacht hat und die SC ausgeschickt hätte, um Beweise zu seinem vielfachen Verrat zu sammeln. Wenn die SC auf Hinweise stoßen, musst du über Estovions steigende Paranoia Buch führen. Während sein Paranoiwert anwächst, reagiert er mit bestimmten Taten oder dem Einleiten verschiedener Ereignisse wie in der Tabelle weiter unten beschrieben. Die Ereignisse finden in der genannten Reihenfolge statt – sollte also Estovions Paranoia einen Wert von 8 oder mehr erreichen, ehe du die Ereignisse 5 und 6 hast stattfinden lässt, sollten diese dennoch nacheinander stattfinden.

die befragung der gäste und des personals

Auf der Suche nach Informationen zum Wispernden Pfad oder den Wölfen des Schauderholzes könnten die SC durchaus mit einigen der Gästen der Jagdhütte oder dem Personal reden wollen – insbesondere, wenn sie erfahren haben, dass der Wispernde Pfad die Hütte vor 2 Wochen besuchte (siehe Nachforschung Nr. 2 auf Seite 28). Dank Auren Vruuds finsterem Homunkulus vergisst man die Kultanhänger nicht so leicht, egal welche Verkleidungen sie getragen haben. Unglücklicherweise waren die meisten der aktuellen Gäste nicht anwesend, als der Kult kurz im Erscheinung trat. Sollten die SC mit Silas Graudon oder Madame Ivanja reden, sind weitere Einzelheiten zu diesen Treffen auf den Seiten 26-27 zu finden.

Duristan ist auf der Ascanorhütte nur wenige Tage vor den SC eingetroffen und nachdem der Wispernde Pfad die Hütte verlassen hat. Daher verfügt er über keine Informationen zu den Kultanhängern. Zudem ist er von seinen Werwölfen besessen und glaubt den geflüsterten Gerüchten über einen finsternen Todeskult nicht, stattdessen nimmt er an, dass alle dem Kult zugeschriebenen Taten in Wirklichkeit das Werk von Werwölfen sind.

Er weiß einiges über Werwölfe und kann den SC Einzelheiten über die Werwolfstämme des Schauderholzes mitteilen (siehe Seite 33). Duristan weiß, dass die Werwölfe wegen irgend etwas aufgebracht sind, aber nicht worüber. Er kennt zudem den Standort der Mondtreppe und kann den SC mitteilen, dass die Werwölfe dort an einem Platz namens Hochthron Rat abhalten. Sollten sie ihn nach den Prinzenwölfen fragen, schlägt Duristan vor, zum verfallenen Tempel zu gehen und sie zu finden. Obwohl er nie die Mondtreppe besucht hat, kann Duristan die SC dorthin führen, falls die SC es wünschen. Die Aussicht auf eine Werwolfjagd dient ihm nämlich als zusätzlicher Anreiz.

Corvin ist schon seit einiger Zeit auf der Hütte und war auch zugegen, als der Wispernde Pfad in Erscheinung trat. Leider befand er sich tief in einem Absinthrausch zu diesem Zeitpunkt und weiß nicht einmal, dass die Kultanhänger anwesend waren. Er weiß auch nichts über Werwölfe, sieht man davon ab, dass der Schauderholz angeblich voll von ihnen ist. In Corvins Augen sind die SC von niederem Rang als er selbst, weshalb er sich ihnen gegenüber reserviert bis offen überheblich und herabsetzend verhält. Corvin hat auch eine lose Zunge und kein Problem damit, Gerüchte über die anderen Gäste zu verbreiten, die diese verdächtig erscheinen lassen, egal ob diese wahr sind oder nicht (wobei er durchaus eingesetzt werden kann, um ein paar falsche Spuren zu legen).

Marquesa Welgory war nicht auf der Ascanorhütte, als der Wispernde Pfad dort Halt machte, wohl aber ihr „Hund“ Ostovach.

Der Jäger hat die Kultanhänger nicht gesehen, weiß aber, dass drei Fremde die Kurtisane Niama vor etwa 2 Wochen besucht haben (siehe Nachforschung Nr. 3 auf Seite 29), da er eigentlich ihre Dienste an diesem Abend hatte in Anspruch nehmen wollen und von Madame Ivanja fortgeschickt wurde. Ostovach erwähnt dies nicht von allein und bespricht es auch nicht in der Gegenwart der Marquesa, wird diese Information aber weitergeben, sollte er allein nach seltsamen Besuchern auf der Hütte gefragt werden. Ostovach erinnert sich an diese Besucher, da es keine regulären Gäste waren und sie – soweit er weiß – nicht einmal über Nacht geblieben sind. Sollte er nach Werwölfen gefragt werden, weiß er nur, dass die Werwölfe des Schauderholzes in mehrere Stämme unterteilt sind. Er schlägt vor, dass die SC mit Delgros oder Duristan reden, da diese sicher mehr wissen.

Vom Personal wissen nur Estovion, Belik und Kijen Steymor vom Besuch der Kultanhänger, doch nur Estovion weiß um ihre wahre Identität. Delgros Kroitzker war auf Jagd, als der Wispernde Pfad Halt machte, verfügt dafür aber über Informationen zu den Werwölfen des Schauderholzes.

Estovion traf sich persönlich mit Auren Vruud und dem Wispernden Pfad und arrangierte das Treffen zwischen den Kultanhängern und dem Werwolfanführer Mathus Mordinacht. Dies alles hat er in seinen Aufzeichnungen niedergeschrieben (siehe Nachforschung Nr. 2 auf Seite 28). Estovion gibt diese Informationen natürlich nicht an die SC weiter und ihre Untersuchungen erwecken nur seinen Verdacht über ihre Beweggründe, nach Ascanor gekommen zu sein. Sollten die SC Estovion befragen, steigt sein Paranoiwert um +1. Falls sie ihn über Werwölfe befragen, verweist er sie entweder an Delgros oder die Reisetagebücher bei den Nachschlagewerken in der Bibliothek (siehe Nachforschung Nr. 1 auf Seite 27). Estovion verneint, irgendwas über den Wispernden Pfad, Mathus Mordinacht, die Werwölfe des Schauderholzes oder die Mondtreppe zu wissen oder damit irgendwie in Verbindung zu stehen. Wenn er zu einem dieser speziellen Themen befragt wird, steigt seine Paranoia um +3.

Der Halblingpförtnar Belik hat dem Wispernden Pfad Einlass auf das Gelände der Jagdhütte gestattet, daher erinnert er sich an die Besucher (und an Vruuds merkwürdigen Vertrauten), doch falls die SC zuerst mit Estovion sprechen sollten, weist dieser Belik an, ihnen keine Informationen weiterzugeben. In diesem Fall behauptet Belik, nichts über ungewöhnliche Besucher oder Ereignis auf der Hütte zu wissen. Ansonsten ist Belik zu Anfang unfreundlich eingestellt; sollte er aber wenigstens gleichgültig gestimmt werden (Diplomatie, SG 19), kann er die folgenden Informationen über die Besucher von vor 2 Wochen offenbaren: Obwohl sie keine Reservierungen hatten, besaßen sie Einladungen von einem hochrangigen Adeligen in Caliphas.

PARANOIA

Wert	Reaktion
1-4	Estovion lässt Belik in der Hütte Abschreckungen platzieren, welche die SC finden sollen. Diese Nachrichten sind anonym und sollen als von einem hilfreichen, heimlichen Verbündeten stammend wirken. Dabei handelt es sich bspw. um folgende Warnungen: „Meine Freunde, eure Nachforschungen bringen euch in große Gefahr.“ „An manchen Geheimnissen sollte man nicht rühren. Verlasst Ascanor, ehe ihr dem Fluch zum Opfer fällt.“ „Hütet euch vor den Wölfen im Wald. Sie sehen alles und hinterlassen doch keine Spuren.“
5-7	An diesem Punkt drängt Estovions Verdacht ihn, mehr über seine neuen Gäste in Erfahrung zu bringen. Noch scheut er vor Mord zurück, da er das Pfalzgräfliche Auge fürchtet, allerdings wird er zunehmend aggressiver und leitet somit Ereignis 5 ein.
8+	Estovions Paranoia erreicht ihren Höhepunkt. Mit der Beschwörung des Vilkazis beginnt Ereignis 6. Nun versucht er die SC endgültig zur Strecke zu bringen.

sc mit lykanthropie

Angesichts der hohen Zahl an Werwölfen, denen die SC in *Zerbrochener Mond* begegnen, besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass einer oder mehrere der SC sich im Laufe des Abenteuers mit Lykanthropie infizieren. Wie dies das Spiel beeinflusst, liegt ganz bei dir als SL. Die meisten der Werwölfe sind chaotisch böse, so dass es wahrscheinlich ist, dass die Gesinnung eines SC, der zu einem Werwolf wird, sich in diese Richtung zu verschieben beginnt. In den meisten Fällen solltest du die Kontrolle über einen infizierten SC in Misch- oder Tiergestalt übernehmen, da der Machtaufschwung durch die Verwandlung in einen Werwolf keine Belohnung darstellen sollte (sonst wollen am Ende alle gebissen werden ...)

Das Abenteuer geht davon aus, dass unter den SC keine Lykanthropen sind. Du solltest nach besten Kräften den SC ermöglichen, einen Weg zu finden, um die Krankheit zu heilen, ehe sie zu weit fortschreitet. Vielleicht stoßen die SC auf Eisenhut (im Volksmund auch Wolfsbann genannt) im Wald oder können die Schriftrolle: *Krankheit heilen* in Bereich E4 nutzen, um den Fluch aufzuheben. Weitere Informationen zu den Auswirkungen von Lykanthropie befinden sich im *Pathfinder Monsterhandbuch* auf Seite 174).

die mondphasen

Ein infizierter Lykanthrop zeigt bis zum nächsten Vollmond keine Anzeichen der Krankheit. Falls du die Mondphasen für dieses Abenteuer kennen musst (z.B. im Falle eines infizierten SC), dann wirf einfach einen Bild auf einen richtigen Kalender, in welcher Phase sich der Mond an dem Tag befindet, an dem deine Spielrunde das Abenteuer beginnt. Rechne von da an die Tage hinzu, die im Laufe des Abenteuers bis zur nächsten Vollmondnacht im Schauderholz vergehen.

Unter keinen Umständen wird Belik die Identität dieses Adeligen offenbaren (in Wahrheit kennt er diese nämlich selbst nicht genau und will sich auch gegenüber den SC keine Blöße geben). Belik kann bestätigen, dass sie Madame Ivanja besucht und dann die Jagdhütte wieder verlassen haben, ohne dort die Nacht zu verbringen. Belik weiß, dass die Besucher sich mit Estovion getroffen haben und dass auch Mathus Mordrinacht in dieser Nacht die Hütte besucht hat, wird dies den SC aber nicht verraten, da er Estovions Privatsphäre schon lange schützt. Bei allen Anfragen hinsichtlich Werwölfen werden die SC an Delgros oder Duristan verwiesen. Sollten die SC Belik befragen, berichtet er augenblicklich Estovion davon, weshalb dessen Paranoiwert um +1 steigt.

Als Stallmeisterin hatte Kijen Steymor mit den Reittieren des Wispernden Pfades zu tun, als die Kultanhänger zu Besuch waren. Sie erinnert sich an Vruuds unheimlichen Homunkulus und den Umstand, dass die Besucher mit einem dicken südlischen Akzent

gesprochen haben, obwohl sie behaupteten, aus Courtaud zu stammen. Kijen kann den SC sagen, dass sie angewiesen worden sei, die Pferde weder abzuladen, noch die Sättel zu entfernen, und dass die Besucher nicht über Nacht geblieben, sondern nach nur wenigen Stunden wieder losgeritten sind. Kijen weiß nichts über die wahren Identitäten der Besucher oder welchen Geschäften sie auf der Hütte nachgegangen sind, hat aber später von Ostovach erfahren, dass sie Madame Ivanja besucht hätten.

Jagdmeister Delgros Kroitzker weiß nichts über den Wispernden Pfad, wohl aber über die Rudel- und Stammesstrukturen der Werwölfe des Schauderholzes (siehe Werwölfe des Schauderholzes auf Seite 33). Er kann zudem bestätigen, dass die Werwölfe aggressiver als üblich zu sein scheinen, obwohl sie seinem Wissen nach niemals die Jagdhütte angegriffen haben. Delgros hat von der Mondtreppe gehört und dass der Ort gerüchteweise den Wölfen heilig sei, ist aber nie dort gewesen und weiß auch nicht, wo der Tempel liegt.

der markgraf von sturnidæ

Falls die SC mit Silas Graudon sprechen, besitzt er kein Wissen über die Aktivitäten des Wispernden Pfades auf der Ascanorhütte, da er zum Zeitpunkt des Besuches nicht auf der Hütte weilte. Ebenso weiß er kaum etwas über die Werwölfe des Schauderholzes. Der Markgraf hat zudem eigene Sorgen – sein Freund Echtmoor Dravin ist seit einer Woche überfällig und Graudon befürchtet das Schlimmste. Sollten die SC die blutige Reservierung, die sie in Bereich B1 gefunden haben, anderen Gästen oder dem Personal zeigen oder sie sich als Echtmoor ausgegeben haben, um Zugang zur Hütte zu erlangen, erfährt der Markgraf irgendwann, dass die SC vielleicht etwas über seinen Freund wissen könnten. Sofern die SC ihn nicht zuerst ansprechen, wird Graudon sie konfrontieren und verlangen, dass sie ihm mitteilen, wie sie an die Reservierung gekommen sind und was sie über seinen vermissten Freund wissen.

Sofern die SC Graudon wahrheitsgemäß enthüllen, was sie über den vermissten Adeligen wissen, weiß er jede Information zu schätzen, die sie ihm über seinen Freund geben können. Tief betrübt beginnt der Markgraf zu trauern – er zieht sich zurück, meidet gesellschaftliche Zusammenkünfte und verbringt die meiste Zeit auf seinem Zimmer, von wo aus er Vorbereitungen trifft, Echtmoores Leiche zu bergen. Sollten die SC Echtmoores Leiche oder seine persönlichen Dinge mitgebracht haben und Graudon übergeben, belohnt er sie mit 2.000 GM und erwidert ihre Freundlichkeit, indem er zu einem wertvollen Verbündeten der SC wird. Er hält die Ohren offen, ob jemand über die SC spricht und verteidigt sie, sollte jemand die SC bedrohen oder sie für Misserfolge beschuldigen, wobei er notfalls auch seine beträchtlichen Geldmittel und seinen politischen Einfluss einsetzt.

Als Verbündeter kann Graudon die SC bei ihren Nachforschungen unterstützen, indem er ihnen subtil den Weg zu weiteren Hinweisen aufzeigt. Sollten die SC Probleme haben, Hinweise zu verstehen oder miteinander in Verbindung zu bringen, könnte er vorschlagen, dass sie mit einem bestimmten Gast oder Angehörigen des Personals sprechen (z.B. mit Madame Ivanja). Ebenso könnte er vorschlagen, dass sie ein paar Nachforschungen in den Bibliotheken der Jagdhütte betreiben könnten. Graudon war zudem oft genug auf der Ascanorhütte, wodurch er um das Geheimnis der verbundenen Kamme weiß, welches er mit den SC teilt, so dass sie die Gespräche anderer Gäste belauschen können. Falls er selbst so verdächtige Unterhaltungen hört, wird er die SC darüber informieren.

Sollten die SC jedoch die Unwahrheit über die Umstände von Echtmoores Tod sagen, wird Graudon ihnen gegenüber sehr misstrauisch. Er bietet ihnen keine Belohnung an und hält sie stets im Auge, vielleicht teilt er seinen Verdacht auch mit anderen Gästen. Diese Verdächtigungen könnten später, nach Graudons Ermordung (siehe **Ereignis 6** auf Seite 31), wieder aufkommen und den SC das Leben erschweren.

Falls die SC weder die Reservierung, noch die gefundene Leiche erwähnen, schreiben Graudon und die anderen Gäste Echtmoores Verschwinden schließlich dem Teufel in Grau zu, Lozeris einheimischem Schwarzen Mann.

Belohnung: Sollten die SC Graudon als Verbündeten gewinnen, dann belohne sie mit 2.400 EP.

Die Turmkarten-deutung

Madame Ivanja hatte ihre eigenen geschäftlichen Angelegenheiten mit den Kultanhängern des Wispernden Pfades, als diese die Ascanorhütte besuchten. Sie wird dies aber nicht in der Öffentlichkeit diskutieren. Falls die SC sie über ungewöhnliche Vorfälle auf der Hütte befragen, behauptet sie, nichts zu wissen. Nur wenn die SC sie nach bestimmten Ereignissen befragen, z.B. über solche, von denen sie aus Estovions Aufzeichnungen oder durch andere Gäste erfahren haben, stimmt sie einem privaten Treffen zu (siehe **Nachforschung Nr. 3** auf Seite 29).

Madame Ivanja bietet den SC jedoch an, ihnen die Turmkarten zu legen und so ihre Zukunft zu deuten. Sie nutzt hierzu die traditionellen varisischen Wahrsagekarten, die aus 54 Karten bestehen, welche in sechs Türme unterteilt werden. Solltest du über einen Satz Turmkarten verfügen (als „Orakel der Türme“ auch bei Ulisses erhältlich), kannst du deinen Spielern damit die Karten legen.

Sofern die SC der Turmdeutung zustimmen, beginnt Madame Ivanja mit der Auswahl, wobei sie jeden SC eine einzelne Karte ziehen lässt (siehe Kasten auf Seite 28). Dann führt sie die Turmdeutung durch und prophezeit den SC vorher, dass sie sich einer großen Macht stellen müssen, die sie noch nicht zu Gesicht bekommen haben (Adivion Adrissant und der Wispernde Pfad). Diese manipuliert die gegenwärtige Situation im Schauderholz und jenseits der Grenzen des Waldes. Diese Macht gewinnt zunehmend an Kraft und Bösartigkeit und verfügt über das Potenzial, Ustalav und die ganze Welt zu bedrohen. Es ist aber die Bestimmung der SC, das Schicksal dieser Macht zu beeinflussen.

Nachforschung Nr. 1: Die Bibliotheken

Die Bibliotheken der Ascanorhütte gehören wahrscheinlich zu den ersten Orten, an denen die SC nach weiteren Informationen über den Wispernden Pfad und die Werwölfe des Schauderholzes suchen werden. Die normale Bibliothek (Bereich D29) enthält viele Gruselgeschichten über die Werwölfe und anderen Bewohner des Schauderholzes, aber keine Hinweise für die SC. Die Bibliothek

der Nachschlagewerke (Bereich D30) dagegen enthält Hinweise, auf welche die SC stoßen können.

Wenn die SC Estovion hinsichtlich der Nutzung der Bibliotheken ansprechen, erklärt er sich sofort bereit, ihnen zu helfen, da er glaubt, so ihre Nachforschungen manipulieren und seine Geheimnisse besser schützen zu können. Natürlich verfährt er sehr ausweichend und verschafft ihnen so wenige Informationen wie möglich – die meisten stammen aus einer Sammlung alter Reiseberichte, von denen er annimmt, dass sie die Nachforschungen nur erschweren und in die falsche Richtung führen werden. Allerdings hat er vergessen, dass er selbst in einem der alten Berichte eine

Notiz hinterlassen hat, welche die SC zu Hinweisen führen könnte, die in seinem Büro versteckt sind.

Ohne Estovions Hilfe muss den SC ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 gelingen, um auf diesen Bericht während ihrer Recherchen in der Bibliothek der Nachschlagewerke zu stoßen.

Der Autor des Berichts ist ein ungenannter Desnagläubiger, der mehrere Einträge über seine Pilgerreise zu einem uralten, verlassenen Desnatempel und Observatorium im Schauderholz verfasst hat, welches als die Mondtreppe bekannt ist. Der Bericht enthält eine Beschreibung des Tempels, aber leider nur frustrierend vage Ortsangaben. Zwischen den Seiten liegt ein Lesezeichen mit einer verblassten Notiz: „Siehe auch *Der Schein der Träume* auf Seite 322, abgelegt unter Religion oben.“

Die Notiz wurde von Estovion vor einiger Zeit geschrieben und bezieht sich auf ein Buch namens *Der Schein der Träume*, den er in der Privatbibliothek im Südturm (Bereich D31) aufbewahrt. Falls Estovion weiß, dass die SC sich die

Reiseberichte angesehen haben (entweder,

weil er sie ihnen selbst gezeigt hat, oder aufgrund eines anderen Hinweises), wird ihm spät in der Nacht klar, dass er Notizen in ihnen hinterlassen hat. Er überprüft die Berichte bei der ersten Gelegenheit, ob die Notizen noch an Ort und Stelle sind. Sofern die SC sich nicht absichtlich bemüht haben, den Umstand zu verheimlichen, dass sie die Notiz im Bericht gefunden haben, steigt Estovions Paranoia um +1. Sollte die Notiz fehlen, steigt seine Paranoia um +2. Sollte der ganze Bericht fehlen, steigt seine Paranoia sogar um +3.

Die SC können mit Hilfe von Fertigkeitswürfen auf Wissen selbst einiges über den Wispernden Pfad und den Schauderholz in Erfahrung bringen. Wenn sie die Nachschlagewerke der Bibliothek benutzen, können sie diese Würfe jedoch ungeübt machen. Falls die SC in den nötigen Fertigkeiten Ränge besitzen, verleiht ihnen die Bibliothek einen Bonus von +4 auf Wissenswürfe zum Wispernden Pfad und den Werwölfen des Schauderholzes.

Ein Wurf auf Wissen (Arkanes) oder (Religion) enthüllt, dass der Wispernde Pfad eine uralte Organisation von Nekromanten mit Verbindungen zu Tar-Baphon, dem Wispernden Tyrannen, ist. Höhere Würfelergebnisse liefern zudem zusätzliche Informationen über den Kult, siehe hierzu Seite 16 des 1. Bandes dieses Abenteuerpfades, *Der Spuk von Schreckenfels*. Weitere Informationen können dem Artikel über den Wispernden Pfad entnommen werden, der im Anschluss an dieses Abenteuer folgt.

Bei ihren Nachforschungen zum Wispernden Pfad und seinen Angehörigen können die SC ferner auf Bezüge auf eine uralte



SILAS GRAUDON

Die Auswahl

Madame Ivanjas Turmdeutung benutzt den Turm der Weisheit mit seinen Sternensymbolen. Sofern du ein Turmkartendeck besitzen solltest, sortiere diese neun Karten aus. Sortiere *Die Sonnenfinsternis* aus, diese Karte spielt erst später eine Rolle (siehe Kasten auf Seite 43). Dann mische die übrigen acht Karten des Turms der Weisheit und lass jeden Spieler eine ziehen. Solltest du kein Turmkartendeck besitzen, dann lass jeden Spieler mit einem W8 würfeln, das Ergebnis entspricht einer der acht möglichen Karten.

Die Karte, welche ein SC bei der Auswahl zieht (oder „erwürfelt“), besitzt während dieses Abenteuers besondere Eigenschaften. Jede steht mit einer bestimmten Begegnung in Verbindung; der SC, der diese Karte gezogen hat, erhält bei der entsprechenden Begegnung einen Bonus von +2 auf alle Würfe, die durch Weisheit modifiziert werden, sowie einen Bonus von +1 auf seine Zauberstufe bei all seinen göttlichen Zaubern. Diese Boni bestehen für die Dauer der jeweiligen Begegnung.

1. Der Jahrmarkt: Kampf mit Estovion, egal wo es dazu kommt.

2. Der Verlorene: Kampf mit Akrieta (Bereich F14).

3. Die Hebamme: Kampf mit dem Vilkazis oder seinem Gastkörper, von dem er Besitz ergriffen hat (**Ereignis 6** oder Bereich E1).

4. Die Stumme Vettel: Kampf mit Auren Vruud (Bereich G4).

5. Die Eule: Kampf mit Eugenie, Visenith und den erwachten Toten (Bereich F13).

6. Der Schankwirt: Kampf mit Mathus Mordrinacht und Zybris Dorzhaney (Bereich E8).

7. Die Königsmutter: Kampf mit dem Werwolf Duristan (Bereich F2).

8. Die Geflügelte Schlange: Kampf mit Adimarus Ionacu (Bereich F9a).

Ruine im Wald namens Mondtreppe stoßen. Es heißt, die Ruinen seien das Ergebnis des Zerstörungswerkes von Handlangern des Wispernden Tyrannen während seiner Herrschaft über Ustalav und dass in ihnen rachsüchtige Geister spuken würden.

Falls die SC Nachforschungen zu den Werwölfern anstellen, enthüllt ihnen ein Wurf auf Wissen (Lokales) gegen SG 15, dass es im Schauderholz fünf bedeutende Werwolfstämme gibt.

Deren Anführer identifiziert ein Wurf auf Wissen (Lokales) gegen SG 20, ferner erfahren die SC, dass die Stämme an einer uralten Ruine namens Mondtreppe im Schauderholz zusammenkommen. Diese Information wird im Abschnitt *Werwölfe des Schauderholzes* auf Seite 33 zusammengefasst.

Ein Wurf auf Wissen (Lokales) gegen SG 25 enthüllt zudem die Information, dass die Werwölfe unter der Herrschaft eines Rudelfürsten stehen, der einem der fünf Stämme entstammt und dass ein neuer Rudelfürst das Herz seines Vorgängers verspeisen muss, um den Titel zu beanspruchen. Der Wurf enthüllt auch, dass einer der fünf Stämme, die Prinzenwölfe, seit alten Zeiten Feinde des Wispernden Tyrannen und seiner Diener (beispielsweise dem Wispernden Pfad) sind.

Nachforschung Nr. 2: Estovions Büro

Bei der Suche nach weiteren Informationen könnten die SC Interesse daran haben, den Südturm (Bereich D31) zu untersuchen, um entweder Estovions Privatbibliothek zu nutzen oder sein Büro zu durchsuchen. Leider ist Estovion ziemlich strikt, was den Zugang zum Turm angeht. Sollten die SC ihn fragen, ob sie seine Privatbibliothek benutzen können, ist er nach außen hilfreich und gestattet ihnen die Nutzung unter seiner Aufsicht, zugleich steigt aber auch seine Paranoia sofort um +1.

Sollten die SC Estovion direkt auf das Buch *Der Schein der Träume* ansprechen, versucht er zu blaffen und verneint die Existenz des Buches. Zudem steigt sein Paranoiwert um +2. Wenn sein Verdacht auf diese Weise geweckt wurde, verlässt er die SC bei der frühesten Möglichkeit, um die Reiseberichte bei den Nachschlagewerken zu überprüfen. Falls er sie unberührt vorfindet, entfernt er die Sammlung aus der Bibliothek und versteckt sie in seinem Schreibtisch in Bereich D31. Sollten die Reiseberichte fehlen oder Spuren von Benutzung aufweisen, steigt seine Paranoia wie unter **Ereignis 1** beschrieben.

Alternativ können die SC versuchen, in den Südturm einzubrechen und einen Blick auf das Buch ohne Estovions Erlaubnis zu werfen. Um das Buch in Estovions Privatbibliothek zu finden, ist ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 erforderlich. *Der Schein der Träume* ist ein Text über den Desnaglauben und über seine Verbreitung von Varisia aus über ganz Avistan. Das Buch enthält unter anderem Bezüge auf ein Heiliges Relikt der Desna, welches als die Dämmermotte bezeichnet wird. Dieses soll im Mauerwerk eines uralten Tempels namens Mondtreppe verborgen sein. Den Legenden nach haben Priester einst das Relikt zum Tempel gebracht. Jedoch ging alles Wissen darüber verloren, als der Wispernde Tyrann Ustalav eroberte und der Tempel verlassen wurde. Wenn die SC Seite 322 des Buches in Augenschein nehmen, stoßen sie auf eine unterstrichene Textstelle, die auf Seite 30 als Spielerunterlage Nr. 1 aufgeführt ist.



MADAME IVANJA

ZERBROCHENER MOND

Neben den Informationen aus *Der Schein der Träume* gibt es in Estovions Büro weiteres zu erfahren; sollte der Verwalter jedoch bei den SC sein, wird er ihnen natürlich verwehren, sein Büro zu durchsuchen. Sollten die SC allein sein, genügt eine oberflächliche Suche (Wahrnehmung, SG 10), um einen Stapel von Estovions Aufzeichnungen und Notizen zu finden, denen man seine pro-aristokratische, anti-pfälzische politische Haltung entnehmen kann. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 kann man Estovions jüngste Aufzeichnungen über seine Allianz mit Mathus Mordrinacht und den Silberfellern sowie seine jüngsten Geschäfte mit dem Wispernden Pfad ausgraben. Die Aufzeichnungen erwähnen auch, dass der Kult sich in die Angelegenheiten der Werwölfe des Schauderholzes eingemischt hätte. Estovion weiß jedoch nicht, dass sein Verbündeter, Mathus, bei der Ermordung der Rudelfürstin im Interesse des Wispernden Pfades mitgewirkt hat. Die relevanten Einträge befinden sich auf Seite 30 als Spielerunterlage Nr. 2.

Sofern die SC Estovions Büro untersuchen, nachdem er den Vilkazis beschworen hat und von der Jagdhütte geflohen ist (siehe Seite 32), kann man während der Durchsuchung mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 18 eine größere Menge teilweise verbrannter Papiere im Kamin entdecken. Um zu verhindern, dass jemand sie liest, hat Estovion die Seiten aus seinen Tagebüchern herausgerissen und zerrissen, ehe er sie zwischen die erkaltenden Kohlen gestopft hat. Die Aufzeichnungen verbrannten aber nicht vollständig. Estovions letzte Aufzeichnungen haben das Feuer überstanden und sind noch leserlich. Mit etwas Arbeit kann man sie zusammensetzen und lesen (siehe Spielerunterlage Nr. 2).

Belohnung: Wenn die SC Estovions Verbindung mit dem Wispernden Pfad und den Werwölfen des Schauderholzes entdecken, belohne sie mit 3.200 EP.

NACHFORSCHUNG NR. 3: IVANJAS GÄSTE

Nachdem die SC mit den Gästen gesprochen oder die Hinweise aus Estovions Unterlagen zusammengeführt haben, könnte es sein, dass sie eine Audienz bei Madame Ivanja anstreben. Sie ist bereit mit ihnen zu sprechen, besteht aber auf die Anwesenheit ihrer angeheuerten qadirischen Wachen und dass das Gespräch im Wachturm stattfindet (Bereich D6). Ivanja stellt von Anfang an klar, dass sie niemals Informationen über ihre Kunden weitergibt. Sollte sie speziell nach den Ereignissen gefragt werden, über die Estovion vor zwei Wochen in seinen Aufzeichnungen berichtet hat, erinnert sie sich an die fragliche Nacht:

Nur vier Gäste kamen an diesem Abend in den Wachturm. Alle erfreuten sich an den Diensten einer von Ivanjas Kurtisanen. Sollten die SC interessiert sein, kann Ivanja ein Treffen mit der Frau arrangieren, die sich an diesem Abend um die Gäste gekümmert hat – für eine angemessene Gebühr versteht sich. Falls die SC eine Gebühr von 250 GM bezahlen, führt Ivanja sie zu einem der privaten Schlafräume in der 1. Etage des Turmes. Eine hübsche Vudrani wartet dort, ihre Augen sind stark geschminkt und sie trägt nur einen durchsichtigen Seidenschleier. Ivanja stellt die Frau als Niama (N Menschliche Expertin 2) vor, wünscht den SC einen angenehmen Abend und schließt beim Gehen die Tür hinter sich.

Niama liegt auf einem Kissenstapel und raucht eine süßlich riechende Substanz in ihrer Wasserpfeife. Ihr Blick ist verschleiert während sie stark an ihrer Pfeife zieht und auf die Anweisungen

der SC wartet. Auf Nachfrage kann sie berichten, dass drei Adelige aus Courtaud an jenem Abend für ihre Dienste bezahlt haben. Sie kann auch bestätigen, dass einer von ihnen eine böse wirkende, imparte Kreatur bei sich hatte (Vruuds Homunkulus). Die drei haben eine Weile in ihrem Zimmer gewartet, aber nur verlangt, dass sie für sie tanzte. Schließlich traf noch ein weiterer Gast ein, ein silberhaariger Waldmensch mit Vollbart, der wie ein Tier stank. An diesem Punkt verlangten die Kunden, dass sie ging. Sie kehrte eine Stunde später zurück und stellte fest, dass sie fort waren.

Niama beginnt den SC mit gleichgültiger Einstellung gegenüber. Wenn man sie wenigstens freundlich stimmen kann (Diplomatie, SG 17), verrät sie die folgenden, zusätzlichen Informationen: Niama verfügt über genug Erfahrung mit Kunden aus ganz Ustalav, um zu erkennen, dass die angeblichen Adeligen aus Courtaud aufgrund ihres Akzents definitiv aus dem Süden stammten, möglicherweise aus Caliphas. Sie konnte auch einen Blick auf ein seltsames Amulett erhaschen, das einer von ihnen trug – es zeigte einen geknebelten Schädel. Niama weiß nicht, worüber ihre Gäste gesprochen haben, doch als sie den Raum verließ, erwähnte jemand die Mondtreppe und das Herz der Rudelfürstin. Sie weiß auch nicht, was diese Begriffe bedeuten, und besitzt auch keine weiteren Informationen über die Besucher – und eigentlich ist es ihr auch egal.

Unabhängig davon, ob die SC Estovion über ihr Treffen mit Madame Ivanja und Niama in Kenntnis setzen, hört er schon kurz darauf davon, wodurch sein Paranoiawert um +1 steigt.

EREIGNIS 5: DIE SPINNE (hg 8)

Zu Ereignis 5 kommt es nur, wenn Estovions Paranoia einen Wert von 5 oder höher erreicht. Dieses Ereignis sollte immer Ereignis 6 vorangehen. Estovion riskiert die Sicherheit der Jagdhütte und der Gäste, um eine Ablenkung zu schaffen, die die SC zum Eingreifen verleiten soll, während Belik in ihre Zimmer schleicht, um Informationen über die Mission der SC zu finden. Um dies zu erreichen, weist Estovion den schwachsinnigen Gärtner Pauzi Troabs an, eine Riesentarantel auf dem Gelände freizulassen, während die Gäste mit Aperitifs und Geistergeschichten vor dem Abendessen beschäftigt sind. Pauzi legt zunächst eine Fährte aus Rattenblut von den Tiergehegen (Bereich D8) bis zur Tür der hinteren Terrasse (Bereich D10), die er anschließend mit Blut beschmiert und offen stehen lässt. Dann schleicht er ins Gehege und öffnet den Käfig eines von Delgros' gefährlichsten Tieren, den einer Riesentarantel.

Kreaturen: Alle Gäste der Jagdhütte befinden sich im Konversationszimmer (Bereich D23) und lauschen Ostovach bei einer traditionellen ustalavischen Geistergeschichte. Die Riesentarantel betritt die Hütte und beginnt mit ihrem Todeslauf, wobei sie die Gäste im Konversationszimmer in die Enge treibt. Deren Schreie hallen durch die Hütte und alarmieren die SC, sofern sie nicht ohnehin schon anwesend sind. Statt den Kampf mit den NSC auszuspielen, geh davon aus, dass ein Guest oder Angehöriger des Personals alle 1W4 Runden bis zum Eintreffen der SC bewusstlos geschlagen wird oder den Stachelhaaren oder dem Gift der Tarantel erliegt. Sofern möglich, vermeide, dass die Spinne einen der wichtigen NSC tötet (insbesondere Silas oder Corvin), da sie bei Ereignis 6 noch wichtige Rollen zu spielen haben. Sobald die SC die Tarantel angreifen, konzentriert sie ihre Angriffe auf die SC, da diese die größere Bedrohung darstellen.

DER SCHEIN DER TRÄUME

Der Ursprung der Dämmermotte kann bis ins vor-thassilonische Varisia zurückverfolgt werden. Allerdings ist nicht mehr bekannt, welche Funktion sie in diesen vergangenen Zeiten gespielt hat. Während des Zeitalters der Thronbesteigung bargen Desnas Priester das Relikt aus den Ruinen Thassilons und brachten es während der Gründung Ustalav's in den Schauderholz. Dort errichteten sie der Göttin der Träume zu Ehren einen Tempel und verlegten die Dämmermotte, um ihre Teile in das große Observatorium des Tempels einzufügen, welchen sie die Mondtreppe nannten. Hoch oben im Observatorium führten die Glaubigen während der Stunde der Dämmerung ein heiliges Ritual durch, um die Kraft der Dämmermotte zu aktivieren. Hierdurch erreichten sie einen besonderen Traumzustand, der es ermöglichte, direkt mit dem Sphärenkind zu kommunizieren.

Estovions Aufzeichnungen

Etwas mehr als zwei Wochen vor Ankunft der SC:

Mir scheint, meine Vergangenheit hat mich in Gestalt unerwarteter Besucher eingeholt, die letzte Nacht eintrafen. Diese vergeblichen Adeligen aus Courtaud führten Einladungen von Adrevion Adriassant in Caliphas mit sich, so dass Belik ihnen gestattete, mich aufzusuchen.

Ihr Anführer war ein beunruhigender Mann namens Auren Vruud, der einen bösartig wirkenden, missgestalteten Hemunkulus auf der Schulter mit sich führte. Er vertraute mir an, dass sie dem Wispernden Pfad angehörten und gekommen sind, um die Schuld dafür einzutreiben, dass sie mir vor so langer Zeit mit dem Geist geholfen hatten, den ich an der Treppe entdeckt hatte. Vruud verlangte, dass ich ein Treffen zwischen ihm und einem der Werwölfe des Waldes arrangierte. Obwohl ich lieber gar nicht mit ihnen zu tun gehabt hätte – schließlich ging es nur um eine jugendliche Torheit! – hatte ich keine andere Wahl, als ihre Wünsche zu befriedigen, damit sie meine Geheimnisse nicht dem Pfalzrat offenbarten. Da Mathus mein einziger Verbündeter unter den Rudeln ist, werde ich mit ihm sprechen und ein Treffen in die Wege leiten. Ich hoffe, dass ich dann die ganze leidige Angelegenheit vergessen kann.

Zwei Wochen vor Ankunft der SC:

Vruud und seine Männer sind wieder da. Obwohl sie mein Büro hätten nutzen können, haben sie abgelehnt und wollten stattdessen Madame Ivanya treffen. Mathus erschien kurz darauf und ging direkt zu Ieanjas Turm. Die Ortswahl hat mich doch überrascht, aber wahrscheinlich haben auch Nekromanten und Werwölfe Bedürfnisse. Ich habe nach dem Treffen kurz mit Mathus gesprochen, aber er war ungewöhnlich kurz angebunden und hat nichts über das Treffen verraten.

Zwei Tage vor Ankunft der SC:

Eine schwere Bedrohung greift nach dem Schauderholz und ich fürchte, dass ihr Ursprung auf Ascaner liegt. Unbekannte – wahrscheinlich Beauftragte von Vruud und dem Wispernden Pfad – haben die Treppe angegriffen, Kvalka Sain abgeschlachtet und ihr Herz für finstere Zwecke geraubt. Ihre Motive bleiben ein Geheimnis, doch diese einzelne Tat hat die gesamte Hierarchie der Rudel des Schauderholzes durcheinander geworfen und Gewalt entfacht. Ich weiß, dass beim Tod eines Rudelfürsten sein Nachfolger traditionell sein Herz verzepft. Da Sains Herz fort ist, darfte die Macht position des Rudelfürsten an den fallen, der den Titel für sich beanspruchen kann, indem er das verlorene Herz zurückholt oder die anderen vier Stammesführer tötet und die übrigen Wölfe zum Teil seines Rudels macht.

Mathus hat mir gegenüber einmal gesagt, dass er Rudelfürst werden will. Ich frage mich daher nun, ob sein heimliches Treffen mit Vruud der Auslöser dieser Ereignisse war. Ohne Sains Herz bezweifle ich aber, dass die anderen Stämme Mathus als Anführer akzeptieren werden. Eventuell kann er Verbündete bei den Szarni oder den Gebrochenen finden, doch die Vollensag und die Gezeldaner werden sich ihm niemals unterwerfen.

Mathus' Sorge betrifft zweifelsohne sein Rudel und nicht mich, weshalb ich befürchte, dass meine Allianz mit den Merdrinacht bald null und nichtig sein wird. Ich sorge mich sehr um die Sicherheit der Jagdhütte – sollte Mathus ohne Sains Herz nach dem Hochthron greifen oder bekannt werden, dass er seinen Aufstieg dem Wispernden Pfad verdankt, wird es unter den Rudeln zum Bürgerkrieg kommen mit Ascaner mitten drin.

ZERBROCHENER MOND

RIESENTARANTEL

HG 8

EP 4.800

TP 115 (PF MHB II)

Entwicklung: Sobald sich die SC im Kampf mit der Tarantel befinden, schleicht Belik in ihre Unterkünfte, um nach Informationen zu suchen. Sollte er beim Durchsuchen ihrer Besitztümer auf Hinweise stoßen, die ihn glauben lassen, dass die SC für den Esoterischen Orden des Pfalzgräflichen Auges arbeiten, oder auch Beweise, dass sie gegen Estovion ermitteln, berichtet er dies Estovion, weshalb dessen Paranoia um +2 steigt.

Sollten die SC herausfinden wollen, was hinter dem Angriff der Tarantel steckt, ist die Blutspur leicht zu finden, was darauf hindeutet, dass der Angriff eingeleitet wurde. Estovion beschuldigt sofort Pauzi als Verantwortlichen und behauptet, dass der Gärtner schon lange in die Marquesa vernarrt sei und wahrscheinlich die anderen Gäste der Jagdhütte loswerden wollte, damit er sie allein antreffen könnte. Estovion spielt dabei die Rolle des sorgenden Wächters und übernimmt die Verantwortung für seinen dummen, irregeleiteten Gärtner. Er stellt Pauzi unter Hausarrest und befiehlt den Torwachen, ihn im Werkzeugschuppen einzuschließen. Dann ermahnt er öffentlich Delgros für dessen Sorglosigkeit, den Zugang zum Gehege nicht verschlossen zu haben, und entschuldigt sich zutiefst bei den Gästen. Er bittet sie, dem armen Pauzi zu vergeben und versichert ihnen, dass er von nun an jeden Tag mit dem Gärtner arbeiten wird, um ihn zu rehabilitieren. Natürlich ist das alles Unfug. Estovion möchte nur Pauzi von den ermittelnden SC fernhalten und weigert sich, sie zu ihm zu lassen; hierzu behauptet er, dass Pauzi aufgrund der abendlichen Ereignisse unter Schock stünde. Estovion beabsichtigt, Pauzi freizulassen, sobald die SC die Ascanorhütte verlassen. Pauzi ist derweil über seine Zeit allein im Schuppen nicht unerfreut und verbringt sie fröhlich mit dem Häuten von Ratten. Er ist zwar einfältig, aber dennoch listig, so dass er verneint, etwas mit der Sache zu tun zu haben, falls die SC es dennoch schaffen, ihn zu befragen.

EREIGNIS 6: DER GEIST DES WOLFES (HG 7)

Zu Ereignis 6 kommt es nur, wenn Estovions Paranoia einen Wert von 8 oder mehr erreicht, zudem sollte stets vorher Ereignis 5 eintreten. – Die einzige Ausnahme hierzu läge vor, falls die SC Estovion mit Beweisen für seine Beziehung zum Wispernden Pfad konfrontieren, dann leitet Estovion dieses Ereignis schnellstmöglich ein. An dieser Stelle erreichen seine Paranoia und sein Verdacht einen derart fiebrigen Höhepunkt, dass er sich dazu entschließt den Vilkazis zu beschwören, damit dieser die SC tötet.

Am Abend zieht sich Estovion in den Südturm (Bereich D31) zurück und postiert zwei der Söldnerwachen aus Bereich D1 in Bereich D30 mit der strikten Anweisung, dass niemand ihn stören dürfe. Sobald er sich in seinem Privatbüro sicher wähnt, beschwört er den Vilkazis zur Hütte und versucht, ihm zu befehlen, die SC anzugreifen und zu töten. Bei seiner Ankunft ergreift der Wolfsgeist Besitz vom willensschwachen Corvin Tergsvor und geht auf Beutepirsch. Unglücklicherweise hat Estovion kaum Kontrolle über den Geist, so dass der Vilkazis den Markgrafen von Sturnidae, Silas Graudon, statt die SC angreift und tötet.

Am nächsten Morgen findet die Haushälterin Ruessa Webbe Graudons Leiche auf dessen Zimmer, in Stücke zerrissen wie von einer großen Bestie, sein Blut über den ganzen Raum verspritzt.

Niemand kann seinen Tod erklären und die überlebenden Gäste verfallen mit Ausnahme Duristans in Panik. Dieser ist insgeheim begeistert über die Geschehnisse, da er nun glaubt, dass sich unter den Gästen ein Werwolf verbirgt. Er versucht, seine Theorie zu testen, indem er beim Frühstück jeden mit einer silbernen Gabel sticht, sich selbst eingeschlossen.

Sollten die SC Graudons Tod untersuchen wollen, lässt Estovion sie das Zimmer des Markgrafen untersuchen. Ein Wurf auf Heilkunde gegen SG 20 bestätigt, dass Graudon durch die Fänge und Klauen einer Bestie zu Tode gekommen ist. Es ist unmöglich festzustellen, um welche Art von Kreatur es sich gehandelt hat, doch ein Wurf auf Wissen (Natur) gegen SG 12 enthüllt, dass die Verletzungen zu denen passen, die ein Wolf hinterlassen würde.

Es sind keine Spuren zu finden, weder in den Raum hinein, noch hinaus. Die SC können, wenn sie wollen, die anderen Gäste und das Personal befragen. Jedoch besitzt jeder für die letzte Nacht ein Alibi – die beiden Wachen bestätigen sogar, dass Estovion die ganze Nacht im Südturm verbracht hat – bis auf Corvin ... Dieser behauptet, nichts mitbekommen zu haben und sich an nichts erinnern zu können, bis er am Morgen aufgewacht ist (dies ist angesichts seiner Absinthabhängigkeit auch nichts Ungewöhnliches). Tatsächlich befürchtet er aber, irgendwie verantwortlich zu sein, da er mit zerrissenen und blutgetränkten Kleidern aufgewacht ist und keine Erinnerungen an die letzte Nacht besitzt. Da er fürchtet, die Tat während einer seiner zunehmend absinthgefüllten Saufereien begangen zu haben, hat er die Beweise ganz unten in seiner Kiste in seinem Zimmer verborgen (sollte jemand seinen Raum durchsuchen, können die „Beweise“ mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 gefunden werden). Unter keinen Umständen gibt Corvin zu, dass er sich selbst verdächtigt. Stattdessen tut er alles, um die Aufmerksamkeit von sich abzulenken, und beschuldigt sogar, falls es nötig ist, die SC, den Mord begangen zu haben und ihm nur in die Schuhe schieben zu wollen.

Unabhängig davon, wen die SC des Mordes beschuldigen, wird Estovion den Vilkazis weiterhin rufen, solange er nicht selbst beschuldigt wurde und zur Mondtreppe geflohen ist. Er beschwört den Vilkazis in den folgenden Nächten, damit dieser die SC angreift und hoffentlich tötet. Jedes Mal versucht der Vilkazis zuerst, von Corvin Besitz zu ergreifen, doch sollte dies nicht möglich sein, übernimmt er auch einen beliebigen anderen Gast oder Angehörigen des Personals.

Kreaturen: Irgendwann greift der Vilkazis schließlich die SC an. Du kannst das Gefühl des Schreckens bei diesem Geschehen verstärken, indem du den Vilkazis zuerst die NSC einen nach dem anderen töten und die Jagdhütte terrorisieren lässt, bis nur noch die SC mutig genug sind, um zu tun, was getan werden muss, um das Morden zu beenden. Gib aber acht, diesen Teil nicht zu überdehnen. Es gibt nur einen Hinweis, der darauf deutet, dass Estovion hinter den Angriffen steckt (die Notiz in seinen Aufzeichnungen, siehe Untersuchung Nr. 2 auf Seite 28), daher könnten sich die Spieler schließlich langweilen, wenn der Vilkazis weiterhin angreift, ohne dass sie Hinweise darauf finden können, wie er aufzuhalten ist. Beachte auch, dass vom Vilkazis besessene Kreaturen gewisse körperliche Merkmale der Bestie manifestieren, wodurch klar sein sollte, dass übernatürliche Kräfte am Werk sind. Ein Wurf auf Motiv erkennen gegen SG 15 genügt, um festzustellen, dass ein besessener Gegner aufgrund einer Verzauberung oder aufgrund von Besessenheit handelt und für sein Tun nicht verantwortlich ist.

Die Kadaverkrone

Beachte, dass Corvin nicht über die normale Ausrüstung eines NSC seiner Stufe verfügt, weshalb sein HG auf 7 sinkt, während der Vilkazis ihn kontrolliert.

Corvin Tergsvor (besessen)

HG 7

EP 3.200

Vom Vilkazis besessener menschlicher Adeliger 7 / Schurke 3
(siehe Seite 14)

CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +3; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +12

Verteidigung

RK 12, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 8 (+1 Ausweichen, +3 GE, -2 Kampfrausch)

TP 91 (10 TW; 3W8+7W8+47)

REF +8, WIL +8, ZÄH +8

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1

Schwächen Empfindlichkeit gegen Silber

Angriff

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +12 (1W6+5 plus Fluch der Lykanthropie),
2 Klauen +12 (1W4+5)

Besondere Angriffe Fluch der Lykanthropie (SG 18),
Hinterhältiger Angriff +2W6

Taktik

Im Kampf Während der Vilkazis von ihm Besitz ergriffen hat, greift Corvin den nächsten Gegner an und versucht Hinterhältige Angriffe auszuführen, sofern es ihm möglich ist.

Moral Sollte Corvin getötet werden, versucht der Vilkazis sofort, von der nächststehenden Kreatur Besitz zu ergreifen und seine Angriffe fortzusetzen. Sollte der Vilkazis aus Corvins Körper vertrieben werden, flieht er zurück zur Mondtreppe (Bereich E1), um in der nächsten Nacht erneut von Estovion gerufen zu werden.

Grundwerte Wenn Corvin nicht unter der Kontrolle des Vilkazis steht, besitzt er die folgenden Spielwerte RK 14, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 10; TP 61; WIL +5, ZÄH +5; ST 14, KO 10; KMB +9; KMV 26.

Spielwerte

ST 20, GE 16, KO 16, IN 12, WE 8, CH 16

GAB +7; KMB +12; KMV 27

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beredsamkeit, Defensives Kampftraining, Große Zähigkeit

Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +16, Bluffen +20, Diplomatie +14, Einschüchtern +16, Heimlichkeit +14, Reiten +16, Verkleiden +5, Wahrnehmung +12, Wissen (Adel) +14

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Lykanthropische Empathie (Wölfe und Schreckenswölfe), Schurkentricks (Schnelle Heimlichkeit)

Ausrüstung Ionenstein: Klare Spindel, teure Absinthflasche (Wert 50 GM), Schmuck im Wert von 100 GM, Kleidung eines Adeligen, Siegelring

Entwicklung: Trotz seines unhöflichen, großmäuligen Auftretens, seiner schlechten Laune und seinen impulsiven Handlungen ist Corvin ein unschuldiges Werkzeug und kein Mörder. Sollten die SC während des Kampfes erkennen, dass Corvin besessen ist, könnte es ihnen gelingen, den Vilkazis auszutreiben oder zu vernichten, ohne dabei Corvin zu töten. Falls die SC den

Vilkazis zerstören, kehrt er an der Mondtreppe in nur 2 Tagen zurück. Wenn die SC schnell handeln, können sie den zerfallenen Tempel erreichen, ehe sich der Geist wieder manifestiert.

Estovion wartet lange genug, um den Ausgang seiner Mordversuche zu erfahren. Sobald er erkennt, dass die SC den Vilkazis besiegt haben, eilt Estovion zum Südturm (Bereich D31) und wirft alle Beweise, die er finden kann, in den Kamin. Dann flieht er und teleportiert mit Hilfe seiner Schriftrolle: Dimensionstür in den Wald außerhalb des Geländes der Ascanorhütte. Da er sich nirgends anders hinwenden kann, macht er sich auf den Weg zur Mondtreppe in der Hoffnung, bei Mathus Mordrinacht Zuflucht zu finden. Zu seinem Pech hat Mathus selbst Probleme, seine Position unter den Krieg führenden Werwölfen zu behaupten, weshalb Estovion auf sich allein gestellt ist. In diesem Fall können die SC ihn im dritten Teil wieder begegnen.

Sollten die SC Estovion jedoch fangen oder in die Enge drängen, ehe er fliehen kann, wird er gewalttätig und greift an. Er setzt alles ein, was ihm zur Verfügung steht, um die SC zu töten. Da er glaubt, nichts zu verlieren zu haben, und weiß, dass den Wispernden Pfad oder Mathus zu verraten sein Todesurteil wäre, kämpft er bis zum Tode.

Schätze: Sollten die SC den Vilkazis vertreiben oder zerstören, ohne Corvin zu töten, ist der Adelige äußerst dankbar und schenkt ihnen seinen Ionenstein: Klare Spindel

Der Abschluss des zweiten Teils

Zum Ende des zweiten Teils sollten die SC wissen, dass Estovion sich mit Auren Vruud und dem Wispernden Pfad getroffen und ein Treffen zwischen dem Kult und seinem Werwolfverbündeten Mathus Mordrinacht arrangiert hat. Sie sollten auch erfahren haben, dass der Wispernde Pfad mit seinen Taten an der Mondtreppe den gerade beginnenden Bürgerkrieg zwischen den Werwölfen des Schauderholzes ausgelöst hat. Egal ob Estovion entlarvt oder besiegt wurde, sollte das nächste Ziel der SC die Mondtreppe sein. Sobald Duristan davon Wind bekommt, dass die SC zur Mondtreppe aufbrechen, organisiert der Möchtegern-Werwolfjäger eine kleine Jagdgruppe und bittet, die SC begleiten zu können, wobei er ihnen anbietet, sie zum Tempel zu führen. Auch wenn er hofft, dass die SC sein Angebot annehmen, bricht auch dennoch auf, um die Ruinen zu untersuchen, sollten die SC ablehnen. Duristans Schicksal wird auf Seite 35 beschrieben.

Belohnung: Es ist möglich, dass die SC ihre Nachforschungen so gut betreiben, dass sie alles Erforderliche erfahren und zur Mondtreppe aufbrechen, ohne Estovion zu alarmieren oder seine Paranoia zu sehr zu füttern, so dass sie nie dem Vilkazis entgegentreten müssen. In diesem Fall entgeht ihnen zwar einiges an Drama und Abenteuer auf der Ascanorhütte, sie sollten aber dennoch für ihren Erfolg belohnt werden. Gib ihnen 9.600 EP (die selbe Menge, die sie erhalten hätten, wenn sie gegen Estovion und den besessenen Corvin gekämpft hätten). Estovion verbleibt auf der Hütte in seliger Ignoranz, was die SC eigentlich wollten, und tritt im nächsten Teil nicht in Erscheinung. Die SC begegnen aber dennoch dem Vilkazis an der Mondtreppe (siehe Bereich E1).

teil DREI: die mondtreppe

Die Mondtreppe ist ein uralter Tempel der Desna – beziehungsweise dessen Ruinen –, der während der ersten Hälfte des Zeitalters der Thronbesteigung im Schauderholz erbaut wurde. Mehr als 800 Jahre lang stand er Desnas Gläubigen unter den Siedlern im Wald zur Verfügung, bis der Wispernde Tyrann nach Ustalav kam. Zu diesem Zeitpunkt hatte der Hohepriester der Desna einen einzelnen Sohn, den er von Herzen liebte. Während der Kriege gegen den Wispernden Tyrannen diente der Sohn des Priesters als Missionar, doch als er ein paar Jahre später heimkehrte, wirkte er seltsam verändert. Irgendwann hatte er sich mit einer besonders ansteckenden Form der Lykanthropie infiziert.

Der Priester versuchte daraufhin alles erdenkliche, um seinen Sohn zu retten. Er sperrte ihn in einer geheimen Kammer unter dem Tempel ein und führte, in seiner verzweifelten Suche nach einem Weg, den Fluch aufzuheben, Experimente mit ihm durch. Als seine Forschungen keine positiven Ergebnisse lieferten, nahmen die Experimente dunkle, furchtbare Formen an. Der Priester entwickelte aus dem Blut seines Sohnes ein Serum, mit dem er seine Gemeinde mit Lykanthropie infizierte, um die Auswirkungen der Krankheit genauer studieren zu können. Im Laufe der Generationen wurden die Nachkommen dieser infizierten Werwölfe zu natürlichen Werwölfen und ihre Nachkommen jagen nun im Schauderholz als der Mordrinachtstamm. Als der Tempel durch die Armeen des Wispernden Tyrannen fiel und in geheimnisvollen Säulen weißen Feuers verschlungen wurde, verwandelte der Tod den unglückseligen Sohn in den untoten Vilkazis. Die Mondtreppe wurde bald aufgegeben und von der Welt vergessen.

Gegenwärtig dienen die Ruinen der Mondtreppe als unparteiischer Treffpunkt für die zahlreichen Werwolfrudel des Schauderholzes und stellen den heiligsten Platz der Werwölfe dar. In ihr vollziehen sie Übergangsrituale, der Rat tagt in ihnen und dort befindet sich der Hochthron, der Sitz des Rudelfürsten des Waldes. Hier kommen sie zusammen, um Revierstreitigkeiten zu klären, neue Rudel zu formen und über jene zu urteilen, die beschuldigt werden, die Gesetze des Rudels gebrochen zu haben.

Der Vilkazis haust ebenfalls an der Mondtreppe und spukt im unteren Teil des Tempels, wenn er nicht dem Ruf seines Kanopensteins folgt. Obwohl er nur ein direkter Vorfahre des Mordrinachtrudels ist, wird der Vilkazis von allen Werwolfstämmen des Schauderholzes als ihr spiritueller Ahne verehrt. Diese haben, um Tribut zu erbringen, das Erdgeschoss des Tempel in einen Schrein für den Geist verwandelt, der vollgestopft ist mit den Überresten lebendiger Opfergaben und Blutopfern, die während der häufigen Pilgerreisen erfolgen.

Wenn die SC die Mondtreppe erreichen, haben die zahlreichen Werwolfrudel der Region bereits gegenseitig Blut vergossen. Der Tempel ist nun ein heiß umkämpftes Schlachtfeld in einem wohl bald vollends ausbrechenden Bürgerkrieg zwischen den verschiedenen Rudeln. Der Konflikt ist die Folge der Ermordung der letzten Rudelfürstin, Kvalka Sain. Wenn ein Rudelfürst stirbt, verschlingt sein Nachfolger sein Herz und nimmt so die innere Stärke seines Vorgängers in seines auf. Im vorliegenden Fall wurde Kvalka Sain aber vom Wispernden Pfad getötet, dessen Anhänger ihr Herz stahlen (und einen Teil davon Mathus Mordrinacht gaben) und flohen. Da Mathus nur einen Teil des Herzens verspeist hat und viele Stämme glauben, dass er den Mord an Sain mit inszeniert hat, stehen alle Stämme nun im Wettstreit untereinander. Nur sein eigener Stamm und die Dorzhanevs

erkennen Mathus' Anspruch auf den Titel des Rudelfürsten an. Gegenwärtig haben sich die Jezeldaner mit den Vollensag gegen Mordrinacht und die Dorzhanevs verbündet, während die Prinzenwölfe sich noch neutral verhalten und darauf warten, wie sich der Konflikt entwickelt. Währenddessen haben die Dämonenwölfe bereits die Verfolgung des Wispernden Pfades aufgenommen, um Kvalka Sains Herz zurückzuerlangen, damit ihr Rudelführer, Adimarus Ionacu, es verschlingen und selbst den Titel des Rudelfürsten beanspruchen kann. Derweil umringen die Urzeitlichen den Tempel und hindern die anderen Rudel daran, ihn zu verlassen und die Dämonenwölfe aufzuhalten. Die Mordrinacht und Dorzhanevs halten zurzeit inbrünstig im Tempel Stellung – in erster Linie um zu verhindern, dass die Urzeitlichen den Hochthron erobern und Mathus herausfordern können. Dieser ist trotz seines schwachen Anspruches aktuell der einzige Anwärter auf den Titel. Niemand will allein gegen Adimarus kämpfen, daher hoffen sie, dass der Dämonenwolf entweder scheitert oder beim Bergen des Herzens getötet wird, so dass ein wenig fähiges, schwächeres Mitglied des Stammes gezwungen ist, stattdessen nach dem Titel zu greifen.

die werwölfe des schauderholzes

Im Schauderholz leben mehr als ein Dutzend unterschiedlicher Werwolfrudel. Die meisten können ihren Stammbaum zu einem der fünf in der Region einheimischen Stämme zurückverfolgen, welche unten beschrieben werden. Die meisten dieser Stämme besitzen zwei Namen, zum einen wie sie sich selbst bezeichnen und wie die meisten Fremden sie nennen.

Dorzhanevs oder Gebrochene: Diese Lykanthropen siedeln in abgelegenen oder isolierten Revieren und errichten kleine ländliche Gemeinschaften am Waldrand. In der Regel tarnen sie sich als einfache Bauern oder Fallensteller und reisen manchmal in größere Orte um Handel zu treiben. Sie leben und jagen in kleinen Rudeln. Ihre Opfer sind einsame Reisende, die sich von größeren Gruppen entfernen. Körperlich sind sie kleiner als die Werwölfe der anderen Stämme und verwandeln sich in Rotwölfe. Die Rudelstruktur der Gebrochenen ist matriarchalisch, die gegenwärtige Stammesführerin ist die Druidin Zybrisca Dorzhanev.

Jezeldaner oder Dämonenwölfe: Das kleinste und jüngste Rudel im Schauderholz ist eine Mischung aus frisch infizierten Werwölfen, die von den meisten Werwölfen verachtet werden, und Ausgestoßenen der anderen Stämme, die allesamt die Dämonenfürstin Jezelda verehren, die Herrin des Hungrigen Mondes. Der gegenwärtige Anführer des Stammes ist ein Antipaladin namens Adimarus Ionacu; dieser war einst ein infizierter Werwolf, der sich absichtlich mit der Krankheit ansteckte, um seiner dämonischen Schirmherrin seine Treue und Hingabe zu beweisen. Als Beweis ihrer Gunst verwandelte Jezelda ihn in einen natürlichen Werwolf und forderte ihn auf, weitere Werwölfe als Gläubige zu rekrutieren. Bis jetzt waren seine Missionierungen recht erfolgreich – die schwarzfelliigen Jezeldaner gehören zu den am schnellsten anwachsenden Stämmen der Region und könnten bald zu den neuen Herren des Waldes werden.

Mordrinacht oder Silberfelle: Die allgemeinhin wegen ihres grauweißen Fells als Silberfelle bekannten Mordrinacht sind aggressiver als die Gebrochenen, gehen aber subtiler und mit mehr Selbstbeherrschung und Gelassenheit vor als die anderen Stämme. Sie bilden nur selten normale Rudel, sondern ziehen ein Leben als



Einzelgänger oder einsame Wölfe vor. Nur zu wirklich wichtigen Anlässen tun sie sich zusammen und formen organisierte Rudel. Mehr als den anderen gelingt es ihnen, sich unter normale Menschen zu mischen und insgeheim in deren Siedlungen zu leben. Ein paar besonders Mutige haben sich sogar in einigen Großstädten Ustalav's niedergelassen.

Die Mordrinacht sind die Abkömmlinge jener, die vor langer Zeit von Desnas Hohepriester mit Lykanthropie infiziert wurden. Daher kommen sie auch schon lange an der Mondtreppe zusammen, um ihrem Ahnherren, dem Vilkazis, die Aufwartung zu machen. Es ist kein Geheimnis, dass ihr Anführer, Mathus Mordrinacht, schon seit einiger Zeit nach der Position des Rudelfürsten des Schauderholzes strebt.

Prinzenwölfe: Diese varischen Werwölfe mit Verbindungen zu den Verbrecherfamilien der Sczarni wurden vor Jahrhunderten als Teil der Anstrengungen des Prinzen Andriadius Virholt erschaffen, seine Ländereien von den Spionen des Wispernden Tyrannen zu befreien. Die Prinzenwölfe unterhalten eng verbundene Rudelstrukturen und verbringen viel Zeit damit, in kleinen familiären Gruppen umherzuziehen. Um sich in der Fremde zu finanzieren, treten sie als Schausteller auf oder werden als Taschendiebe aktiv, ehe sie weiterziehen. Die Prinzenwölfe verwandeln sich in Wölfe mit braunem oder grauem Fell. Ihr gegenwärtiger Anführer ist ein schurkischer Gauner namens Rhakis Szadro.

Vollensag oder Urzeitliche: Die Vollensag bilden zwar den kleinsten der Stämme im Schauderholz, auf der anderen Seite stellen sie jedoch die einheitlichste Gruppe dar, da alle von den alten kellidischen Stämmen abstammen, die früher dieses Land bewohnten, ehe sie von den eindringenden Varisiern vertrieben wurden. Gegenwärtig gibt es nicht einmal 30 Vollensag. Diese leben tief im Wald und ziehen in wandernden Jagdrudeln umher, wie es eigentlich schon ihre Ahnen taten. Trotz ihrer schwindenden Zahl besitzen sie aufgrund ihrer Fähigkeit, sich in große graue Schreckenwölfe verwandeln zu können, einen Einfluss unter den Wölfen des Waldes. Bis vor kurzem war die Stammesführerin Kvalka Sain zugleich die Rudelfürstin des Schauderholzes. Ihre Ermordung durch Mathus Mordrinacht und den Wispernden Pfad hat nicht nur die Vollensag ins Chaos gestürzt, sondern auch alle anderen Stämme im Wald.

wölfe im wald (hg 7)

Zu dieser Begegnung kommt es, wenn die SC sich erstmalig dem Tempel nähern.

Je tiefer ihr in den Schauderholz vordringt, um so dichter scheinen die langen, spinnenbeinartigen Zweige der gewaltigen Pinien sich ineinander zu verweben. Durch dieses dichte Wipfelwerk dringt kaum Tageslicht, so dass der ganze Wald zu schattigen Farbtönen verschwimmt.

ZERBROCHENER MOND

Selbst während des Tages lässt der dichte Pinienwald nur wenig Licht bis auf den Boden fallen. Die Lichtverhältnisse entsprechen schwachem Licht (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 172). Nachts ist es so vollkommen finster wie in einer unterirdischen Höhle.

Kreaturen: Zwei Vollensagwerwölfe schleichen in Schreckenswolfsgestalt durch diesen Teil des Waldes. Sie umkreisen den Tempel und halten Ausschau nach Kreaturen, die die Mondtreppe betreten oder verlassen wollen. Sobald sie irgendetwas entdecken, heulen sie, um ihre Artgenossen zu alarmieren, nehmen daraufhin ihre Mischgestalten an und greifen an. Die Vollensag kämpfen bis zum Tod.

VOLLENSAGPIRSCHER (MISCHGESTALT) (2) **HG 5**

EP je 1.600

TP je 73 (siehe Seite 22)

Entwicklung: Das Heulen der Werwölfe lockt innerhalb von 1W4 Minuten weitere 1W2 Vollensag auf den Plan. Sollten die SC fliehen, verfolgen die Werwölfe sie bis zur Mondtreppe. Etwas über 30 m vom Tempel entfernt endet der Wald und es offenbart sich eine überwucherte Lichtung mit den Ruinen in deren Mitte. Sobald mehr als drei Individuen die Lichtung betreten, eröffnen die Werwolfarmbrustschützen im Bereich **E5** mit silbernen Armbrustbolzen das Feuer. Sie zielen in erster Linie auf die Urzeitlichen, haben aber auch Anweisungen, niemanden bis zu den heiligen Kammern unter dem Tempel vordringen zu lassen. Sollten sich die SC dem Tempel daher auf 12 m oder weniger nähern, werden sie zu gleichrangigen Zielen neben den Urzeitlichen. Falls die SC Bereich **E1** betreten, halten die Schützen ihre Position im Vertrauen darauf, dass die rachsüchtigen Reißzähne ihres Ahnengeistes, des Vilkazis, sich aller Eindringlinge annehmen. Die Schützen bleiben in Bereich **E5** und bewachen die Treppe, um jeden vom hinaufsteigen abzuhalten.

Die mondtreppe

Die Mondtreppe liegt nur ein paar Stunden von der Ascanorhütte entfernt. Der Tempel besteht im Grunde aus zwei miteinander verbundenen Gebäuden: einem keilförmigen Trapezbau mit Flachdach, an den sich ein gewaltiger, schwindelerregend hoher Turm aus aufgeschichteten flachen Steinen anschließt. Das keilförmige Gebäude besteht ebenfalls aus großen Steinen und hat eine Höhe von 7,50 m, besitzt aber nur eine Etage. Mehrere Torbögen in der Nordwand ermöglichen den Zugang ins Innere. Zwei nach oben führende Treppenrampen vereinigen sich mit der gewundenen Treppe, welche um den Turm herumführt.

An der Südwand des Tempels steigt die erste Rampe vom Waldboden aus entlang in gerader Linie an, bis sie die Höhe des Daches des niedrigen Gebäudes an dessen westlichen Ende in Höhe von 7,50 m erreicht. An der Nordwand führt die dortige Rampe in entgegengesetzte Richtung weitere 7,50 m nach oben, bis sie auf den Turm trifft und sich mit der um diesen herumführenden Wendeltreppe verbindet. Der Turm erinnert an eine Säule aus solidem Fels, die fast 45 m hoch in den Himmel ragt. Ganz oben befindet sich ein offenes Observatorium. Früher konnte man vom Turmdach aus den ganzen Wald überblicken, doch im Laufe der Jahre sind die Bäume stetig gewachsen und verbergen den Tempel mittlerweile vor Blicken.

DURISTANS SCHICKSAL

Falls Duristan die SC zur Mondtreppe begleitet, entscheidet er sich irgendwann, sich von ihnen zu trennen, um allein auf die Jagd zu gehen. Vielleicht will er mit seinen Mietlingen den Tempel auch umgehen und dann von der anderen Seite kommen, um die Werwölfe mit den SC in die Zange zu nehmen.

Ebenso kommt er auch ohne die SC zum Tempel, wenn diese auf sein Angebot ihn zu begleiten nicht eingehen. Was auch immer geschieht, das Schicksal spielt dem übermütiigen und dreisten Adeligen übel mit: Er läuft direkt den Dämonenwölfen in die Arme, welche gen Feldgrau ausrücken. Die Wölfe greifen an und metzeln Duristans Gruppe nieder. Duristan selbst wird schwer verletzt, überlebt aber. Seine Schutznarbe erweist sich (natürlich) als wirkungslos und er steckt sich mit Lykanthropie an. Zum nächsten Vollmond verwandelt er sich in einen infizierten Werwolf.

Die Dämonenwölfe adoptieren Duristan in ihr Rudel und überzeugen ihn davon, dass er Kvalka Sains Herz essen kann, wenn es ihm gelingen sollte, das Herz zurückzugewinnen. Dies würde ihn zu einem wahren Werwolf und echten Rudelmitglied machen. Dies ist natürlich gleich in mehrfacher Weise eine Lüge, da Duristan für die Dämonenwölfe nur ein Werkzeug ist und sie seinen Adelstitel nutzen wollen, um ungehindert durch Ardeal reisen zu können. Sobald sie Feldgrau erreichen, muss Duristan dem Rudel die Treue schwören, um nicht getötet zu werden.

E1. DER SCHREIN DES VILKAZIS (HG 7)

Die Torbögen führen in ein höhlenartiges Amphitheater aus bröckligem Stein. Die hohe Decke wird von umlaufenden Pfeilern getragen und der Boden aus festgestampfter Erde ist von Knochen übersät. Die Skelette von Rehen und anderen großen Wildtieren hängen an mehreren Säulen, die allesamt mit primitiven Symbolen bemalt sind und Krallensspuren aufweisen. Am Süden des Raumes befindet sich ein erhöhter Bereich, zu dem auf jeder Seite eine kurze Treppe hinaufführt. An der Rückseite dieses Podestes führt ein offener, bogenförmiger Durchgang tiefer in die Ruine.

Der frühere Kapitelsaal des Tempels ist vom Observatorium auf der Turmspitze getrennt. Festgestampfte, felsige Erde bedeckt den Boden. Sollte jemand zu graben beginnen, stößt er nach etwa 3 Zentimetern auf einen Fußboden aus Granitstein, der im Laufe der Zeit von den Mächten der Natur begraben wurde.

Kreaturen: Seit Jahrzehnten dient dieses Amphitheater als Schrein des Vilkazis, auch wenn der uralte Geist hier seit über 1.500 Jahren haust. Sollten die SC den Vilkazis auf der Ascanorhütte nicht

zerstört haben, lauert er hier und greift jeden Nichtlykanthropen an, der in den Schrein eindringt. Sollten die SC den Vilkazis bereits getötet haben oder er von Estovion fortgerufen worden sein, ist dieser Bereich leer.

VILKAZIS

HG 7

EP 3.200

TP 85 (siehe Seite 84)

TAKTIK

Im Kampf Der Vilkazis versucht, von der nächsten Kreatur Besitz zu ergreifen und benutzt diesen Körper dann, um andere Gegner anzugreifen.

Moral In seinem Schrein kämpft der Vilkazis bis zu seiner Vernichtung. Sollte er zerstört werden, kehrt er binnen 2W4 Tagen zurück. Der einzige Weg, um ihn dauerhaft zu vernichten, besteht in der Zerstörung seines Kanopensteins im Bereich **E4**. Der Stein befindet sich im Besitz Estovion Lozarovs.

E2. schlafraum

Das schmale eiserne Fallgitter, dass früher den Zugang zu diesem Raum blockiert hat, wurde zur Seite gebogen, so dass man den Raum betreten kann. Die Kammer könnte früher eine private Unterkunft gewesen sein, allerdings gibt es keine Möbel mehr. Schmutz und Staub sind über den Boden verteilt und es stinkt magenumdrehend nach Verwesung.

Werwölfe, die sich im Tempel aufhalten, nutzen diesen Bereich manchmal als Bau. Ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 14 enthüllt zahlreiche Fußspuren von Menschen, Wölfen und Mischgestalten. Der Verwesungsgestank stammt von einer menschlichen Leiche, die in der Ecke liegt wie eine Puppe, deren Fäden durchtrennt wurden.

Schätze: Während des Angriffes auf die Mondtreppe wurde eine Vertreterin des Wispernden Pfades tödlich verletzt. Sie konnte sich noch bis hierher schleppen, ehe sie ihren Wunden erlag. Eine Durchsuchung der Leiche führt einen einfachen Eisenring an ihrem blassen Finger zutage, in den seltsame Symbole eingraviert sind. Mit einem Wurf auf Wissen (Religion) kann man diese Symbole als Zeichen des Wispernden Pfades identifizieren. Sie hält zudem eine Ledertasche umklammert, die mehrere Onyxen im Wert von 50 – 200 GM enthält. Insgesamt haben die Edelsteine einen Wert von 1.000 GM. Mit einem Wurf auf Wissen (Arkanes) gegen SG 20 kann man in den Onyxen Materialkomponenten für den Zauber *Tote beleben* erkennen. Schlussendlich hat die Leiche eine Karte von Ustalav bei sich, auf deren Rückseite mehrere Koordinaten gekritzelt sind. Bei jedem Koordinatensatz ist ein Wurf auf Wissen (Geographie) gegen SG 15 nötig, um ihn einem Ort zuordnen zu können – dabei handelt es sich um Ravengro, Lepidstadt, einen Ort in der Nähe der Ascanorhütte (wahrscheinlich die Mondtreppe) und die Geisterstadt Feldgrau in den Furchen von Ardeal.

E3. schlafraum mit falle (hg 6)

Dieser Raum hat vielleicht früher einmal als Unterkunft gedient. Nur ein paar rostige Möbelteile sind noch übrig, der Rest ist schon lange verrottet. Der Boden wurde zu großen Teilen gefegt, so dass man den Steinfußboden darunter sehen kann.

Wenn man diesen Raum durchsucht, kann man mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 16 entdecken, dass mehrere Steine in der Nordecke nicht dorthin zu passen schien. Diese Steine können leicht entfernt werden – dahinter liegt ein grober, kurzer Gang nach Bereich **E4**. Sollte Estovion sich dort verborgen, wird er sofort durch die Geräusche alarmiert, sobald die Steine entfernt werden.

Falle: Jede Kreatur, die den Raum durch den Torbogen betritt, löst das *Symbol des Schmerzes* aus, welches Estovion von einer Schriftrolle gewirkt und über dem Eingang platziert hat.

SYMBOL DES SCHMERZES-FALLE

HG 6

EP 2.400

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

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Dauer** 90 Minuten; **Rücksetzer** Keiner
Effekt Zaubereffekt (*Symbol des Schmerzes*, ZS 9, **RW ZÄH** gegen SG 19, keine Wirkung); Mehrere Ziele (alle Ziele in einem 18m Explosionsradius)

E4. allerheiligstes (hg 9)

Eine Wand aus Eisenstangen teilt diese Kammer. Auf der einen Seite umgeben Regele voller Flaschen und Glaskolben mit seltsamen Flüssigkeiten und Gläsern mit zerpulverten Reagenzien und Kräutern einen langen steinernen Operationstisch. Auf der anderen Seite der Regale befindet sich eine 3 m tiefe Grube am Boden einer grob bearbeiteten Höhle. Rostige Handschellen und Ketten liegen nahe dem Grubenrand am Boden.

In diesem verborgenen Raum führte der Hohepriester Desnas einst seine verzweifelten Experimente durch, um ein Heilmittel gegen Lykanthropie für seinen Sohn zu finden. In den Regalen befinden sich Mittelchen und Zutaten von angeblich heilsamer Wirkung. Manche enthalten auch Derivate schädlicher Pflanzen und Pilze und sind daher hochgradig giftig (sollte jemand davon essen, dann behandle dies wie einen *Trank: Vergiften*). 1W3 der Flaschen enthalten ein magisches Tonikum auf Eisenhutbasis, welches wie normaler Eisenhut funktioniert. Die Inhalte der übrigen Flaschen und Gläser sind schon lange ein- und ausgetrocknet und haben ihre Wirkung verloren.

Kreaturen: Sollte Estovion Lozarov von der Ascanorhütte entkommen sein, verbirgt er sich nun hier. Während er wie ein Wahnsinniger zur Mondtreppe gerannt ist, hat einer den Tempel bewachenden Urzeitlichen ihn überraschend angegriffen und mit Lykanthropie infiziert.

Estovion ist verzweifelt und dem Wahnsinn nahe, da er sich ziemlich ist, unter Lykanthropie zu leiden. Er greift jeden an, der den Raum betritt. Ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 reicht, um die grässliche Werwolfbisswunde an seinem Unterarm zu bemerken. Sollte Estovion bereits auf der Hütte getötet worden sein, ist dieser Raum leer.

ESTOVION LOZAROV

HG 9

EP 6.400

TP 68 (siehe Seite 12)

TAKTIK

Vor dem Kampf Estovion wirkt jeden Tag *Magierüstung* auf sich. Sollte er von den SC aufgeschreckt werden, während

ZERBROCHENER MOND

diese die Steine bewegen, die den Eingang verbergen, wirkt er außerdem *Schild* und trinkt zudem seinen *Trank: Katzenhafte Anmut*, ehe der Kampf beginnt.

Im Kampf Estovion zaubert einen Schreckenswolf oder mehrere Wölfe herbei, um seine Feinde anzugreifen, während er seine Zauber oder seinen *Stab: Säurepfeil* gegen die SC einsetzt.

Moral: Estovion steht mit dem Rücken zur Wand und kämpft daher bis zum Tode.

Entwicklung: Die staubbedeckten Knochen des Sohnes des Hohepriesters, der sich als der Vilkazis wiedererhob, liegen am Boden der Grube. Sollten die SC den *Kanopenstein* des Vilkazis in dieser Kammer zerstören, können sie die Kreatur endgültig vernichten.

Schätze: Die chirurgischen Werkzeuge in diesem Raum sind alle aus solidem Silber gefertigt und insgesamt 3.000 GM wert. Wenn der Raum oberflächlich durchsucht wird, genügt ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 10, um eine verschlossene Eisenkassette zu entdecken (Mechanismus ausschalten, SG zu Öffnen 25). Darin befinden sich ein *Stab: Spinnenklettern* (34 Ladungen) und drei hölzerne Schriftrollenbehälter, die mit zerbrechlichen, bunten Mottenflügeln geschmückt sind und durch Öl der Zeitlosigkeit konserviert wurden. Ein Behälter enthält verblasste Notizen aus den uralten Aufzeichnungen des Desnapriesters, welche einen beängstigenden Überblick über seine Versuche, seinen Sohn von der Lykanthropie zu heilen, liefern – siehe für Details Seite 34. Der zweite Behälter enthält eine uralte Schriftrolle mit einem Ritual, das auf dem Hochthron (Bereich E8) durchgeführt werden kann, um die Dämmermotte zu aktivieren. Der letzte Behälter enthält eine Schriftrolle: *Krankheit heilen* (ZS 12).

E5. SÄULENTEMPEL (HG 6)

Umgestürzte Säulen liegen am Rand des flachen Daches des trapezförmigen Gebäudes neben dem Observatoriumsturm. Der den Naturgewalten ausgesetzte Boden hat über die Jahre stark gelitten und ist von breiten Rissen gezeichnet. Das verblasste Mosaik eines riesigen Schmetterlings kann aber immer noch im Schatten des Turmes ausgemacht werden.

Dieser breite Säulengang diente einst als Freilufttempel der Desna. Nun ist es ein Wachposten der Werwölfe im Inneren der Mondtreppe.

Kreaturen: Vier Dorzhanev-Werwolfschützen in Mischgestalt halten im Säulentempel Stellung und beobachten von hier aus mit scharfen Augen den nahen Wald. Ihr Auftrag besteht darin, andere Werwölfe von der Mondtreppe fernzuhalten. Alle sind mit silbernen Armbrustbolzen ausgestattet und greifen jeden an, der sich dem Tempel nähert, wie bereits unter *Entwicklung* auf Seite 35 beschrieben.

DORZHANEV-WERWOLFSCHÜTZEN (MISCHGESTALT) (4) HG 2

EP je 600

Menschliche natürliche Werwolf-Kämpfer 2 (PF MHB, S. 176)

TP je 22

TAKTIK

Im Kampf Die Werwölfe beschießen jeden, der sich dem Tempel nähert oder die Treppe nach Bereich E5 hinaufzusteigen versucht, mit silbernen Bolzen. Sobald

Gegner den Säulentempel erreichen, lassen sie ihre Armbrüste fallen und ziehen ihre Schwerter, um mit Reißzähnen und Klingen anzugreifen.

Moral Ein Werwolf nimmt seine Wolfsgestalt an, wenn er unter 10 TP reduziert wird, und rennt zur Treppe, um die Werwölfe im Bereich E7 zu warnen. Sollten zwei oder mehr der Werwölfe fliehen, löst sich auch der Rest aus dem Kampf und folgt ihnen.

Schätze: Jeder der Werwölfe trägt 20 Armbrustbolzen aus Alchemistischem Silber bei sich.

E6. WENDELTREPPE

Die Wendeltreppe ist steil und windet sich außen um den Turm herum. Sie ist gerade einen Meter breit und an vielen Stellen gefährlich abgenutzt und bereits am Zerbröckeln.

Die Wendeltreppe beginnt 15 m über dem Boden und führt weitere 27 m in die Höhe, ehe sie vor der Himmelkammer (Bereich E7) endet. Die Treppe ist unsicher und verfügt über kein Geländer, das Abstürze verhindert. Jeder hinaufsteigenden Kreatur muss deshalb ein Wurf auf Klettern gegen SG 15 gelingen, um nicht abzustürzen.

E7. HIMMELKAMMER (HG 7)

Direkt unter dem Observatorium auf der Turmspitze befinden sich in der Säule mehrere 3 m hohe Torbögen und bilden einen bescheidenen freistehenden Tempel, dessen Dach von Säulen getragen wird. Wie auch beim Tempel unten gibt es im Boden ein Schmetterlingsmosaik, welches durch das Dach vergleichsweise besser gegen den Lauf der Jahre geschützt wurde. Im Norden führt eine Steintreppe zu einer Öffnung in der Decke hinauf.

Diese Kammer fungierte als Vorbereitungsraum für die Priester, die das Observatorium nutzen wollten.

Kreaturen: Drei Silberfellwerwölfe in Mischgestalt bewachen diesen Bereich. Sie haben strikte Anweisung von Mathus, niemanden vorbeizulassen, damit die Ereignisse oben nicht gestört werden. Die Werwölfe halten die Wendeltreppe (Bereich E6) genau im Auge. Sobald sie Eindringlinge sehen oder hören informieren sie leise ihre Anführer in Bereich E8 und bereiten sich auf den Kampf vor. Sie verzögern ihre Aktionen, um den ersten Gegner anzugreifen, der die Himmelkammer betritt.

SILBERFELL-WALDLÄUFER (MISCHGESTALT) (3) HG 4

EP je 1.200

Menschliche natürliche Werwolf-Waldläufer 4 (PF MHB, S. 176)

CB Mittelgroße Humanoide (Mensch, Gestaltwandler)

INI +7 (im Wald +9); **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn;

Wahrnehmung +9 (im Wald +11)

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14

(+3 GE, +4 natürlich)

TP je 42 (4W10+16)

REF +7, **WIL** +3, **ZÄH** +7

SR 10/Silber

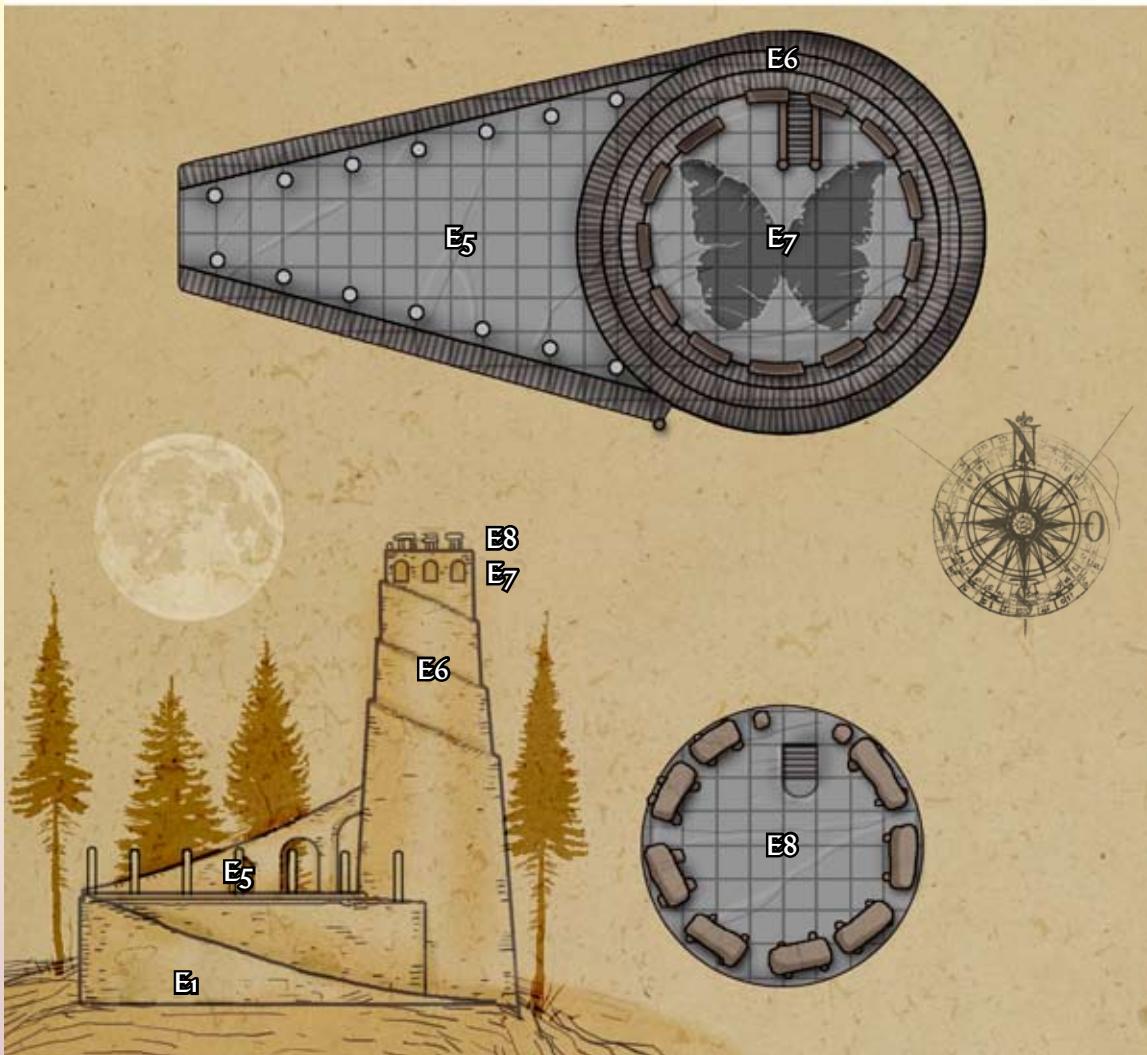
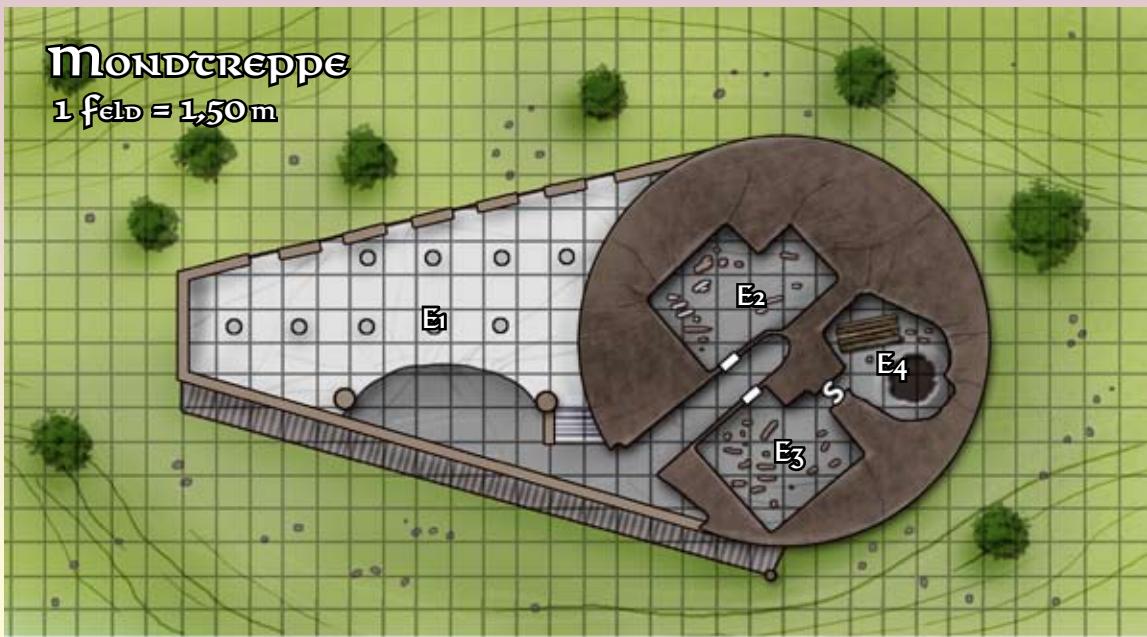
ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Die Kadaverkrone

MONDTREPPE

1 feld = 1,50m



ZERBROCHENER MOND

Nahkampf Biss +9 (1W8+5 plus Zu-Fall-bringen und Fluch der Lykanthropie), 2 Klauen +8 (1W4+4)

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2), Fluch der Lykanthropie, Kampfstil (natürliche Waffen*)

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 1, Konzentration +3)

1. – Magische Fänge

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald sie wissen, dass sich Eindringlinge im Tempel befinden, wirken die Silberfelle *Magische Fänge* auf ihre Bissangriffe.

Im Kampf Die Werwölfe führen in der ersten Kampfrunde einen Sturmangriff aus und greifen dann mit ihren Reißzähnen und Klauen an, wobei sie sich auf am Boden liegende Gegner konzentrieren.

Moral Da die Silberfell-Waldläufer nirgendwohin fliehen können, kämpfen sie bis zum Tode.

Grundwerte Ohne *Magische Fänge* hat ein Silberfell-Waldläufer die folgenden Spielwerte Nahkampf Biss +8 (1W8+4 plus Zu-Fall-bringen und Fluch der Lykanthropie)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 16, **KO** 17, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 6

GAB +4; **KMB** +8; **KMV** 21

Talente Aspekt der Bestie (Klauen der Bestie)*, Ausdauer, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss)

Fertigkeiten Einschütern +5, Heimlichkeit+10 (im Wald +12), Klettern +11, Schwimmen +9, Überlebenskunst +9 (im Wald +11), Wahrnehmung +9 (im Wald +11), Wissen (Lokales) +3, Wissen (Natur) +6

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wald +2), Bund des Jägers (Gefährten), Gestaltwandel (Mensch, Mischgestalt und Wolf, Verwandlung), Lykanthropische Empathie (Wölfe und Schreckenswölfe), Spuren lesen +2, Tierempathie +2

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

€8. hochthron (hg 9)

Die Treppen münden auf eine breite, runde Plattform auf der Spitze des Turmes, fast 45m über dem Erdboden. Mehrere große Menhire und Megalithen markieren den Rand des offenen Observatoriums.

Die Desnapriester des Tempels nutzen die Turmspitze als Observatorium und Teile der *Dämmermotte* wurden in die stehenden Steine eingefügt. Nachdem der Tempel aufgegeben worden war, begannen die Werwölfe des Schauderholzes damit, das Observatorium als Ratsfelsen zu nutzen. Von der Spitze kann das Heulen des Rudelfürsten im ganzen Wald gehört werden, so dass er alle anderen Wölfe zur Ratsversammlung herbeirufen kann. In Folge dessen wurde das Observatorium als Hochthron bekannt und die Werwölfe begannen, es als ihren heiligsten Ort zu betrachten.

Kreaturen: Mathus Mordinacht, der Anführer der Silberfelle und Hauptanwerber um den Titel des Rudelfürsten, hält gegenwärtig den Hochthron mit seiner einzigen Verbündeten, Zybris Dorzhanev, der Anführerin der Gebrochenen, besetzt. Mathus lud sie und die anderen Rudelführer hierher unter dem Vorwand ein, gemeinsam eine Entscheidung darüber treffen zu wollen, wer die Stämme des Schauderholzes anführen soll. Zybris hat

als bisher einzige Anführerin die Einladung angenommen. Sie weiß nicht, dass Mathus Kvalka Sain ermordet hat. Sie ahnt auch nicht, dass für Mathus' eine Lösung darin besteht, sie auf dem Hochthron abzuschlachten, ihr Herz zu verspeisen und dann die Führung über ihren Stamm zu beanspruchen. Auf diese Weise hofft Mathus, seine Machtbasis über seinen eigenen Stamm hinaus ausweiten zu können, bis er mehr Stämme kontrolliert, als sich ihm entgegenstellen.

Zybris steht zu Beginn Mathus zur Seite. Doch sollten die SC ihr Beweise liefern, dass Mathus mit der Ermordung Kvalka Sains zu tun hatte (beispielsweise einen Beweis für seine Übereinkunft mit dem Wispernden Pfad darlegen), wendet Zybris sich gegen ihn und schließt sich den SC beim Angriff auf Mathus an.

MATHUS MORDRINACHT (MISCHGESTALT)

HG 8

EP 4.800

Menschlicher natürlicher Werwolf-Waldläufer 8 (PF MHB, S. 176) CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler)

INI +3 (im Wald +7); **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +12 (im Wald +16)

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 19

(+3 GE, +4 natürlich, +5 Rüstung)

TP 104 (8W10+56)

REF +10, **WIL** +6, **ZÄH** +12

SR 10/Silber

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Bastardschwert +1, +11/+6 (1W10+4/19-20), Dolch [Meisterarbeit] +10/+5 (1W4+1/19-20), Biss +7 (1W6+2 plus Zu-Fall-bringen und Fluch der Lykanthropie)

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +4, Elfen +2), Fluch der Lykanthropie

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 5; Konzentration +6)

2. – Ausdauer des Bären

1. – Lange Schritte, Magische Fänge

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn Mathus von den Wachen in Bereich **E7** alarmiert wird, wirkt er *Ausdauer des Bären*, *Lange Schritte* und *Magische Fänge* auf sich.

Im Kampf Mathus versucht jeden einzuschütern und zu entmutigen, der es wagt, zum Hochthron vorzudringen. Dann zieht er seine Waffen und greift jeden an, der tapfer genug ist, sich ihm entgegenzustellen. Sollte Zybris sich gegen ihn wenden, taucht er seine Klinge in *Silberglanz*. Ebenso wenig, wie er ihr Gnade erweisen würde, erwartet er selbst auch keine.

Moral Mathus muss den Hochthron um jeden Preis halten und kämpft daher bis zum Tod.

Grundwerte Ohne seine Zauber besitzt Mathus die folgenden Spielwerte TP 88 (8W10+40); ZÄH +10; **Bewegungsrate** 9 m; **Nahkampf** Bastardschwert +1, +11/+6 (1W10+4/19-20), Dolch [Meisterarbeit] +10/+5 (1W4+1/19-20), Biss +6 (1W6+1 plus Zu-Fall-bringen und Fluch der Lykanthropie); KO 17

SPIELWERTE

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

GAB +8; **KMB** +11; **KMV** 24

Die Kadaverkrone

Talente Abhärtung, Ausdauer, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Umgang mit exotischen Waffen (Bastardschwert), Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Waffenfokus (Bastardschwert)

Fertigkeiten Einschüchtern +11, Heimlichkeit +13 (im Wald +17), Klettern +13, Überlebenskunst +12 (im Wald +16), Wahrnehmung +12 (im Wald +16), Wissen (Geographie) +7 (im Wald +11), Wissen (Lokales) +4, Wissen (Natur) +7, Zauberkunde +7

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wald +4, Berge +2), Bund des Jägers (Gefährten), Gestaltwandel (Mensch, Mischgestalt und Wolf; Verwandlung), Lykanthropische Empathie (Wölfe und Schreckenswölfe), Schneller Verfolger, Spuren lesen +4, Tierempathie +8, Unterholz durchqueren

Kampfausrüstung Trank: Schwere Wunden heilen, Silberglanz (4);

Sonstige Ausrüstung Mithralkettenhemd +1, Bastardschwert +1, Dolch [Meisterarbeit], Resistenzumhang +1, 163 GM

ZYBRISA DORZHANEV (MISCHGESTALT)

HG 5

EP 1.600

Menschliche natürliche Werwolf-Druidin 5 (PF MHB, S. 176)

NB Mittelgroße Humanoide (Mensch, Gestaltwandlerin)

INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 19

(+2 GE, +6 natürlich, +3 Rüstung)

TP 51 (SW8+25)

REF +5, WIL +8, ZÄH +7; +4 gegen Feen- und Pflanzeneffekte

SR 10/Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Lockruf der Natur widerstehen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Schwarzholzknüppel +1, +7 (2W6+4), Biss +3 (1W6+2 plus Zu-Fall-bringen und Fluch der Lykanthropie)

Besondere Angriffe Fluch der Lykanthropie, Tiergestalt 1/Tag

Zauberartige Domänenfähigkeiten (ZS 5; Konzentration +9) 7/Tag – Sturm böe

Vorbereitete Druidenzauber (ZS 5; Konzentration +9)

3. – *Blitze herbeirufen^D* (SG 17), *Mächtige Magische Fänge, Vergiften* (SG 17)

2. – *Flammenkugel* (SG 16), *Metall erhitzen* (SG 16), *Nebelwolke^D, Windstoß* (SG 16)

1. – *Feenfeuer, Flamme erzeugen, Shillelagh, Verhüllender Nebel^D, Verstricken* (SG 15)

0. (beliebig oft) – *Aufblitzen* (SG 14), *Göttliche Führung, Magie entdecken, Stabilisieren*

D Domänenzauber; **Domäne** Wetter

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn Zybrisa von den Wachen in Bereich E7

alarmiert wurde, wirkt sie *Mächtige Magische Fänge* und *Shillelagh* auf sich und trinkt zudem ihren Trank: *Rinden Haut*

Im Kampf Zybrisa wirkt in der ersten Kampfrunde *Verstricken*

und benutzt anschließend ihre *Schriftrolle: Verbündeten der Natur herbeiaubern III*, wodurch sie 1W3 Wölfe herbeiaubert, welche die Gegner angreifen. Sie versucht, den Nahkampf zu meiden und setzt gegen verstrickte Gegner *Blitze herbeirufen* ein.

Moral Sollte Zybrisa unter 25 Trefferpunkte reduziert werden, setzt sie Tiergestalt ein, um sich in einen Adler zu verwandeln und fliegt davon.

Grundwerte Ohne ihre Zauber und ihren Trank besitzt

Zybrisa die folgenden Spielwerte RK 19 Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17; **Nahkampf** Schwarzholzknüppel [Meisterarbeit] +7 /1W6+3), Biss +2 (1W6+1 plus Zu-Fall-bringen und Fluch der Lykanthropie).

SPIELWERTE

ST 17, GE 15, KO 17, IN 12, WE 19, CH 8

GAB +3; KMB +6; KMV 18

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Heilkunde +12, Überlebenskunst +14, Wahrnehmung +12, Wissen (Geographie) +9, Wissen (Natur) +11, Zauberkunde +9

Sprachen Druidisch, Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Bund der Natur (Domäne des

Wetters), Gestaltwandel (Mensch, Mischgestalt und Wolf; Verwandlung), Lykanthropische Empathie (Wölfe und Schreckenswölfe), Naturgespür, Spurloser Schritt, Tierempathie +4, Unterholz durchqueren

Kampfausrüstung Trank: *Rinden Haut*, Trank: *Schwere Wunden heilen*, Trank: *Teilweise Genesung*, Schriftrolle: *Verbündeten der Natur herbeiaubern III*; **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung +1, Schwarzholzknüppel [Meisterarbeit], hölzernes Heiliges Symbol, Zauberkomponentenbeutel, 235 GM

Entwicklung: Sollten die SC Mathus besiegen und Zybrisa Dorzhanev noch am Leben sein, versucht sie sich an Friedensverhandlungen. Sie hat keinen Zwist mit den SC und würde es vorziehen, wenn diese ihren Angelegenheiten nachgingen und die Werwölfe in Ruhe ließen. Falls die SC sich bereit erklären zu gehen, kann sie sie über die gegenwärtige Lage unter den Werwölfen in Kenntnis setzen und erklärt ihnen, dass die Dämonenwölfe die Verfolgung des Wispernden Pfades aufgenommen haben. Sobald die SC fort sind, verschlingt sie Mathus' Herz und beansprucht den Titel der Rudelfürstin für sich selbst.

Wenn Mathus besiegt wird, zerfallen die Silberfelle in der unmittelbaren Umgebung in Chaos. Ohne Anführer richten sich ihre Kämpfe nach innen – einzelne Rudelmitglieder versuchen, das Machtvakuum zu füllen und sich selbst an die Spitze zu setzen. Sollten die SC auch Zybrisa töten, zerfallen auch die Dorzhanevs ins Chaos. Als Ergebnis ignorieren die Werwölfe die SC lange genug, so dass diese die Mondtreppe ohne weitere Kämpfe verlassen können. Sollte Zybrisa den SC entkommen oder sich vom verräterischen Mathus abwenden, gruppieren sie ihren Stamm anderswo neu und plant ihre nächsten Schachzüge.

Ungeachtet des tatsächlichen Ausgangs stellen die Silberfelle und Dorzhanevs nicht länger eine unmittelbare Bedrohung dar.

Falls die SC alle Werwölfe an der Mondtreppe besiegen, möchten sie, falls sie die Schriftrolle mit dem Ritual in Bereich E4 gefunden haben, eventuell die *Dämmermotte* aktivieren. Ein Wurf auf Wissen (Religion) gegen SG 18 genügt, um zu erkennen, dass, ehe die *Dämmermotte* aktiviert werden kann, der Tempel neu geweiht werden muss, indem man ihn einen Tag lang säubert und Ausbesserungsarbeiten vornimmt. Alternativ könnte auch ein Kleriker der Desna einfach *Ort weihen* vom Hochthron aus wirken. Sobald der Tempel neu geweiht wurde, wird die *Dämmermotte* wieder aktiv, wenn auch nur für eine Nacht. Während das Relikt aktiv ist, geht eine schwache Strahlung von den Menhiren auf der Turmspitze aus, die beinahe an eine lichtbrechende Nebelwolke erinnert.

ZERBROCHENER MOND

Die SC können die *Dämmermotte* innerhalb des Steinkreises blind aktivieren, sofern ihnen ein Wurf auf Magischen Gegenstand benutzen gegen SG 25 gelingt. Sollten sie über die Schriftrolle mit dem Ritual aus Bereich **E4** verfügen, erhalten sie einen Situationsbonus von +4 auf den Wurf. Ein Anhänger Desnas erhält einen weiteren Situationsbonus von +4 auf seinen Wurf, um das Ritual durchzuführen.

Bei Erfolg fallen die SC für 1 Stunde in eine sinneserweiternde Traumtrance. In diesem Zustand kommunizieren sie direkt mit Desna. Die Göttin dankt ihnen für die Wiederherstellung und Säuberung ihres Tempels und zeigt ihnen eine Vision der Zukunft. Die SC sehen sich selbst, wie sie einem Nekromanten in schwarzer Robe und knöcherner Brustplatte gegenübertreten, der vor einem zerfallenen Turm steht; sie sehen sich selbst im Kampf mit einem entsetzlichen, tentakelbewehrten Monster aus der Tiefe der See; sie sehen sich im Kampf mit einer wunderschönen, zauberkundigen Vampirin in einer unterirdischen Kammer; und schließlich sehen sie sich hoch auf einem hohen Turm über dunklen Gewitterwolken beim Kampf gegen einen verwesenden Leichnam, der vor arkaner Macht regelrecht glüht. Dies sind Visionen der Gegner, denen die SC im Laufe der Kampagne *Kadaverkrone* gegenübertreten werden: der Nekromant Auren Vruud in Feldgrau im weiteren Verlauf dieses Bandes, ein Dunkles Junges von Schub-Niggurath in Wächters Totewache, die Vampirhexe Aisa Dublesse in *Asche im Morgengrauen* und der verdammte Leichnam Adivion Adrissant in *Schatten des Galgenkopfes*. Solltest du diese Visionen ausdehnen wollen, um einen Ausblick auf die Ereignisse des *Kadaverkrone-Abenteuerpfades* zu gewähren, ziehe die späteren Bände hinsichtlich weiterer Einzelheiten hinzu.

Wenn die Vision endet, verleiht Desna den SC ihren Segen in Form eines permanenten Innewohnenden Bonus von +1 auf Weisheit oder Charisma (nach Wahl des jeweiligen Spielers). Die SC erwachen 1 Stunde später, wenn die strahlenden Steine wieder einen dumpfen Grauton annehmen und die Reste der Magie der *Dämmermotte* sich verteilen. Alle SC, die an der Trance teilgenommen haben, stellen fest, dass die Iris ihrer Augen eine blass-silberne Farbe angenommen hat als permanentes und sichtbares Zeichen ihrer Erfahrung.

hinterhalt außerhalb des tempels (hg 7)

Auch wenn die Silberfelle und die Gebrochenen keine Bedrohung mehr darstellen, kann dies nicht von den Urzeitlichen behauptet werden.

Kreaturen: Zwei weitere Vollsagwerwölfe, die vom Geheul ihrer Stammesgenossen angelockt wurden, als die SC sich erstmals der Mondtreppe näherten, lauern im Wald und beobachten voller Geduld den Angriff der SC auf den Tempel. Wenn die Werwölfe sehen, dass die SC die Treppe erklimmen, nähern sie sich dem Tempel und bereiten am Waldrand einen Hinterhalt vor. Sobald die SC in den Wald zurückkehren, greifen die Werwölfe an und kämpfen bis zum Tod.

VOLLENSAGPIRSCHER (MISCHGESTALT) (2)

HG5

EP je 1.600

TP je 73 (siehe Seite 22)



MATHUS MORDRINACHT

die PRINZENWÖLFE (hg 8)

Bald nachdem die SC die Mondtreppe verlassen haben, stoßen sie auf die abgeschlachteten und halbgefressenen Überreste von Duristans Jagdtrupp. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 18 oder Überlebenskunst gegen SG 13 findet man Kampfspuren, Blut und Dutzende monströser Wolfsspuren. Die SC können die furchtbar zugerichteten Leichen aller Mietlinge, aber nicht Duristan selbst finden (zu Duristans Schicksal siehe den Kasten auf Seite 35).

Kreaturen: Kurz nach dieser furchtbaren Entdeckung nähert sich den SC ein kleines Rudel der Prinzenwölfe unter Führung des Stammesführers Rhakis Szadro. Die Werwölfe haben menschliche Gestalt angenommen und treten als varisische Reisende auf, wobei sie sich bemühen absolut harmlos und nicht bedrohlich aufzutreten, da sie beobachtet haben, wie die SC mit den anderen Werwölfen verfahren sind. Die Prinzenwölfe sind zwar nicht völlig vertrauenswürdig, aber auch nicht böse. Bei den letzten Kämpfen mit den Urzeitlichen haben sie ziemliche Prügel bezogen und suchen keinen weiteren Streit, sie verteidigen sich aber, wenn es nötig ist.

Rhakis stellt sich und sein Rudel als die Prinzenwölfe vor. Sie seien nicht verantwortlich für den Tod der Leute, er wüsste aber, wer es getan hat. Er informiert die SC darüber, dass sein Stamm seit langer Zeit gegen den Wispernden Pfad kämpft und dass er den Kult verdächtigt, mit dem Mord an Kvalka Sain zu tun zu haben und in den wachsenden Konflikt zwischen den Werwölfen des Schauderholzes verwickelt zu sein. Er möchte mit den SC verhandeln und Informationen über den gemeinsamen Feind austauschen.

Sollten die SC Gesprächen zustimmen, fragt Rhakis sie, warum sie sich in den Krieg im Wald eingemischt haben und weshalb sie nach dem Wispernden Pfad suchen. Rhakis kann seinerseits die SC über die gegenwärtige Situation der Werwölfe informieren, sofern sie dieses Wissen noch nicht anderweitig erhalten haben, sowie über seinen Verdacht hinsichtlich der Beteiligung des Wispernden Pfades. Er teilt den SC mit, dass die Prinzenwölfe bisher versucht haben, sich aus den Streitigkeiten der anderen Werwölfe herauszuhalten, da sie mehr über die Pläne des Wispernden Pfades besorgt sind.

Die Prinzenwölfe können auf der ganzen Lichtung und an den Leichen der Mietlinge den Geruch der Jezeldaner wahrnehmen. Rhakis informiert die SC zudem darüber, dass diese Gruppe der Dämonenwölfe nach Osten gereist ist und die Vertreter des Wispernden Pfades verfolgt, um Sains Herz zu erlangen. Rhakis glaubt (zutreffend), dass ihr Ziel die Geisterstadt Feldgrau wäre und hat einige seiner Prinzenwölfe hinterhergeschickt, um zu vereiteln, dass die Jezeldaner das Herz der Rudelfürstin in ihre Klauen bekommen.

Da die SC und die Prinzenwölfe gegenwärtig ähnliche Ziele verfolgen, strebt Rhakis eine Übereinkunft oder einen Waffenstillstand mit ihnen an oder vielleicht sogar ein richtiges Bündnis. Neben der Niederlage des Wispernden Pfades wünscht sich Rhakis, dass die Dämonenwölfe Kvalka Sains Herz nicht in die Finger bekommen. Es mag zwar eine große Versuchung für ihn sein, die Dämonenwölfe und den Wispernden Pfad sich gegenseitig aufreihen zu lassen, jedoch überschattet die Gefahr, dass die Jezeldaner die Kontrolle über den Schauderholz erringen könnten, jeden möglichen Vorteil. Die Dämonenwölfe sind genau das, was ihr Name nahelegt – Werwölfe, die Dämonen verehren, und sollte ihr Anführer, Adimarus Ionacu, der neue Rudelfürst werden, wäre ihre Herrschaft voller Blut und Gewalt, denn die Werwölfe



ZYBRISA DORZHANE

ZERBROCHENER MOND

würden von ihm in einen endlosen Krieg gegen die unschuldigen Menschen von Lozeri geführt werden. Daher muss jemand zurückbleiben und das Töten beenden. Rhakis plant, Mathus' Herz zu essen (oder Zybrisas, falls sie mittlerweile den Titel beansprucht haben sollte) und sich selbst zum Rudelfürsten auszurufen. Sobald Kvalka Sains Herz nicht mehr zur Debatte steht, gäbe es keinen Grund mehr, um den Titel zu kämpfen und der Schauderholz könnte in seinen früheren, vergleichsweise friedlichen Zustand zurückkehren.

Rhakis kann den SC Erkennungszeichen geben, die sie als Verbündete der Prinzenwölfe ausweisen, so dass sie sicher mit den anderen Prinzenwölfen zusammenarbeiten können, die bereits nach Feldgrau aufgebrochen sind.

Sollte Rhakis spüren, dass ein Kampf bevorsteht, nutzt er seinen Bardenauftritt, um die SC zu faszinieren, da er immer noch hofft, Blutvergießen vermeiden und die SC zur Zusammenarbeit überreden zu können. Falls die SC angreifen, nehmen Rhakis und seine Prinzenwölfe ihre Mischgestalten an und stellen sich ihnen kämpfend entgegen.

RHAKIS SZADRO (MISCHGESTALT)

HG 6

EP 2.400

Menschlicher natürlicher Werwolf-Barde 2/Schurke 4
(PF MHB, S. 176)

CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler)

INI +7; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 18

(+1 Ausweichen, +3 GE, +4 natürlich, +4 Rüstung)

TP 48 (6W8+18)

REF +10, WIL +6, ZÄH +4

SR 10/Silber; Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier +1, +9 (1W6+4/18-20), Biss +2 (1W6+1 plus Zu-Fall-bringen und Fluch der Lykanthropie)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +8 (1W4+3/19-20)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 8 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Faszinieren, Lied des Mutes +1), Fluch der Lykanthropie, Hinterhältiger Angriff +2W6

Bekannte Bardenzauber (ZS 2; Konzentration +4)

1. (3/Tag) – Fürchterlicher Lachanfall (SG 13), Schmiere (SG 13), Selbstverkleidung

0. (beliebig oft) – Aufblitzen (SG 12), Instrument herbeizaubern, Magie entdecken, Magierhand, Schlaflied (SG 12)

TAKTIK

Im Kampf Sollte ein Kampf ausbrechen, nimmt Rhakis sofort seine Mischgestalt an und setzt Bardenauftritt für Lied des Mutes ein, um seine Prinzenwölfe zu ermutigen. Er zieht seine Klinge und versucht, Gegner in die Zange zu nehmen, um Hinterhältige Angriffe durchzuführen. Um Feinde zu behindern, zaubert er wenn nötig.

Moral Sollte Rhakis auf 15 oder weniger Trefferpunkte reduziert werden, nimmt er seine Wolfsgestalt an und flieht in den Wald.

SPIELWERTE

ST 16, GE 16, KO 17, IN 12, WE 14, CH 15

GAB +4; KMB +7; KMV 21

Talente Ausweichen, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier)

DIE TURMKARTEN

Sollten die SC die Mondtreppe Desna neu weihen, belohne jeden Spieler damit, dass er eine Karte aus dem Turmkartendeck ziehen kann wie im Kadaverkrone Spielerleitfaden beschrieben. Solltest du das dort aufgeführte optionale System nutzen, gib der ganzen Gruppe die Karte Die Sonnenfinsternis.

Die Karte kann genutzt werden, um der ganzen Gruppe für eine Begegnung Zauberresistenz 20 zu verleihen, indem Desnas Macht die der Feinde der SC überschattet. Sollte die Karte in der Nacht im Licht des Mondes ausgespielt werden, steigt die Zauberresistenz sogar auf 25. Alternativ kann die Karte ausgespielt werden, um jemanden, der mit Lykanthropie infiziert wurde, von der Krankheit zu heilen. Die Sonnenfinsternis kann nur einmal genutzt werden und die ganze Gruppe muss ihrem Einsatz zustimmen.



Fertigkeiten Akrobatik +12, Aufreten (Komödie) +11, Aufreten (Saiteninstrumente) +9, Diplomatie +11, Entfesselungskunst +10, Heimlichkeit +12, Klettern +10, Magischen Gegenstand benutzen +7, Mechanismus ausschalten +10, Schätzen +6, Verkleiden +7 (mit Selbstverkleidung +17), Wahrnehmung +11, Wissen (Lokales) +11, Zauberkunde +6

Sprachen Gemeinsprache, Varischisch

Besondere Eigenschaften Bardenwissen +1, Fallen finden +2, Gestaltwandel (Mensch, Mischgestalt und Wolf; Verwandlung), Lykanthropische Empathie (Wölfe und Schreckenswölfe), Schurkentricks (Schurkenfinesse, Überraschungsangriff), Vielseitiger Auftritt (Komödie)

Kampfausrüstung Trank: Mittlere Wunden heilen, Trank: Unsichtbarkeit; Sonstige Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung +1, Rapier +1, Dolch [Meisterarbeit], Diebeswerkzeug, 253 GM

PRINZENWÖLFE (MENSCHLICHE GESTALT) (4) HG 2

EP je 600

Menschliche natürliche Werwolf-Kämpfer 2 (PF MHB, S. 176)

CN Mittelgroße Humanoide (Mensch, Gestaltwandler)

TP je 19

TAKTIK

Im Kampf Die Prinzenwölfe nehmen Mischgestalt an und arbeiten zusammen, um Gegner in die Zange zu nehmen und Rhakis Gelegenheit für Hinterhältige Angriffe zu verschaffen.

Moral Solange Rhakis lebt und kämpft, kämpfen auch seine Prinzenwölfe. Sollte er getötet werden oder fliehen, fliehen sie ebenfalls.

Entwicklung: Die Prinzenwölfe sind zwar nicht böse, aber immer noch Werwölfe. Manche SC könnten nicht bereit sein, sich mit Monstern zu verbünden. In diesem Fall behandle sie nicht anders als die anderen Stämme des Schauderholzes. Sollten die SC die Werwölfe angreifen und töten, versuche dennoch, ihnen den Weg nach Feldgrau zu weisen. Sollten sie die Karte der Kultanhängerin in Bereich E2 gefunden haben, kennen sie wahrscheinlich schon das nächste Ziel. Ansonsten können sie einen der sterbenden Werwölfe befragen, um diese Information zu erhalten – oder vielleicht ist einer von Duristans Mietlingen noch am Leben und hat gehört, dass die Dämonenwölfe über Feldgrau sprachen. Die SC könnten auch die Spuren der Werwölfe finden und ihnen nach Feldgrau folgen. Solange die SC wissen, wohin sich der Wispernde Pfad gewandt hat, ist es egal, wie sie sich den Werwölfen gegenüber verhalten.

Belohnung: Sollten die SC mit Rhakis zu einer Übereinkunft oder gar einem Bündnis gelangen, dann belohne sie mit 2.400 EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

teil vier: wettkauf nach feldgrau

Die Entfernung zwischen der Ascanorhütte und Feldgrau beträgt etwa 200 Kilometer – gut 4 Tagesreisen zu Pferd oder 6 zu Fuß. In Wolfsgestalt bewegen sich die Dämonenwölfe fast so schnell wie Pferde, sieht man von Zaubern wie *Geisterross* ab, stellen daher Reittiere die beste Option für die SC dar, um rasch nach Feldgrau zu kommen. Falls die SC keine eigenen Reittiere besitzen, können sie auf der Ascanorhütte von Stallmeisterin Kijen Steymor zum normalen Preis leichte Reitpferde erwerben. Dies sind Tiere, die zur Jagd genutzt werden und deshalb nicht für den Kampf ausgebildet wurden, allerdings bringen sie die SC schneller nach Feldgrau, als wenn diese laufen würden.

verlassener bauernhof (hg 7)

In den Ebenen von Ardeal, unmittelbar ehe sie das vernarbte, vom Krieg gezeichnete Öland der Furchen betreten, stoßen die SC auf ein einsames Gehöft. Lies den folgenden Abschnitt vor oder umschreibe diesen mit deinen eigenen Worten:

Ihr seht den Umriss eines einsamen Bauernhauses vor dem tiefgrauen Himmel. Das Gebäude neigt sich leicht und die wetterzerfurchten Holzbretter bemühen sich, die zerbrechliche Hülle aus abblätternder Farbe und rissigen Dachziegeln aufrecht zu halten. Die Leichen von vier wolfsartigen Humanoiden hängen an einem großen Baum im Hof des Gehöfts.

Die Dämonenwölfe haben an diesem einsamen Bauernhof auf ihrem Weg nach Feldgrau eine Rast eingelegt, sind aber nicht lange geblieben, nachdem vier von ihnen dem gegenwärtigen Bewohner zum Opfer gefallen sind.

Kreaturen: Ein fleischfressender Galgenbaum hat sich hier niedergelassen. Aufgrund der Menge an Werwölfen, die in den letzten Tagen vorbeigekommen sind, nutzt der Baum seine halluzinogenen Sporen, um den Eindruck zu erwecken, dass mehrere Werwölfe in seinen Ranken festsitzen würden.

So will er weitere Werwölfe anlocken, um sich an ihnen zu nähren. Dem Baum ist nicht klar, dass sich Werwölfe im Tod in ihre menschliche Gestalt zurückverwandeln, wodurch seine Täuschung für Leute mit Wissen über Lykanthropen unrealistisch wird.

Wenn die SC sich dem Baum nähern, lass sie Willenswürfe gegen SG 20 gegen die halluzinogenen Sporen machen. Wer scheitert, sieht vier Werwölfe in Mischgestalt an den Baumranken hängen, wer Erfolg hat, sieht stattdessen vier menschliche Skelette – die Überreste der vier Dämonenwölfe, die der Baum getötet hat. Dieser greift jeden an, der sich der Vordertür des Bauernhauses nähert und sich somit gerade so in Reichweite seiner Würgeranken befindet.

GALGENBAUM

EP 3.200

TP 84 (PF MHB II)

HG 7

RHAKIS SZADRO

feldgrau

Gegen Ende der Besatzung Ardeals durch Barstoi vor fast zwei Jahrzehnten verbrachten die Truppen des Grafen Aerincnein Neska eine Nacht in dem kleinen Ort Feldgrau. Als sie am nächsten Morgen aufbrachen, bedankten sie sich bei dem Dorf für seine Gastfreundschaft, indem sie die Einwohner niedermetzten und Feldgrau in Brand setzten. Die Soldaten entledigten sich der Leichen in einem großen Massengrab im Zentrum des Dorfplatzes. Feldgrau wurde wortwörtlich über Nacht zu einer Geisterstadt und die Seelen der ermordeten Bürger spuken nun in den Straßen und Ruinen.

Der Wispernde Pfad hat bereits unter dem Kommando des Nekromanten Auren Vruud in Feldgrau Fuß gefasst. Er hat seine Leute angewiesen, die ruhelosen Geister des Ortes zu jagen und zu zerstören und dann ihre Leichen wiederzubeleben, damit sie den Kern einer wachsenden Armee geistloser wandernder Toter bilden. Diese Armee soll für den Wispernden Tyrannen bereitstehen, wenn dieser wiedergeboren wird.

Die Dinge werden zusätzlich durch die Ankunft der Dämonenwölfe in Feldgrau erschwert. Diese wollen Kvalka Sains Herz an sich bringen und damit die Herrschaft über den Schauderholz an sich reißen. Sie werden von den von Rhakis Szadro ausgesandten Prinzenwölfen verfolgt, die sie aufhalten sollen.

Die Dämonenwölfe haben die verlassene Dorfmühle besetzt und setzen Guerillataktiken gegen die Kultanhänger und ihre untoten Verbündeten ein, während sie auf den rechten Zeitpunkt warten, um Auren Vruud anzugreifen und das geraubte Herz der Rudelfürstin zu beanspruchen. Die Prinzenwölfe haben in der Färberei Quartier bezogen und gehen Kämpfen aus dem Weg – sie warten darauf, dass die Dämonenwölfe und die Kultanhänger sich gegenseitig schwächen. Die SC bekommen es in den Ruinen Feldgraus mit den Dämonenwölfen und dem Wispernden Pfad zu tun, ehe sie schließlich Auren Vruud am bröckligen Turm des Ortes stellen können.

Wenn die SC der Spur der Dämonenwölfe folgen, nähern sie sich dem Ort aus Nordwesten. Das erste Gebäude, zu dem sie gelangen, ist das Alte Gehöft (Bereich F1); es steht ihnen aber auch frei, den Ort aus jeder Richtung zu betreten und die Gebäude in beliebiger Reihenfolge zu erforschen.

Jedes Mal, wenn die SC ein neues Gebäude betreten, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass sie einem Dämonenwolf oder einer Patrouille des Wispernden Pfades begegnen. Sollte eine Patrouille zugegen sein, würfe auf der Tabelle Patrouillen in Feldgrau auf dieser Seite, um ihre Zusammensetzung zu bestimmen. Platziere die Patrouille im nächsten unbesetzten Gebäude, das neben dem der SC liegt. Sollten mehrere Gebäude in Frage kommen, platziere die Patrouille in dem Gebäude, welches dem Turm von Feldgrau (Bereich G) am nächsten ist. Sollten die SC sich bemühen sich zu verstecken und leise zu sein, mach für die Patrouille Fertigkeitswürfe auf Wahrnehmung, um zu sehen, ob ihre Angehörigen die SC hören oder entdecken, wenn diese sich durch die Ruinen bewegen. Sollte eine Patrouille die SC bemerken, greifen ihre Mitglieder die SC an, verfolgen sie durch das zerstörte Dorf und kämpfen bis zum Tod, bzw. deren Vernichtung.

Die Patrouillen des Wispernden Pfades bestehen aus Skeletten, Skelettstreitern und Menadorischen Festrogs und werden von menschlichen Kultanhängern und Vikaren des Wispernden Pfades angeführt. Die Skelette sind die Überreste der ermordeten Dorfbewohner. Die Skelettstreiter, ehemals Angehörige der Dorfmiliz, die von Neskas Truppen ermordet wurden, erhoben sich von selbst, als der Wispernde Pfad seine nekromantischen Energien nach

Patrouillen in feldgrau

W% Begegnung	Ø HG	Quelle
01-20 12 Feuerskelette	6	PF MHB, S.240
21-25 1W4 Menadorische Festrogs	6	s. S. 52
26-30 8 Feuerskelette + Kultanhänger des Wispernden Pfades	7	PF MHB, S.240 und S.45
31-35 4 Skelettstreiter + Kultanhänger des Wispernden Pfades	7	PF MHB, S.240 und S. 45
36-45 2W4 Menadorische Festrogs	8	s. S. 52
46-55 8 Skelettstreiter	8	PF MHB, S.240
56-65 12 Feuerskelette + Vikarin des Wispernden Pfades	8	PF MHB, S.240 und S. 46
66-75 3 Menadorische Festrogs + Kultanhänger des Wispernden Pfades	8	s. S. 52 und 45
76-85 2 Menadorische Festrogs + Vikarin des Wispernden Pfades	8	s. S. 52 und 46
86-95 4 Skelettstreiter + Vikarin des Wispernden Pfades	8	PF MHB, S.240 und S. 46
96-100 2 Dämonenwolfmarodeure*	8	s. S. 54

* Es gibt nur zwei solche Patrouillen. Sollten die SC beiden begegnet sein, behandle dieses Ergebnis künftig als „Keine Begegnung“.

Feldgrau brachte. Die Menadorischen Festrogs sind missgestaltete und deformierte ghulartige Kreaturen, die aus den Körpern von Ogern und Hügelriesen erschaffen wurden.

Zwei Paare von Dämonenwölfen streifen ebenfalls durch den Ort, gehen dem Wispernden Pfad aber augenblicklich noch aus dem Weg.

KULTANHÄNGER DES WISPERNDEN PFADES HG 5

EP je 1.600

Menschlicher Schurke (Spion) 3/Nekromant 3 (PF EXP, S. 141)

CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +3; Sinne Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

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

TP je 38 (6TW; 3W8+3W6+11)

REF +8, WIL +6, ZÄH +4

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzschwert [Meisterarbeit] +7 (1W6/19-20 plus Gift)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +7 (1W8/19-20 plus Gift)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, Negative Energie fokussieren (SG 12, 6/Tag)

Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule

(ZS 3; Konzentration +6)

6/Tag – Stärken* (1 Runde)

Die Kadaverkrone

Vorbereitete Nekromantenzauber (ZS 3; Konzentration +6)
 2. – Falsches Leben, Säurepfeil, Sengender Strahl
 1. – Kalte Hand (SG 14), Magierrüstung, Schwächestrahl (SG 14), Verschwinden*
 0. (beliebig oft) – Ausbluten (SG 13), Erschöpfende Berührung (SG 13), Kältestrahl, Magie entdecken, Magie lesen

Verbotene Schulen Bannzauberei, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Ehe ein Kultanhänger auf Patrouille geht, wirkt er *Falsches Leben* und *Magierrüstung* auf sich.
Im Kampf Ein Kultanhänger nutzt seine Fähigkeit Stärken auf seine untoten Verbündeten, während er Gegner mit seinen Zaubern aus der Entfernung angreift.
Moral Ein Kultanhänger des Wispernden Pfades kämpft bis zum Tod.
Grundwerte Ohne seine Zauber besitzt ein Kultanhänger des Wispernden Pfades die folgenden Spielwerte: **RK** 14, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 11; **TP** 30.

SPIELWERTE

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

GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 17

Talente Abhärtung, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Schriftrolle schreiben, Untote befehligen, Waffenfinesse

Fertigkeiten Bluffen +9, Diplomatie +8, Einschüchtern +7, Handwerk (Alchemie) +11, Heimlichkeit +10, Magischen Gegenstand benutzen +4, Mechanismus ausschalten +7, Motiv erkennen +8, Verkleiden +8, Wahrnehmung +8, Wissen (Arkanes) +12, Wissen (Religion) +12, Zauberkunde +10

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Nekril, Varisisch

Besondere Eigenschaften Arkaner Bund (Amulett), Geübter Lügner, Gift einsetzen, Schurkentricks (Schnelles Vergiften*), Unterschule (Untod)*

Kampfausrüstung Stab: *Untote befehligen* (6 Ladungen), Blutwurzgift (4 Anwendungen); **Sonstige Ausrüstung** Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, Kurzschwert [Meisterarbeit], Resistenzumhang +1, Schuttring +1, Zauberbuch (enthält alle vorbereiteten Zauber sowie alle Zaubertricks, *Untote befehligen* und 1W3 zufällig ausgewählte Zauber des 1. und 2. Grades), Zauberkomponentenbeutel, Diebeswerkzeug, Amulett des Wispernden Pfades, 65 GM

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

VIKARIN DES WISPERNDEN PFADES

HG 6

EP je 2.400

Menschliche Klerikerin der Urgathoa 7

NB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI –1; **Sinne** Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 19

(+3 Ablenkung, –1 GE, +7 Rüstung)

TP je 56 (7W8+21)

REF +1, **WIL** +8, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Sense +1, +9 (2W4+4/x4)

Fernkampf Hand des Akolythen Sense +1, +10 (2W4+4/x4)

Besondere Angriffe Hand des Akolythen (6/Tag), Negative Energie fokussieren 5/Tag

Zauberartige

Domänenfähigkeiten (ZS 7; Konzentration +10)
 6/Tag – Blutige Hand (3 Runden)

Vorbereitete Klerikerzauber

(ZS 7; Konzentration +10)
 4. – *Todesschutz*^D, *Unheilige Plage* (SG 17)

3. – *Blindheit/Taubheit* (SG 16), *Magie bannen*, *Tote beleben*^D, *Verfluchen* (SG 16)

2. – *Ort entweihen*, *Person festhalten* (SG 15), *Stille* (SG 15), *Totenglocke*^D, *Waffe des Glaubens*

1. – *Befehl* (SG 14), *Furcht hervorrufen*^D (SG 14), *Göttliche Gunst*, *Schild des Glaubens*, *Schutz vor Gutem*, *Untote entdecken*
 0. (beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 13), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Resistenz*

D Domänenzauber; **Domänen** Magie, Tod

GALGENBAUM



TAKTIK

Vor dem Kampf Eine Vikarin wirkt vor einem Kampf *Schild des Glaubens* auf sich.

Im Kampf Eine Vikarin stärkt in der ersten Kampfrunde ihre untoten Verbündeten mit *Ort entweihen*. Danach greift sie aus der Ferne mit ihrer Fähigkeit *Hand des Akolythen* oder ihren Zaubern an und nutzt ihre untoten Verbündeten als Deckung. Sollte sie in den Nahkampf gezwungen werden, wirkt sie *Göttliche Gunst* und greift mit ihrer Sense an.

Moral Eine Vikarin des Wispernden Pfades kämpft bis zum Tod.

Grundwerte Ohne *Schild des Glaubens* besitzt die Vikarin des Wispernden Pfades die folgenden Spielwerte:

RK 16, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 16.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 8, **KO** 13, **IN** 10,

WE 16, **CH** 14

GAB +5; **KMB** +7; **KMV** 19

Talente Abhärtung, Im Kampf zaubern, Untote befehligen, Verbessertes Energie fokussieren, Waffenfokus (Sense)

Fertigkeiten Heilkunde +7, Motiv erkennen +10, Wissen (Arkanes) +5, Wissen (Religion), Zauberkunde +10

Sprachen Gemeinsprache

Kampfausrüstung Trank: Schwere Wunden heilen, Unheiliges Wasser (4 Flaschen); **Sonstige Ausrüstung** Brustplatte +1, Sense +1, Perle der Macht (1. Grad), Onyx im Wert von 450 GM, Silberstaub im Wert von 25 GM, Zauberkomponentenbeutel, silbernes Unheiliges Symbol der Urgathoa

UNBEWOHNTES GEBÄUDE

Die meisten Gebäude in Feldgrau sind unbewohnt und viele nur noch Ruinen. Alle haben unterschiedliche Grundrisse und Größen und wurden schon vor langer Zeit von Plünderern und anderen Reisenden ausgeräumt, so dass kaum noch Wertvolles vorhanden ist. Sollten die SC eines der nicht markierten Gebäude auf der Karte erforschen, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 15%, dass sich in einem Gebäude 1W3 menschliche Leiche befinden – entweder die Überreste von Kultanhängern des Wispernden Pfades oder von Dämonenwölfen, die sich im Tod in ihre menschliche Gestalt zurückverwandelt haben. Den Leichen wurden alle Wertsachen abgenommen. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 kann man zudem seltsame, verworrene Runen entdecken, die in die Grundmauern verschiedener Gebäude geritzt sind und mit geronnenem Blut untermalt wurden. Ein Wurf auf Wissen (Arkanes) gegen SG 15 genügt, um die Ähnlichkeiten zwischen diesen Runen und denen zu bemerken, die die SC im Schreckenfelsgefängnis bei Ravengro gefunden haben (siehe Band 1 dieses Abenteuerpfades). Der Wispernde Pfad hat diese Runen in Feldgrau genutzt, um die ruhelosen Geister ruhigzustellen und zu bannen.

f1. alter Bauernhof

Am Ortsrand stehen die Ruinen eines kleinen Bauernhauses und zweier Stallgebäude, deren Dächer vor längerer Zeit eingebrochen sind, so dass gesplittete graue Holzbalken in den Himmel ragen. Dahinter reicht ein unbestelltes, überflutetes Feld bis zum Dorfrand von Feldgrau. Die kahle Erde ist von schlammigen Gräben wie von Narben durchzogen und von

wirbelndem Bodennebel bedeckt. Tote Bäume, die an bleiche, dürre Skelette erinnern, reichen in den grauen Himmel und werfen lange, unheimliche Schatten auf die bröcklichen Ruinen.

Obwohl der Bauernhof unbewohnt ist, enthält das Bauernhaus einen provisorischen Schrein Jezeldas, der Dämonenherrscherin der Werwölfe, den man mit einem Wurf auf Wissen (Religion) gegen SG 20 identifizieren kann. Auf dem primitiven Altar liegen die äußerst blutigen Überreste eines Kultanhängers des Wispernden Pfades, der vor kurzem der Dämonin geopfert wurde.

Draußen kann man mit einem Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 15 mehrere Fußspuren von Menschen und Wölfen entdecken, die nach Feldgrau führen. Die Spuren führen zum selben Gebäude (Bereich F2). Die Wolfsspuren gehören zu den Dämonenwölfen, während die menschlichen Abdrücke ihren Verfolgern von den Prinzenwölfen gehören.

f2. WERKSTATT DES GROBSCHMIEDS (hG 8)

In der gegenüberliegenden Ecke dieses Gebäudes steht eine große, offene Esse, die von tiefen Steinbecken umgeben ist, neben einem gewaltigen schwarzen Amboss auf einer Bank. Eine weitere Arbeitsbank, auf der Werkzeuge zur Metallbearbeitung und dem Polieren von Stein sowie getrocknete Öltücher liegen, trennt den Bereich der Schmiede vom Rest des Raumes ab. In der Wand gegenüber der Esse führen zwei Türöffnungen aus dem Raum.

Dies war die Schmiede von Feldgraus Grobschmied. Die eine Tür führt in ein kleines Büro, während die Zweite in einen Korridor abgeht, in dem eine Treppe in den Keller und eine Hintertür auf die Gasse hinter dem Haus führt (siehe die Karte auf Seite 50). Die Leichen zweier Kultanhänger des Wispernden Pfades, die von Duristan und seinen Verbündeten getötet wurden, liegen am Fuße der Treppe.

Kreaturen: Duristan Ariesir, jetzt ein infizierter Werwolf, haust in diesem Gebäude. Obwohl er von den Dämonenwölfen gebissen wurde, wurde er noch nicht offiziell ins Rudel eingeführt und hat auch noch nicht Jezeldas Segen erhalten, so dass er nicht die Schablone für Infernale Kreaturen besitzt. Er hat jedoch seinen tierischen Zustand vollends willkommen geheißen und ist nun chaotisch böse.

In seiner Menschengestalt begrüßt Duristan die SC fröhlich als alte Freunde. Wenn er nach seinem Verschwinden an der Mondtreppe gefragt wird, lügt er über das tatsächliche Geschehen und bedient sich der Fertigkeit Bluffen. Er behauptet, dass seine Gruppe im Wald angegriffen worden sei und er schwere Verletzungen davongetragen hätte. Er sei in den Wald geflohen, um sich zu verstecken (wahr), wäre aber von seiner Schutznarbe vor dem furchtbaren Fluch der Lykanthropie beschützt worden (falsch). Nachdem er sich erholt hatte, hätte er die Dämonenwölfe bis nach Feldgrau verfolgt (größtenteils wahr). Duristan behauptet, er hätte eine kleine Gruppe Söldner angeworben, die in einem anderen Gebäude in der Mitte des Ortes auf ihn warten (falsch, bei den „Söldnern“ handelt es sich in Wahrheit um die Dämonenwölfe). Er bittet die SC, ihn zu begleiten, wobei es seine Absicht ist, sie zu seinen Werwolfverbündeten in der Mühle zu führen (Bereich F9).

Falls die SC Duristans Lügen durchschauen, können sie ihn entweder angreifen oder selbst versuchen zu bluffen, um ihn davon zu überzeugen, dass sie ihm Glauben schenken, und ihm dann vielleicht zu seinem Hinterhalt folgen und die Dämonenwölfe überraschen.

Sollte Duristan bemerken, dass die SC ihm misstrauen, versucht er, seine Mischgestalt anzunehmen und hält für

VIKARIN DES WISPERNDEN PFADES

ZERBROCHENER MOND

den Notfall sein Schwert bereit. Ehe er sich verwandelt, zeigt er den SC seine Schutznarbe und sagt: „Erinnert ihr euch, dass ich euch gesagt habe, dies würde mir gegen Lykanthropie Immunität verleihen? Nun, ich habe mich geirrt!“

Er greift die SC an, sobald er sich verwandeln kann. Sollten die SC Duristan angreifen, solange er noch menschliche Gestalt hat, nutze die Spielwerte auf Seite 13 mit einem Rettungswurfbonus auf Willen von +5 aufgrund seiner erhöhten Weisheit als Werwolf. Sobald er Mischgestalt angenommen hat, benutze die folgenden Spielwerte.

DURISTAN SILVIO ARIESIR (MISCHGESTALT) HG 8

EP 4.800

Menschlicher infizierter Werwolf-Adeliger 4/Kämpfer 3/
Waldläufer 1 (PF MHB, S. 176)

CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler)
INI +7; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +11
VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 21
(+1 Ausweichen, +3 GE, +4 natürlich, +4 Rüstung, +3 Schild)

TP 74 (8 TW; 4W10+4W8+32)

REF +9, WIL +7, ZÄH +9; +1 gegen Furcht

SR 5/Silber; Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Silbernes Langschwert +1, +12/+7 (1W8+4/19-20),
Biss +5 (1W6+1 plus Zu-Fall-bringen)

Fernkampf Kompositbogen (-lang) +1, +11/+6 (1W8+3/x3)

Besondere Angriffe Erzfeind (Humanoide [Gestaltwandler] +2)

TAKTIK

Im Kampf Duristan konzentriert sich zuerst auf die schwächsten Gegner.

Moral Wenn er unter 30 TP reduziert wird, versucht Duristan, Wolfsgestalt anzunehmen, um sich in einen schwarzen Wolf zu verwandeln und durch die Hintertür zu fliehen. Er passiert Bereich F4, überquert die Straße nach Bereich F8 und informiert dann in Bereich F9 Adimarus von der Ankunft der SC. Sollte er in die Enge getrieben werden, kämpft er, bis er getötet oder überwältigt wird.

SPIELWERTE

ST 17, GE 16, KO 17, IN 13, WE 14, CH 10

GAB +7; KMB +10; KMV 24

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe,
Kampfreflexe, Schildfokus, Verbesserte Initiative,
Waffenfokus (Langschwert)

Fertigkeiten Bluffen +11, Diplomatie +7, Einschüchtern +7,
Heimlichkeit +10, Reiten +10, Überlebenskunst +11,
Wahrnehmung +11, Wissen (Adel) +8, Wissen (Lokales) +8,
Wissen (Natur) +8

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Gestaltwandel (Mensch,
Mischgestalt und Wolf; Verwandlung), Lykanthropische
Empathie (Wolf und Schreckenswolf), Rüstungstraining 1,
Spuren lesen +1, Tierempathie +1

Kampfausrüstung Trank: Mittelschwere Wunden heilen, 20
Silberpfeile; Sonstige Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung
+1, Leichter Stahlschild +1, Kompositbogen [-lang] (+2 ST) +1
mit 20 Pfeilen, Silbernes Langschwert +1, 158 GM

Entwicklung: Falls die SC Duristan überwältigen und von der Lykanthropie heilen können, behält er dennoch seine chaotisch böse Gesinnung. Statt ihnen zu danken, verflucht er die SC, ihm die

mächtige Bestie in seinem Inneren geraubt zu haben, und behindert sie, wann immer es ihm möglich ist. Um ihn zu seiner früheren Gesinnung zurückzuführen, muss Buße auf ihn gewirkt werden.

Belohnung: Sollten die SC Duristan von seinem Leiden heilen und sollte er Buße für seine bösen Taten tun, belohne sie mit 4.800 EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

f3. kerzenzieherei (hg 8)

Hunderte von Kerzen füllen die Regele dieses Ladens als bleiche Klumpen aus Talg und Wachs unter dem Staub der Jahre. Mehrere kleine Kupferkessel hängen von einem eisernen Regal über einem gemauerten Herd. Über den Kesseln hängen von Eisenstangen herab Dutzende halb fertiger Kerzen. Auf einem nahen Tisch liegen eine Spule mit gewundenem Baumwollfaden, welche darauf wartet, abgemessen und zu Dachte geschnitten zu werden, und eine Vielzahl hölzerner Gussformen.

Eine Karte dieses Gebäudes befindet sich auf Seite 50.

Spukerscheinung: Im Kerzenladen spukt die frühere Besitzerin. Diese hatte sich lautstark gegen die Besatzung durch Graf Neska ausgesprochen und gehörte daraufhin samt ihrer Familie zu den ersten Dorfbewohnern, die hingerichtet wurden. Aus Zorn über diese Ungerechtigkeit weigert sich ihr Geist, den Laden zu verlassen.

DIE VERBRANNTEN KERZENZIEHERIN HG 8

EP 4.800

CB Spukerscheinung (9 m x 6 m Kerzenladen)

Zauberstufe 8

Bemerken Wahrnehmung SG 26 (um die Annäherung
marschierender Schritte zu hören)

TP 16; Auslöser Nähe; Rücksetzer 1 Minute

Effekt Wenn diese Spukerscheinung ausgelöst wird, sieht jeder SC sich selbst als Kerzenzieher bei der Arbeit, der plötzlich von in den Laden eindringenden Soldaten angegriffen wird. Die Soldaten packen ihn an der Kehle und zerren ihn aus seinem Versteck unter dem Tresen, anschließend durch den Raum und drücken seinen Kopf in einen Kessel mit kochendem Talg. Jeder im Bereich der Spukerscheinung muss einen Willenswurf gegen SG 14 bestehen oder glaubt, er werde gewürgt. Jedes betroffene Opfer packt sich selbst an die Kehle, schleift sich durch den Raum und drückt sein Gesicht in einen der Kupferkessel; dann erleidet es 8W6 Punkte Feuerschaden, während sich auf seinem Gesicht schwerste Verbrennungen bilden.

Zerstörung: Die Überreste der Kerzenzieherin und ihrer Familie, die nun in dem Massengrab unter dem Dorfplatz liegen, müssen ein richtiges Begräbnis erhalten.

f4. wohnhaus

Wie viele andere Gebäude im Ort diente auch dieses früher als bescheidenes Wohnhaus. Im Laufe der Jahre hat es unter Plünderungen gelitten. Die Leiche eines Kultanhängers des Wispernden Pfades liegt ausgestreckt auf dem Boden mit einer entsetzlichen großen Bisswunde im Unterleib. Die zersplitteten Überreste dreier Skelette liegen um die Leiche verteilt. Der Kultanhänger wie auch die Skelette wurden von den Dämonenwölfen getötet.

Die Kadaverkrone

Orte in Feldgrau

1 Feld = 1,50m



F2. GROBSCHMIEDE



F3. KERZENZIEHER



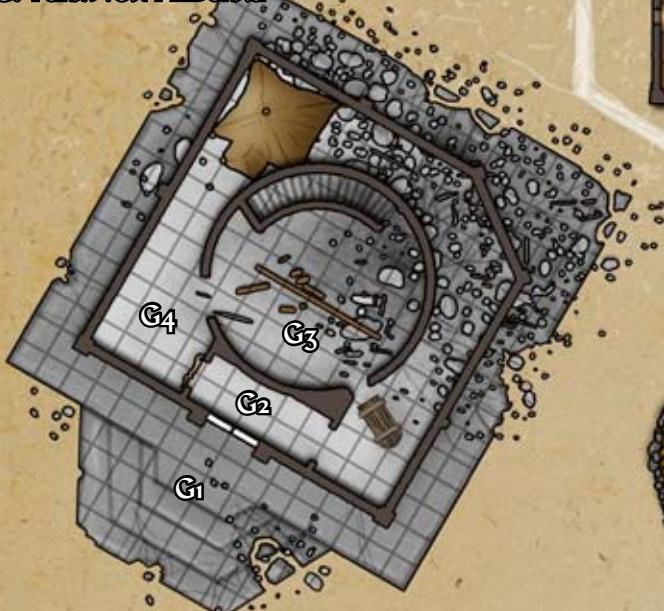
F5. FÄRBEREI



F8. HEMGESUCHTES GASTHAUS



G. TURM VON FELDGRAU



ZWEITE ETAGE



F9. MÜHLE
ERDGESCHOSS



F9. MÜHLE
OBERGESCHOSS

f5. FÄRBEREI (HG 7)

Verglichen mit den umliegenden Gebäuden ist dieses große, aus Holz errichtete Geschäft in gutem Zustand (siehe die Karte auf Seite 50). Die Doppeltür des Geschäfts ist verbarrikadiert (Härte 5, 20 TP, SG zum Zerbrechen 30). Wenn die SC das Gebäude betreten, lies das Folgende vor oder gib es mit deinen eigenen Worten wieder:

Große, rußgeschwärzte Kupferwannen sind an der Rückwand dieses breiten, offenen Raumes aufgereiht. In einem käfigartigen Regal, das in die Seitenwand gebaut wurde, liegen zahlreiche verblasste Stoffballen, die übersät mit Schimmelflecken sind. Ein breiter, offener Herd beansprucht den überwiegenden Teil der anderen Seite des Raumes, daneben steht eine lange Bank, die von gehärteten Platten verschiedenfarbiger Färbemittel, Pulver und Salze bedeckt ist.

Die Färbemittel in den Wannen sind schon lange eingetrocknet und haben nur bunte, kalkartige Rückstände hinterlassen. Die Stoffe und Werkzeuge sind alle in schlechtem Zustand und somit im Grunde wertlos.

Kreaturen: Die sechs zur Verfolgung der Dämonenwölfe ausgesandten Prinzenwölfe haben sich in diesem Geschäft verschanzt. Gegenwärtig haben sie ihre Mischgestalt angenommen. Sie wissen, dass sie zahlenmäßig unterlegen und ganz offensichtlich chancenlos sind, daher warten sie und beobachten, wie der Kampf zwischen den Jezeldanern und dem Wispernden Pfad ausgeht. Sie hoffen, in letzter Minute hineilen und das Herz der Rudelfürstin ergreifen zu können, während alle anderen noch von den Kämpfen geschwächt sind.

Sobald die Prinzenwölfe jemanden an der Tür hören, gehen sie im Raum in Deckung und machen ihre Armbrüste bereit. Sollte jemand eintreten, erklären sie, dass das Gebäude ihnen gehört und geben dem Eindringling drei Wahlmöglichkeiten: verschwinden, aufgeben oder sterben.

Die Prinzenwölfe beginnen zunächst mit feindseliger Einstellung. Ihre Einstellung kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Diplomatie verbessert werden. Sollten die SC von Rhakis Szadro Erkennungszeichen erhalten haben (siehe Seite 43), erhalten sie einen Bonus von +5 auf ihren Wurf. Wenn die Prinzenwölfe zumindest gleichgültig eingestellt sind, informieren sie die SC über die gegenwärtige Lage im Ort und wo sich die Dämonenwölfe unter Adimarus aufhalten (Bereich F9), sowie über den Geist im Gasthaus (Bereich F8), die wachsende Armee der Untoten auf dem Dorfplatz (Bereich F13) und dass sich das Hauptquartier des Wispernden Pfades im alten Turm (Bereich G) befindet.

Die Werwölfe weigern sich, das Geschäft zu verlassen oder irgendetwas zu unternehmen, solange Adimarus Ionacu lebt. Sobald er getötet wurde, stimmen die Prinzenwölfe zu, sich der restlichen Dämonenwölfe in Feldgrau anzunehmen, während die SC gegen den Wispernden Pfad vorgehen.

PRINZENWÖLFE (MISCHGESTALT) (6)

HG 2

EP je 600

Menschlich natürliche Werwolf-Kämpfer 2 (PF MHB, S. 176)
CN Mittelgroße Humanoide (Mensch, Gestaltwandler)

TP je 22

TAKTIK

Im Kampf Sollten die Prinzenwölfe zum Kämpfen gezwungen werden, eröffnen sie aus ihren Armbrüsten das Feuer und ziehen anschließend ihre Schwerter.

Moral Die Werwölfe kämpfen bis zum Tod.

Belohnung: Wenn die SC sich mit den Prinzenwölfen verbünden, belohne sie mit 3.600 EP, als hätten sie die Werwölfe im Kampf besiegt.



DURISTAN SILVIO ARIESIR

f6. glasbläser (hg 8)

Die Regalwände enthalten in diesem Geschäft eine große Sammlung von Glasflaschen, Gläsern und Vasen. Im hinteren Teil gibt es einen großen schmiedeeisernen Brennofen, einen Haufen Holzscheite, ein paar Eisenbehälter mit Sand und einen leeren Wassertrog. Hölzerne Regale enthalten Metallzangen und -röhren. Auf einer Werkbank liegen Werkzeuge und kleine Phiole mit Flüssigkeit.

Kreaturen: Zwei Kultanhänger des Wispernden Pfades und eine größere Gruppe Feuerskelette sind gerade dabei, die Glasbläserei nach Rohmaterialien zu durchsuchen. Sie greifen jeden an, der das Gebäude betritt, wobei die Kultanhänger die Skelette als Deckung benutzen.

KULTANHÄNGER DES WISPERNDEN PFADES (2) HG 5

EP je 1.600

TP je 38 (siehe Seite 45)

FEUERSKELETTE (8) HG ½

EP je 200

TP je 5 (PF MHB, S.240)

Schätzung: Die Phiole enthalten schwache Säuren zum Gravieren und Polieren von Glas. Mit einem Wurf auf Handwerk (Alchemie) gegen SG 15 kann man noch 1W6 brauchbare Säureflaschen entdecken.

f7. schlächter (hg 8)

Rostige Eisenketten mit großen Haken am Ende hängen von der Decke dieses Geschäftes, darunter liegen Haufen von Tierknochen. Im Inneren stehen mehrere Holztische mit dunklen Flecken und auf ihnen eine Sammlung rostiger Fleischerbeile, Messer, Meißel und Knochensägen. Mehrere große Schränke aus Stein mit hölzernen Türen stehen an den Wänden.

Die steinernen Schränke dienten dem Schlachter früher als Kühlbehälter, enthalten nun aber nur noch die Knochen geschlachtetem Nutzviehs.

Kreaturen: Eine Vikarin des Wispernden Pfades, zwei Skelettstreiter und ein hünenhaftes ogerartiges Ding (ein Menadorischer Festog) plündern gerade die Räumlichkeiten. Der Festog tut sich gerade an der nackten Leiche einer Menschenfrau gütlich, dabei handelt es sich um die Überreste einer Dämonenwölfin, die vom Kult getötet wurde. Sie greifen jeden an, der das Gebäude betritt.

MENADORISCHER FESTOG HG 4

EP 1.200

NB Großer Untoter (*Hungrig sind die Toten*, S. 30)

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 18
(-1 Größe, +5 natürlich, +4 Rüstung)

TP 42 (5W8+20)

REF +3, WIL +5, ZÄH +4

Immunitäten wie Untote; Verteidigungsfähigkeiten

Infizierende Pusteln

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m (7,50 m auf allen Vieren)

Nahkampf Biss +7 (1W6+5 plus Verzehren und Zu-Fall-bringen), 2 Klauen +7 (1W6+5)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

TAKTIK

Im Kampf Der Festog macht einen Sturmangriff gegen den nächsten Feind und versucht, sein Opfer zu-Fall-zu-bringen und es zu verzehren.

Moral Der Festog kämpft bis zu seiner Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 21, GE 11, KO -, IN 2, WE 12, CH 17

GAB +3; KMB +9; KMV 19 (23 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Rennen@B@, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Klettern +6, Überlebenskunst +3, Wahrnehmung +6 Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Rennen auf allen Vieren

Ausrüstung Fellrüstung

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Infizierende Pustel (ÜF) Eine Kreatur, die einem Festog mit einer natürlichen Hieb- oder Stichwaffe, einer Leichten oder einer einhändigen Kriegswaffe Schaden zufügt, wird mit stinkendem, krankheitsverseuchtem Eiter aus seinen Pusteln bespritzt. Dem Ziel muss ein Zähligkeitswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht für 1W6 Runden zu kränkeln. Jeder, der durch diesen Effekt kränkt, wird auch Schmutzfieber ausgesetzt (Rettungswurf Zähigkeit, SG 15; keine Wirkung). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Rennen auf allen Vieren (AF) Wenn ein Festog die Hände frei hat, kann er auf allen Vieren rennen. Dies erhöht seine Bewegungsrate auf 15 m.

Verzehren (ÜF) Wenn ein Festog einer lebenden Kreatur Bisschaden zufügt, nährt er sich am Fleisch der Kreatur und erhält 5 temporäre Trefferpunkt.

SKELETTSTREITER (2) HG 2

EP je 600

TP je 17 (PF MHB, S. 241)

VIKARIN DES WISPERNDEN PFADES HG 6

EP 2.400

TP 56 (siehe Seite 46)

f8. heimgesuchtes gasthaus und lebensmittelgeschäft (hg 7)

Dieses am Dorfplatz gelegene Gebäude besteht aus einem großen offenen Lagerbereich, der durch einen langen hölzernen Verkaufstresen von einer kleinen Ladenfront getrennt wird.

Dieses große Gebäude wurde in der ersten Hälfte des Konfliktes zwischen Ardeal und Barstoi errichtet und diente als Lebensmittelgeschäft und Gasthaus für durchziehende Truppen. In einem kleineren Raum hinter dem Tresen wurden früher die wertvolleren Gegenstände gelagert. Der Südteil des Gebäudes fungierte als kleines Gasthaus mit vier Zimmern. Vom Geschäft führt ein Korridor zum Gasthausbereich, man gelangt in letzteren auch durch einen kleinen Eingang an der Südseite (siehe die Karte auf Seite 50).

ZERBROCHENER MOND

Kreaturen: Die verschwommene Geistergestalt eines traurigen alten Mannes mit dünnem, schütterem Haar und aufgedunstenen Tränsäcken unter den Augen schwabt hinter dem Tresen des Gasthauses (Bereich F8a). Der frühere Besitzer des Gasthauses, Ulkris Sedmir, hatte durchgesetzt, dass Feldgrau sich während des Bürgerkrieges für neutral erklärte. Dies ermöglichte ihm, durchziehende Truppen beider Seiten zu bedienen, darunter auch jene, die eines Tages Feldgrau erobern würden. Am Ende kauften sich Neskas' Truppen erst Ulkris' Gastfreundschaft und kamen dann am nächsten Morgen mit Feuer und Schwert über den Ort. Ulkris versteckte sich, doch nachdem er Zeuge des grauenvollen Mordes der Truppen an den Dorfbewohnern wurde, kehrte er in sein Gasthaus zurück und erhängte sich im Lagerraum, wo seine Knochen immer noch zu finden sind (Bereich F8b). Sein von Trauer und Bedauern gequälter Geist weiß, dass der brutale Mord an allen, die er geliebt hat, das Ergebnis seiner eigenen Gier und Ambitionen gewesen ist. Im Tod sucht er nach einer Möglichkeit, für seine Sünden zu büßen – am besten durch seine eigene Vernichtung.

Wenn die SC das Gasthaus zum ersten Mal betreten, können sie Ulkris' letzte Momente vor seinem Tod miterleben, während er ein geisterhaftes Seil zu einer Schlinge knotet. Er beachtet die SC zunächst nicht, diese können aber mit ihm sprechen, wenn sie wollen. Er ist zu Beginn unfreundlich, doch falls die SC den armseligen Geist beruhigen können (Diplomatie, SG 25), unterrichtet er sein Tun und spricht mit ihnen (siehe Entwicklung).

Sollten die SC ihn nicht unterbrechen, beendet Ulkris seine Henkersschlinge und wirft sie über die Balken, um sich zu erhängen. Er braucht hierfür 3 Runden. Sobald er erneut gestorben ist, greift er alle Eindringlinge an, wobei er mit seinem angst-einflößenden Stöhnen beginnt.

ULKRIS SEDMIR

HG 7

EP 3.200

CN Menschlicher Geist Adeliger 7 (PF MHB, S.122)

TP 73

Entwicklung: Sollten die SC Ulkris freundlich oder hilfreich stimmen können, bittet er sie, den rastlosen Geistern des Ortes zur letzten Ruhe zu verhelfen. Ulkris kann ihnen berichten, was sich vor 18 Jahren in Feldgrau zugetragen hat, und dass eine neue Gefahr in den Ort gekommen ist, welche den ruhelosen Toten die Seelen rauben und der Verdammnis anheimstellen wird. Diese Gefahr trägt auch einen Namen: Auren Vruud, ein Nekromant des Wispernden Pfades, der Feldgraus Tote einen nach dem anderen ausgräbt und in wandelnde Tote verwandelt. Ulkris kennt den Grund dafür jedoch nicht. Falls die SC ihm den Kopf Auren Vruuds bringen, verspricht der Gastwirt, Vruuds Erinnerungen herauszureißen und den SC zu zeigen, so dass sie selbst schlussfolgern können, was sein Bestreben war (siehe Abschluss des Abenteuers).

Sollte er zerstört werden, manifestiert sich Ulkris 2W4 Tage später im Gasthaus. Der Geist kann nur zur Ruhe gelegt werden, wenn seine Überreste und die der Dorfbewohner im Massengrab unter dem Dorfplatz eine richtige Bestattung erhalten. Sollten die SC seinen Schatz bis dahin nicht gefunden haben, verrät er ihnen das Versteck und bittet sie, ihn einem guten Zweck zuzuführen, ehe er endgültig verweht. **Schätze:** Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 17 kann man mehrere lockere

Dielenbretter unter dem Tresen des Gasthauses entdecken, unter denen sich eine Mulde befindet. Darin liegt eine kleine Metallkassette mit einer Spählinse und 1.800 GM – Ulkris Blutzoll.

Belohnung: Wenn die SC Ulkris und der Dorfbevölkerung eine richtige Beerdigung zuteilwerden lassen und den Geist zur Ruhe legen, belohne sie mit 6.400 EP.

f9. die mühle (hg 8)

Dieses Gebäude besteht aus zwei mit einander verbundenen, scheunengroßen Räumen mit einer hohen Holzdecke. Ein riesiger Mühlstein befindet sich in der Mitte des einen Raumes; er steht schief und seine Achse ist gebrochen. Die skelettierten Reste eines angeschirrten Zugochsen, die immer noch an den Schaft des Mühlsteins gekettet sind, liegen daneben. Ein Berg schimmrigler Mehlsäcke ist gegen eine der Wände gestapelt. Dahinter führt eine provisorische Leiter zu einer offenen Luke in der Decke hinauf, durch die man ins Obergeschoss gelangen kann.



MENADORISCHER FESTROG



ADIMARUS IONACU

Feldgraus alte Mühle stand lange verlassen, doch Adimarus Ionacu und seine Dämonenwölfe haben das Gebäude übernommen, während sie ihr weiteres Vorgehen planen. Sie haben bereits einige Angehörige des Rudels an den Wispernden Pfad und die untoten Verbündeten der Kultanhänger verloren. Daher haben sie sich erst einmal hier verschanzt. Siehe Seite 50 für eine Karte des Gebäudes.

Kreaturen: Zwei Dämonenwölfe wachen im Erdgeschoss der Mühle. Sollten sie Duristan mit den SC kommen sehen, nehmen sie menschliche Gestalt an und alarmieren die Werwölfe im Obergeschoss. Nachdem sie die SC begrüßt haben, bemühen sie sich nach Kräften, sie in Sicherheit zu wägen, während sie auf den richtigen Moment warten, um Mischgestalt anzunehmen und anzugreifen. Sollten die SC nicht in Begleitung von Duristan sein, bleiben die Werwölfe in ihrer Mischgestalt und greifen jeden Eindringling an.

DÄMONENWOLF MARODEURE (MISCHGESTALT) (2) HG 6

EP je 2.400

Infernale menschliche natürliche Werwolf-Kämpfer 4/

Waldläufer 1 (PF MHB, S.176)

CB Mittelgroße Humanoide (Mensch, Gestaltwandler)

INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn;
Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 21
(+2 GE, +4 natürlich, +7 Rüstung)

TP je 55 (5W10+24)

REF +5, WIL +3, ZÄH +9, +1 gegen Furcht

SR 5/Gutes, 10/Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Tapferkeit +1;
ZR 11

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Krummschwert +1, +12 (2W4+10/18-20), Biss +5
(1W6+2 plus Zu-Fall-bringen und Fluch der Lykanthropie)

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2), Fluch der
Lykanthropie, Gutes niederstrecken 1/Tag

TAKTIK

Im Kampf Die Werwölfe versuchen, so viele SC wie möglich zu
beißen, um ihren Fluch der Lykanthropie weiterzugeben.

Moral Die Dämonenwölfe kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 20, GE 15, KO 17, IN 10, WE 14, CH 6

GAB +5; KMB +10; KMV 22

Talente Abhärtung, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Mächtiger
Doppelschlag, Verbesserte Initiative, Waffenfokus
(Krummschwert), Waffenspezialisierung (Krummschwert)

Fertigkeiten Einschüchtern +6, Heimlichkeit +7,
Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +10

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gestaltwandel (Mensch,
Mischgestalt und Wolf; **Verwandlung**), Lykanthropische
Empathie (Wölfe und Schreckenswölfe), Rüstungstraining 1,
Spurenlesen +1, Tierempathie -1

Ausrüstung Brustplatte +1, Krummschwert +1, hölzernes
heiliges Symbol des Jezelda

Entwicklung: Jedes Kampfgeräusch alarmiert Adimarus und
den Rest des Rudels im Obergeschoss.

f9a. die mühle (obergeschoss) (hg 10)

Die roh behauenen Dielenbretter dieses Dachbodens ruhen auf freiliegenden Balken. An mehreren Stellen fehlen die Schindeln im Dach, so dass gähnende Löcher entstanden sind. Unterhalb dieser Löcher wirken die grauen, verwitterten Bretter verfault. Ein halbes Dutzend Haufen zerbrochener Werkzeuge, die seit Jahrzehnten nicht mehr benutzt wurden, liegen unter einer Staubdecke, durch die Trampelpfade von Menschen- und Wolfsspuren führen.

In der entgegengesetzten Ecke des Raumes steht ein langer Arbeitsplatz, auf dem eine Reihe kleiner Gegenstände angeordnet ist. Um in den Turm von Feldgrau zu gelangen, haben die Werwölfe mehrere Pläne in den abgenutzten Tisch gekratzt und benutzen kleine Stücke rostigen Metalls und anderen Mülls, um die Positionen verschiedener Gebäude und Wege zu markieren. Dort glauben sie, bewahrt der Wispernde Pfad Kvalka Sains Herz auf. Die zerbrochenen Fenster des Dachbodens ermöglichen einen ungehinderten Blick auf Feldgraus Dorfplatz und das offenliegende Massengrab sowie die dort versammelten Skelette und den zerfallenen Turm dahinter. Siehe Seite 47 für eine Karte des Bereiches.

Kreaturen: Adimarus Ionacu, der Anführer der Dämonenwölfe, plant von diesem Raum aus seine Rache am Wispernden Pfad. Bei ihm sind zwei Mitglieder seines Rudels. Adimarus ist ein riesiger Werwolf mit rauchschwarzem Fell und einem gewundenen Antilopengeweih, das ihm aus der Stirn wächst. Einst war er ein einfacher Krieger, der von einem Werwolf gebissen wurde. Bald darauf fand er zu Jezelda, der Dämonenherrscherin der Werwölfe. Als Lohn für seine Treue verwandelte Jezelda ihn in einen natürlichen Werwolf und er wurde ein Antipaladin in ihren Diensten, der sowohl ihren Glauben wie auch ihren Fluch mit jedem Biss weiterverbreitete.

Die Wölfe spähen durch die zerbrochenen Fenster, um die Aktivitäten des Kultes zu beobachten, damit sie ihren nächsten Zug planen können. Sollten sie durch Kampflärm aus dem Erdgeschoss alarmiert worden sein, haben sie alle ihre Mischgestalt angenommen. Adimarus vertraut darauf, dass seine Wachen unten mit jedem Eindringling zurechtkommen, weshalb er auch nicht zu ihrer Unterstützung hinunter eilt. Er und der Rest seines Rudels greifen aber jeden an, der das Obergeschoss betritt.

ADIMARUS IONACU (MISCHGESTALT)

HG 8

EP 4.800

Infernaler menschlicher natürlicher Werwolf-Kämpfer 4/

Antipaladin der Jezelda 3 (PF MHB, S.176, 294,
PF EXP S. 130)

CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler)

INI +2; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn;
Wahrnehmung +8

Aura Feigheit (3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 22

(+2 GE, +4 natürlich, +8 Rüstung)

TP 74 (7W10+32)

REF +7, WIL +7, ZÄH +11; +1 gegen Furcht

Immunitäten Krankheit; Resistenzen Feuer 10, Kälte 10; SR 5/
Gut, 10/Silber; Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1; ZR 13

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Bastardschwert +1, +14/+9 (1W10+10/19-20), Biss +7
(1W6+2 plus Zu-Fall-bringen und Fluch der Lykanthropie)

Besondere Angriffe Fluch der Lykanthropie, Grausamkeit

(Kränkeln, SG 12), Gutes niederstrecken (Antipaladin:
+1 auf Angriff und RK), Gutes Niederstrecken (Infernal;
1/Tag, +1 auf Angriff, +7 auf Schaden), Hand der Verderbnis
(1W6, 2/Tag), Seuchenträger

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +4)

Beliebig oft – Gutes entdecken

TAKTIK

Im Kampf Adimarus beginnt mit seiner Fähigkeit Gutes niederstrecken, wobei er seine Angriffe, sofern möglich, in erster Linie auf Paladine oder gute Kleriker konzentriert. Er nutzt seine Hand der Verderbnis, um Gegner kränkeln zu lassen, die ihm im Kampf gegenüberstehen, und versucht bei jeder Gelegenheit, mit seinem Biss seinen Fluch der Lykanthropie zu übertragen.

Moral Adimarus darf keinen Kampf verlieren, da er dann seine Autorität und die Befehlsgewalt über das Rudel verlieren würde. Deshalb kämpft er bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 20, GE 15, KO 17, IN 10, WE 15, CH 12

GAB +7; KMB +12 (Zerschmettern +14); KMV 24 (26 gegen Zerschmettern)

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Mächtiger Doppelschlag, Verbessertes Zerschmettern, Waffenfokus (Bastardschwert), Waffenspezialisierung (Bastardschwert)

Fertigkeiten Bluffen +5, Einschüchtern +10, Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +6, Überlebenskunst +6, Verkleiden +5, Wahrnehmung +8, Wissen (Religion) +4

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gestaltwandel (Mensch, Mischgestalt und Wolf; **Verwandlung**), Lykanthropische Empathie (Wölfe und Schreckenswölfe), Rüstungstraining 1, Unheilige Widerstandskraft

Ausrüstung Brustplatte +2, Bastardschwert +1, silbernes Unheiliges Symbol der Jezelda

DÄMONENWOLFMARODEURE (MISCHGESTALT) (2) HG 6

EP je 2.400

TP je 55 (siehe Seite 54)

f10. schenke (hg 8)

Am Südrand des Dorfes steht ein mittelgroßes Gebäude mit einem steinernen Fundament und Holzwänden. Das mit Schindeln aus Pinienholz gedeckte Dach wird von einem Glockenturm gekrönt. Eine Reihe zerbrochener, staub bedeckter Fenster ist der Straße zugewandt, deren zerbrochenes Glas vom Alter gelb gefärbt wurde.

Dieses Gebäude war einst eine geschäftige Schenke, in welche die Dorfbewohner Feldgraus und die Bauern des Umlandes einkehrten.

Kreaturen: Eine Vikarin des Wispernden Pfades führt zwei entsetzlich missgestaltete untote Hügelriesen um das Äußere des Gebäudes herum. Die massigen Menadorischen Festrogs kriechen auf allen Vieren wie tollwütige Hunde und schnüffeln nach



AKRIETIA

Anzeichen für Eindringlinge. Sobald sie eine Spur aufnehmen, folgen sie ihr schlurfend, um dann jede lebende Kreatur niederrütteln und anzugreifen, die sie finden.

MENADORISCHE FESTROGS (2)

HG 4

EP je 1.200

TP je 42 (siehe Seite 52)

VIKARIN DES WISPERNDEN PFADES

HG 6

EP 2.400

TP 56 (siehe Seite 46)

f11. Apotheke

Ein kunstvoll geschnitzter Eichenholztresen steht dem Türeingang dieses Gebäudes gegenüber. Hinter dem Tresen befindet sich ein Glasschrank mit Regalbrettern, auf denen Dutzende von Flaschen, Phiolen, Gläsern und anderen kleinen Behältern stehen, die allesamt mit seltsamen Bezeichnungen beschriftet sind.

Dieses Geschäft gehörte dem Dorfapotheker. Die meisten Stoffe in den Gläsern haben sich längst verflüchtigt und nur unidentifizierbare Rückstände hinterlassen. Manche enthalten noch die Überreste erkennbarer Dinge wie Blutegel, Maden und Salze.

Schätzen: Mit Wahrnehmungswürfen gegen SG 15 können die folgenden intakten Gegenstände zwischen den Waren der Apotheke gefunden werden (bestimme zufällig, was ein Wurf zutage fördert): 4 Phiolen mit Gegengift, 1 Glas mit Wohltuender Salbe sowie 1 kleines Glas, das Nies- und Würgepulver enthält.

f12. schuppen des totengräbers (hg 8)

Diese fast zerfallene Hütte steht am Ortsrand in der Nähe des überwucherten Friedhofes.

Der Totengräber des Dorfes nutzte dieses Gebäude als Arbeitsraum. Drinnen befinden sich mehrere Fässer mit Salz, zerriebenen Kalkstein und Asche. Drei offene Kisten enthalten modrig Leinensäcke, von denen jeder ausreicht, um eine Leiche zu bedecken. Eine Handvoll Hacken und Schaufeln lehnen in der entgegengesetzten Ecke neben einer altersschwachen Schubkarre. Alle diese Gegenstände sind in einem schlechten Zustand und vollkommen wertlos.

Kreaturen: 4 Feuerskelette und 8 Blutskelette stehen in dem Schuppen, wo Vruud sie als Reserve abgestellt hat. Sollten sie gestört werden, strömen sie aus dem Gebäude und greifen jede lebende Kreatur an, die sie sehen.

BLUTSKELETTE (8)

HG 1/2

EP je 200

TP je 6; Schnelle Heilung 1 (PF MHB, S.240)

SKELETTSTREITER (4)

HG 2

EP je 600

TP je 17 (PF MHB, S.241)

ZERBROCHENER MOND

f13. DORFPLATZ (hg 9)

Im Schatten eines bröckligen Turmes liegt ein kahler Streifen schlammig roter Erde, der wahrscheinlich einst als Dorfplatz gedient hat. In der Mitte des Platzes wurde ein langer Graben ausgehoben und ein verwirrendes Durcheinander halbausgegrabener Knochen ragt aus der aufgewühlten Erde.

Vor fast 20 Jahren haben die Truppen des Grafen Neska brutal die Bewohner von Feldgrau an diesem Ort abgeschlachtet und dann ihre Überreste in den Graben geworfen, der nun als Massengrab dient. Als der Wispernde Pfad in Feldgrau eintraf, haben seine Angehörigen damit begonnen, die stinkenden Überreste der Bürger von Feldgrau auszugraben, um sie in eine grauenhafte Armee wandelnder Toter zu verwandeln. Sie standen kurz vor Abschluss dieses Vorhabens, als die Dämonenwölfe eintrafen, um Kvalka Sains geraubtes Herz für sich zu beanspruchen.

Kreaturen: Auf dem Platz versuchen zwei Vikarinnen des Wispernden Pfades namens Eugenie und Visenith, ein Dutzend belebter Skelette in kleine Patrouillen zu unterteilen. Den SC muss ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 gelingen, um die Vikarinnen zwischen den wandernden Skeletten zu bemerken. Sobald die Vikarinnen die SC sehen, befehlen sie den Skeletten, eine schützende Mauer um sie zu bilden. Die Vikarinnen benutzen die Skelette als unlebende Schilde; sollte ein SC-Kleriker hinlaufen und die ganze Horde in fokussierte positive Energie baden wollen, dann lass ihn! Die Skelette sind als Kanonenfutter gedacht, durch welche die SC sich hindurcharbeiten müssen, um zu den Kultanhängerinnen zu gelangen, so dass ein SC diese Taktik durchaus anwenden kann, um sich heldenhafter zu fühlen.

MENSCHLICHE SKELETTE (12)

HG 1/3

EP je 135

TP je 4 (PF MHB, S.239)

TAKTIK

Im Kampf Die Skelette verlassen nicht ihre Position und gewähren den beiden Vikarinnen in ihrer Mitte Deckung. Sie führen jedoch Gelegenheitsangriffe gegen jeden Gegner aus, der ihre Reihen zu durchbrechen versucht.

EUGENIE UND VISENITH

HG 6

EP je 2.400

Vikarin des Wispernden Pfades (siehe Seite 46)

TP je 56

TAKTIK

Im Kampf Eugenie und Visenith stehen in der Mitte der untoten Horde, so dass die SC sich durch die Skelette hindurchkämpfen müssen, um zu ihnen zu gelangen. Sie wirken *Ort entweihen* oder fokussieren negative Energie, um ihre Skelettschilde zu stärken, während sie Gegner mit offensiven Fernkampfzaubern unter Beschuss nehmen. Die Vikarinnen halten abwechselnd *Magie bannen* bereit, um *Feuerbälle* oder ähnliche offensive Flächenzauber zu bannen, welche große Mengen ihrer Skelette auf einmal zerstören könnten.

Moral Eugenie und Visenith wagen nicht, Vruud so kurz vor der Erfüllung seiner Pläne zu enttäuschen, so dass sie bis zum Tod kämpfen.

f14. RÜSTKAMMER (hg 9)

Nordöstlich des Dorfplatzes steht ein gedrungenes Steingebäude neben einem zerfallenen Turm. Die Fensterläden sind zwar geschlossen, aber die Türen hängen schief in den Angeln und stehen offen. Das Gebäudeinnere ist schwach vom Fackelschein beleuchtet; das Licht offenbart, dass das Gebäude, bis auf ein paar Kistenstapel und eine große Steinvasse, vollkommen ausgeräumt wurde.

Der Wispernde Pfad hat Feldgraus Rüstkammer zu einem Versorgungsdepot und Sammelpunkt für seine wachsende Armee der Untoten umgewandelt. Die Kisten enthalten Waffen und Rüstungen für die untoten Truppen, die auf dem Dorfplatz erweckt werden. Die meiste Ausrüstung ist Schrott – beschädigt, verbogen und rostig nach Jahren der Vernachlässigung und fehlerhaften Gebrauchs. Da Neskas Truppen, als sie Feldgrau verließen, alles Brauchbare aus der Rüstkammer mitgenommen haben, stammt etwa die Hälfte der nun hier gelagerten Ausrüstung aus dem Massengrab und wurde den Leichen abgenommen, während der Rest im Ort aufgetrieben wurde. Die Steinvasse enthält die Reste von Kvalka Sains Herzen, die in einer übel riechenden Flüssigkeit schwimmen. Auren Vruud hat bereits den Teil entfernt, der für die *Kadaverkrone* benötigt wird, und den Rest hier als Täuschung platziert, um die restlichen Werwölfe aus den Ruinen zu locken.

Kreaturen: Auren Vruud hat die Leitung der Rüstkammer einem Gruftschrecken-Hegemon überlassen, einem weiblichen Mönch namens Akrieta, und ihrer kleinen Gruppe an Gruftschreckschülern. Deren Hauptaufgabe besteht darin, über das Herz der Rudelfürstin zu wachen. Sollten Eindringlinge die Rüstkammer betreten, versuchen die Gruftschrecken, sich in den Schatten zu verstecken, und lassen so viele Gegner hinein wie möglich, ehe sie die Ausgänge blockieren und angreifen. Sie kämpfen bis zur Vernichtung.

AKRIETIA

HG 7

EP 3.200

Menschliche Gruftschrecken-Hegemon Mönchin 6
(PF MHB, S.142)

RB Mittelgroße Untote (Verbesserte Humanoiden)

INI +9; Sinne Blindgespür 18 m, Dunkelsicht 18 m;
Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 19, auf dem falschen Fuß 17

(+1 Ausweichen, +5 GE, +1 Mönch, +4 natürlich, +2 WE)

TP 60 (6W8+30)

REF +10, WIL +7, ZÄH +8; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +10 (1W8+4 plus Lebenskraftentzug) oder Schlaghagel +10/+10/+5 (1W8+4 plus Lebenskraftentzug)

Besondere Angriffe Betäubender Schlag (6/Tag; SG 15, Erschöpfung), Brut erzeugen, Gruftschrecken befehligen, Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 16), Schlaghagel

TAKTIK

Im Kampf Akrieta nutzt ihren Betäubenden Schlag, damit sie oder ihre Schüler Lebenskraftentzug einsetzen können.

Moral Akrieta kämpft bis zur Vernichtung.

Die Kadaverkrone



AUREN VRUUD

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 20, **KO** –, **IN** 12, **WE** 14, **CH** 17
GAB +4; **KMB** +10 (Ringkampf +12); **KMV** 25 (27 gegen Ringkampf)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Betäubender Schlag, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenlosen Schlag, Waffenfinesse, Waffenfokus (Waffenloser Schlag)

Fertigkeiten Akrobistik +14 (Springen +20), Einschüchtern +12, Entfesselungskunst +12, Heimlichkeit +20, Klettern +11, Wahrnehmung +11, Wissen (Geschichte) +8, Wissen (Religion) +6; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8

Sprachen Gemeinsprache, Nekril

Besondere Eigenschaften Hochsprung, Ki-Vorrat (5 Punkte, Magisch), Manövertraining, Schnelle Bewegung, Sturz verlangsamen 9 m

Ausrüstung Gürtel der Riesenstärke +2

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Jede Kreatur, die von einem Gruftschrecken-Hegemon mittels Lebenskraftentzug getötet wird, erhebt sich 1W4 Runden später ebenfalls als Gruftschrecken-Hegemon. Ein so erschaffener Gruftschrecken-Hegemon steht unter der Kontrolle seines Erschaffers, bis er selbst oder der Erschaffer vernichtet wird.

Gruftschrecken befehligen (ÜF)

Ein Gruftschrecken-Hegemon kann automatisch alle normalen Gruftschrecken innerhalb von 9 m mit einer Freien Aktion befehligen. Normale Gruftschrecken greifen niemals einen Gruftschrecken-Hegemon an, außer sie werden dazu magisch gezwungen.

GRUFTSCHRECKEN (4)

HG 3

EP je 800

TP je 26 (PF MHB, S.142)

Schätze: Auf dem Boden neben der Vase steht ein kleiner Tontopf mit Wunderfarben.

G. TURM VON feldgrau

Am Dorfplatz steht, den Platz überschattend, der Rest eines einst mal eindrucksvollen Turmes. Jetzt existieren nur noch das Erdgeschoss und die Hälfte des ersten Stocks. Katapultsteine liegen in Haufen aus Stein und Mauerwerk um den Turm verteilt. Von der Turmspitze ist nur noch ein kantiger Rand übrig, das Dach wurde fortgerissen und der größere Teil des rückwärtigen Bereiches liegt in Trümmern.

Am anderen Ende des Ortes stehen die Reste von Feldgraus einst dreigeschossigen Turm. Heutzutage stehen ungefähr noch zwei Drittel des Turmes, nachdem das Obergeschoss unter einer Breitseite aus den Belagerungswaffen zusammenbrach, während Neskas Truppen sich durch das Dorf

schlachteten. Obwohl der Turm schwer beschädigt ist, stellt er immer noch eine Verteidigungsposition dar. Man kann den Turm nur durch den Haupteingang (Bereich G1) betreten. Auren Vruud hat den Turm während des Aufenthaltes des Kultes in Feldgrau zu seinem Hauptquartier auserkoren. Auf Seite 50 befindet sich eine Karte des Gebäudes.

G1. TURMEINGANG

Beeindruckenderweise versperrt immer noch eine massive steinerne Doppeltür den Zugang in der angeschlagenen Front des Turmes.

Trotz großer Beschädigungen schließen die großen, steinernen Vordertüren des Turmes immer noch und sind zudem von innen verbarrikadiert (Härte 8, 30 TP, SG zum Zerbrechen 30).

Entwicklung: Jeder, der den Turm betreten will, erweckt die Aufmerksamkeit der Skelettschützen im ersten Stock (Bereich G5).

G2. EINGANGSHALLE

Die Mauern der Eingangshalle sind in vergleichsweise gutem Zustand. Anihns sind mehrere steinerne Sonnenuhren befestigt. Ein Durchgang im Südwesten führt in ein kleines, geröllübersätes Vorzimmer, während ein zusammengeschusterter Vorhang aus Wolldecken einen Durchgang im Nordosten blockiert.

Wenn Vruud den Turm betritt, wirkt er einen geistigen *Alarm* auf diesen Bereich, der ihn alarmiert, falls jemand anderes den Turm betritt.

G3. UNTERE TURMKAMMER

Die Decke dieser zentralen Turmkammer ist weitestgehend eingestürzt und erlaubt einen Blick in den offenen Himmel. Zwei Durchgänge, deren Türen fehlen, führen in Seitenkammern, während eine wacklige Steintreppe sich an der Wand nach oben in den ersten Stock windet. Geröll und Schutt bedecken den Boden.

Aufgrund des Schutts gilt der Boden dieser Kammer als schwieriges Gelände.

Entwicklung: Sollten die Skelettburgschützen in Bereich G5 noch nicht besiegt worden sein, stehen sie oben an der Kante und schießen in den Raum hinunter auf eintreffende Eindringlinge.

G4. NÖRDLICHE SEITENKAMMER (HG 11)

Diese lange Kammer verläuft von der Eingangshalle bis zur Rückseite des Turmes und endet an einem Berg zusammengestürzten Schutts. Am gegenüberliegenden Ende des Raumes steht ein großer Pavillon.

Der zusammengebrochene Teil versperrt den Durchgang vollkommen, so dass eine sichere kleine Nische entstanden ist, in der Auren Vruud sein Kommandozelt aufgestellt hat. Von hier aus leitet er die Angehörigen des Wispernden Pfades in Feldgrau. Im Zelt stehen acht kleine Vivisektionstische, auf denen zum Teil grausam zuckende Tiere in verschiedenen Stadien grässlicher

chirurgischer Untersuchung angenagelt sind. Neben jedem Tier steht eine kleine Staffelei, auf der eine Leinwand befestigt ist, auf diese wurde das jeweilige Studienobjekt meisterlich in Wasserfarben festgehalten. Die Bilder enthalten ausführliche Notizen zu den durchgeföhrten Operationen und den Reaktionen des Versuchstieres. Jeder, der mutig genug ist, die Notizen zu lesen, muss einen Willenswurf gegen SG 14 schaffen oder kränkt aufgrund ihrer bildlich-sadistischen Natur für 1W4 Runden.

Vruuds übrige Besitztümer wurden bereits in Kisten verpackt und in die Rüstkammer zum Abtransport gebracht, damit der Kult Feldgrau bald verlassen kann. Neben den Bildern sind nur noch wenige von Vruuds persönlichen Sachen übrig, welche auf einem Tisch ausgebreitet liegen: mehrere Stahlnadeln, Schnitzwerkzeug, eine Kerze, Farben und Pinsel, ein Aschenbecher, Haare, Stoffstücke und andere Teile anscheinend gewöhnlicher Gegenstände.

Kreaturen: Auren Vruud war gerade acht Jahre alt, als sich Graf Neskas Truppen brennend und mordend ihren Weg durch das Land bahnten, seine Familie niedermetzelten, Salz über ihre Felder streuten und nur ein Ödland von Tod und Zerstörung zurückließen. Der Junge überlebte nur, indem er sich zwischen den Leichen der Gefallenen verbarg. Als Leute kamen, um nach Überlebenden zu suchen, versteckte er sich in den schlammigen Gräben der Furchen und blieb so zurück. Jahrelang lebte er als Waise, plünderte von Leichen was er konnte und kämpfte mit den Ratten um Nahrung, wobei er nur mit den Knochen der Soldaten sprach, die in den matschigen Gräben lagen. Im Laufe der Jahre wurde er schließlich wahnsinnig und die Toten begannen ihm zu antworten.

Vruud folgte dem Flüstern der Rachegeister. Er stellte an Brücken und Straßen Fallen auf und lauerte unter oder neben diesen in den Gräben darauf, dass seine Fallen Pferde zu Fall brachten. Wenn Reiter stürzten, schlitzte er ihnen die Kehlen auf, nahm ihre Besitztümer und beerdigte sie neben den anderen Toten in den Brachen. Wenn die Nahrung rar wurde, begann er sogar diese zu essen.

Mit jedem Tag wurde das Wispern der Toten lauter, bis eines Tages ein Reiter kam, der sein Ross wenige Augenblicke, ehe Vruud zuschlug, zum Halten brachte. Seine Haut war grau und vertrocknet wie die einer Leiche. Trocken und kehlig flüsternd befahl der fremdartige Reiter Vruud, hervorzukommen und seinen Richtspruch zu erwarten.

„Auren Vruud“, sagte der Reiter, „die Geister dieses Ortes haben mir von dir erzählt. Habe keine Furcht, denn dir steht Großes bevor.“

Vruud begleitete den Reiter und die beiden reisten in die Grafschaft Virlych und dort zum rätselhaften Ort Renkirch. Dort begann Vruud mit dem Studium der dunklen Künste der Nekromantie unter seinem ghulischen Retter, der ihm nur unter dem Namen Yras Neun-Augen bekannt war, und ihm ein fähiger Lehrmeister war. Nach Beendigung seiner Ausbildung suchte Vruud nach dem Geheimnis der Verwandlung in einen Untoten, um dem hilflosen und bemitleidenswerten Schicksal der ruhelosen Geister in den Gräben seines Heimatlandes zu entgehen. In Caliphas traf er einen ambitionierten und brillanten Nekromanten namens Adivion Adrissant, der ähnliche Ziele verfolgte. Angesicht der natürlichen Begabung und Hingabe des jungen Mannes bot Adivion ihm an, ihn weiter zu unterweisen. Er bot ihm zudem eine Befehlsposition innerhalb des Kultes des Wispernden Pfades an.

Unter Vruuds Führung hat der Kult inzwischen alle benötigten Knochenproben von Feldgraus Leichen gesammelt und diese zusammen mit Kvalka Sains Herzen und anderen Komponenten

Die Kadaverkrone

der *Kadaverkrone* bewacht von zwei Reitern bereits nach Drosselmoor und weiter nach Caliphas vorausgeschickt. Sobald die Kultanhänger alle Toten von Feldgrau als Armee der Untoten wiederbelebt haben, planen sie im Triumph zum Galgenkopf zu marschieren und dort ihren Platz neben dem wiedergekehrten Wispernden Tyrannen einzunehmen.

Während der Wispernde Pfad sich darauf vorbereitet, Feldgrau zu verlassen, kann Auren Vruud in dieser Kammer angetroffen werden, wo er die Zeit damit totschlägt, kleine Tiere bei lebendem Leibe zu sezieren und dann kunstvolle Stillleben seiner Arbeit mit Wässerfarben zu malen.

Obwohl die Komponenten der *Kadaverkrone* Feldgrau bereits verlassen haben, duldet Vruud keine weiteren Einmischungen durch die SC, die ihm seit Ravengro auf den Fersen sind. Er greift sie daher an, sobald sie die Kammer betreten. Zugleich ruft er zwei riesige, belebte untote Hände herbei, welche unter seiner Bettstatt hervor kriechen, um die SC anzugreifen.

AUREN VRUUD

HG 10

EP 9.600

Menschlicher Nekromant 8/Gesandter des Grabs 3

(siehe Seite 68)

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; Sinne Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 20 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, +1 natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild); +2 Ablenkung gegen Gutes

TP 84 (11 TW; 8W6+3W8+42)

REF +7, WIL +13, ZÄH +6; +2 gegen Gutes

SR 10/Adamant; **Verteidigungsfähigkeiten** Versiegelte Lippen (siehe Kasten)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kampfstab +1, +5 (1W6)

Fernkampf Strahl Berührungsangriff im Fernkampf +8 (nach Zauber)

Besondere Angriffe Leichnamsgriff 5/Tag (3W6), Negative Energie fokussieren (SG 16, 7/Tag)

Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule

(ZS 11; Konzentration +15)

7/Tag – Berührung des Grabs (4 Runden)

Vorbereitete Nekromantenzauber (ZS 11; Konzentration +15)

6. – Böser Blick, Todeskreis

5. – Telekinese, Todeswolke (SG 19), Wellen der Erschöpfung

4. – Mächtige Unsichtbarkeit, Schwächen (2), Steinhaut, Tote beleben

3. – Entkräfender Strahl (2x, SG 18), Fliegen, Magie banne, Schutz vor Energie, Vampirgriff

2. – Falsches Leben, Geisterhand, Ghulgriff (SG 17), Glitzerstaub (SG 16), Säurepfeil, Untote befehligen (SG 17)

1. – Alarm, Kalte Hand (SG 16), Magierrüstung,

Schwächestrahl (SG 16), Schild, Schutz vor Gutem

0. (beliebig oft) – Ausbluten (SG 15), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand

Verbotene Schulen Hervorrufung, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Vruud wirkt jeden Morgen Falsches Leben und

Magierrüstung auf sich. Vor einem Kampf wirkt er zudem Steinhaut, Schild, Fliegen und Schutz vor Gutem (in dieser Reihenfolge).

Im Kampf Vruud bemüht sich, seine untoten Verbündeten zwischen sich und den SC zu halten, aktiviert seine Aura: Negative Energie übertragen, um sie zu stärken, und führt mit Geisterhand Fernkampfangriffe aus. Sollte es so aussehen, als würden Feinde ihm zu nahe kommen, fliegt er zum Hauptraum des Turmes und droht:

„Wenn wir uns das nächste Mal treffen, spieße ich eure Herzen auf die Spitze des Galgenkopfes!“ Entgegengesetzt zu seinen Worten fliegt er dann zwar außer Sichtweite, wirkt jedoch Mächtige Unsichtbarkeit und fliegt anschließend zurück, um seinen Angriff fortzusetzen, wobei er sein Schwächeres Metamagisches Zauberzepter: Lautlos zaubern nutzt, um geräuschlos Zauber auf seine Gegner wirken zu können.

Moral Vruud kämpft bis zum Tod. Er bittet nicht um Gnade und sollte er gefangen genommen werden, so weigert er sich, mit seinen Feinden zu reden und zieht stattdessen den Tod vor.

Grundwerte Ohne seine Zauber besitzt Auren Vruud die folgenden Spielwerte: RK 15, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12; TP 69.

SPIELWERTE

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

GAB +5; KMB +4; KMV 18

Talente Abhärtung, Ausweichen, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Schriftrolle schreiben, Untote befehligen, Verbesserter Vertrauter, Wachsamkeit^b, Waffenfokus (Strahl), Zauberfokus (Nekromantie), Zauberstab herstellen

Fertigkeiten Blaffen +16, Einschütern +16, Fliegen +16, Heilkunde +15, Magischen Gegenstand benutzen +12, Motiv erkennen +3, Wahrnehmung +3, Wissen (Arkanes) +14, Wissen (Geschichte) +14, Wissen (Religion) +14, Zauberkunde +18

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Nekril, Varisisch

Besondere Eigenschaften Arkaner Bund (Homunkulus namens Fleischwurz), Inspirierte Nekromantie, Lebenssicht (3 m, 8 Runden/Tag), Negative Energie übertragen, Unheilige Zähigkeit, Untote manipulieren

Kampfausrüstung Schwaches Metamagisches Zepter: Lautlos zaubern, Stab: Tote beleben (10 Ladungen); **Sonstige**

Ausrüstung Kampfstab +1, Amulett der natürlichen Rüstung +1, Resistenzumhang +2, Schutzausrüstung +1, Zauberbuch (enthält alle vorbereiteten Zauber, alle Zauber des Grades 0 plus Arkanes Auge, Spiegelbilder, Untote erschaffen und 1W6 zufällig ausgewählte Zauber der Grade 1-5), Zauberkomponentenbeutel, Amulett des Wispernden Pfades

FLEISCHWURZ

HG –

Vertrauter (PF MHB, S.152)

RK 18, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 16

(+2 GE, +2 Größe, +4 natürlich)

TP 34 (11 TW)

RIESIGE KRIECHENDE HAND (2)

HG 5

EP je 1.600

TP je 52 (PF MHB II)

Entwicklung: Wenn beim Durchsuchen von Vruuds Zelt ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 gelingt, fördert dies eine

Ledertasche unter dem Tisch zutage, welche mehrere Seiten verschlüsselter Notizen und einen kunstvoll geschnitzten Schriftrollenbehälter aus Knochen enthält. Letzterer enthält ein ebenso rätselhaftes wie makaberes Gedicht (siehe Spielerunterlage Nr. 3 auf Seite 62). Die Notizen sind in einer fremdartigen Art und Weise verschlüsselt niedergeschrieben. Mit einem Wurf auf Sprachenkunde gegen SG 30 können diese soweit entschlüsselt werden, so dass man sie als Anweisungen eines unbekannten Vorgesetzten an Auren Vruud identifizieren kann. Diese Instruktionen weisen ihn an, das Herz der Rudelfürstin des Schauderholzes zu stehlen sowie einen Schädel aus den Knochen der in Feldgrau begrabenen Leichen zu konstruieren. Ferner soll er das Bildnis des meeress grauen Schreckens als Teil eines Tauschhandels für einen ungenannten weiteren Gegenstand nach Drosselmoor schicken. Und letztendlich wird ihm befohlen, eine Armee der Untoten in den Furchen zur späteren Verwendung aufzustellen.

Schätze: Eine verschlossene Truhe (Mechanismus ausschalten SG 30) in Vruuds Zelt enthält 50 Pfund Silberstaub (Wert 250 GM), Onyx im Wert von 2.000 GM und in einer einfachen Lederhülle eine *Schrifftrolle: Untote kontrollieren*. Mit einem Wurf auf Wissen (Arkanes) gegen SG 20 kann man den Silberstaub und die Onyx als Materialkomponenten für *Ort entweihen* und *Tote beleben* erkennen.

95. ERSTER STOCK (HG 8)

Eine gezackte, zerschmetterte Öffnung erlaubt den Blick in den ersten Stock des Turmes. Bis auf einen schmalen Streifen verrotteten Holzes ist der Boden in den darunterliegenden Raum weggebrochen. Die stark beschädigten Außenwände haben eine Höhe zwischen einem und zwei Metern und bieten jenen dahinter Deckung gegen Angriffe von außen.

Kreaturen: Auren Vruud hat eine Gruppe Skelettstreiter im Turm postiert und mit Langbögen und silbernen Pfeilen zum Einsatz gegen Werwölfe ausgestattet. Sie schauen über die Mauer kanten hinweg und eröffnen den Beschuss auf jede Kreatur, die sich dem Turm nähert.

SKELETTSTREITER-BOGENSCHÜTZEN (8)

HG 2

EP je 600

TP je 17 (PF MHB, S. 241)

Fernkampf Langbogen +3 (1W8/x3)

Ausrüstung Brustplatte, Schwerer Stahlschild, Langbogen mit 40 silbernen Pfeilen, Langschwert [Meisterarbeit]

DER ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Mit dem Sieg über Auren Vruud mag es so aussehen, als wäre der Wispernde Pfad endlich besiegt – allerdings sind die seit Ravengro gesammelten Komponenten nicht in Feldgrau und es verbleibt daher die Frage, was der Kult mit diesen seltsamen und unterschiedlichen Gegenständen plant. Zudem deutet das bei Auren Vruud gefundene Gedicht „Die Kadaverkrone“ darauf hin, dass die Pläne des Wispernden Pfades weitauß umfangreicher sein könnten. Sollten noch Kultanhänger am Leben an, weigern sie sich, irgendwelche Geheimnisse zu verraten, egal auf welche sie angesprochen werden. Sollte auf einen toten Kultanhänger *Mit Toten sprechen* gewirkt werden und dieser seinen Willenswurf nicht schaffen, weiß keiner der Kultanhänger genau, woran der Kult gearbeitet hat. Die einzige Person, die mehr wissen könnte, ist

ELIXIER DER VERSIEGELTEN LIPPEN

Aura Durchschnittliche Nekromantie [Böse]; ZS 7

Ausrüstungsplatz: Keiner; Preis 1.400 GM; Gewicht –

BESCHREIBUNG

Todeskulte wie der Wispernde Pfad bedienen sich dieses Elixiers, um zu verhindern, dass ihre Feinde ihre Geheimnisse stehlen können – und dies sogar über den Tod hinaus. Bedeutende Kultanhänger nehmen ein *Elixier der Versiegelten Lippen* in der Regel als Teil einer umfangreichen Zeremonie zu sich, wenn sie zu Führungspositionen innerhalb ihres Kultes aufsteigen.

Sollte der Trinkende irgendwann später einmal auf –1

TP reduziert werden, setzt das Elixier ein tödliches Gift frei, welches wilde Zuckungen auslöst. Der Mund des Opfers beginnt zu schäumen und seine Augen werden blutrot unterlaufen. Bald darauf löst sich sein kompletter Kiefer auf, so dass er immun gegen *Mit Toten sprechen* wird. Vor dem Tod des Opfer können die Effekte des Elixiers nur durch *Begrenzter Wunsch*, *Wunder* oder *Wunsch* aufgehoben werden. Individuen, die solch ein Elixier eingenommen haben, erhalten bei ihren Spielwerten unter ihren Verteidigungsfähigkeiten den Eintrag „*Versiegelte Lippen*“.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Ansteckung; **Kosten** 700 GM

Auren Vruud, dessen *Elixier der Versiegelten Lippen* aber verhindert, dass er mittels *Mit Toten sprechen* befragt werden könnte.

Zum Glück können die SC Vruuds Kopf zu Ulkris Sedmir in Bereich F8 bringen. Wie versprochen führt der Geist eine dunkle Séance aus, bei der er Vruuds Erinnerungen dem abgetrennten Kopf entzieht. Die SC erfahren diese Erinnerungen in Gestalt einer Reihe von Visionen, die durch helle Lichtblitze voneinander getrennt sind. Besonders unheimlich ist dabei, dass sie alle Visionen erfahren, als würden sie durch die Augen Vruuds blicken.

Die Visionen beginnen mit einer wahnwitzig dahin schießenden Tintenfeder, die einen Strom aus Worten erschafft:

„Mein Meister!

Ich werde in Feldgrau verbleiben und eine Armee der Untoten für unseren wiederkehrenden Herren erschaffen...“

Die Worte verblassen und nach einem kurzen Lichtblitz stecken Hände den Brief in einen Umschlag und versiegeln diesen mit Wachs. Ein Wurf auf Wissen (Religion) identifiziert das Symbol auf dem Siegel, den geknebelten Totenschädel, als das des Wispernden Pfades. Mit einem weiteren Blitz verändert sich die Szenerie. Die SC sehen herum eilende Kultanhänger auf dem Dorfplatz, die Leichen ausgraben und die toten Bewohner Feldgraus als untote Armee beleben. Nach einem weiteren Blitz legen Vruuds Hände drei seltsame Gegenstände in eine Kiste: eine eisenverstärkte Glasphiole mit einem wirbelnden grauen Nebel, ein blutiges Herz in einer Glasflasche und einen zerbrechlichen Totenschädel aus Hunderten knöcherner Puzzleteile. In eine zweite Kiste legt Vruud

AUF DEM ASCHENPFAD SCHREITE LEISE
WIE DER TOTEN WEISE.
SO STERBLICH FLEISCH VERROTTET UND ZERFÄLLT,
EGEL UND MADEN ANHEIMFÄLLT,
UNHEILIGE WORTE KÖNNEN NICHT WERDEN AUSGESPROCHEN,
MIT GEFLÜSTERT SCHWUR, DIE MACHT DES TODS GEBROCHEN.
FURCHT VERLACHT, LEBEN VERLACHT, LEID VERLACHT, ZEIT VERLACHT,
DIR DIE EWIGKEIT ZUM GESCHENK GEMACHT.
ZUERST DER GEIST, GERISSEN AUS PHARASMAS GRIFF,
SEI ZERFETZT UND ZU SAURER ASCHE SIFF.
LEIS' DAS LIED DER SPIRALE AUF DEN KOPF GESTELLT,
DER RICHTSPRUCH VERGESSEN, VON VERDAMMNIS DER HÜTER DER
VERDAMMTEN ERFASS'.
MIT DEM HERZEN DES RUDELFÜRSTEN SOLL DIE BESTIE ERWACHEN
UND FLEISCH NEU GEORDNET LACHEN,
IN TODEBORENER HÜLLE ZU GESEGNETEM VERFALL.
Einhundert gemordete unschuldige ruhen all,
Mahle Knochen und Mark zu zäher Mass'.
Forme einen Schädel aus Zersplittert' Gräber'
Lösch aus das Leben, Lösch aus den Träger.
Wo Geschichte Träume Zersplittern lässt,
Flüstert der Untod seiner Geheimnisse Fest
in den Schriften in der Zunge des Raben.
Ein Erbe der Furcht soll sich laben.
Blut vergossen auf dem Eisenthron
ruft herbei, was nicht geboren werden kann.
Erhebe dich, entfesselter Tyrann,
Träger der Kadaverkron'!



eine fremdartige Figur aus dunkelgrünem Stein, die eine groteske, tentakelbewehrte Kreatur darstellt.

Ein weiterer Blitz.

Die SC werden zwei Reitern in dunklen Reitermänteln übergeben. „Reitet nach Drosselmoor!“ hören die SC Vruuds Stimme. „Unser Gesandter dort wird das Bildnis gegen das von uns benötigte Relikt austauschen.“

Nach einem letzten Blitz verbllassen die Visionen.

Die SC mögen zwar nicht die Bedeutung des gerade Beobachteten verstehen (dass der Wispernde Pfad drei der Komponenten für die Kadaverkrone zusammengetragen und zu Adivion Adrissant in Caliphas geschickt hat), doch zumindest sollten sie erkennen, dass Auren Vruud nicht derjenige war, der hinter den Aktivitäten des Wispernden Pfades steckt. Irgendwo verbirgt sich sein Meister und die gesammelten Komponenten wurden nach Drosselmoor geschickt. Sofern die SC den Wispernden Pfad aufspüren und seinen teuflischen Plan stoppen wollen – egal worum es sich dabei handeln mag –, stellt der Ort Drosselmoor die einzige Möglichkeit dar, die Spur wieder aufzunehmen.

DAS KADAVERKRONE-GEDICHT

Die SC werden wahrscheinlich an diesem Punkt der Handlung noch nicht wissen, dass das in Bereich **G4** gefundene Gedicht in Wirklichkeit die in Metaphern verborgene Formel der Kadaverkrone darstellt, dem Trank für die Erschaffung eines Leichnams, mit dem der Wispernde Pfad den Wispernden Tyrannen zurückzuholen hofft.

Der „Hüter der Verdammten“ ist die Seele von Direktor Falkran aus *Der Spuk von Schreckenfels*, während das „Herz des Rudelfürsten“ sich deutlich auf das Herz Kvalka Sains in diesem Abenteuer bezieht. „Einhundert gemordete Unschuldige“ bezieht sich auf Feldgraus abgeschlachtete Bewohner, deren Knochenfragmente zur Erschaffung eines *Schädel der gebrochenen Gräber* genutzt wurden. Die „Zunge des Raben“ ist ein Bezug auf den Streitkolben *Rabenkopf*, den die SC möglicherweise im nächsten Abenteuer *Wächters Totenwache* an sich bringen können. Viele der Hinweise stellen jetzt für die SC Rätsel dar, allerdings können sie im Laufe des Abenteuerpfades mehr erfahren und die Formel weiter entschlüsseln.



Der Wispernde Pfad

IN DIESEM MOMENT STEHE ICH AUF DER BRÜCKE ZWISCHEN ZWEI WELTEN. ICH BIN AUF DEM GIPFEL DES LEBENS UND DES UNLEBENS. MEINE SEELE ERFREUT SICH HÖCHSTER GESUNDHEIT, WÄHREND MEIN LEIB SICH NOCH IMMER AN DEN IHN BELEBENDEN GEIST KLAMMERT. OHNE MEINE SEELE WIRD MEIN KÖRPER ZU VERFALLEN BEGINNEN, DOCH DIES IST NUR VORÜBERGEHEND, DA DIE WIEDERGEBURT BEVORSTEHT. IN MEINEM KÜNTFIGEN ZUSTAND WERDE ICH MEINE SEELE DICHT BEI MIR BEHALTEN UND SIE SELBST VOR PHARASMAS URTEIL BEWAHREN. AN DIESEM GEHEIMEN ORT WERDE ICH EWIG LEBEN, FREI VON DEN BEDÜRFNISSEN DES LEIBES UND FÄHIG, MEINEN WILLEN DURCHZUSETZEN UND MEINEN ABDRUCK AUF DER WELT ZU HINTERLASSEN, OHNE ATEM SCHÖPFEN ZU MÜSSEN, OHNE GEFÜHLE, OHNE RUHEPAUSEN. SOLLTE MEIN KÖRPER SICH DEM NICHT ALS WÜRDIG ERWEISEN, WERDE ICH ALS FREIER, INTELLIGENTER GEIST REISEN UND JEDES GEFÄS WÄHLEN, DAS MIR GEFÄLLT, WENN ICH DEN LUXUS BENÖTIGE, ETWAS BERÜHREN ZU MÜSSEN."

- ZAHZENJI, ANGEHÖRIGER DES WISPERNDEN PFADES, AUF DEM WEG ZUM LEICHNAM

Wer Wispernde Pfad widmet sich der vollkommenen Antithese des Lebens. Er wendet sich mit seiner einfachen, fatalistischen Philosophie an jene mit Zielen und ohne Skrupel: Das Leben besitzt keinen Wert und seine Auslöschung ist der Weg in ein goldenes Zeitalter der Ordnung und Unsterblichkeit. Die Anhänger des Wispernden Pfades sind weit mehr als Nihilisten, sie betrachten den Übergang in den Untod nicht als Fluch oder Strafe, vielmehr sehen sie darin die höchste Form des Aufstiegs und der Vergeistigung, welche eine lebende Kreatur erfahren kann. Für den Wispernden Pfad ist das Leben eine Belastung der Umwelt und eine unnütze Verschwendug, welche die Sterblichen durchmachen müssen, ehe sie den Schleier des Todes passieren können.

Der Wispernde Pfad als Philosophie kann nicht aus Büchern erlernt oder neuen Mitgliedern demonstriert werden; diese Philosophie kann nur mündlich weitergegeben werden, dies geschieht in den atemlosen Lauten, die von staubigen Mündern zu den Ohren jener wandern, die ihre zerbrechlichen Leben noch nicht hinter sich gelassen haben. Im Grunde ist es die Erhöhung des Weges in den Untod – in erster Linie in Form des Leichnams. Leichname werden als die ideale Form unter allen Untoten betrachtet, vor allem wegen der Schwierigkeit und potentiellen Tödlichkeit der Verwandlung. Doch auch, weil nur jene eine solch grimmige Unsterblichkeit erlangen können, die über den Antrieb und das Genie verfügen, ihren einzigartigen Weg zu diesem Zustand zu finden.

Der Wispernde Pfad ist mehr als ein Weg zu persönlicher Macht. Er will vielmehr die Welt verändern, da er Golarion als einen chaotischen, gefährlichen Ort betrachtet, welcher durch seine eigene Vielfalt an Kreaturen, Kulturen und Möglichkeiten belagert und bedroht wird. Unter der Herrschaft würdiger untoter Prinzen könnte die Welt gereinigt werden, sodass ein geordnetes Reich des Todes entstünde, nicht aber der stillen Verwesung. Vielmehr streben sie eine ewige Welt an, die durch einen gemeinsamen Zustand, Zweck, Zusammenschnitt und Frieden geeint wird.

Es gibt keine niedergeschriebene Doktrin und niemand verbreitet die Ziele des Wispernden Pfades unter den Völkern. So wie der Weg, ein Leichnam zu werden, für jeden Einzelnen einmalig ist, gilt dies auch für die Vision der kommenden Welt und den Weg zu dieser grimmigen Perfektion. Die Gruppen meiden geschriebene Fassungen ihrer Philosophien und alle bekannten Bücher über ihre Traditionen sind letztendlich nur die Lügen und das Gebrabbel von Ungläubigen und ausgestoßenen Nekromanten. Die Anhänger des Wispernden Pfades suchen aktiv nach diesen Werken, um sie zu zerstören. Die wertvollsten Geheimnisse dieser Philosophie werden nur von vertrockneten Zungen an begierig auf Erleuchtung wartende Ohren weitergegeben. Die Anhänger bilden Sekten innerhalb der größeren Philosophie und teilen ihr Wissen miteinander, während sie nach Wegen suchen, die Welt auf ihre einzigartigen Visionen ihres unvermeidlichen Endes vorzubereiten. Seit Jahrhunderten idealisieren viele Mitglieder des Wispernden Pfades bereits den Weg, welchen das berüchtigste aller Mitglieder gewählt hatte, den Weg Tar-Baphons, des Wispernden Tyrannen. Obwohl der legendäre Leichnam-König bei seinem Versuch, Aroden, den Schutzgott der Menschen, zu töten und so

den Untergang der Welt einzuleiten, scheiterte, hat sich sein Ziel im Laufe des letzten Zeitalters doch erfüllt. Daher glauben viele Mitglieder des Wispernden Pfades, dass ihr totes Utopia direkt bevorstünde, weshalb sie nicht länger die Welt zerstören wollen, sondern stattdessen bereits nach einem möglichst einflussreichen Platz im unvermeidbaren gelobten Land streben. Heute enthält das Flüstern des Pfades nicht mehr nur den Fatalismus jener, die bereit sind zu sterben, sondern auch den Eifer derer, die sich in einer neuen Welt der Toten zu Herrschern aufschwingen wollen.

woher das flüstern kommt

Die Ursprünge des Wispernden Pfades liegen in den Schatten verborgen – in den tiefsten Schatten. Genau genommen stammen die ersten Überlieferungen zu dieser fatalistischen Philosophie aus dem Zeitalter der Finsternis. Niemand kann sagen, wer als erster aus der Suche nach todloser Unsterblichkeit das Dogma eines morbiden Kultes gemacht hat. Wahrscheinlich entstand der Pfad auf organischem Wege als das Resultat von Generationen gleichgesonnener Nekromanten, deren Lehrlingen, verletzbaren Gefolgsleuten und Gehirnwäschen unterzogenen Sklaven. Nur wenige werden je erfahren, welche Gräueltaten unter dem Schleier

Golarions dunkelster Epoche verübt wurden, doch der Umstand, dass solch abartige Seelen über einen derartigen Einfluss verfügten, dass ihre unheimlichen Besessenheiten der Übergang aus dem Reich der Wahnvorstellungen zu einer Doktrin wurde, welche die Traumatisierten dieser Zeit ansprach und sich bis heute hält, bietet einen Anhaltspunkt zum einzigartigen Schrecken dieser Zeit.

Der Wispernde Pfad beruft sich auf keinen Gründer, Propheten oder göttliche Muse. Er existiert und ist ein Ziel, nach dem jene streben, die intelligent, realistisch und zielstrebig genug sind, um es zu erreichen. Der Pfad benötigt Geschichte und Mythologie ebenso wenig wie dies mathematische Prinzipien oder physikalische Gesetze tun. Und daher muss auch niemand an ihn glauben, damit er wahr ist. Wer dies versteht, erkennt ihn als Tatsache an und bemüht sich, das stagnierende Utopia im Kern der Philosophie zu erschaffen. Wer dies aber nicht versteht, der fürchtet ihn stattdessen und die grundlegenden Umwälzungen, welche er über die Welt bringen will. Dieser ist eher bereit, die alles beendende Umarmung des Todes zu erfahren, als sie von den flüchtigen Bequemlichkeiten einer chaotischen Welt zu trennen. Dies sind die Lehren des Wispernden Pfades und seine Gefolgsleute benötigen keinen weiteren Anreiz oder Grund, seine Ziele zu verfolgen, als das Versprechen, dass sie in der kommenden Totenwelt ihrer Träume über dunkle Mächte und unsterblichen Einfluss verfügen werden. Niemand kann anzweifeln, welche Auswirkungen der Aufstieg des Wispernden Tyrannen auf die Philosophie hatte, der er sich selbst verschrieben hatte. Während des Zeitalters der Thronbesteigung erfuhr der Magierkönig Tar-Baphon vom Wispernden Pfad und wollte sich dessen Geheimnisse zu eigen machen. Bei der Suche nach diesen Mysterien schloss er sich schließlich dem Pfad an und





wurde zu einem der am besten bekannten Anhänger in der Geschichte der Gruppe. Nach seiner Niederlage durch die Hand seines größten Feindes, des Lebenden Gottes Aroden, kehrte Tar-Baphon als mächtiger Leichnam zurück und erlangte den Beinamen Der Wispernde Tyrann. Bis zum heutigen Tage beherrscht der Wispernde Pfad auch weiterhin das Land in der Nähe des Gefängnisses des Magier-Königs auf dem Galgenkopf. Seine wichtigste Bastion ist das nahegelegene gefürchtete Kloster Renkirch. Die meisten Anhänger suchen zwar weiterhin nach ihren eigenen Methoden, einen untoten Zustand zu erlangen, doch viele sehen in Tar-Baphon den Champion des Bundes und glauben, dass seine Wiederherstellung das Ende der Welt mit Sicherheit rascher herbeiführen wird. Besonders nach dem Tod des Gottes Aroden sehen viele im eingespererten Tyrannen einen gefallenen König und suchen nach Wegen ihn zu befreien, damit er eine Welt beanspruchen kann, die seine Rückkehr fürchtet und zugleich grimmig erwartet.

die suche nach dem pfad

Manche streben die Verwandlung in einen Leichnam ausschließlich aufgrund der Macht der Unsterblichkeit an, während andere darin einfach die Möglichkeit sehen, die Zeit zu besiegen, um ihre Aufgaben erledigen zu können, ehe sie dem grausamen Richtspruch eines unerwarteten Todes zum Opfer fallen. Die Philosophie des Wispernden Pfades zieht kalte, berechnende und vergleichsweise gefühllose Leute an. Der vom Wispernden Pfad angebotene Weg zur Unsterblichkeit lockt zudem Größenwahnsinnige und Machthungrige an. Doch egal unter welche Kategorie jemand fällt der sich der Philosophie mit Leib und Seele verschrieben hat, er ist mit Sicherheit kein passiver Gefolgsmann. Die Bände zwischen den Mitgliedern des Wispernden Pfades sind die Geheimnisse eines erleuchteten Pfades in den Untod.

Die Gefolgsleute stoßen auf unterschiedliche Weisen auf die Philosophie. Manche folgen dem Pfad, nachdem sie von anderen Angehörigen rekrutiert wurden, die ihr Wissen und ihre Macht für den Schleier des Grabes nutzen wollen, während andere über einen Verweis in einem staubigen, alten Buch stolpern, der sie zu weiteren Nachforschungen veranlasst. Wieder andere schließen sich dem Wispernden Pfad an, nachdem sie den Rängen der Untoten beitreten sind, und nutzen die Geheimnisse der Philosophie, um ihren Zustand zu meistern und nach Höhen der Macht zu streben.

Es ist zu Beginn täuschend leicht, sich der größeren Organisation anzuschließen und zu einem Gefolgsmann des Wispernden Pfades zu werden. Ein Anhänger lernt die ersten Geheimnisse des Lebens und des Todes. Diese bilden die Bausteine der Philosophie, dann folgt ein langgezogenes Epos, welches mit der Anleitung endet, wie man sich in einen lebenden Leichnam verwandelt. Da jedes Mitglied andere Teile des Geheimnisses besitzt, bilden die

DER WISPERNDE PFAD

Anhänger ein Netzwerk aus spezialisierten Fähigkeiten und Nekromantie-Theoretikern, was den Wispernden Pfad zur absoluten Autorität macht, was das Thema Untod und Untote angeht.

Sobald die Anhänger beginnen, die Gebote des Wispernden Pfades zu erlernen, ergreift die Macht der Philosophie von ihnen Besitz und verbindet sich mit ihren Seelen, um diese für den Übergang zur rechten Zeit vorzubereiten. Während die Gefolgsleute die zahlreichen Riten der Philosophie hinter sich bringen, werden ihre Körper und Seelen an den Pfad gebunden. Schüler, die sich vom Pfad entfernen, leben nur selten länger als ein Jahr und zerfallen bei ihrem Tod zu schmieriger, grauer Asche.

Die Gefolgsleute des Wispernden Pfades schleichen sich in die großen magischen Akademien und andere Orte arkaner Gelehrsamkeit auf ganz Golarion ein. Dort verbergen sie ihre nekromantischen Künste und Erfahrungen und beobachten mögliche Schüler. Irgendwann nehmen sie mit diesen Kandidaten Kontakt auf und führen sie mit dem Angebot ewigen Lebens und gewaltiger Macht in Versuchung. Während sie an diesen Orten arkaner Gelehrsamkeit positioniert sind, saugen sie regelrecht alles Wissen auf, welches der philosophischen Organisation helfen könnte. Dieses Wissen bringen sie den Wissenshütern des Kultes, welche es mit der Gruppe als Ganzes, als Teil ihrer memorierten Bibliotheken, teilen.

Neben arkanen Schulen infiltriert der Wispernde Pfad auch einflussreiche Gruppierungen und Regierungen, wobei er stets versucht, die Mächtigen von ihrem Platz in der Welt fortzulocken mit dem Versprechen größerer Macht und Kontrolle, sobald sie von jenseits des Grabes zurückgekehrt sind.

Der Wispernde Pfad ist nur lose strukturiert und hat fast keine Hierarchie. Viele Mitglieder streiten sogar ab, dass es einen Anführer gäbe, doch die Stellung innerhalb des Wispernden Pfades bestimmt sich in der Regel nach zwei Faktoren: Alter und Macht. Außergewöhnlichen alten Gefolgsleuten wird mit Respekt begegnet, egal ob sie Führungspositionen besetzen oder nicht. Macht strebt stets nach der Spitzenposition und der Kontrolle in jedem System, egal ob sie aus Schläue, Wissen, Reichtum oder Meisterschaft der arkanen oder göttlichen Künste erwächst. Die Gefolgsleute kümmern sich wenig um die Durchsetzung von Regeln und Beschränkungen, da sie jeden, der der Philosophie folgt, als geeignet für die Gruppe erachten – und Fehlschläge neigen dazu, sich selbst aus der Gruppe zu entfernen und werden häufig die Opfer oder untoten Sklaven zielstrebiger Gesinnungsgenossen. Das philosophische Gerüst des Wispernden Pfades ist ein System, welches Fehler selbst ausmerzt. Die Angehörigen verfolgen ihre persönlichen Projekte und Interessen und kommen mit anderen Gefolgsleuten zusammen, die Ähnliches verfolgen, sodass spezialisierte Zellen entstehen. Wie eine Universität ist auch der Wispernde Pfad in Fachbereiche unterteilt. Diese Gruppierungen entstehen in der Regel nach Auslegungen der Philosophie und der eigenen Interpretation des Untodes. Manche entdecken, dass sie gemeinsame Ziele haben, und teilen ihre Entdeckungen. Diese Untergruppierungen innerhalb der Gruppe konzentrieren sich in der Regel auf eine bestimmte Methode, den untoten Zustand zu erreichen, und verbringen Jahre damit, den Erschaffungsprozess solcher Kreaturen zu erreichen oder das Geheimnis zu entschlüsseln, wie man zu einer werden kann. Andere Gruppierungen innerhalb der Gruppe folgen einer Gottheit. Solche religiösen Sekten bestehen hauptsächlich aus Klerikern, ziehen aber auch Laien an, deren Glaube an diese bösen Götter stark ist.

Die meisten Angehörigen des Wispernden Pfades gieren nach

Macht und sind völlig selbstbezogen, allerdings sind nur wenige Nekromanten, die Armeen von Untoten anführen. Dennoch können viele Kultanhänger zahllose niedere Untote erschaffen, die sie als geistlose Diener an sich binden. Sie betrachten diese Schöpfungen als Maschinen, Haustiere oder sogar Kinder. Diese fleißigen Nekromanten und Kleriker sind auf ihre Arbeit stolz und schmücken ihre Schöpfungen sogar, etwa indem sie Runen in Knochen schnitzen, Verzierungen in Fleisch sticken und sogar Edelmetalle und -steine in die Körper ihrer Untoten einbetten.

wohin der weg führt

Auch wenn die Angehörigen des Wispernden Pfades überall auf der Welt zu finden sind, befinden sich die größten Konzentrationen an Kultanhängern in den Ländern Geb und Ustalav. In Geb werden Untote gefeiert und akzeptiert, während sich in Ustalav der bedeutendste Champion der Gruppe und ihr berühmtestes Mitglied befindet – der Wispernde Tyrann.

Die Gefolgsleute des Wispernden Pfades beanspruchen die bergigen Ödlande Ustalavs, die als Virlych bekannt sind, als ihr Reich, als die nicht anerkannte Nation ihres Kultes. Die meisten Bürger, die halbwegs bei Verstand sind, wollen mit diesem verfluchten Land nichts zu tun haben. Daher finden viele Gefolgsleute des Wispernden Pfades hier, in den Festungen ihrer Gruppe, ihre Privatsphäre. Ferner dient das Kloster von Grulhall neben dem Gefängnis des Wispernden Tyrann im Galgenkopf als Hauptquartier des Pfades. In diesem leben sowohl noch lebende Mitglieder, als auch jene, die schon vor Tar-Baphons Herrschaft an den Pfad der Organisation gekettet waren. Die bedeutenden Mitglieder planen hier die Befreiung ihres gefallenen Champions und suchen nach ihrem eigenen Weg in den Untod, wobei solche Besessenheiten kommen und gehen. Und dennoch bildet das Kloster seit tausend Jahren eine Bastion gegen die Feinde der Nekromanten, gepflegt von einer Bruderschaft blasphemischer untoter Mönche unter Führung des bösen Uralten, der nur als der Graue Mönch bekannt ist.

Wo Untote Akzeptanz finden, gewinnt auch die Philosophie des Wispernden Pfades an Bedeutung. In der pervertierten Stadt Kaer Maga fungieren Zombies im Stadtteil Ankar-Te als Diener und eine ordentliche Zahl der örtlichen Nekromanten gehört zu den Gefolgsleuten der Philosophie. Tatsächlich stammen einige der besten Zombies aus den Laboratorien der Vertreter des Pfades (man bezeichnet diese Kreaturen übrigens höflich u.a. als „Zweifach-geborene“. Offiziell wird behauptet, dass keine intelligenten Untoten in Ankar-Te leben würden, doch die Gefolgsleute des Wispernden Pfades sind nicht so naiv, dass sie dies glauben würden.

In Geb operiert der Wispernde Pfad in der Öffentlichkeit und dies meist an der Seite der Kirche Urgathoas. In dieser akzeptierenden Umgebung können seine bekennenden Angehörigen öffentliche Ämter bekleiden und sind nicht auf ihre üblichen Rollen als Berater und Adelige beschränkt. In diesem Land fungiert der Wispernde Pfad als universitäre Einrichtung, von der Nekromanten ausgebildet und Labore betrieben werden, in denen die Mitglieder Experimente hinsichtlich des Trennschleiers zwischen den Welten der Lebenden und der Toten anstellen und sich ständig neue untote Abscheulichkeiten ausdenken.

GESANDTER DES GRABES (GdG)

Auf ihrem gewundenen Weg zur Unsterblichkeit erlernen die Angehörigen des Wispernden Pfades geheime Riten, welche ihnen auf ihrem Weg helfen. Jeder Schritt bringt ein Mitglied dem letzten Geheimnis näher. Besonders vielversprechende Mitglieder werden eingeladen, einer elitären Gruppe innerhalb der Organisation beizutreten:

In ihrer Funktion als Gesandte des Grabes dienen diese Mitglieder theoretisch den Wünschen der aktuellen Führungs spitze. In der Praxis handeln sie oft ausschließlich im Interesse einer Zelle oder Machtgruppe innerhalb der Organisation. Gesandte des Grabes erfahren die tiefsten arkanen Geheimnisse des Wispernden Pfades bei ihrer Suche nach dem Untod und erhalten untotenähnliche Wesenszüge und Merkmale noch vor ihrem letztendlichen Aufstieg in einen Zustand jenseits des Todes. Diese finsternen Kräfte machen die Gesandten des Grabes in Verbindung mit ihrer Gabe, ihre Absichten zu Verschleiern und ihrem großen Wissen zu perfekten Handlungen, um mächtige Magier und Kleriker dem Wispernden Pfad zuzuführen, sowie zu Sammlern der üblichen Relikte, Komponenten, Leichen und morbiden Geheimnissen, die über ganz Golarion verteilt sind.

Rolle: Gesandte des Grabes meistern die nekromantischen Künste, doch statt Horden untoter Diener zu kontrollieren, suchen sie nach der ultimativen Erleuchtung und verfügen über subtile und mörderische Fertigkeiten, die ihnen dabei helfen. Gesandte des Grabes infiltrieren andere Organisation, um ihre magischen Geheimnisse auszuspähen und talentierte Angehörige ihrer eigenen, blasphemischen Philosophie zuzuführen.

Gesinnung: Gesandte des Grabes suchen nach persönlicher Macht, indem sie einen untoten Zustand anstreben und in der makaberen Hierarchie des Wispernden Pfades aufsteigen. Die Bedürfnisse und Ziele anderer kümmern sie kaum. Diese ausgesuchten Diener des Todes, welche den Aufstieg im Untod anstreben, sind unweigerlich und standhaft böse.

Trefferwürfel: W8.

VORAUSSETZUNGEN

Um ein Gesandter des Grabes werden zu können, muss ein Charakter alle folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Gesinnung: Jede böse.

Fertigkeiten: Wissen (Arkane) 5 Ränge, Wissen (Religion) 5 Ränge.

Zauber: Muss *Tote beleben* wirken können.

Speziell: Muss dem Wispernden Pfad seit wenigstens 1 Jahr angehören.

KLASSENFERTIGKEITEN:

Die Klassenfertigkeiten des Gesandten des Grabes und die jeweiligen Bezugsattribute sind: Bluffen (CH), Einschüchtern (CH), Heilkunde (WE), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Sprachenkunde (IN), Wissen (Arkane, IN), Wissen (Geschichte, IN), Wissen (Religion, IN), Zauberkunde.

Fertigkeitsränge pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

KLASSENMERKMALE

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale des Gesandten des Grabes:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Gesandte des Grabes sind

nicht im Umgang mit zusätzlichen Waffen und Rüstungen geübt.

Zauber pro Tag/Bekannte Zauber: Wenn ein Gesandter des Grabes in seiner PrK eine neue Stufe erlangt, erhält er neue Zauber, als hätte er eine Stufe in einer zauberkundigen Klasse erhalten, welcher er angehörte, ehe er die Prestigeklasse ausgewählt hat. Er erhält aber keine anderen Vorteile, welche ihm diese Klasse bei einem Stufenaufstieg gewähren würde, abgesehen von zusätzlichen Zaubern am Tag, bekannten Zaubern (bei spontanen Zauberkundigen) und einer Erhöhung der effektiven Zauberstufe. Sollte der Charakter über Stufen in mehreren zauberkundigen Klassen verfügt haben, ehe er zu einem Gesandten des Grabes wurde, muss er sich entscheiden, für welche Klasse die neue Zauberstufe gilt, damit er seine Zauber pro Tag bestimmen kann.

Inspirierte Nekromantie (AF): Wenn ein Gesandter des Grabes berechnet, wie viele TW an Untoten er mit Zaubern wie *Tote beleben* kontrollieren kann, zählen seine Stufen in dieser Prestigeklasse doppelt. Dieses Klassenmerkmal hat keinen Einfluss darauf, wie viele Untote er mit dem Zauber jeweils erschaffen kann. Ein KLE 7/GdG 3 könnte daher 52 TW an Untoten mit *Tote beleben* kontrollieren.

Leichnamsgriß (ÜF): Auf der 1. Stufe wird der Gesandte des Grabes zu einem Überträger negativer Energie und des kalten Hauchs des Todes. Dies ermöglicht ihm, mit einem Berührungsangriff im Nahkampf 1W6 Schadenspunkte durch negative Energie pro Stufe als Gesandter des Grabes zu verursachen. Diese Fähigkeit erlaubt ihm, untote Diener zu heilen, sowie sich selbst, wenn er auf der 4. Stufe Verbundenheit mit negativer Energie erhält. Er kann diese Fähigkeit 3 + CH-Bonus/Tag einsetzen.

Unheilige Zähigkeit (ÜF): Auf der 1. Stufe kann der Gesandte des Grabes seine Überzeugung nutzen, um seine Gesundheit zu stärken. Beginnend mit den Trefferpunkten, die er auf der 1. Stufe dieser Prestigeklasse auswirkt, und dann beim künftigen Auswürfeln von Trefferpunkten in jeder beliebigen Klasse kann er entweder seinen KO- oder seinen CH-Bonus der Zahl der ausgewürfelten Trefferpunkte hinzufügen.

Untote manipulieren (AF): Auf der 2. Stufe gewinnt der Gesandte des Grabes bedeutende Einsichten in den Verstand untoter Kreaturen und der nekromantischen Kräfte, die sie kontrollieren. Die Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten eines Gesandten des Grabes mit geistesbeeinflussenden Effekten behandeln untote Kreaturen wie die jeweils ursprüngliche Kreaturenart. Ein Gesandter des Grabes könnte daher *Person bezaubern* gegen einen humanoiden Zombie oder *Verwirrung* gegen eine Horde Skelettstreiter einsetzen.

Negative Energie übertragen (AF): Auf der 3. Stufe stärkt ein Gesandter des Grabes Untote in seiner Nähe. Mit einer Standard-Aktion kann er eine Aura manifestieren, welche dem Zauber *Ort entweihen* entspricht, wobei die Wirkungsdauer des Effektes 10 Minuten pro Stufe beträgt. Ein Gesandter des Grabes kann diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen. Zudem wird jeder Untote, den der Gesandte des Grabes erschafft, so behandelt, als wäre er im Wirkungsgebiet von *Ort entweihen* erschaffen worden.

Todesschleier (ÜF): Während ein Gesandter des Grabes innerhalb der Organisation an Macht und Einfluss gewinnt, muss er oft andere Gruppen infiltrieren, um an weiteres Wissen zu gelangen. Auf der 4. Stufe lernt er, seine wahren Absichten zu verborgen und erhält die Fähigkeit, ein Mal am Tag *Unauffindbarkeit* oder *Gesinnung verbergen* zu wirken. Die Zauberstufe dieser Fähigkeit entspricht der höchsten Zauberstufe des Gesandten des Grabes.

Verbundenheit mit negativer Energie (AF): Auf der 4. Stufe ist ein Gesandter des Grabes technisch betrachtet zwar immer noch am Leben, reagiert auf positive und negative Energie aber wie

GESANDTER DES GRÄBES (GDG)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag
1	+0	+0	+1	+1	Inspirierte Nekromantie, Leichnamsgrieff, Unheilige Zähigkeit	–
2	+1	+1	+1	+1	Untote manipulieren	wie Grundklasse +1
3	+1	+1	+2	+2	Negative Energie übertragen	wie Grundklasse +1
4	+2	+1	+2	+2	Todesschleier, Verbundenheit mit negativer Energie	wie Grundklasse +1
5	+2	+2	+3	+3	Geheimnisse des Todes, Schüler des Untodes	wie Grundklasse +1

ein Untoter – positive Energie schadet ihm, während negative Energie ihn heilt. Sollte er bereits untot sein, erhält er durch dieses Klassenmerkmal keine zusätzlichen Vorteile.

Geheimnisse des Todes (AF): Auf der 5. Stufe greift der Gesandte des Gräbes auf Geheimnisse des Wispernden Pfades zurück, um zusätzliches Verständnis für Nekromantie zu erlangen. Wenn er diese Fähigkeit erhält, kann er eine Anzahl Nekromantiezauber in Höhe seines IN-Modifikators seiner Zauberliste hinzufügen, die nicht Teil der Zauberliste seiner Klasse sind. Ein Gesandter des Gräbes mit Klassenstufen als Magier könnte z.B. *Kritische Wunden verursachen*, *Schneller Tod* und *Totenwache* seiner Zauberliste hinzufügen, während ein Gesandter des Gräbes mit Klassenstufen als Kleriker Zauber wie *Magisches Gefäß Schwächen*, und *Vampirgriff* hinzufügen kann. Ein Gesandter des Gräbes kann Zauber wählen, die er (noch) nicht wirken kann, dies verleiht ihm aber nicht die Fähigkeit, Zauber eines höheren Grades zu wirken, als er normalerweise könnte, diese Zauber stehen ihm erst zur Verfügung, wenn er die zum Wirken nötige Stufe erreicht hat.

Schüler des Untodes (AF): Auf der 5. Stufe hat ein Gesandter des Gräbes seinen Körper und Geist auf den Übergang in den Untod vorbereitet. Er erhält einen Bonus von +5 bei jedem Attributs-, Fertigkeits- oder Rettungswurf, der mit dem Verwandlungsprozess in einen Untoten in Verbindung steht. Dieser Bonus kann bei jedem Wurf benutzt werden, der mit der Verwandlung in einen Leichnam verbunden ist (dieser Vorgang unterliegt völlig dem SL). Sollte der Gesandte des Gräbes von einer untoten Kreatur getötet werden, die eine Brut erzeugen kann, behält er unabhängig von der Art Untoter, in die er sich verwandelt, seine Intelligenz und seinen freien Willen (er befindet sich nie unter der Kontrolle der Kreatur, die ihn getötet hat). Sofern es bei der Fähigkeit Brut erschaffen der untoten Kreatur nicht anders vermerkt ist, verliert der Gesandte des Gräbes alle seine Klassenstufen. Daher ist die Verwandlung in einen Leichnam oder einen Vampir für einen Gesandten des Gräbes, welcher den Untod erlangen will, die ansprechendste Option.





Die Lebensweise der Lykanthropen

IHR, IHR NENNT SIE BESTIEN, DOCH ICH FRAGE EUCH: WAS MACHT EUCH BESSER ALS EINE BESTIE? WELCHE CHANCEN HABT IHR, IM WALD ZU ÜBERLEBEN? KÖNNT IHR DER SPUR EURES ESSENS ANHAND DES GERUCHS SEINES BLUTES FOLGEN? KÖNNT IHR DIE SCHRITTE EURER FEINDE ÜBER DIE GERÄUSCHE DER BÄUME HINWEG WAHRNEHMEN? KÖNNT IHR DIE GANZE NACHT LAUFEN, WENN NUR DER MOND EUREN WEG BELEUCHTET? JA, IHR SPUCKT AUF DEN BODEN UND NENNT SIE BESTIEN - UND IHR HABT AUCH VOLLKOMMEN RECHT. DOCH FÜR DIESSE BESTIEN SEID IHR DIE NÄHRUNG.

- ROGEIF JARLOK, WERWOLFJÄGER AUS USTALAV

DIE LEBENSWEISE DER LYKANTHROPEN

Der Mond steigt am Himmel auf, das Blut kocht und die Kreatur schleicht ihrer Beute hinterher. Falls die Opfer der Bestie Glück haben, werden sie von wilden Klauen zerrissen. Doch sollte ihnen das Schicksal nicht gewogen sein, geht der Fluch des Blutes der Bestie auf sie über und der Kreis der Bestien wächst. Im Herzen der Wälder und Städte eitert die geheimnisvolle Erkrankung, welche als Lykanthropie bezeichnet wird. In einstmals ruhigen Dörfern verschlingt dieses Stigma der Wildheit Nachbarn, sät Furcht und verbreitet Verdächtigungen und Niedergang. In schattigen Kanalisationen kriechen die Könige des Ungeziefers, leben von den Abfällen der Welt über ihnen und vergrößern beständig ihre monströsen Ränge. In uralten, unheimlichen Wäldern laufen ganze Stämme halber Bestien mit ihren tierischen Artgenossen umher und töten alle, die sich in ihr Revier wagen oder den Lobpreisungen lauschen, die sie heulend dem Vollmond darbringen. Überall berichten Geschichtenerzähler von denen, die sich in der Nacht in Monster verwandeln und ihren Fluch an ihre Opfer weitergeben. Lykanthropie ist jedoch weit mehr als eine Krankheit, sie ist ein hartnäckiges, durchaus unterschiedliches und tödliches magisches Leiden. Sie ist genauso furchtbar, wie die Lagerfeuergeschichten berichten, und dennoch für viele, in deren Adern sie von Geburt an zirkuliert, das Gewöhnlichste auf der Welt.

So wie die unfreiwillig Infizierten und jene die mit Lykanthropie geboren werden eine verdeckte, Völker übergreifende, Gemeinsamkeit teilen, so sind sie für alle Anderen eine ganze Reihe von Dingen. Sie sind Monster, die gejagt werden müssen. Sie sind Krankheitsüberträger, die geheilt werden müssen. Sie sind Schrecken, Rudel- und Jagdgefährten, die ihre furchtbare Erkrankung an jeden weitergeben können, der ihren Weg kreuzt.

DER FLUCH DER LYKANTHROPIE

Das Geheimnis der Lykanthropie, welches die meisten Werwesen umgibt und die Furcht vor Ihnen, stammt zum größten Teil aus Missverständnissen und Fehlinformationen über das Leiden, welches diese bestialische Verwandlung verursacht. Die meisten im Volk verbreiteten Legenden über Lykanthropen lassen den entsetzlichen Fluch aus, welcher der Grund für ihre Verwandlung in eine Bestie ist. Auch die in ihnen wohnende merkwürdige Krankheit, welche es ihnen ermöglicht, das Stigma an ihre Opfer weiterzugeben. Doch das Geheimnis beginnt eigentlich in Wirklichkeit mit der Frage, was Lykanthropie genau ist – Krankheit, Fluch oder etwas anderes?

Im Kern ist Lykantropie ein uraltes magisches Leiden, welches selbst die friedlichsten und passivsten Wesen in alles verschlingende Tiere und halbbestialische Monster verwandeln kann. Jene, die von diesem Leiden befallen sind, können theoretisch jederzeit eine Bestiengestalt oder halbbestialische Hybridgetalt annehmen (Wurf auf Konstitution gegen SG 15). In Vollmondnächten müssen sie sich gegen ihren Willen verwandeln (Wurf auf Konstitution gegen SG 15 mit einem Moralbonus von +5). Die meisten verlieren dabei die Kontrolle über ihre Körper und ziehen auf gewalttätige, bösartige und blutrünstige Amokläufe aus, an welche sie sich später nur selten erinnern (siehe Kasten „Der Verstand des Lykanthropen“). Natürliche Lykanthropen können zwar versuchen, sich in ihre humanoide Gestalt zurückzuverwandeln, doch dies ist oft schwierig (Wurf auf Konstitution gegen SG 20) und unter dem vollen Mond wird es zusätzlich erschwert (in Form eines Malus von -5 auf den Wurf). Angesteckte Lykanthropen, welche ihre Körper

nicht kontrollieren können, versuchen nie sich zurückzuverwandeln. Sie nehmen ihre ursprüngliche humanoide Gestalt daher nur bei Sonnenaufgang oder nach 8 Stunden der Ruhe wieder an. Meist hat jemand, der mit Lykanthropie angesteckt wurde, keine Erinnerungen an die Taten, die er während seines Amoklaufes verübt hat, sodass jemand sich monate-, gar jahrelang verwandeln könnte, ohne jemals zu erkennen, dass er ein Lykanthrop ist – und viele weigern sich auch, die Wahrheit zu realisieren. Die meisten erwachen in Gegenwart von Beweisen für ihre Amokläufe, sei es ein zerstörtes Heim oder das Blut von jemandem, der in der Nähe die Nacht verbracht hat.

Die größte Frage, vor der ratlose Heiler und unter Lykanthropie Leidende stehen, lautet: Wie kann man das Leiden behandeln? In den meisten Geschichten über Kreaturen, die bei Vollmond töten, sind Lykanthropen Monster und Gestaltwandler, die sich in Dörfer einschleichen, um Chaos und Tod zu bringen, und Bedrohungen, denen mit Feuer und Stahl ein Ende bereitet wird. Natürlich liegt in diesen Geschichten etwas Wahrheit (siehe unten), sie treffen aber dennoch nicht immer zu. Viele Lykanthropen sind gewöhnliche Leute mit einem entsetzlichen Leiden. Daher suchen viele von ihnen nach Wegen, ihren Normalzustand zurückzuerlangen, und es gibt auch viele Leute, die ihnen dabei helfen wollen. Allerdings ist Lykanthropie zugleich Fluch und Krankheit – und es ist nicht so, dass es nicht genug Heilungsansätze gäbe, sondern dass das Leiden seine Opfer fest und zäh im Griff hat. Heiler können das Leiden behandeln und sogar besiegen, wenn sie die Erkrankten rasch genug behandeln. Ein Kleriker der mindestens 12. Stufe kann Lykanthropie mit *Krankheit heilen* oder *Heilung heilen*, sofern der Zauber binnen 3 Tagen nach Ansteckung gewirkt wird. Sollte das Opfer nicht innerhalb dieser Zeitspanne behandelt werden, verwurzelt sich die Krankheit in seinem Wesen und widersteht allen künftigen Versuchen, sie mit krankheitsbeeinflussender Magie zu heilen. Ab diesem Punkt kann nur noch Magie wie z.B. *Fluch brechen* helfen – und auch dies ist nicht ungefährlich. Der Fluch der Lykanthropie ist nämlich eigentlich nur wirksam, wenn das Opfer sich vollständig in eine Werkreatur verwandelt. Und dies heißt, dass der Heiler sich dem Monster stellen muss, das in seinem Patienten gefangen ist, und möglicherweise riskiert, selbst angesteckt zu werden. Nur wenn der Zauber erfolgreich gewirkt werden kann, kann das Leiden ein für alle Mal beendet werden.

Die Volkssagen berichten auch von anderen möglichen, gefährlichen Heilungen für Lykanthropen. Hierzu gehören mystische Heilmittel wie der Kuss einer Dryade oder das Blut eines Einhorns. Manche davon funktionieren definitiv nicht oder sind sogar tödlich – z.B. glauben manche, in der Brust der Erkrankten wachse ein zweites Herz, das hinaus zu schneiden ihn von seinem Leiden befreien würde, während andere denken, das ein zweites Mal von einer Werkreatur gebissen zu werden, das Leiden aufheben würde. Auf der feinen Linie zwischen Wundermittel und tödlichem Gift wächst der Eisenhut. Viele behaupten, dass dieses gefährliche, giftige Kraut sowohl die Krankheit, wie auch den Fluch der Lykanthropie heilen könnte. Die Behandlung birgt ein hohes Risiko und ein Erfolg ist nicht garantiert, da das Opfer das Gift zu sich nehmen muss und daher auch seiner Wirkung unterliegt. Sollte es das Gift überleben, steht ihm ein zweiter Rettungswurf gegen Lykanthropie zu, der SG ist ebenso hoch wie zum Zeitpunkt der Ansteckung. Bei Erfolg wird der Körper des Opfers von der Lykanthropie gereinigt, bei Misserfolg treten keine weiteren Auswirkungen ein. Diese Heilungsmethode kann erneut versucht werden, jedoch hat der gesundheitsschädigende Eisenhut schon in vielen

Fällen zum Tod durch Selbstvergiftung bei denen geführt, die sich auf diese Weise von ihrem Leiden befreien wollten.

Bei vielen Theorien und Sagen zur Heilung von Lykanthropen spielen die gut dokumentierten Auswirkungen von Silber auf diese Gestaltwandler eine Rolle. Silber auch nur zu berühren bereitet einem Lykanthropen Unbehagen, selbst wenn er von seinem Zustand keine Ahnung hat. Dieser Effekt ist der Kern verschiedener abergläubischer Brauchtümer vor allem bei der ländlichen Bevölkerung; so drückt man Fremden vielerorts eine Silbermünze in die Hand, da Lykanthropen wahrscheinlich vor der Münze zurück zucken werden. Die Wirksamkeit dieser Technik ist umstritten, da viele behaupten, dass Silber bei Lykanthropen eher allergische Reaktionen auslöst, die umso schneller und heftiger ausfallen, wenn man es mit einer Waffe in ihre Körper einführt, die Reaktion aber bei einer kurzen Berührung nur gering oder zuweilen auch gar nicht sichtbar ausfällt. Auch Versuche, einen auf Silber basierenden Trank herzustellen, mit dem der Fluch der Lykanthropie aus dem Leib des darunter Leidenden getrieben werden könnte, scheitern regelmäßig. Silber wird daher in erster Linie als Waffe gegen Lykanthropen genutzt, da es ihre eindrucksvolle Zähigkeit und bestialische Widerstandsfähigkeit überwinden kann.

Doch für viele Lykanthropen gibt es keine Hoffnung auf eine Heilung. Dabei handelt es sich um natürliche Lykanthropen, die Kinder von Eltern, die entweder selbst natürliche oder angesteckte Lykanthropen sind. Für diese Kreaturen ist Lykanthropie kein Leiden, sondern ein grundlegender Teil ihres Wesens, dem sie nie entkommen können. Zugleich besitzen sie aber auch Kontrolle über ihren Fluch und können mit Leichtigkeit zwischen der humanoiden, hybriden und bestialischen Gestalt wechseln, statt Sklaven der Phasen des Mondes zu sein. Diese Lykanthropen sind wie andere Gestaltwandler auch eher ein eigenes Volk. Manche mischen sich unter andere Kreaturen, passen sich deren Gesellschaft an und nutzen sie aus, wie es ihnen gefällt. Viele

natürliche Lykanthropen werden aber in Stämme ihrer eigenen Art hineingeboren, deren brutale Gesellschaft oft jene Kreaturen nachahmt, in die sie sich verwandeln können. In jedem Fall verspüren natürliche Lykanthropen in der Regel einen Zorn auf andere humanoide; diese betrachten sie zumeist als schwach, hasserfüllt und neidisch, schließlich bezeichnen diese anderen Wesen sie als Monster und treiben sie in die Wildnis, nur weil sie als Lykanthropen geboren wurden.

DAS WESEN DER BESTIE

Lykanthropen können auf ganz Golarion angetroffen werden. Angesteckte Lykanthropen sind meist Einzelgänger – ein Mann, der von einem Wolf gebissen wird, wird zum Monster; verängstigt stolpert er in die Wälder, wo seine unkontrollierten Verwandlungen und Angriffe vom Hunger der Bestie in ihm und dem Ruf des Mondes bestimmt werden.

Natürliche Lykanthropen dagegen sind ein merkwürdiges, im Verborgenen lebendes Volk. Ein abgelegenes, einsames Dorf kann in der Nacht von Werwölfen bevölkert sein, während der Kalif einer Wüstenstadt als Tiger, vom Hunger getrieben, durch die staubigen Straßen schleicht. Jeder Lykanthrop hat sein eigenes Revier und seine eigenen Verhaltensweisen. Lykanthropen können der Bestie in ihrem Inneren nicht entkommen. Ihre animalische Natur manifestiert sich auf unerwartete Weise, selbst wenn sie sie verborgen wollen. Die Erscheinung eines Werwolfs hat stets etwas Wölfisches, sei es ungewöhnlich drahtiges Haar, unnatürlich scharfe Zähne oder geblähte Nasenlöcher. Die Bestie beeinflusst auch das Verhalten und Auftreten der Kreatur, selbst während ein angestecktes Opfer gegen ihren Einfluss ankämpft. Die Gemeinschaften und Ansiedlungen natürlicher Lykanthropen spiegeln daher die Sozialstruktur der Tiere wieder zu denen sie werden. So ist der stärkste und mächtigste Wolf das Alphatier, der Leitwolf, des



DIE LEBENSWEISE DER LYKANTHROPEN

Rudels. Und daher ist in einer Werwolfsiedlung auch der stärkste Werwolf der Häuptling oder Bürgermeister. Jede lykanthropische Gemeinschaft gleicht sich darin, dass sie ihre Existenz geheim hält. In nahezu jeder Kultur (außer der der Ulfen im Norden) sind Lykanthropen gefürchtet, weshalb sie sich vor den neugierigen Blicken Außenstehender verbergen müssen. Lykanthropen richten ihre Heimstätten in der Regel in der Wildnis ein, weitab von anderen Ansiedlungen. Besuchern wird vermittelt, dass sie nicht willkommen sind, in der Hoffnung, dass sie vor dem nächsten Vollmond wieder verschwinden. Oft verbreiten die Lykanthropen Gerüchte über beunruhigende Dinge, die in der Gegend lauern – Krankheiten, böse Geister, Monster in den Wäldern, usw., um Fremde zu verjagen.

Die meisten natürlichen Lykanthropen sind Jäger. In ihrer Tiergestalt sind sie ungewöhnlich mächtige und widerstandsfähige Exemplare ihrer Spezies. Ein Werwolf jagt wie ein großer, wilder Wolf, ein Werbär schleicht durch dieselben Wälder wie gewöhnliche Bären. Eine Werkreatur ist kaum von gewöhnlichen Vertretern ihrer Art zu unterscheiden – sehr zum Leidwesen der eigentlichen, meist menschlichen Jäger.

Der Hunger eines Lykanthropen entspricht meist seiner größten Gestalt. Ein Werbär hat auch in Menschengestalt den Appetit eines viel größeren Bären. Ein Markenzeichen solcher Lykanthropen ist ihre Verfressenheit. Allerdings stimmt interessanterweise auch das Gegenteil für Kreaturen, deren Wergestalt um einiges kleiner ist als ihre menschliche Gestalt. Eine Werratte oder ein Werrabe können ohne Weiteres mit einer Handvoll Essen auskommen. Werratten gedeihen selbst in Zeiten von Hungersnöten und es gibt Gerüchte über ganze Dörfer, die sich freiwillig dem Fluch der Ratte unterwerfen, um dadurch mit ihren spärlichen Vorräten über die Runden zu kommen.

ARTEN VON LYKANTHROPEN

Werbölfe und Werratten sind die erfolgreichsten und daher die am weitesten verbreiteten Arten von Lykanthropen. In allen möglichen Ländern und auf den verschiedensten Kontinenten kursieren Geschichten über diese Lykanthropen, aber auch über ihre Artverwandten wie z.B. Wereber, Werbären, Werfledermäuse und Wertiger. Dies sind die sechs gefürchtetsten Arten von Werwesen, über die man sich meist nur flüsternd unterhält. Es sind aber auch sehr unterschiedliche Kreaturen mit unterschiedlichen Jagdmethoden, Lebensweisen und Verhaltensweisen gegenüber Nichtlykanthropen. Jede dieser Arten wird im Folgenden ausführlich besprochen.

Es gibt noch andere, seltene Arten von Lykanthropen, die sich allerdings meist auf ein geographisches Gebiet beschränken. Die Legenden erzählen von Werdachsen und Werfüchsen, aquatischen Werhaien und Werrochen, reptilischen Werkrokodilen und Werschlangen und noch merkwürdigeren Manifestationen des Fluches der Lykanthropie – allerdings konnten nur wenige Berichte über sie bestätigt werden.

WERFLEDERMÄUSE

Werfledermäuse gibt es nur an wenigen Orten. Meist handelt es sich um dichte Wälder und Dschungel mit Zugängen zu gewaltigen unterirdischen Höhlensystemen. Wie Werratten leben sie gesellig in Horden zusammen, besitzen zugleich aber die Wildheit und Aggressivität von Werwölfen. Werfledermäuse werden oft in Schwärmen dutzender Individuen angetroffen. Im Gegensatz zu

DER VERSTAND DES LYKANTHROPEN

Der wahre Schrecken der Lykanthropie geht weit über die Wildheit und Primitivität hinaus, die der Fluch in den Opfern freisetzt. Es sind der geistlose Zorn und die entfesselten Urtriebe, die nicht nur eine tödliche Gestalt, sondern auch noch die vollständige Kontrolle erhalten. Opfer von Lykanthropie sind nicht länger sie selbst, während sie unter der Kontrolle des Leidens stehen, sondern vielmehr Verkörperungen eines bösartigen Willens, der nicht der ihre ist. Dies resultiert in zwei kaum verstandenen Effekten, wenn der Fluch Fuß fasst – der eine wirkt sich auf das grundlegende Wesen eines Opfers aus, der andere auf seinen Verstand.

Lykanthropen und Gesinnung: Ein Dorfbäcker von neutral guter Gesinnung steckt sich mit Lykanthropie an. In den folgenden Nächten schlachtet er mehrere seiner Nachbarn ab. Ist dieser Mörder immer noch neutral gut? Ja, aber nur in seiner natürlichen Gestalt. Während der Verwandlung wird er zu einem chaotisch bösen Monster. Ein Teil des Kampfes mit der Lykanthropie besteht darin, dass die Opfer zu Handlungen gezwungen werden, die sie in ihrem alltäglichen Leben niemals begehen würden. Wenn ein angesteckter Lykanthrop sich verwandelt, besitzt er nicht länger seine normale Gesinnung. Stattdessen übernimmt er die Gesinnung, die für die Werkreatur normal ist (siehe die Spielwerte des jeweiligen Lykanthropen). In dieser Zeit verliert das Opfer die Kontrolle über seinen Körper und verhält sich wie das Monster, zu dem es geworden ist. Es gibt zwar Berichte über infizierte Lykanthropen, die während der Verwandlung ihren Verstand behalten, doch solche Ausnahmen sind ausgesprochen selten.

Lykanthropen und Erinnerung: Nach einem nächtlichen Amoklauf erwacht das Opfer der Lykanthropie in den zerfetzten Überresten seines blutgetränkten Bettes, ohne sich an etwas zu erinnern. Dies ist für Lykanthropen nicht ungewöhnlich. Wenn ein infizierter Lykanthrop bei der Verwandlung von einer mörderischen Persönlichkeit übernommen wird, werden seine eigentliche, natürliche Persönlichkeit und seine Erinnerungen unterdrückt. Zugleich verfügt das Opfer über keine Erinnerungen, was während seiner Amokläufe passiert ist. Ihm muss ein Willenswurf gegen SG 20 gelingen, um sich zu erinnern. Manche betrachten es als Segen, nicht zu wissen, was sie vielleicht getan haben, während sie sich nicht unter Kontrolle hatten, doch die Erkenntnis, dass einem die Erinnerung an einen ganzen Zeitabschnitt fehlt, und die Konfrontation mit den Beweisen für furchtbare Taten ist dennoch schrecklich.

den ebenso zahlreichen Werratten neigen sie aber weniger dazu, sich vor den Nichtinfizierten zu verbergen und übernehmen lieber nach und nach ganze Gemeinschaften. Wer nach den Spuren eines verschwundenen Opfers sucht, könnte auf abrupt endende Fußspuren stoßen, als wäre das Opfer vom Angesicht der Erde verschwunden. Wenn Werfledermäuse eine Beute nicht töten können, verwunden und infizieren sie sie, bis so langsam ein ganzes Gebiet zu ihrem Revier wird. Die Angehörigen einer Werfledermausgemeinschaft haben meist einen Ort, an dem sie sich versammeln, etwa eine Höhle, eine Scheune, ein verfallendes Schloss oder eine andere große und als verflucht erachtete Ruine.

Werfledermausschwärme üben eine Art von Gruppenzwang aus: Infizierte Werfledermäuse spüren den überwältigenden Drang, sich mit ihren Mithykanthropen in die Lüfte zu erheben und Teil ihrer wirbelnden Finsternis zu werden.

Der Schwarm wird meist von einer einzelnen mächtigen Werfledermaus oder einer anderen fliegenden Kreatur beherrscht, welche die Kontrolle über die Gruppe übernommen hat. Diese Art Werkreaturen dient am ehesten einem Herrn. Sie finden oft Anstellung als Kuriere, Meuchelmörder und Söldner für andere mächtige Kreaturen der Nacht.

WERBÄREN

Im Gegensatz zu Werebern, mit denen sie sich denselben Lebensraum teilen, ziehen sich Werbären meist nicht von der Welt zurück. Den meisten Werbären wird beigebracht, dass sie die erwählten Hüter der Wildnis sind, sodass sie oft respektvolle, wenn auch nicht besonders vertrauliche Bündnisse mit Druiden und Priestern des Erastil und anderer Naturgottheiten bilden. Sollten Abgeschiedenheit oder Vorurteile solchen Bündnissen im Wege stehen, verteidigen Werbären ihr Revier allein. Jeder Werbär, der der Tradition des Schutzes der Natur folgt, hat sein eigenes Revier, dessen Grenzen häufig durch kleine Steinhaufen, mit Klauen in Baumrinde geritzte Symbole oder auch Geruchsmarken markiert sind.

Werbären sind absolute Einzelgänger und werden fast niemals mit Artgenossen angetroffen, was hauptsächlich daran liegt, dass sie sehr selten sind. Sie sind die am wenigsten bösartigen Lykanthropen und vermeiden es, andere mit ihrem Fluch aus reiner Grausamkeit zu infizieren. Werbären kennen die Bürde ihres Leidens in vollem Umfang und geben sie nur unter den schwerwiegendsten Umständen oder durch ihre Kinder weiter – und manchmal selbst dann nicht wirklich freiwillig.

Nur wenige Werbären sind infizierte Lykanthropen, sodass sie im Gegensatz zu anderen Werkreaturen nur selten den unkontrollierten Amokläufen bei Vollmond erliegen. Die wenigen, die dafür anfällig sind, ziehen sich tief in die Wildnis zurück, sodass sie allein sind, wenn sie sich verwandeln. Obwohl sie es vorziehen niemanden zu verletzen, verwandeln sie sich dennoch in wilde und potentiell gefährliche Tiere, wenn sie zur Verwandlung gezwungen werden. Glücklicherweise neigen Bären dazu, große humanoide Ansiedlungen zu meiden, und sind daher nur eine Gefahr für jene, die spät in der Nacht durch die Wälder streifen.

Es gibt manchmal – sehr selten – Angehörige anderer Arten von Werkreaturen, die für ihre Art untypische Integrität und Bedauern zeigen. Und ebenso gibt es den seltenen Werbären, der im Grunde seines Wesens ein monströser Primitivist ist, der nach Blut dürstet. In Regionen, in denen solche Kreaturen wüten, ist die Zahl infizierter Werbären viel höher und werden Werbären von den Bewohnern eher wie ihre gefährlichen Verwandten behandelt.

WEREBER

Wereber sind starrköpfig, übellaunig und zerstörerisch. Daher bemühen sie sich nach Kräften, Orte zu meiden, an denen sie nicht die volle Kontrolle besitzen. Sie neigen dazu, fernab humanoider Ansiedlungen als einsame Straßenräuber zu leben, die jene ausrauben, welche ihr Revier durchqueren, oder als kleine Despoten von Dörfern oder schwachen humanoiden Stämmen. Wereber fällen Entscheidungen nur langsam und sind stur und brauchen lange, um es sich anders zu überlegen, wenn sie sich erst einmal auf ein Vorhaben festgelegt oder eine von ihnen bevorzugte Taktik gefunden haben. Obwohl sie alle anderen Völker – sogar andere Lykanthropen – hassen, machen sie oft Ausnahmen, um Familien zu gründen. Bei natürlichen Werebern bedeutet dies selten, dass sie nach Artgenossen suchen, sondern dass sie nach Gefährten suchen, die ihnen gefallen, und die sie mit Lykanthropie anstecken in der Hoffnung, dass dies ihre zukünftigen Gefährten an sie bindet. Solche Vereinigungen nehmen meist kein gutes Ende, resultieren manchmal aber dennoch in kleinen Wereberfamilien, die als Einzelgänger in Hügeln oder Wäldern leben. Mehr als andere Lykanthropen neigen Wereber dazu, ihre Gabe zur Verwandlung als peinlich zu empfinden. Während andere Lykanthropen zu furchtbaren Werwölfen oder flinken Werratten werden, ist die Verwandlung eines Werebers zwar ebenso grotesk, aber ihre Wergestalt nicht wirklich elegant oder anmutig.

Daher vermeiden es die meisten Wereber trotz ihres üblicherweise pompösen Auftreten und ihres zornigen Wesens, sich zu verwandeln, und zeigen ihre Bestiengestalt nur ihresgleichen und denen, die sie zu töten beabsichtigen.

WERRATTEN

Werratten unterscheiden sich in vielerlei Weise von anderen Lykanthropen. Zunächst einmal gehören sie zu den klügsten und zielstrebigsten Lykanthropen, da ihre Bestien- und Hybridgestalten im Vergleich zu anderen Werkreaturen schwach sind. Daher müssen sie flink, heimlich und listig sein, um zu überleben. Zweitens sind ihre Gemeinschaften viel größer, sodass Gruppen aus mehreren Dutzend Werratten nichts Ungewöhnliches sind – in manchen großen Städten gibt es Gruppen die hunderte Individuen umfassen. Ihr vielleicht größter Vorteil besteht aber darin, dass ihre Tiergestalt eher unauffällig ist – die Leute neigen dazu, auf Wölfe und Tiger zu achten, während Ratten nichts Außergewöhnliches sind. Werratten können sich daher praktisch überall verborgen. Jedes Elendsviertel, jeder Marktplatz, jede Kanalisation, jede Gruft und jede Mietkaserne könnte ein Werrattennest sein.

Werratten sind exzellente Spione und Diebe, weshalb sich viele von ihnen zu Banden oder Diebesgilden in größeren Städten zusammenschließen. Sie können in die Häuser ihrer Ziele schleichen, um deren Geheimnisse und Schätze plündern oder um Krankheiten zu verbreiten. Dennoch müssen sie immer noch vorsichtig sein, da die Entdeckung eines Werrattenbefalls eine unvermeidliche Katastrophe für Ratten und Bürger zugleich ist. Viele Werratten werden in einem solchen Fall zerstört, doch auch die Stadt zerreißt sich gewissermaßen in einem Ausbruch von Paranoia und Misstrauen. Die erfolgreichsten und langlebigsten Werrattendynastien sind daher extrem konservativ. Diese werden von einer obersten Werratte regiert, welche vorgibt, wer infiziert werden kann und wer getötet werden muss, um das Geheimnis der Familie zu schützen.

DIE LEBENSWEISE DER LYKANTHROPEN

WERTIGER

Wertiger bilden keine Gemeinschaften – sie beherrschen sie. Wer unter den grausamen Klauen eines Wertigers lebt, lebt in Furcht vor der tyrannischen Bestie. Wer die wahre Natur seines Herrschers Fremden offenbart, wird von dem Lykanthropen verschlungen. Ein einzelner Wertiger könnte ein Dorf, einen Stamm ja sogar eine ganze Region beherrschen. Natürliche Wertiger werden zuweilen als Paar angetroffen, doch noch größere Gruppen und Zusammenkünfte sind äußerst selten. Infizierte Wertiger sind das Resultat unbeabsichtigter Unfälle oder werden als Wachen erschaffen; ein Wertiger-Herrcher erschafft oft andere seiner Art im Bedarfsfall und tötet oder verjagt sie, wenn sie ihren Zweck erfüllt haben. Wertiger sind sehr egoistisch und glauben, ein himmlisches Mandat zum Herrschen zu besitzen. In ihren Augen sind alle anderen nur Beute, die lediglich existiert, um dem Tiger zu dienen. In zivilisierten Gegenden werden Wertiger vom Adel angezogen; in Dschungel- und Wüstenlandstrichen kursieren Geschichten über Kalifen und Prinzessinnen, die nachts in Tigergestalt durch den Dschungel wandern. Die meisten Wertiger sind absolut böse, ohne auch nur einen Funken Scham zu empfinden. Einige wenige nutzen ihre animalische Stärke, um ihre Untertanen zu verteidigen, allerdings in der Regel auch nur dann, wenn sie ihre Sklaven vor Feinden schützen müssen.

Wertiger herrschen durch Furcht. Sie wissen instinkтив, wie sie ihre Untertanen in Angst und Schrecken versetzen und Paranoia unter ihnen verbreiten können. Vielleicht greifen sie nur alle paar Monate an und fressen ein zufälliges Opfer, nur um Furcht hervorzurufen, oder eliminieren jeden, der Widerstand gegen ihre blutige Herrschaft organisieren könnte. Das Reich eines Wertigers wird nur von seiner Fähigkeit beschränkt, dieses Schreckensregime durchzusetzen. Ein einzelner Wertiger, der nur aufgrund persönlicher Macht herrscht, kann lediglich ein paar Hundert Leute beherrschen. Ein Wertigerprinz, dem eine loyale Armee untersteht, kann eine ganze Stadt in die Krallen bekommen.

WERWÖLFE

Werwölfe leben und jagen in Rudeln. Das Rudel ist meist eine einzelne Großfamilie mit ein paar „adoptierten“ Infizierten, die mit dem Rudel laufen. Werwölfe sind von Natur aus halbnomadisch. Dies hilft ihnen, den Konsequenzen ihrer mondgetriebenen Amokläufe zu entgehen. Ein Werwolfrudel kann ein Wagenzug von Zigeunern sein, eine reisende Schaustellertruppe oder sogar eine Abenteurergruppe. Das Rudel bleibt zwar in seinem Revier, reist aber darin herum, sodass ein einzelnes Rudel Hunderte von Kilometern als sein Reich betrachten könnte.

Wölfe sind Gelegenheitsmörder und Aasfresser. Sie erkennen schwache Beute und folgen ihr, bis sie fällt. Werwölfe teilen diese Eigenschaft mit gewöhnlichen Wölfen; sie greifen keine großen Gruppen an, solange sie nicht bedroht werden, wohl aber einsame Reisende und abgelegene Bauernhöfe – beides leichte Ziele. Sie meiden große Ortschaften und stark besiedelte Gebiete und ziehen es vor, an den Rändern solcher Bereiche zu jagen und sich nie weit von der Wildnis zu entfernen.

Werwolfrudel erschaffen infizierte Werwölfe, um neue Mitglieder zu rekrutieren – ein guter Freund, ein Verwandter oder auch ein nützlicher Verbündeter könnte gebissen werden, um ihn zum Teil des Rudels zu machen. Werwölfe haben auch kein Problem mit Zwangskreuzungen; sollte das Rudel einen Heiler benötigen, könnten die Werwölfe einen Dorfpriester entführen, beißen und gefangen halten, bis die Verwandlung ihn auf immer zu einem der ihren macht.

Manchmal leben mehrere Werwolfrudel in derselben Region. Meist werden sie von demselben Schirmherren, dem Alphatier angeführt, der seine Verwandten anleitet und mit den Führern der anderen Rudel interagiert. Ebenso wie ein Werwolfrudel den mächtigsten Wolf in seinen Reihen respektiert, unterwerfen sich Rudel mit überlappenden Revieren dem mächtigsten Rudel. Der Anführer dieses Rudels verfügt über bedeutenden Respekt und den Einfluss, seinen Willen durchzusetzen, besitzt aber weder legale noch göttliche Herrschaftsansprüche. Er ist der stärkste und die anderen Angehörigen seines Rudels oder schwächerer Rudel tun gut darin zu gehorchen, um nicht seinen Zorn zu erwecken. Ein starker Rudelführer kann Dutzende, vielleicht sogar Hunderte von Werwölfen in Regionen kontrollieren, in denen große Mengen an Lykanthropen leben. Die Ordnung, die ein mächtiger Herrscher etabliert, führt zwar häufig zu einem stabilen Gleichgewicht zwischen Werwölfen und anderen humanoiden Völkern einer

Region, doch wenn dieser Herrscher stirbt, kann das folgende Chaos zu einem Massenamoklauf voller Blutvergießen und Schrecken führen.



Autumn



Schändiges Blut (3 von 6)

Der verlorene Prinz

Als irre Kichern durchschnitt das verrottende Anwesen, schrill wie das Kreischen einer rostigen Türangel, jedoch ohne eine Mauer, die ihren Schrei beim Öffnen halten würde. Das greinende Geheul steigerte sich zu einem Gekicher, rief eine wahnsinnige Heiterkeit hervor und zog sich immer weiter hin, anstatt seinen Höhepunkt zu erreichen. Ein Chor aus Fingernägeln an einer Tafel wäre angenehmer gewesen.

Dieser erste Eindruck blieb während und lange nach dem Zusammentreffen.

Die Mischung aus dem messerscharfen Laut und dem Gestank verrottender Tiere trieb mich von der offenen Tür weg, ein Angriff sowohl auf meinen Kopf als auch meine Eingeweide, der mich einen Moment lang orientierungslos machte und mich an den Rand des Würgens trieb. Durch ein schnelles Zusammendrücken meiner Augen und meiner Kehle fand ich zu mir selbst zurück.

Ich streckte mich und ging in das Zimmer zurück, um mich der Quelle des Lautes zu stellen.

Wäre die Bibliothek der Verstand des Hauses, dann wäre er passend für diesen vermoderten Körper mit dem gebrochenen Rückgrat. Die Überreste eines zerschmetterten Dachfensters ließen einen grauen Dunst hinein, zahlreiche Blätter, sich windende Efeuranken sowie Regenwasser, welches mit Schimmel umrandete Pfützen bildete. Die Bücherregale entlang der Wände gähnten. Die wenigen Regalbretter, die nicht durchgebrochen waren oder nachgegeben hatten, beinhalteten nur wenige Bücher, da die meisten auf dem Boden verstreut lagen und durch die Witterung oder sinnlose Zerstörung zu Papierbrei und losen Seiten verkommen waren. Überall sonst lagen die Überreste einer einst mal edlen Sammlung, mit Büsten von Gelehrten, Lesesesseln mit hohen Rückenlehnen und den Kuriositäten vergessener

DER VERLORENE PRINZ

Studien, die zerstört und zerschmettert, willkürlich im Zimmer verteilt lagen.

Doch nichts davon war die Quelle des Gestanks in diesem Raum. Stattdessen kam die grotesk verführerische Süße versau-lenden Fleisches von den grausigen Seziersversuchen, die an die verrotteten Wände und Regale genagelt waren, die als zersplittete Rahmen einem neuen Zweck zugeführt worden waren. Tauben, Ratten, Schlangen und schwerer zu identifizierende Kreaturen hingen dort, lästerlich nackt. Ihre Innereien waren verdreht, neu zusammengesetzt oder entfernt worden, entsprechend der wahnsinnigen Laune irgendeines forschenen Sadisten. Ich hatte kaum einen Moment Zeit, über meinem Ekel die Nase zu rümpfen und das Objekt meines sofortigen Abscheus ausfindig zu machen, bevor der Ursprung dieses irren Lachens wie ein Geist aus der Hölle vom Boden herauf schoss, um sich auf dem überfüllten Tisch breit zumachen und dabei Dutzende ramponierte Wälzer zu Boden warf, wo sie endgültig ihre schmutzigen Seiten verloren.

Nach der Begegnung mit dem grausigen Hundewesen hatte ein Teil von mir erwartet, Barttel tot vorzufinden. Wie gewöhnlich enttäuschte mich mein Pessimismus nicht. Was ich nicht erwartet hatte, war, was für eine lebendige Leiche er abgab. Zum zweiten Mal an diesem Tag verfluchte ich mich im Stillen und fragte mich, ob in dieser vermaledeiten Stadt die Lebenden den wandelnden Toten zahlenmäßig überlegen waren.

Wie auch immer die Antwort aussah, heute würde ich nicht von der einen auf die andere Seite wechseln. Mit meinem Messer, das beruhigend fest in meinem angespannten Griff lag, bereitete ich mich darauf vor, meine Reflexe mit denen dieser Leiche zu messen. Ich war bereit, das Ding zu erstechen und schnellstens aus dem Anwesen zu verschwinden, sollte es sich als ebenso sinnlos räuberisch erweisen wie sein verrottendes Haustier.

Mit ein wenig Anstrengung löste es sich von dem Tisch, neigte sich unbeholfen, als es mich musterte, während sein Gesicht mit den abstehenden Zähnen immer wieder diesen irren Laut ausstieß.

„Oh, hoho! Ein reifes Ding! Zu lange her, seit ich einen Gast hatte – einen echten Gast“, kicherte das tote Ding. Die Starre fixierte seinen Kiefer, sodass es bei jedem Wort den Kopf hin und her warf, wie ein grausames Kind, das ein kleines Tier zu beruhigen versucht, auch wenn es nur Leid versprach. „Spricht es? Oder verstecken sich seine Laute innen drin?“

Wieder einmal übermannte mich die Neugier. „Herr Barttel?“, fragte ich angeekelt und bekommern.

Sein verrotteter Mund sprang auf, und ihm entsprang der schrille irrsinnige Chor. „Herrlich! Was für ein netter Guest. Komm herein! Komm herein auf einen Besuch. Es ist so aufregend, wieder Worte zu hören.“

Ich blieb stehen. Die Einladung einer Leiche anzunehmen, erschien mir wie ein Pfad voller Netze aus Ironie, und ich war noch nicht darauf vorbereitet, mich in ihnen zu verfangen.

„Ihr seid Barttel?“, wiederholte ich noch einmal vorsichtig.

„Ein Bruchstück von ihm. Ein Happen von ihm. Alles, was der Schimmel nicht haben wollte. Ja, ich war Oljid Barttel.“ Seine Stimme verlor sich. Einen Moment lang schien ein sehnsgütiger Dunst die matten Augen des Leichnams zu trüben, doch die eifersüchtigen Augäpfel wurden dadurch kaum von ihrem wahnsinnigen Rollen abgehalten. Schnell wagte ich mich vor in der Hoffnung, einen flüchtigen Moment von Klarheit auszunutzen.

„Jemand sagte mir, Ihr wüsset vielleicht etwas über eine Leiche in Corona Aeterna. Jemand mit einem Dolch in der Brust.“

„Du kannst nicht von mir erwarten, jeden zu kennen. Früher

kannte ich viele Jemande. Das Problem ist, nachdem man gestorben ist, werden sogar Niemande zu Nie-Jemande.“ Mehr schrilles Gelächter. Verdammter – so weit zu dem Moment der Klarheit.

„Schon. Aber jemand Besonderes“, hakte ich über das Kichern nach. „Ein Leichnam, der in der Gruft der Venacahlia beigesetzt ist. Einer mit einem Dolch aus Gold und Rubinen im Brustkorb.“

„Wenn ich so einen Schatz hätte, würde ich ihn auch in einen Korb tun!“ Noch mehr Hysterie. Warum konnte er nicht einfach stöhnen und in mein Messer schlurfen? Ich hätte längst aus diesem stinkenden Wrack heraus sein können.

Ich ließ ihm einen Moment zum Kichern. Unglücklicherweise scheinen die Toten ein verzerrtes Zeitgefühl zu haben, in dem sie sich selbst für ihren Sinn für Humor loben, und das Kichern der Leiche ging weiter und weiter. Ich war schon bereit, diesen Irren seinem Geschnatter zu überlassen, bis ihm der Kiefer abfiel, als aus seinem unnatürlichen Gelächter allmählich wieder Worte wurden.

„Du... du hast den Prinzen gefunden“, kreischte Barttel mit Glas zerschmetternder Freude.

„Was?“, fragte ich nachdrücklich, weil mich der wahnsinnige Tote ermüdete.

„Der Prinz! Lieralt. Der Verlorene Prinz. Du hast sein Versteck gefunden. Und was für ein perfektes Versteck! Niemand würde auf einem Friedhof nach einem Mordopfer suchen – erst recht nicht in der Familiengruft des Grafen. Und selbst wenn sie ihn dort gefunden hätten, wäre es ein köstlicher Schlag gegen den Grafen!“ Wieder einmal wurde der Tote von seiner Hysterie übermannt.

„Wer ist Lieralt?“, schrie ich, weil ich nicht wollte, dass Barttel sich vollends in seinem irrsinnigen Vergnügen über einen sehr alt klingenden Witz mitreißen ließ.

„Der Prinz! Dein Nie-Jemand! Hat man dir denn nichts Schönes beigebracht?“ Mit einem trockenen Schnauben zog sich der Tote nun völlig vom Boden herauf und zog eine Spur staubigen, gurgelnden Gelächters nach sich. Seine steifen Glieder trugen ihn schwankend, wie einen Beinlosen mit Krücken und er taumelte mit vorsichtigen Schritten und halb kontrollierten Stolpern durch den Raum zu einem Haufen zerfallener Bücher, die größtenteils von trockenen, braunen Ranken verdeckt waren. Barttel vergrub sich in dem Durcheinander von Pergamenten und förderte einen Umschlag von etwas zutage, das offensichtlich einmal ein recht großes, in Leder gebundenes Buch gewesen sein musste, aber nun nicht mehr war, als ein paar Dutzend herausgerissener Seiten, die an einem zerfleckerten Buchrücken hingen. Noch immer mit dem Messer in der Hand beobachtete ich gespannt seinen mühseligen Rückweg von acht Schritten. Als er sich dem Tisch näherte, stürzte er wie ein Betrunkener darauf und riss noch mehr Seite heraus, als er die Überreste des Buches unter seinem ebenso vertrockneten Brustkorb vergrub. Er richtete sich auf und blätterte so schnell durch die zerfallende Sammlung, wie seine brüchigen Fingerknochen es ihm erlaubten. Endlich stieß er einen klauenähnlichen, gelben Fingernagel auf eine Seite, wobei er Gefahr lief, das misshandelte Pergament zu zerreißen.

„Komm und lerne etwas“, sagte Barttel wie ein schwerfälliger alter Professor, dessen abgemagerte Gestalt durch die neugewonnene Pomphaftigkeit ein wenig aufzublähen schien.

Ich näherte mich, noch immer vorsichtig, kam mir aber gleichzeitig ein wenig dumm vor. Wäre der Wahnsinn des Toten nichts anderes eine Vortäuschung gewesen, um mich mit einigen wissenswerten Kleinigkeiten anzulocken, wäre ich vor meinem Ende geschockt und zähneknirschend beeindruckt gewesen.

Gleichzeitig würde ich jedoch auch nicht die Einladung eines lebenden Wahnsinnigen ignorieren, also sah ich keinen Grund, einen toten Wahnsinnigen mangels an Beweisen freizusprechen.

Ich streckte meinen Hals, um mir die Seite anzusehen – und weit genug außer Reichweite des Leichnams zu bleiben, um seinen Klauen zu entgehen, sollte er nach mir greifen –, und blickte auf einen Familienstammbaum, einen weit ausufernden, übergröß. Einen der sich auf unnatürliche Weise mit sich selbst verknotete und unbedingt gestutzt werden musste. Der Familienname am unteren Ende lautete „Ordranti“, die Herrscherfamilie der Nation.

„Das. Das hier!“ Der Leichnam kloppte auf die Seite und hinterließ eine Kerbe inmitten einer Ansammlung von Namen und Daten von vor nicht einmal einem Jahrhundert: „Prinz Knoldaman Ordranti, 4537-4604“ und dann, hinter ihm: „Lieralt Ordranti, 4577-4658“ und „Königin Maraet Ordranti, 4584-4658“. Unter Maraet erstreckte sich der Zweig zu einem groben Wirrwarr. Lieralt jedoch war ein toter Ast.

„Also starben der Prinz und sein Sohn gemeinsam?“, riet ich. Die verworrenen Affären der Aristokraten hatten mich, trotz meines eigenen Familiennamens, nie sehr interessiert.

„Was für ein hübsches kleines Paket das abgeben würde, alle mit einem Geschenkband fürs Erntefest verschnürt“, höhnte er und sah mich ohne zu blinzeln an. Welche widerwärtigen Gedanken sich

auch immer hinter diesem modrigen Antlitz verbergen mochten, war schwer zu erkennen, doch Hass ist eine Empfindung, die man kaum übersehen kann.

„Ermordet also? Oder soll ich alle Möglichkeiten erraten, wie ein Mitglied des Königshauses zu Tode kommen kann?“

„Tatsächlich Mord, wie bei den meisten Möchtegernprinzen“, sagte er mit einem fauchenden Kichern. „Doch darin liegt die Ironie. Der da wollte kein Prinz sein, er wollte ein Bürgerlicher sein.“

„Was macht es dann für einen Sinn, ihn zu ermorden? Wenn er die Krone nicht wollte, warum hat er sie dann nicht seiner Schwester untergejubelt und es hinter sich gebracht?“

„Das war nicht gut genug. Nicht nur, dass er die Krone nicht wollte, er wollte die Krone zerbrechen. Nicht nur, dass er kein Prinz sein wollte, er wollte, dass es überhaupt keinen Prinzen gibt.“

„Was? Warum würde er das wollen?“ Ich verstand sofort die Lächerlichkeit meiner Frage, da ich mein ganzes Leben unter der Herrschaft unfähiger Grafen und Prinzen verbracht hatte. „Ich meine, warum würde er nicht herrschen wollen?“

„Manche sind Anführer, manche sind Träumer“, erklärte Barttel wunderlich. „Und manche haben Träume und versuchen, die Leute dorthin zu führen, aber diese entwickeln sich oft zu Albträumen, wenn sie erkennen, dass niemand sonst ihre Träume leben will.“

Ich begriff. „Kein Prinz heißt keine Prinzessin. Also hat seine Schwester ihn ermorden lassen?“

Bartley sah mich mit offenem Mund an und seine Augen sahen mich schein an. „Was für ein grausamer Ort würde die Welt werden, wenn es das ist, was man von einer Familie erwartet.“

Offenbar begriff ich nicht. Mein wenig belustigt aussehender Blick ließ ihn fortfahren.

„Kein Prinz heißt nicht nur einfach keine Prinzessin: Es bedeutet keine Grafen, kein Hof, kein Adel, nichts. Es bedeutet, dass generationenübergreifende Titel, Besitztümer, Gefallen und Zuschüsse vollständig den Bach runtergehen. Das reinste Chaos!“ Der Leichnam riss die Klauen in einer dramatischen Geste hoch, warf eine Wolke abblätternder Haut hoch und erschreckte mich derart, dass ich zurücksprang. Wenn er tatsächlich nach mir geschlagen hätte, wäre ich nur einen Augenblick zu spät gewesen. Ich knirschte mit den Zähnen, unterdrückte einen wütenden Aufschrei und starre ihn an. Er zog die schorfigen Überreste seiner Lippen zurück und entblößte eine gezackte Reihe in alle Richtung stehender schwarzer und gelber Zähne. Irgendwo hier gab es einen Scherz und er schien erfreut zu sein, dass er auf meine Kosten ging.

„Also haben sie ihn ermordet“, sagte er sachlich und unterstrich den Satz mit einem heiteren Krächzen.

„Die Adligen?“, hakte ich nach. Er nickte steif. „Und sie warfen seine Leiche in das Familienmausoleum der Venacadlias?“

„Das sagst du. Niemand hat je davon erfahren. Damals war viel los. Alle machten einen Riesenaufstand daraus, wie verzweifelt sie waren und schrien nach Gerechtigkeit. Die besten Spürhunde und Seher und was sonst noch machten sich auf die Jagd, aber die Täter tauchten niemals auf.“ Er lehnte sich verschwörerisch zu mir und fuhr heiser flüsternd fort. „Die Wahrheit ist aber die, dass sie alle mit drinsteckten. Man bezahlte die besten Ermittler, um herauszufinden, was geschehen war, doch dann bezahlte man ihnen noch mehr, damit sie sich umdrehten und heimgingen. Nur wenige Leute haben jemals herausgefunden, wer die eigentlichen Mörder waren, oder wie Lieralt getötet wurde, aber alle wussten, dass er sterben musste und am Ende waren sie ziemlich erleichtert, dass jemand hingegangen war und es getan hatte. Das heißt, abgesehen von Maraet.“



„Fürst Halbonkrant hatte wenig für Warnungen übrig.“

DER VERLORENE PRINZ

„Die Prinzessin.“ Ich folgte vorsichtig und wurde ignoriert.

„Ohne jemals den Hof um Rat anzugehen, ließ sie die Kirche tun, was sie am besten konnte. Der Bischof von Ardis nahm die Sache persönlich in die Hand und versprach, die Seele des Prinzen dem Griff der Herrin zu entreißen. Er versuchte es. Und er scheiterte.“ Irgendetwas an dem enttäuschten Priester amüsierte den Toten offensichtlich, denn sein erneutes Kichern war noch übler als die ganzen Male zuvor.

Das fing an, sich wie ein Volksmärchen anzuhören. Wenn jemand etwas über die Toten wusste und darüber, wie man sie zurückbrachte oder besiegte, dann waren es die Geistlichen der Pharsma. „Wie war das überhaupt möglich?“, fragte ich und versuchte gar nicht erst, die Ungläubigkeit aus meiner Stimme herauszuhalten.

„Das ist der beste Teil“, kicherte er. „Kaum einer wusste es. Und dann, nach den Tränen und den Schleibern, gab es eine neue Königin mit einer Krone auf dem Kopf, und die Dinge waren wieder wie immer. Lieralt wurde zum Verlorenen Prinzen, einem weiteren königlichen Geheimnis – lediglich eine weitere Geschichte für den Schankraum.“

„Kaum einer?“, fragte ich. Er köderte mich damit und seiner Andeutung von „Mörtern“, doch für den Moment gab ich mich damit zufrieden, dem verdornten Wrack nachzugeben.

„Wir Bartells haben uns schon immer für Magie interessiert. Als der alte Prinz Knoldaman starb, studierte ich gerade zusammen mit einem Mystiker, der sich selbst Kirrahjah nannte und behauptete, aus Qadira zu stammen – auch wenn er mit einem cheliaxanischen Akzent sprach. Obwohl er eigentlich ein Schausteller und zu der Zeit in Ardis recht berühmt war, wusste er wahrlich einiges über das Arkane. Ich war da, als der Bote zuerst mit einem Beutel voller Platin kam und mit der Bitte, ein seltsames Rätsel zu lösen: wie man das Leben eines Mannes verkürzen könne und alle Leben hernach. Kirrahjah dachte viele Nächte lang darüber nach, dann sah ich ihn für beinahe einen Monat nicht mehr. Kurz danach wurde der Prinz umgebracht, ich wusste, dass mein Mentor etwas damit zu tun hatte. Ich brauchte Jahre, um wirklich sicher zu sein, schließlich aber fand ich die Wahrheit heraus.“ Barttel versuchte es mit einem stolzen Nicken, einem absurdun Taumeln seine allzu steifen Hälse.

„Nach Kirrahjahs Tod kaufte ich all seine Besitztümer und Unterlagen auf – von denen ich heute noch viele in meiner Bibliothek aufbewahre.“ Er machte eine Geste, die das lächerliche Durcheinander um ihn herum einschloss. Wenn Kirrahjahs Unterlagen tatsächlich irgendwelche Geheimnisse enthielten, waren diese längst verloren.

„Der alte Zauberer war in seiner Senilität alt geworden, doch schlimmer noch, vergesslich. Unter seinen Werken fand ich vier Namen – Namen, die ihn zum reichsten Mann in Ardis hätten machen können, wenn er sich an sie erinnert hätte: Ferendri, Geras, Halbonkranz und Troidais, vier der ältesten und angesehensten Familien in der Stadt. Sie hatten Kirrahjah dafür bezahlt, einen Weg zu finden, einen unliebsamen Prinzen umzubringen und dafür zu sorgen, dass er tot blieb, und er fand einen Weg – und auch wieder nicht. Der alte Scharlatan war niemals so begabt, wie seine Darbietungen es den meisten glauben machten, also hatte er tatsächlich keine Möglichkeit zu tun, was seine Geldgeber verlangten. Gleichzeitig war er ein gieriger Kauz und der erste Geldsack kam mit dem Versprechen von mehr. Also übertölpelte er sie so, dass nur ein besserer Zauberer ihn hätte entlarven können – und er wusste, dass sie keinen besseren Zauberer hatten. Er stellte einen Dolch her und machte ihn so makabер und fabelhaft, wie

es nur ein Blender konnte. Ich sah nur die Entwürfe, aber ich bin sicher, die Mörder waren recht zufrieden mit seiner Arbeit. Es war wahrlich eine Waffe, um einen Prinzen zu ermorden. Aber das war auch alles, was es tun würde. Seelen halten viel aus, weißt du – sieh mich an!“ Mit einem kurzen Kichern breitete er die Arme weit aus.

„Kirrahjah konnte sich keine Möglichkeit ausdenken, eine Seele tatsächlich zu zerstören, aber er war schlau genug, eine einzusperren. Das tat er auch – er baute einen Käfig für eine Seele. Einen Käfig in der Form eines Dolches. So wurde, als man den Prinzen tötete, seine Seele in dem Dolch gefangen und Nichts und niemand, nicht einmal der Bischof der Magie von Ardis, konnte ihn vom Beinacker zurückholen, weil er nicht dort sein würde. Gerissener Narr!“

Im Verlauf des Tages war ich vom Grauen heimgesucht worden: Über das verrottete Etwas vor mir, über ein Flickwerk von Hund und besonders über die mörderische Seele, die ich auf Ardis losgelassen hatte. Nun fing ich tatsächlich an, sie zu bemitleiden.

„Dann ist das Gespenst die Seele von diesem Prinzen Lieralt“, grübelte ich abwesend, „und wir haben ihn freigelassen.“

Als ich in Barttels Gesicht blickte, erkannte ich meinen Fehler.

„Du hast die Seele des Verlorenen Prinzen freigesetzt. Dann hast du Kirrahjahs Dolch!“ Eine Gier, die weit über den Tod hinausging, ersetzte den Hass in den Augen des Toten. „Ich muss ihn haben! Du musst ihn mir geben!“ Der Leichnam kroch über den Tisch hinweg auf mich zu, die Augen starr auf mein Messer gerichtet, gelbe Fingernägel nach mir ausstreckend.

Das verdammte Ding war schneller, als ich erwartet hatte, und wieder sprang ich zu spät zurück. Eine von Barttels grauen, toten Händen hatte sich um die Messerklinge gelegt, und er versuchte, ihn mir zu entwinden, da er das grobe Werkzeug eines Hafenarbeiters für das Meisterwerk seines Mentors hielt. Ich warf mich zurück, doch die Leiche war weitaus stärker, als ich mir vorgestellt hatte und es ihr verkümmerter Körperbau zuzulassen schien. Ein schwarzes Sekret – nicht wirklich Blut, sondern mehr ein Gerinnsel – triefte die Klinge hinab, über das Heft und zu meiner Abscheu, unter meine Hand. Ich konnte fühlen, wie meine Hand abglitt, dem Reißer des Toten nachgab, doch ich wollte verdammt sein, wenn ich ohne eine Waffe in dem Nest der Leiche blieb. Ich drückte meinen Handballen fest gegen den Knauf, verlagerte das Drehmoment und stieß die Klinge direkt in die Hand der Leiche. Das halb scharfe Messer glitt durch das schwache, graue Fleisch, stemmte die zuckende Klaue zurück und nagelte sie an Barttels hohlem Brustkorb fest.

Der Hieb hatte mich unangenehm nahe an den Toten herangebracht und als er schrie, schrie er direkt in mein Gesicht. Die ganze Fäulnis seiner zerstörten Innereien brach wie eine grausige, atemlose Welle über mich herein. Irgendwie war der Schrei des Toten noch gottloser als sein Lachen, ein Laut der Pein, der über körperlichen Schmerz hinauszugehen schien. Während ich das Messer tiefer hinein trieb, blickte ich in Barttels wütende Augen, doch in diesen toten Augäpfeln lag mehr als nur der Hass auf die Lebenden. Eine giftige gelbe Flamme brannte darin, ein widernatürliches Licht, das die Augen der Leiche ausfüllte und hervor sprang. Es füllte mein Blickfeld aus und verschlang die Bibliothek um mich herum. Ich war blind, in meinem Kopf hallte der Schrei dieser verfluchten Seele wieder, und ich spürte eine Übelkeit, die mir die Eingeweide zerriss, dann war alles still.

Etwas unglaublich Großes traf mich, etwas Nasses und Kaltes. Ich blinzelte und versuchte, meinen Kopf klar zu bekommen. Die

Erkenntnis kam nach und nach. Ich lag auf dem Boden. Matsch quoll zwischen meinen Fingern hervor. Eine Nachschwalbe streifte in der Nähe umher und von weiter weg erklang das Geräusch von Wasser. Ich war also nicht niedergeschlagen worden, sondern gefallen. Doch das Haus – wie?

Ich lag auf den Knieen und sah mich um. Ich befand mich außerhalb des Hauses, ausgestreckt auf seinem sumpfigen, mit Möbeln voll gestellten Rasen. Ich dachte nicht, dass ich in Ohnmacht gefallen war. Es war etwas, das Bartel getan hatte, irgendein Verteidigungsmechanismus, nachdem ich ihn erstochen hatte. Dieses kränkliche Licht hatte mich auf irgendeine magische Weise nach draußen befördert. Es war mir nur recht. Es schien, dass der gemütliche Teil meines Besuches bei dem Toten geendet hatte, und ich war nicht gerade erpicht darauf, darüber nachzudenken, wie unsere Meinungsverschiedenheit sonst geendet hätte. Außerdem gab es noch anderes zu tun.

„Lieralt“, murmelte ich und rollte den Namen im Mund herum. Irgendwo dort draußen, lebendig – oder so ähnlich – nach einem Jahrhundert in wer weiß welcher Hölle, befand sich der Geist eines ermordeten Prinzen. Rückblickend waren wir es gewesen, die beim Anblick der Erscheinung angegriffen hatten. Konnte es sein, dass er sich einfach nur verteidigt hatte? Und als er Garmand tötete...

Ferendri. Garmand Ferendri. Lieralt hatte seinen Nachnamen genannt. Hatte der Prinz Garmand mit einem seiner Mörder verwechselt?

Die Fragen rasten an mir vorbei, ich würde die Antworten nicht kriechend im Matsch finden, während ich darauf wartete, dass Bartel mir hinterher kam. Die Erinnerungen des Toten hatten bei mir weit mehr Fragen hervorgerufen, als ich vor meinem Besuch gehabt hatte. Jetzt musste ich einen Geist finden und ich hatte einige Anhaltspunkte, wo er sein konnte.

„Nur noch einen Moment, Fürst Halbonkrant!“ Ich versuchte es zu erklären und tat mein Bestes, um die bösen Blicke der Hausangestellten und das Wutgeschrei des korputlen Adligen zu ignorieren, der nichts davon hören wollte, dass sein Leben in Gefahr sein könnte. Ich hatte ein paar Lügengeschichten erfunden, um an dem schwerfälligen Hausdiener vorbeizukommen, Lügen Geschichten, die er seinem Herrn als Versprechen zugetragen hatte, und nun, da ich dreimal mein Täuschungsmanöver und den wahren Grund für mein Eindringen erklärt hatte, war ich plötzlich – so verwirrend es auch war – nicht mehr willkommen.

„Ich habe keine Zeit für Scherze, Mädchen. Weg mit dir, oder ich rufe die Wache.“ Er entließ mich mit einer Handbewegung, die wiederum den Großteil seines Oberkörpers zum Schwabbeln brachte. Der Hausdiener machte sofort einen Schritt vorwärts und wedelte mit seinem Missfallen wie mit einer Pike.

„Euer Leben ist in Gefahr!“, sagte ich so klar wie möglich und nicht zum ersten Mal. „Wenn Ihr nur einen Moment zuhören würdet, dann ...“

„Ich bin recht sicher, dass ich es besser weiß als irgendeine Bordsteinschwalbe, ob mein Leben bedroht ist oder nicht. Ich weiß nicht, was du gehört zu haben glaubst oder welche Belohnung du dir mit deinen Lügen zu erschwindeln gedenkst, aber du musst dir ein anderes Ziel suchen. Ginius Halbonkrant ist kein Dummkopf. Nun, gute Nacht!“ Er wandte sich seinem Hausdiener zu. „Kollis, begleite sie jetzt nach draußen. Und wir werden später darüber sprechen.“

Der Hausdiener bekundete seinen Gehorsam mit einem Nicken, machte einen weiteren Schritt auf mich zu und führte mich gestenreich zurück zum Eingang. Er signalisierte bereits einem Lakaien, dass er die schwere Vordertür öffnen sollte, als würde er

mich jeden Moment am Kragen packen und mich hinauswerfen wie ein Seemann, der sein Bündel ablädt. Ein schneller, finsterer Blick von mir trieb ihm jegliche Abschiedsunfreundlichkeiten aus, die er ausgeübt hätte, um wieder die Gnade seines Herrn zu erhaschen.

Im nächsten Augenblick stand ich jenseits des versperrten Zaunes, der das überreizte Stadthaus der Halbonkrants umgab, und das metallische Echo des zufallenden Tores war das einzige Geräusch auf der dunklen Straße.

Ich hatte einen Großteil des Nachmittags damit verbracht, meine Neugierde zu stillen und irgendwann Halbonkrant aufgesucht. Auf meinem Weg zurück von den Wonneggäerten passierte ich die Stadt nur, während ich all meinen Mut zusammen nahm und zum Friedhof von Corona Aeterna zurückkehrte – diesmal über die Straße und durch das Eingangstor. Die Friedhofswärter beachteten mich überhaupt nicht, was mich zu dem Verdacht führte, dass unsere Entscheidung, in der vorherigen Nacht nicht über die Hauptstraße zu kommen, extrem übervorsichtig gewesen war. Im Licht des Nachmittags fand ich leicht das Mausoleum der Venacadlias. Es war eine perfekte Ausbesserung – die Tür war verschlossen und es gab kein Zeichen unseres Eindringens oder der anderen Tragödien, von denen ich wusste, dass sie sich darin ereignet hatten. Die große Steintür war jedoch noch immer unverschlossen. Nachdem ich einige Male tief durchgeatmet hatte, öffnete ich sie und befand mich wieder im Inneren.

Alles war so, wie ich es verlassen hatte. Die verkohlten Gebeine und die Asche dutzender Grafen bedeckten den Boden, unter ihnen die kalte Leiche von Sayn, dem Bootsmann. Garmand war ebenfalls hier mit vor Schrecken weit aufgerissenen Augen in seinem Antlitz, das so aussah, als wäre er nicht einfach gestorben, sondern als hätte man ihm jeglichen Lebensfunken entzogen. Schnell wandte ich mich ab. Dass etwas nicht da war, war gleichzeitig eine sofortige Entlastung als auch ein neues Rätsel. Liscena, Garmands Schwester, die den Körper mit dem bemerkenswerten Dolch gefunden hatte, war nirgends zu finden. Ebenso wenig die entsetzliche Waffe. Doch am augenscheinlichsten war: genauso wenig das Gespenst dessen, der vielleicht Prinz Lieralt war. Im Staub lagen nur noch die wenigen Brocken seiner zerfledderten Leiche, die beinahe bis zur Unkenntlichkeit zerfallen waren, da sich die Seele von ihrer verrotteten Hülle gelöst hatte.

Schnell entfernte ich mich und war vor Einbruch der Dunkelheit wieder in der Stadt. Ohne eine Ahnung, wo ein Jahrhunderte alter Prinz hingehen möchte oder auch nur, wie die Toten im Allgemeinen die Stunden des Tages zubrachten, machte ich mich daran, alles über die vier Familien herauszufinden, die Bartel erwähnt hatte. Die meisten Gerüchte rankten sich um Ginius Halbonkrant, den einzigen Nachkommen der Familie Halbonkrant, der in Ardis weilte, ein Lüstling, der persönlich den Großteil des Profits – und der Produkte – aus den hiesigen Fischgründen seiner Familie zu verschlingen schien. Ich hatte gehofft, ihm darüber auf den Zahn zu fühlen, was er vielleicht über das Verbrechen seiner Vorfahren wusste, oder ihn zumindest davor zu warnen, dass ihm ein blutrünstiger Geist gram sein könnte, doch meine Audienz verlief nicht so gut, wie ich es erhofft hatte.

Hier und da, entlang der breiten Straße, suchten sich schattenhafte Reisende ihren Weg durch die Nacht, trieben zwischen unregelmäßigen Inseln aus gelbem Licht umher, da die schlecht instand gehaltenen Straßenlaternen in der kalten Abendbrise zuckten und flackerten. Der ganze Tag war eine Katastrophe gewesen. Dazu noch eine beinahe tödliche, die nur dazu diente, mich daran zu erinnern, warum ich die Gesellschaft

DER VERLORENE PRINZ

der sogenannten Adligen der Stadt so zielbewusst gemieden hatte. Seit beinahe zwei Tagen hatte ich nicht mehr richtig geschlafen und obwohl das Haus, das ich in Besitz genommen hatte, kein Palast war, war es doch warm, trocken und vergleichsweise sicher. Mit einem langen Seufzer bog ich in eine Gasse ab und machte mich auf den kürzesten Weg nach Hause.

In der Dunkelheit wand ich mich um und da war er.

Seine Gestalt, königlich und schrecklich, war von dem imposanten Putz eines längst vergangenen ustalavischen Fürsten umgeben, er war wie etwas aus einer Legende, ein Wesen, das sein Leben verloren, doch eine höhere Existenz angenommen hatte, durch einen Ruf, der weit über den Tod hinaus fortbestanden hatte. Eine Krone zierte sein Haupt, ähnlich denen der königlichen Erben, doch sie war verdreht und im Tode verfallen, verwandelt in ein Symbol des Schreckens. Er war, wie ich ihn in der Nacht zuvor gesehen hatte, doch war er irgendwie realer, greifbarer als zuvor, obgleich seine Glieder noch immer in ätherischen Wellen durchsichtig wurden und verschwanden, sodass es unmöglich war, ihn mit einem lebendigen Menschen zu verwechseln. Das Elend einer Gasse in Ardis war kein Ort für diese Kreatur und die mit Dreck beschmierten Wände schienen allein durch seine Gegenwart vor Schrecken zu erzittern. Ich wäre beinahe in ihn hineingelaufen, mein Fleisch war abgestoßen von dem Gedanken an seine Berührung, sowohl durch das unnatürliche Zusammenprallen von Fleisch und Geist als auch aufgrund des Wissens, da ich gesehen hatte, dass alles, was ihm begegnete, starb. Er starrte auf mich herab, nahm mich mit seinem Blick gefangen und schätzte den erschrockenen Ausdruck auf meinem Gesicht ab. Ich wartete, dass der Hieb kam, die Berührung, die den Tod bedeutete, und spannte mich in Vorbereitung darauf an – doch der Schlag kam nicht.

Mit grimmiger Absicht ging er um mich herum und bewegte sich leise von dannen, konzentriert auf ein Ziel, von dem ich kein Teil war. Ich keuchte, stieß den Atem aus, an dem ich einen Moment gehangen hatte, da ich dachte, er sei mein Letzter. Ich zögerte nur einen Augenblick, weil ich wusste, dass ich niemals wieder eine solche Gelegenheit bekommen würde.

„Prinz Lieralt!“, rief ich dem Gespenst nach, während ich versuchte, das ängstliche Zittern aus meiner Stimme zu vertreiben. Der Geist kam langsam zum Stehen und drehte sich um, um mir ins Gesicht zu sehen. Eine geisterhafte Klinge, die einen Moment zuvor nicht dagewesen war, schimmerte in seiner Hand – dieselbe Klinge, mit der er Sayn und Garmand erschlagen hatte. Sein Blick war die einzige Antwort, die Herausforderung eines Schwertkämpfers gegenüber einem potentiellen Gegner.

Soweit hatte ich nicht vorausgedacht – um ehrlich zu sein, hatte ich halb erwartet, mittlerweile tot zu sein.

„Eure Hoheit. Ich war bei denen, die letzte Nacht in der Gruft waren – diejenigen, die Euch befreiten. Ich weiß, dass es ein Schock gewesen sein muss, doch wir wollten nichts Böses und jene, die es wollten, sind schon lange tot. Kann ich Euch irgendwie helfen, Frieden zu finden?“

Erneut hielt er mich mit seinem Blick fest – seine unwirklichen Züge waren ständig in Bewegung, zuckten wie eine leise Flamme zwischen Ausdrücken von Hass, Wut, Angst, Verwirrung und Schmerz hin und her, allesamt zu schnell, als dass Augen ihnen folgen konnten. Als seine Stimme ertönte, war sie hohl und kam aus großer Entfernung, als wäre seine Gestalt nur die Öffnung, durch die der Laut nach außen drang.

„Ihr tätet gut daran, Euch von mir fernzuhalten, meine Herrin. Es gibt keinen Frieden. Ich bin verdammt. Und so werden auch

jene um mich herum verdammt sein.“ Damit wandte er sich erneut ab.

Ich folgte ihn aus der Gasse hinaus, hielt auf der Straße inne, als er die eisernen Gitter der Heimstatt der Halbonkrants erreichte und durch sie hindurchging, als wären sie nur Nebel. Lange Minuten wartete ich und beobachtete das dunkle Haus durch das Blattwerk. Doch floh ich, als die Schreie begannen.



„Das Elend einer Gasse in Ardis war kein Ort für diese Kreatur.“



Bestiarium

Die Bewohner von Gillamoor kehrten an diesem Tag zurück. Sie gingen in ihre Häuser und zu ihren Arbeitsplätzen, in die Tempel und in die Tavernen, zurück auf die Höfe und auf die Straßen. Die Stadt war so voller Bewegung und Leben wie schon lange nicht mehr, seit der Fremde zum ersten Mal begonnen hatte, seine Waren auf dem Marktplatz feilzubieten und seine schleichende Krankheit an jene weitergab, die sich zu feilschen trauten oder seine Waren ansahen. Den Überlebenden von Gillamoor wurden ihre tränenreichen Wünsche an diesem Tage erfüllt: Ihre Lieben kamen wieder zurück, und – im Tod – würden ihre Familien nie wieder getrennt werden.

– Bericht über die Gillamoor-Seuche

BESTIARIUM

In diesem Monat schlagen im Bestiarium die Schrecken der Natur und der Zivilisation Wurzeln und enthüllen nur einige der Bedrohungen, von denen man weiß, dass sie das Schauderholz und die Furchen heimsuchen, zwei Hauptshauplätze von „Zerbrochener Mond“.

ÜBER LAND

Im Abenteuer dieses Monats reisen die SC mehr als 200 Kilometer durch Ustalav (für ausführliche Information, siehe Seite 44). Auf welche Weise die SC reisen, bleibt ihnen größtenteils selbst überlassen, doch wenn der SL eine Karte von Ustalav hat, können die SC ihren eigenen Kurs festlegen. Auf dem Weg gibt es drei Siedlungen, durch die sie eventuell kommen. Diese Siedlungen sind hier mitsamt Werten kurz vorgestellt (wie im *Pathfinder Spielleiterhandbuch* erklärt). Detailliertere Informationen befinden sich hingegen im *Almanach zu Ustalav*.

Berus: Diese Gemeinde ist mit einem seltsamen Überfluss gesegnet und genießt ihre Gaben das gesamte Jahr über. Die Bewohner richten ihre Dankgebete für ihren Wohlstand auf die hiesige „wiederentdeckte“ Göttin, Mutter Sighel, isolieren sich jedoch immer mehr.

Chastel: Obwohl Chastel die größte Siedlung der Grafschaft von Lozeri ist, hat sie doch viel von dem Gefühl eines Grenzhandelspostens beibehalten und weist einen ansehnlichen Markt, Viehhöfe und eine Sägemühle auf, die von den rauen Bewohnern des Ortes betrieben und aufgesucht werden.

Morcei: Das einfachen Leute von Morcei führen ein beschauliches Leben, bis sie einen uralten Baum fällten, der „Daimonenhand“ genannt wurde. Die riesigen Fledermäuse, die nach Norden flogen, bewohnen nun nach dem Willen eines grässlichen geflügelten Herrn die Kirche der Gemeinde.

BERUS

N Kleines Dorf

Gesellschaft -2; **Gesetz** +2; **Korruption** +2; **Verbrechen** -2;

Wirtschaft +0; **Wissen** +2

Eigenschaften Isoliert, Fromm (Mutter Sighel)

Gefahr +0

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Fürst

Einwohner 414 (398 Menschen, 9 Halblinge, 7 andere)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 1.000 GM; **Kaufkraft** 5.000 GM

Zauberei 5. Grad

Gegenstände, Schwache 3W4; **Durchschnittliche** 1W6;

Mächtige -

CHASTEL

NB Großes Dorf

Gesellschaft +6; **Gesetz** +2; **Korruption** +1; **Verbrechen** -4;

Wirtschaft +2; **Wissen** -1

Eigenschaften Wohlhabend, Strategische Lage, Abergläubisch

Gefahr +5

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Rat

Einwohner 2.385 (2.298 Menschen, 68 Halblinge, 19 andere)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 2.800 GM; **Kaufkraft** 15.000 GM

Zauberei 3. Grad

Gegenstände, Schwache 3W4; **Durchschnittliche** 2W4;

Mächtige 1W4

BEGEGNUNGEN IM SCHAUDERHOLZ

W%	Ergebnis	Durchschnitt HG	Quelle
1-8	1W4 Grizzlybären	6	PF MHB, S. 24
9-20	1W6 Monsterjäger	6	PF SLHB, S. 257
21-23	1 Irrlicht	6	PF MHB, S. 157
24-33	1W8 Werwölfe	6	PF MHB, S. 176
34-47	1W6 Schreckenswölfe	6	PF MHB, S. 278
48-55	2W6 Fahrendes Volk	7	PF SLHB, S. 290
56-59	1W6 Werfledermäuse	7	Siehe S. 88
60-67	2W6 Atterköpppe	8	PF MHB, S. 19
68-71	1 Riesentarantel	8	PF MHB II
72-74	3 Grüne Vetteln	8	PF MHB, S. 141
75-81	1 Treibbaum	8	PF MHB II
82-83	1 Webermade	8	Siehe S. 86
84-96	2W8 Werwölfe	8	PF MHB, S. 176
97-100	1 Hexenfeuer	9	PF MHB II

BEGEGNUNGEN IN ARDEA

W%	Ergebnis	Durchschnitt HG	Quelle
1-3	1 Springender Hans	3	Pathfinder AP 7, S. 84
4-18	2W6 Bauer	4	PF SLHB, S. 261
19-21	1 Nachtmahr	5	PF MHB, S. 192
22-23	1 Mottenvolk	6	PF MHB II
24-36	2W6 Fahrendes Volk	7	PF SLHB, S. 290
37-42	2W6 Ankhegs	8	PF MHB, S. 13
43-46	2W6 Chupacabras	8	PF MHB II
47-49	2W6 Derros	8	PF MHB, S. 54
50-53	1W6 Große Belebte Gegenstände	8	Pathf. AP 7, S. 78
54-61	1W8 Alraunen	8	PF MHB II
62-71	1W8 Vogelscheuchen	8	PF MHB II
72-79	2W8 Werwölfe	8	PF MHB, S. 176
80-84	2W10 Pestzombies	9	Siehe S. 90
85-89	1W4 Galgenbäume	9	PF MHB II
90-95	2W10 Riesenhummlen	9	PF MHB II
96-100	1W4 Gorgonen	10	PF MHB, S. 137

MORCEI

NG Nest

Gesellschaft -3; **Gesetz** -4; **Korruption** +0; **Verbrechen** +0;

Wirtschaft -4; **Wissen** +1

Eigenschaften Fromm (Pharsama)

Gefahr +15; **Makel** Jagdgebiet

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Autokratie

Einwohner 58 (57 Menschen)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 160 GM; **Kaufkraft** 1.000 GM

Zauberei 3. Grad

Gegenstände, Schwache 1W6

vilkacis

In einer wirbelnden Masse aus kalter Luft manifestiert sich die Gestalt eines bestialischen Gespenstes. Mit Klauen so lang wie Dolche schlägt die halb tierische, halb menschliche Gestalt zu, während seine schmalen Augen mit schwelender Bosheit glühen.

VILKACIS HG 7

EP 9.600

CB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

INI +10; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 19, auf dem falschen Fuß 13
(+3 Ablenkung, +6 GE)

TP 85 (10W8+40)

REF +11, WIL +9, ZÄH +6

Immunitäten wie Untote, Kälte; **SR** 10/Silber;
Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +2, Körperlos, Wiederkehr

Schwächen Empfindlichkeit gegen Silber

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 15 m (perfekt)

Nahkampf 2 Körperlose Berührung +15 (1W8 plus 2W6 Kälte)

Besondere Angriffe Ungezähmte Besessenheit, Fluch der Lykanthropie (SG 18)

SPIELWERTE

ST -, GE 23, KO -, IN 8, WE 14, CH 17

GAB +7; KMB +13; KMV 26 (30 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Einschüchtern +16, Fliegen +14, Heimlichkeit +19, Wahrnehmung +15

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Lykanthropische Empathie

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Land

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen Silber (ÜF) Ein Vilkacis ist besonders anfällig gegen Silber. Ein Vilkacis, der mit einer Waffe aus Silber getroffen wird, erleidet zusätzlich 2W6 Punkte Schaden. Wenn eine Kreatur, die unter dem Effekt der Ungezähmten Besessenheit eines Vilkacis steht, von einer Silberwaffe getroffen wird, erleidet sie ebenfalls diesen zusätzlichen Schaden und erhält einen weiteren Rettungswurf, um der Ungezähmten Besessenheit zu widerstehen. Ist der Wurf erfolgreich, endet die Besessenheit, und der Vilkacis wird auf ein angrenzendes Feld ausgetrieben und kann seine Ungezähmte Besessenheit bis zum nächsten Tag nicht wieder einsetzen.

Fluch der Lykanthropie (ÜF) Jeder Humanoide, der von einer Kreatur gebissen wird, die von einem Vilkacis besessen ist, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 bestehen, ansonsten wird er mit Lykanthropie angesteckt, als wäre er von einem Werwolf gebissen worden. Wenn die Größe des Opfers mehr als eine Kategorie größer oder kleiner ist als die Größenkategorie der besessenen Kreatur, hat diese Fähigkeit keine Wirkung. Für den SG des Rettungswurfs

werden die Attributwerte des Vilkacis verwendet und er basiert auf Charisma.

Lykanthropische Empathie (AF) Ein Vilkacis bzw. eine Kreatur, die von einem Vilkacis besessen ist, kann eine empathische Verbindung zu Wölfen und Schreckenswölfen herstellen und mit ihnen kommunizieren. Er kann Diplomatie einsetzen, um die Einstellung eines solchen Tieres zu beeinflussen und erhält dazu einen Volksbonus von +4 auf den Wurf.

Ungezähmte Besessenheit (ÜF) Ein Vilkacis ist ein Geist der Wildheit und kann andere Wesen in Besitz nehmen, wodurch er sie mit seiner unzähmbaren Natur ansteckt. Einmal pro Runde kann der Vilkacis mit dem Körper einer Kreatur aus der Materiellen Ebene verschmelzen. Diese Fähigkeit ist ähnlich wie der Zauber *Magisches Gefäß* (Zauberstufe 10), außer dass kein Gefäß benötigt wird und die Wirkung bis zu 3 Stunden anhält (oder eine Anzahl von Stunden in Höhe des Charismamodifikator des Vilkacis, je nachdem, was höher ist). Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss der Vilkacis sich in einem Feld neben dem Ziel aufhalten. Das Ziel kann dem Angriff mit einem gelungenen Willenswurf gegen SG 18 widerstehen. Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Rettungswurf ablegt, ist für 24 Stunden gegen die Ungezähmte Wildheit durch denselben Vilkacis immun. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Nachdem der Vilkacis Besitz von dem Ziel ergreifen hat, nimmt es eine Reihe tierischer Merkmale an (am häufigsten wachsen ihm Klauen und grausame Reißzähne) und verfällt in einen wilden Blutrausch. Das Opfer erhält als natürliche Angriffe zwei Klauen- und einen Bissangriff entsprechend seiner Größe (1W4 und 1W6 für eine mittelgroße Kreatur; siehe Tabelle 3-1 im *Pathfinder Monsterhandbuch*, Seite 302) und das Klassenmerkmal des Barbaren Stärkerer Kampfrausch (*Pathfinder Grundregelwerk*, Seite 34). Dieser Kampfrausch hält solange an, wie das Opfer von dem Vilkacis besessen ist. Wenn die Besessenheit endet, ist das Opfer für einen Zeitraum erschöpft, der dem Doppelten der Dauer der Besessenheit entspricht. Das Opfer erhält zudem Dämmersicht und Geruchssinn. Die besessene Kreatur verliert unmittelbar, nachdem der Vilkacis ihren Körper verlassen hat, all diese natürlichen Angriffe und Fähigkeiten.

Wiederkehr (ÜF) Ein Vilkacis, der im Kampf vernichtet wird, kehrt nach 2W4 Tagen von selbst wieder. Der einzige Weg, einen Vilkacis endgültig loszuwerden, ist seinen Kanopenstein aufzuspüren, das okkulte Artefakt, das ihn an die Materielle Ebene bindet, und ihn in Gegenwart der sterblichen Überreste des Vilkacis zu zerstören. Sobald der Kanopenstein zerstört ist, kann der Vilkacis nicht mehr wiederkehren und kann normal vernichtet werden.

Vilkacis sind Wesen purer Bosheit und der Zerstörung und entstehen als Geister aus den Seelen der verzweifeltesten und brutalsten Werwölfe, die vom Verlangen nach Blutvergießen und Rache verzehrt werden. Als grausame Gespenster, die aus Überresten von denjenigen hervorbrechen, die durch Lykanthropie verdorben sind, verlangt es die Vilkacis nach dem Tragen sterblichen Fleisches und danach, erneut in der brutalen Ekstase des Jagens und Tötens zu schwelgen. Einige sehen diese Wesen als bösartige Manifestationen des Fluches der Lykanthropie – als

ureigenste Seele der berüchtigten Krankheit –, während andere in ihnen den tödlichen Fortgang eines Lebens erkennen, das von der Lykanthropie zerfressen wurde. In jedem Falle wollen diese wilden Geisterbestien nichts anderes, als sich in die Haut todbringender Jäger zu hüllen und erneut im Blutvergießen zu schwelgen.

Ein Vilkacis zeigt sich gewöhnlich als wesentlich wilderes Abbild des Werwolfs, der er im Leben war, und erscheint in seiner Mischgestalt mit übermäßig langen Klauen und Fängen.

LEBENSWEISE

Auch wenn ein Vilkacis nur als Geist in Erscheinung tritt, bindet sein *Kanopenstein* seine Seele permanent an die Materielle Ebene. Solange der Stein existiert, ist die Kreatur gefangen zwischen Leben und Tod, und seine Seele wird von der eigenen Wut im Würgegriff gehalten.

Wenn ein Vilkacis ein Opfer in Besitz nimmt, nimmt der Wirtskörper ein verändertes Aussehen an, das die Bestie im Inneren des Körpers widerspiegelt. Das Opfer macht schwerwiegende körperliche Veränderungen durch. Die Muskeln werden größer, die Körperhaltung ist nach vorne gebeugt und die Hände verkrümmen sich zu reißenden Klauen. Das Gesicht nimmt tierhafte Züge an. Der Kiefer des Opfers verlängert sich, und aus ihm erwachsen gezackte Wolfsfänge, während die Brauen sich wölben und die Pupillen sich zu schwarzen Tiefen weiten, die einen wahnsinnigen, animalischen Blick aussenden. In diesem Zustand wird die Kreatur durch den Fluch der Lykanthropie wahnsinnig und kann den Fluch wie ein Werwolf weitergeben. Obgleich solch eine Kreatur die schändliche Krankheit weitergeben kann, ist ihre eigene Verwandlung gewöhnlich nur eine Frage von Stunden. Ein Vilkacis ist ständig auf der Suche nach einem stärkeren und brutaler Jäger, den er als Werkzeug auf seiner Jagd nach seinem unstillbaren Blutdurst benutzen kann. Wenn er einen besonders vielversprechenden Wirt findet, sucht er den bevorzugten Körper immer und immer wieder auf und nimmt ihn für seine Amokläufe in Besitz.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Vilkacis treten in der Regel in Umgebungen in Erscheinung, in denen menschliche Siedlungen an die Wildnis grenzen oder sich mitten drin befinden. Obwohl sie im Allgemeinen mit Werwölfen in Verbindung gebracht werden, enthalten die Volkssagen wandernder und naturverbundener Gemeinschaften Erzählungen über Kreaturen, die eine starke Ähnlichkeit mit Vilkacis aufweisen. Die meisten suchen jene Gegenden heim, in denen sie geschaffen wurden, bleiben in Reichweite ihres *Kanopensteins* und jagen in den Ländereien, die sie zu Lebzeiten durchstreift haben. Jedoch versuchen diejenigen, die Vilkacis herbeizaubern vermögen, sie auf eine bestimmte Beute zu hetzen. Dies erweist sich allerdings häufig als gefährliches oder gar tödliches Unterfangen, und es gibt nur wenige Berichte darüber, dass jemand erfolgreich einen Vilkacis unter Kontrolle gebracht hat.

ERSCHAFFUNG EINES VILKACIS

Während sich viele Vilkacis spontan unter dem Licht des Vollmondes aus den sterblichen Überresten der brutalsten Werwölfe erheben, suchen einige finstere Zauberkundige nach den Leichen solch animalischer Mörder in dem Versuch, ihre

Seelen zu versklaven und ihre brutalen Fähigkeiten zur Erfüllung der dunklen Launen der Zauberkundigen einzusetzen. Um dies zu bewerkstelligen, muss ein Zauberkundiger einen *Kanopenstein* vorbereiten, einen Talisman, der in der Regel die Form eines tönernen Totems oder eines in Silber gefassten Amulettes annimmt. Nach der Erschaffung dieses Gegenstandes kann der Träger einmal pro Tag einen Vilkacis herbeizaubern. Der Stein verleiht ihm keine Herrschaft über den Vilkacis, doch die Kreatur greift den Träger des Steins nicht an und versucht auch nicht, von ihm Besitz zu ergreifen. Nachdem er herbeizaubert wurde, wendet sich der Vilkacis der nächsten Kreatur zu, abgesehen von dem Beschwörer, und versucht, den Körper der Kreatur in Besitz zu nehmen und auf einen mörderischen Amoklauf zu gehen. Die Verwendung eines *Kanopensteins* zum Herbeizaubern eines Vilkacis wird als böse Tat betrachtet.

Obgleich viele Vilkacis absichtlich geschaffen werden und in den Diensten böser Zauberkundiger stehen, manifestieren sich einige spontan. Diese Wesen streifen frei herum und wüten, wie es ihnen passt, sind jedoch noch immer an einen Talisman gebunden, der einem *Kanopenstein* ähnlich ist. Diese spontan entstandenen Artefakte können von denjenigen, die sie entdecken und ihre Bedeutsamkeit erkennen, auf die gleiche Weise verwendet werden, wie mit einem *Kanopenstein*, der speziell dafür geschaffen wurde, einen Vilkacis herbeizaubern und zu beherrschen. Diese nehmen dann normalerweise die Form der silbernen Waffe an, die den Werwolf tötete oder eines Werwolfsschädel oder eines Talismans, den er zu Lebzeiten trug.

KANOPENSTEIN

ZS 12; Preis 28.800 GM

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen,

Untote erschaffen, Wut; Kosten 14.400 GM



Die Kadaverkrone

webermade

Die aufgeblähten weißen Teile eines Madenkörpers verbinden sich zu einem Torso, der eine Mischung aus Frau und Insekt bildet. Bleiche, menschenähnliche Haut und eine Schale verbinden sich unter einem Gesicht aus Facettenaugen und Mandibeln, die ein Lied aus misstönenden fremdartigen Klickgeräuschen und Zischlauten von sich geben, während überlange, chitinüberzogene Klauen dicke Fäden zwischen sich weben.

WEBERMADE

HG 8 

EP 4.800

NB Riesige Aberration

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 9 m;
Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16
(+4 GE, -2 Größe, +8 natürlich)

TP 95 (10W8+50)

REF +7, WIL +9, ZÄH +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 3 m, Klettern 9 m

Nahkampf 1 Biss +9 (2W6+7), 2 Klauen +9 (1W8+7 plus
Lähmende Krallen)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe Spinnennetz (Fernkampfangriff +11,
SG 19, 10 TP), Weberlied, Zerren

SPIELWERTE

ST 24, GE 18, KO 18, IN 13, WE 14, CH 17

GAB +7; KMB +16; KMV 30 (kann nicht Zu-Fall-gebracht
werden)

Talente Abhärtung, Fernschuss, Kernschuss, Verbesserte
Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Auftreten (Saiteninstrumente) +14, Bluffen +8,
Einschüchtern +16, Heimlichkeit +6, Klettern +19,
Wahrnehmung +10, Wissen (Gewölbekunde) +7,
Zauberkunde +13

Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Wald oder Hügellandschaft

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Lähmende Krallen (AF) Die Krallen einer Webermade sondern einen stark lähmenden Wirkstoff ab. Jede Kreatur, die durch ihren Klaunangriff Schaden erleidet, muss einen Zähigkeitwurf (SG 19) ablegen. Bei Misserfolg ist sie für 1 Runde gelähmt. Zusätzlich bricht die Kralle der Webermade im Körper desjenigen ab, den sie lähmt. Eine gelähmte Kreatur muss zu Beginn seiner nächsten und in jeder weiteren Runde einen weiteren Rettungswurf ablegen, um nicht erneut gelähmt zu werden, bis die Kralle mit einer Vollen Aktion entfernt wird. Die Kralle einer Webermade kann entweder mit einem Stärkewurf (SG 12) entfernt werden, wodurch die Kralle herausgerissen wird und das Opfer 1W4 Punkte Schaden erleidet, oder durch einen Wurf auf Heilkunde (SG 14), wodurch kein Schaden angerichtet wird. Die Lähmenden Krallen einer Webermade haben keine Wirkung auf Kreaturen, die gegen Gifte immun sind. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Weberlied (ÜF) Eine Webermade kann auf ihren Netzen wie auf einem grotesken Musikinstrument spielen. Wenn sie dies tut, müssen alle Kreaturen im Umkreis von 90 Metern, die keine Webermen sind, einen Willenswurf (SG 18) ablegen. Die Fähigkeit hat auf diejenigen, denen der Wurf gelingt, keine Wirkung. Diejenigen, die scheitern, sind fasziniert und in ihrem nächsten Zug bewegen sie sich auf direktem Wege auf die Webermade zu. Wenn der Weg auf gefährliches Gelände führt, zum Beispiel in ein Feuer oder eine Klippe hinunter, erhält diese Kreatur einen zweiten Rettungswurf, um den Effekt abzuschütteln, bevor sie in ihr Verderben läuft. Ein Opfer, das 1,50 Meter von der Webermade entfernt ist, steht einfach da und hört zu. Dieser Effekt hält an, solange die Webermade ihren Auftritt aufrecht erhält, sowie 1W4 Runden danach. Dies ist eine auf Schall basierende geistesbeeinflussende Bezauberung. Egal ob die Kreatur bei ihrem Rettungswurf erfolgreich ist oder nicht, das Ziel ist für die nächsten 24 Stunden gegen das Lied dieser Webermade immun. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Zerren (AF) Eine Webermade, die erfolgreich ein Opfer mit ihrem Spinnennetzangriff verstrickt, kann das Netz zurückziehen und das Opfer mit dem Manöver Zerren in seine Klauen ziehen. Jede Runde kann das verstrickte Opfer einen Wurf gegen die KMV ablegen, um versuchen zu entkommen. Scheitert der Wurf, zerrt die Webermade ihr Opfer 6 Meter zu sich hin.

Als üble Diener der Göttin der Krankheit und der Maßlosigkeit sind Webermen – oder einfach „Weberinnen“, wie sie häufig genannt werden – grausige Abscheulichkeiten, die in sich Eigenschaften von Jagdinsekten, monströs großen Larven und tödlich blässer Humanoiden vereinen. Diese Schrecken sind Geschöpfe von Urgathoa, die von ihrer grausamen Herrin vergessen wurden, und suchen nach einem Platz in der Welt, während sie aus dem Dunkel heraus Netze voller Mord und Furcht weben und währen dessen widernatürliche Lieder zu Ehren der Göttin der Völlerei anstimmen.

Webermen werden normalerweise über 5 Meter lang, und die, die am stärksten aufgedunsen sind, wiegen bis zu einer Tonne.

lebensweise

Der Unterleib einer Webermade durchmisst ungefähr 90 Zentimeter und ist in zahlreiche Segmente unterteilt, die einen klebrigen Schleim absondern. Die Kreatur bewegt sich vorwärts, indem sie ihre Segmente zusammenzieht und wieder dehnt, wodurch sie eine unglaubliche Bewegungsreichweite erlangt und auch in der Lage ist, andere Flächen mit der gleichen Leichtigkeit zu erklettern, mit der sie sich über den Boden bewegt.

Webermen sind auch für die tödlichen Krallen ihrer Klauen bekannt, die mehr wie Stacheln oder Widerhaken vieler Insekten fungieren denn nur als Waffen. Diese Krallen enthalten eine starke lähmende Flüssigkeit, die in die Blutbahn des Opfers einer Webermade gelangt, wodurch es der Made hilflos ausgeliefert ist, wenn diese es tötet und zum Verzehr vorbereitet. Die Krallen brechen oft ab, wenn sie in den Körper eines Opfers eindringen, wo sie weiterhin das Gift der Webermade verteilen und die mögliche Mahlzeit mit einer Dosis des lähmenden Sekrets nach der anderen vollpumpen. Wer einer Webermade begegnet ist und die Flucht ergriffen hat, musste gelegentlich feststellen, dass er lange nach

der Flucht gelähmt ist und erneut in die tödlichen Fänge der Abscheulichkeit fällt, die ihn weiterhin verfolgt hat.

Das Fleisch an der Unterseite der Kreatur ist relativ weich und ein wenig gummiartig, und die Farbgebung des Fleisches rangiert von kränklichem Braun bis hin zu blassem Blau. Die äußere Haut ist zäher und mit Tausenden kurzer Borsten übersät. Nach einer Weile passt sich eine Webermade jeglicher Umgebung an, in der sie lebt. Der obere Teil der Kreatur besteht aus einem weiblichen Körper, der jedoch durch die Merkmale von Insekten entstellt ist. Solche monströsen Fehlbildungen sind von Weiberin zu Weiberin unterschiedlich, jedoch besitzen alle tödliche Klauen und tragen Köpfe mit einer furchteinflößenden Ansammlung von Kiefern, Zangen, Stacheln und Facettenaugen. In der Regel ähneln sie im Aussehen den Köpfen von Jagdinsekten, die in der Region verbreitet sind, die die Webermade bewohnt; Merkmale von Spinnen sind am häufigsten, doch auch die Visagen von grausigen Flugheuschrecken und monströsen Ringelwürmern sind in wärmeren Gebieten verbreitet.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Wie viele größere Spinnentiere jagen Webermäden hauptsächlich aus dem Hinterhalt. Sie hausen in abgelegenen Erdlöchern, in oder nahe alten Ruinen und ähnlichen Orten, von der ihre Beute angezogen wird. Obgleich sie kälteres Klima meiden, stellen sie sich doch als widerstandsfähig gegenüber extremen Wetterbedingungen und Umgebungen heraus und neigen dazu, isolierte Gebiete auszuwählen, in denen sie unbemerkt jagen können. Sobald eine Webermade einmal einen Bau für sich beansprucht hat, verbringt sie üblicherweise ihr ganzes Leben dort. Auf diese Weise sind Webermäden recht beständig, sogar insoweit, dass sie regelmäßig die Aufmerksamkeit von primitiven Humanoiden auf sich ziehen, beispielsweise von Goblins, Orks oder insbesondere von Atterköppen, die glauben, sie seien die Verkörperung verschiedener Gottheiten oder Scheusale, und sie verehren. Die Beziehung zwischen Webermäden und ihren Anhängern ist recht brutal, da Webermäden nur wenige Skrupel haben, die Ambeter zu fressen, die ihnen zu nahekommen.

HERKUNFT

In den weitreichenden Bibliotheken über Mysterien und uralte Legenden, die von den Gläubigen der Pharsama dokumentiert und weitergereicht wurden, ist die Geschichte von Lamia von Avalos verzeichnet, einer pharasmischen Seherin aus einem fernen Land, die sich gegen die Göttin versündigte und in eine tierhafte Kreatur verwandelt wurde, der man das Urteil im Tode versagte, das einem empfindungsfähigen Wesen zuteil wird, und ebenso ihren wahrsagenden Schwestern. Jedoch entfesselte diese Strafe einen viel größeren Schrecken, als sich selbst die Herrin der Gräber hätte vorstellen können. Ohne das Wissen der zornigen Göttin und ihrer falschen Anhänger hatte eine weitere Gottheit das Drama beobachtet. Urgathoa, Göttin der Krankheiten und des Untods, sah zu und lachte über den Schrecken, den die Göttin der Prophezeiung über ihre lasterhaften Diener gebracht hatte. Erfreut und inspiriert, betrat Urgathoa die Welt, um ein ähnliches Unheil zu verbreiten.

Die Fahle Prinzessin suchte alle Ecken der Welt ab, doch unter ihren Dienern, sowohl lebendig als auch untot, fand sie

niemanden, der ihr so sehr missfallen hätte, dass sie ihn derart verfluchen konnte, wie es Pharsama mit ihrer Priesterin getan hatte. Also änderte sie ihre Meinung dahin gehend, einen seltenen und schrecklichen Segen zu verleihen. Tief in den mit Ranken verhangenen Wäldern fand sie eine Brut von Maden und niederen Würmern und in ihnen all das, was sie verzückte – Dreck und Krankheit, Hunger und Tod inmitten von Leben. Für den Augenblick war Urgathoa entzückt. Sie hob den grausigen Schwarm auf, formte ihn und gab ihm einen einzigen Körper, schrecklich anzusehen, doch ihrer liebsten Tochter nicht unähnlich. Das Ergebnis war ein Monster, eine Dienerin des Hungers und der üblen Verdammung, zum Teil groteskes Insekt, zum Teil giftige Fanatikerin. Und die Göttin war zufrieden.

Doch Urgathoa ist eine unstete Göttin. Schon bald verflog ihr flüchtiges Vergnügen, und sie ließ den von ihr geschaffenen Schrecken in dem Wald zurück, zufrieden, von ihm angebetet zu werden, jedoch unwillig, sich um seine Bedürfnisse oder seine Sicherheit zu kümmern. Also kroch die Webermade durch den Wald, wahnsinnig und grauenerregend, stürzte sich auf alles, was sie fand, und säte in Anfällen von Gräuel neue Generationen – während sie hin und wieder Lobpreisungen an Urgathoa auf den Saiten ihrer tödlichen Netze spielte.



werfledermaus

Dieser knochige Humanoide mit scharfen Zügen besitzt hervorstehende Fänge, einen Körper, der von schmutzigen Haaren überzogen ist, und ein dünnes, membranartiges Gewebe, das seine Arme mit den Seiten seines Oberkörpers verbindet.

WERFLEDERMAUS (MENSCHENGESTALT) HG 3

EP 800

Menschlicher Natürlicher Werfledermaus-Kämpfer 3

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler)

INI +2; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17
(+2 GE, +6 Rüstung, +1 Schild)

TP 29 (3W10+12)

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

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Bastardschwert [Meisterarbeit] +7 (1W10+2/19-20)

Fernkampf Langbogen [Meisterarbeit] +6 (1W8/x3)

SPIELWERTE

ST 15, GE 15, KO 17, IN 11, WE 14, CH 8

GAB +3; KMB +5; KMV 17

Talente Doppelschlag, Flinke Manöver, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Waffenfokus (Bastardschwert)

Fertigkeiten Einschüchtern +4, Klettern +2, Mit Tieren umgehen +4, Schwimmen +1, Überlebenskunst +7

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1, Gestalt wechseln (Mensch, Mischgestalt und Fledermaus; Verwandlung), Lykanthropische Empathie (Fledermäuse und Schreckensfledermäuse)

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder oder Hügel

Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen (3-5)

Schätze NSC-Ausrüstung (Kettenpanzer, Leichter Stahlschild, Langbogen [Meisterarbeit]

mit 20 Pfeilen, Bastardschwert [Meisterarbeit], andere Schätze)

WERFLEDERMAUS (MISCHGESTALT)

HG 3

EP 800

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler)

INI +2; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 18
(+2 GE, +2 natürlich, +6 Rüstung)

TP 29 (3W10+12)

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

SR 10/Silber; Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +7 (1W6+4 plus Fluch der Lykanthropie), 2

Klauen +7 (1W4+4)

SPIELWERTE

ST 17, GE 15, KO 19, IN 11, WE 14, CH 8

GAB +3; KMB +6; KMV 18

Talente Doppelschlag, Flinke Manöver, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Waffenfokus (Bastardschwert)

Fertigkeiten Einschüchtern +4, Fliegen +4, Klettern +3, Mit Tieren umgehen +4, Schwimmen +2, Überlebenskunst +7;

Volksmodifikatoren Fliegen +4

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1, Gestalt wechseln (Mensch, Mischform und Fledermaus; Verwandlung), Lykanthropische Empathie (Fledermäuse und Schreckensfledermäuse)

In einer Mischung des tierhaften Durstes einer hungrigen Fledermaus und den einzigartigen Fähigkeiten eines Humanoiden vereint die Werfledermäuse als Mischkreatur in sich sowohl Blutdurst als auch Gerissenheit. Im Gegensatz zu Vampiren, die einige Fähigkeiten mit den Werfledermäusen gemein haben und oft mit ihnen verwechselt werden, sind diese lykanthropischen Wesen wesentlich wilder in ihrem Verhalten und weit weniger berechnend als die gestaltwandelnden Untoten. Als wollten sie einen Standpunkt klarstellen, versuchen manche Werfledermäuse mit allen Mitteln, mächtige Vampirfürsten auszuschalten und die hohe Stellung dieser Vampire zu übernehmen – obgleich auch viele von ihnen zu Sklaven solcher Untoter werden, deren Fähigkeiten sie unterschätzt haben.

Natürliche Werfledermäuse sehen in der Regel wie die üblichen Vertreter ihres Volkes aus, wenn sie auch oft schwarzes Haar, einen dünnen Körperbau, ernste Züge und leicht zugespitzte Ohren aufweisen. Sie sind normalerweise etwas größer als ein durchschnittlicher Vertreter ihres Volkes, wiegen allerdings wesentlich weniger.

Lebensweise

Werfledermäuse genießen die Freiheit des Fliegens und ergötzen sich an dem Geschmack von Fleisch. Andere Lykanthropen versuchen, einen Teil ihrer Menschlichkeit zu erhalten, während sie in diesem Zustand leben. Werfledermäuse neigen weniger dazu und missbrauchen eher ihre Kräfte. Der Blutdurst und das Chaos, das sich häufig aus dieser Impulsivität ergibt, machen ein ausgeglichenes Leben für Werfledermäuse recht schwierig, weshalb sich viele ihrer animalischen Natur hingeben.

Diejenigen, die sich nach einer weniger grauenhaften und stärker respektablen Lebensweise sehnen, ringen ständig mit den inneren und äußeren Kräften ihrer selbst. Natürliche Werfledermäuse können ihre Urinstinkte kontrollieren, doch

sind sie ständig der verderblichen Atmosphäre ausgesetzt, die die Gemeinschaft der Werfledermäuse ausmacht. Außerdem stehen sie immer unter dem Druck, sich dem Einfluss einer Leitwerfledermaus zu unterwerfen. Erkrankte Werfledermäuse haben es wesentlich schwerer, da ihre Körper, zusätzlich zu den äußeren Einflüssen, die sie zum Einlenken zwingen wollen, im ständigen Konflikt mit sich selbst stehen.

Eines der verräterischsten Kennzeichen einer Werfledermaus ist Blindheit – ungefähr die Hälfte aller natürlichen Werfledermäuse werden mit einer Sehschwäche geboren und benötigen starke Augengläser, während einige sogar völlig blind sind. Diese Schwäche machen sie jedoch durch andere geschärzte Sinne wett, und sie verfügen über ein scharfes Gehör sowie über einen ausgeprägten Geschmacks- und Geruchssinn. In Kulturen, in denen es unvorteilhaft ist, einen lykanthropischen Hintergrund zu haben, neigen Werfledermäuse mit schlechtem Augenlicht dazu, ohne Augengläser hinauszugehen, da ihre scharfen Ohren dieses Manko mehr als ausgleichen.

Natürlich offenbart sich das klarste Anzeichen für die Lykanthropie unter dem Licht des Vollmondes, wenn die betroffene Werfledermaus unwillentlich ihre tierische Gestalt annimmt. Werfledermäuse in Tiergestalt sehen weit wilder aus als durchschnittliche Fledermäuse und ähneln stärker ihren Schreckensverwandten.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Ahnlich wie ihre tierischen Verwandten besitzen Werfledermäuse eine Gruppenmentalität und sind in der Lage, in großen, koordinierten Schwärmen mit Leichtigkeit und Geschick komplexe Manöver zu fliegen. Diese instinktgesteuerte Gruppen-dynamik entfaltet sich sowohl in der lykanthropischen als auch in der humanoiden Gestalt. Im Grunde spiegelt diese Gesellschaftsordnung sowohl die Schwarmmentalität als auch die zivile Struktur wieder. Ganze Gruppen von Werfledermäusen leben in nächster Nachbarschaft zueinander, und manchmal werden auch ganze Städte von den geflügelten Lykanthropen beherrscht.

Da sie beinahe immer einem höheren Herrn dienen und sich einem unausgesprochenen Verständnis nach dem Motto „Einer für Alle“ verschrieben haben, legen Werfledermäuse viel Wert auf Zusammenkünfte. Sie halten diese Treffen in kargen Gebieten wie zum Beispiel Höhlen und verlassenen Schlössern ab, in denen die Gruppe ungestört ist. Der Zweck dieser Zusammenkünfte ist größtenteils symbolischer Natur und dient eher dazu, den Einzelnen ein Gefühl von Zusammenhalt zu vermitteln, als bestimmte konstruktive Ziele zu erreichen. Nichtsdestotrotz gilt es in der Gesellschaft der Werfledermäuse als Tabu, während einer Zusammenkunft gemeinsamen Vorhaben oder anderen gegenüber respektlos zu erscheinen. Als Folge werden interne Streitigkeiten aufs Schärfste geahndet.

Im Gegensatz zu anderen Facetten der Kultur der Werfledermäuse, ist die Verwandlung eines Individuums in eine Werfledermaus weder ritualistisch noch auf irgendeine Weise organisiert. Werfledermäuse zeigen sich ziemlich desinteressiert an einer Verwandlung eines unbetroffenen Einzelnen in eine erkrankte Werfledermaus. Die Krankheit wird am häufigsten dadurch verbreitet, dass eine Werfledermaus nicht genügend Zeit hatte, ihrem Opfer den Todesstoß zu verleihen. Entweder wurde sie gestört oder ihre Beute ist ihr auf andere Weise entkommen und hat als Erinnerung an dieses Ereignis einen verfluchten Kratzer davon

LEITWERFLEDERMÄUSE

Der Instinkt der Werfledermäuse führt sie dazu, eine Gruppenmentalität aufzubauen und mit anderen Lykanthropen auf ein einzelnes Ziel zuzufliegen, das von einer Leitwerfledermaus festgelegt wird. Leitwerfledermäuse sind oft einfach die stärksten Werfledermäuse in der Region, obgleich dies in der Kultur der Werfledermäuse – in der körperliche Stärke den gesellschaftlichen Stand bestimmt – eine Menge bedeutet.

Sobald eine abtrünnige Werfledermaus aufbegeht und eine Leitwerfledermaus herausfordert, folgt mit Sicherheit ein kurzer, chaotischer Zeitraum, in dem die Anhänger der herrschenden Leitwerfledermaus mit allen Mitteln ihre Treue beweisen wollen, indem sie den Abtrünnigen und alle seine Verbündeten, die er haben mag, so schnell wie möglich aus ihren Reihen entfernen.

Natürlich wird eine Leitfledermaus, die so viele Augen und Ohren zu ihrer Verfügung hat, niemals überrascht, wenn solch ein aufrührerisches Individuum sich auf den Weg zu ihr macht. Meist nimmt sie die Herausforderung an, sollte der Abweichler lange genug leben, um es bis zu ihrer Türschwelle zu schaffen. Ein Herausforderer unter den Werfledermäusen, der dem Anführer getreue Assassinen besiegt hat, hat sich bereits als würdiger Gegner erwiesen. Lang herrschende Leitwerfledermäuse genießen den Kitzel einer tödlichen Schlacht, da ihr genussreiches Leben häufig so banal geworden ist.

Manchmal fordern auch nicht erkrankte Humanoide eine Leitwerfledermaus heraus. Ob diese selbsternannten Helden nun auf der Jagd nach Reichtum, Macht oder Freiheit sind, sie werden mit weniger Respekt begrüßt als rebellierende Werfledermäuse, und Leitwerfledermäuse tun alles in ihrer Macht, um solche Ärgernisse schnellstmöglich loszuwerden. Werfledermausassassinen sind wesentlich grausamer und eifriger bei der Jagd nach diesen nicht verwandelten Individuen und verschwenden wenig Zeit, um sie auszumerzen. Daher sind solche „Helden“ nur spärlich gesät.

getragen. Erst später, und für gewöhnlich zu spät, bemerkt die Person, was geschehen ist. In paranoiden Gesellschaften geht der Schrecken über die Erkenntnis der eigenen Verwandlung häufig mit Selbsthass einher, oder auch mit wesentlich drastischeren Mitteln wie Selbstmord. In bestimmten Regionen ist der Hass auf Werfledermäuse so ausgeprägt, dass es oft als einfacherer Weg angesehen wird, das eigene Leben zu beenden, als sich der drohenden und fast immer bösartigen Verfolgung durch seine Gleichgesinnten auszusetzen.

Die Kadaverkrone

zombies

Diese verrottende Leiche, die noch immer die Gräberde und die Wunden, die ihren Tod bedeuteten, auf sich trägt, schlurft dahin – die Glieder schlaff, die Augen tot –, doch ist sie getrieben von dem unheiligen Drang zu töten.

Was folgt, sind Werte und neue Regeln, die ein SL jederzeit verwenden kann, wenn er die Gefahren durch wandelnde Tote darstellen möchte: die Bedrohungen durch einzelne schlurfende Leichen, untote Plagen, leblose Riesen und Zombiefürsten, die eine Gefahr für Abenteurer aller Stufen sind. Weitere ausführliche Informationen über Zombies und optionale Regeln für ihre Erschaffung befinden sich im *Almanach der Klassischen Schrecken*.

ZOMBIEWOLF

HG 1 

EP 400

Schneller Wolfszombie

NB Mittelgroßer Untoter

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12
(+3 GE, +2 natürlich)

TP 16 (3W8+3)

REF +4, WIL +3, ZÄH +1

Immunitäten wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf Biss +4 (1W6+3 plus Zu Fall bringen), Hieb +4
(1W6+3)

Besondere Angriffe Schneller Schlag

SPIELWERTE

ST 15, GE 17, KO –, IN –, WE 10, CH 10

GAB +2; KMB +4; KMV 17 (20 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung^B

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte oder gemäßigte Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Meute (3-12)

Schätze Keine

PESTZOMBIE

HG 2 

EP 600

Unnachgiebiger Hirnfressender Menschen-Seuchenzombie

NB Mittelgroßer Untoter

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

VERTEIDIGUNG

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

TP 22 (4W8+4)

REF +3, WIL +4, ZÄH +1

Immunitäten wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +6 (1W6+3 plus Krankheit und Ergreifen),
Hieb +6 (1W6 plus Krankheit und Ergreifen)

Besondere Angriffe Brut erzeugen, Hirnfressen, Schneller Schlag, Todesexplosion

SPIELWERTE

ST 17, GE 14, KO –, IN –, WE 10, CH 10

GAB +3; KMB +6 (+10 Ringkampf); KMV 18

Talente Abhärtung^B

Fertigkeiten Klettern +11, Überlebenskunst +0 (Spurenlesen mit Geruchssinn +4)

LEBENSWEISE

Umgebung beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar oder Meute (3-12)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Jeder, der getötet wird, nachdem er von einem Pestzombie gebissen wurde, erhebt sich 2W6 Stunden später ebenfalls als Pestzombie, sofern die Leiche nicht gesegnet wird oder ähnlich Maßnahmen ergripen werden.

Hirnfressen (AF) Nachdem er einen Gegner getötet hat, zeigt sich die wilde Natur des Zombies, indem er in seinem nächsten Zug den Schädel des Opfer aufbricht und dessen Gehirn frisst. Auf diese Weise werden andere daran gehindert, den Körper von den Toten mit einer Methode auferstehen zu lassen, für die eine intakte Leiche benötigt wird.

Krankheit (ÜF) Durch die natürlichen Angriffe des Zombies wird die Krankheit der Zombiefäule übertragen:

Zombiefäule: Biss oder Hieb – Verletzung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 12; **Inkubationszeit** 1W4 Tage; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W2 KO, dieser Schaden kann nicht geheilt werden, solange die Kreatur infiziert ist; Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Jeder, der stirbt, während er infiziert ist, erhebt sich nach 2W6 Stunden als Pestzombie.

RIESENZOMBIE

HG 8 

EP 4.800

Sturmriesen-Zombie

NB Riesiger Untoter

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

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 18
(+1 GE, -2 Größe, +4 natürlich, +6 Rüstung)

TP 126 (23W8+23)

REF +8, WIL +13, ZÄH +7

Immunitäten wie Untote; **SR** 5/Hiebwaffen

ANGRIFF

Bewegungsrate 10,50 m (Grundwert 15 m), Schwimmen 9 m
(Grundwert 12 m)

Nahkampf Beschädigter Zweihänder [Meisterarbeit] +29
(4W6+22) oder Hieb +30 (2W6+22)

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

SPIELWERTE

ST 41, GE 12, KO –, IN –, WE 10, CH 10

GAB +17; KMB +34; KMV 45

Talente Abhärtung^B

Fertigkeiten Schwimmen +19

Besondere Eigenschaften Wankend

Kampfausrüstung Brustplatte, Beschädigter Zweihänder [Meisterarbeit]

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige warme

Organisation Einzelgänger, Paar oder Bande (3-6)

Schätze Keine

ZOMBIEFÜRST

Blut und Eingeweide beflecken das Brautkleid dieses Zombies, ein grausam passendes Kleidungsstück für die verfaulende Leiche, die es trägt.

ZOMBIEFÜRST

HG 3



EP 800

Weiblicher Menschlicher Zombiefürst-Mönch 3

NB Mittelgroßer Untoter

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 14

(+1 Ausweichen, +3 GE, +2 natürlich, +2 WE)

TP 30 (5 TW; 2W8+3W8+8)

REF +6, WIL +8; +2 gegen Verzauberung, ZÄH +3

Immunitäten wie Untote; SR 5/Hiebwaffen;

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +6 (1W6+3) oder Schlaghagel Waffenloser Schlag +5/+5 (1W6+3)

Besondere Angriffe Schlaghagel, Betäubender Schlag (3/Tag, SG 13)

SPIELWERTE

ST 17, GE 16, KO –, IN 12, WE 15, CH 10

GAB +3; KMB +7; KMV 22

Talente Abhärtung^B, Ausweichen, Behände Bewegung, Betäubender Schlag, Dranbleiben, Geschosse abwehren, Heftiger Angriff, Kampreflexe, Verbesserter waffenloser Schlag

Fertigkeiten Akrobatik +11, Einschüchtern +6, Heimlichkeit +11, Klettern +11, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +10, Wissen (Religion) +6

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung, Manövertraining, Ruhiger Geist

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kult (3-6)

Schätze NSC-Ausrüstung

ERSCHAFFUNG EINES ZOMBIEFÜRSTEN

Zombies sind die fleischlichen Gegenstücke zu Skelettsstreitern. „Zombiefürst“ ist eine erworbene Schablone, die auf jede körperliche Kreatur (außer Untoten) angewendet werden kann, die eine Mindestintelligenz von 3 besitzt. Dieses körperliche Wesen wird im Folgenden als Basiskreatur bezeichnet.

HG: Der HG eines Zombiefürsten ist um +1 höher als der eines normalen Zombies mit derselben Anzahl an Trefferwürfeln.

Art: Die Art der Kreatur verändert sich zu Untoter. Sie behält alle Unterarten, abgesehen von den Unterarten, die eine Gesinnung oder eine bestimmte Art angeben.

Gesinnung: Beliebige Böse.

Rüstungsklasse: Natürliche Rüstung wie ein Zombie (siehe PF MHB, S. 287).

Trefferwürfel: Ändere alle Volkstrefferwürfel in W8, addiere

anschließend 2 Volkstrefferwürfel dazu (Kreaturen ohne Volkstrefferwürfel erhalten also 2). Trefferwürfel durch Klassenstufen bleiben unverändert.

Rettungswürfe: In Bezug auf seine Volkstrefferwürfel sind die Grundboni für die Rettungswürfe REF +1 für je 3 TW, WIL +1 für je 2 TW +2 und ZÄH +1 für je 3 TW.

Verteidigungsfähigkeiten: wie Untote, zusätzlich erhält ein Zombiefürst SR 5/Hiebwaffen und Resistenz gegen Fokussieren +4.

Bewegungsrate: Wie normale Zombies (PF MHB, S. 287).

Angriffe: Wie normale Zombies (PF MHB, S. 288).

Attributwerte: ST +2, GE +2. Als Untoter besitzt er keinen Konstitutionswert.

GAB: Der GAB für seine Volkstrefferwürfel entspricht 3/4 seiner TW.

Fertigkeiten: Ein Zombiefürst erhält pro Volkstrefferwürfel 4 + IN-Modifikator Fertigkeitsränge. In Bezug auf seine Volkstrefferwürfel sind seine Klassenfähigkeiten Einschüchtern, Fliegen, Heimlichkeit, Klettern, Motiv erkennen, Verkleiden, Wahrnehmung, Wissen (Arkanes), Wissen (Religion) und Zauberkunde. Fertigkeiten, die er durch Klassenstufen erhalten hat, bleiben unverändert.

Talente: Zombiefürsten erhalten Abhärtung als Bonustalent.

Besondere Eigenschaften: Ein Zombiefürst erhält nicht die Besondere Eigenschaft Wankend.



Lozerí und Ardeal

50 km

Lepidstadt

Der Schauderholz

Courtaud

Buestral

Kalskreuz

Lozerí

Chastel

Vhat



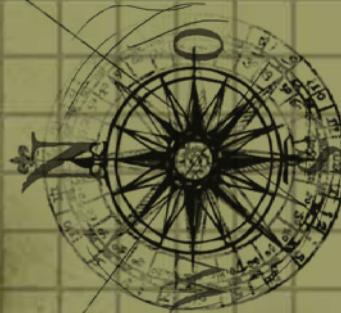
ARDEAL

Die
FURCHEN

● Feldgrau

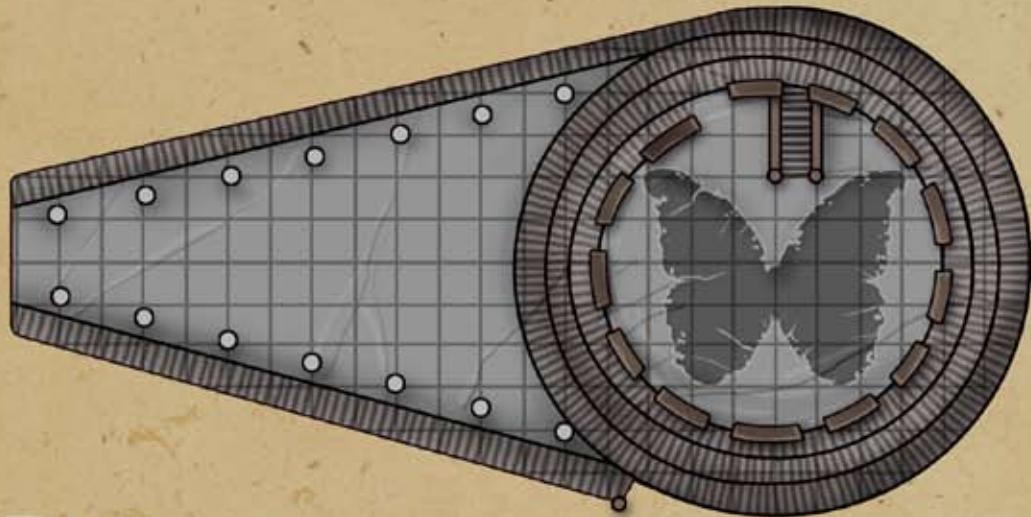
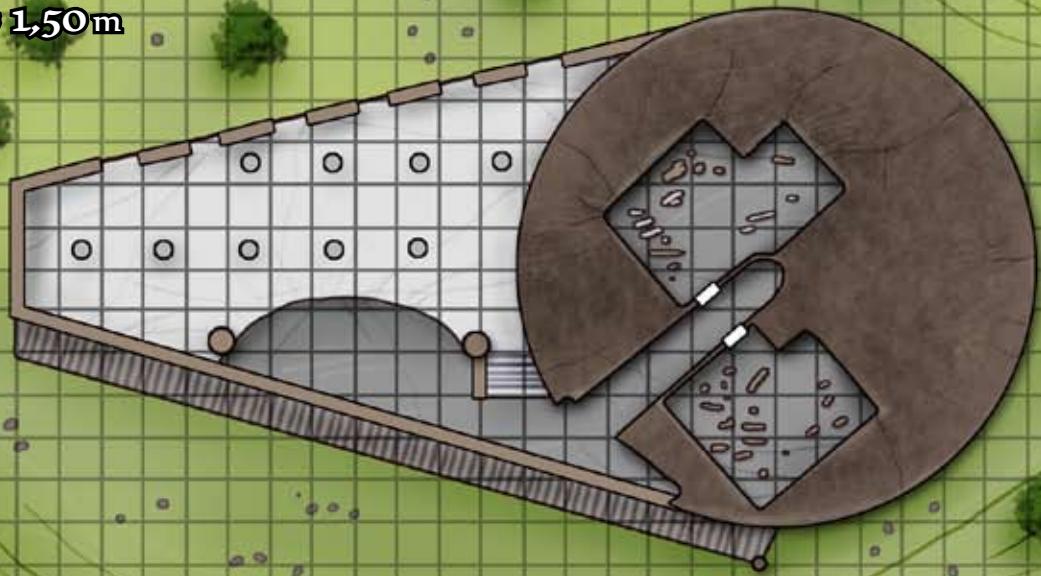
feldgrau

1 feld = 12m



MONDTREPPE

1 feld = 1,50 m



Copyright ©2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Diese Seite darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.



wächters totenwache

von Greg A. Vaughan

Die Spur des Wispernden Pfades führt die SC in das puritanische Fischerdorf Drosselmoor, wo die Anhänger des Todeskultes kürzlich gesichtet wurden. Allerdings liegen die Interessen des Kultes anderswo – im berüchtigten Dorf Argmoor. Sollten die Abenteurer sich in die sumpfige Küstenregion wagen, stoßen sie auf einen Ort, an dem fürchterliche Dinge geschehen sind. Jahre der Inzucht und unheiliger Anbetungen haben einen Schrecken vom Rande des Wahnsinns angelockt. Können die SC die Geheimnisse von Argmoor aufdecken, ohne selbst dabei den Verstand zu verlieren? Oder werden sie die ersten Opfer in einem Krieg zwischen den Schrecken aus den Tiefen des Meeres und den Albträumen von jenseits der Sterne?

die alten kulte

In vergessenen Orten der Realität, in den geheimen, kranken Orten der Seele und in der Leere zwischen den Sternen lauern mächtige, gottähnliche Dinge. Sie sind namenlos, jedoch nicht

ohne Macht oder Begierden. Die wahnsinnigen Kultanhänger, die unter der gemeinsamen Bezeichnung Alte Kulte bekannt sind, beten den fleischgewordenen Wahnsinn an und huldigen in finsternen Lobgesängen das kreischende Ende der Welt. Hier erfährst du mehr über neun dieser dunklen Mächte und ihre Herren wie Cthulhu, Yog-Sothoth und Nyarlathotep.

dAS GROßE LOVECRAFT'SCHE BESTIARIUM

Lass die Schrecken von H.P. Lovecrafts Cthulhu Mythos auf deine Kampagne mit diesem gewaltigen Bestiarium los. Es enthält Regeln für Dunkle Junge, Dimensionale Schlurfer, Mi-Go, die Brut des Cthulhu und sieben weitere Schrecken.

und mehr!

Laurel Cyphra setzt ihren Verstand gegen den eines mordlustigen toten Mannes im nächsten Eintrag der Chroniken der Kundschafter ein.

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), notation, 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, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

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

Hangman Tree from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Adventure Path #45: Broken Moon. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Tim Hitchcock. Deutsche Ausgabe: Zerbrochener Mond von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

DAS RICHTENDE AUGE

In Ustalav gibt es zuhauf Geschichten über Werwölfe, Lykanthropen und noch seltsamere Gestaltwandler, ebenso wie Legenden, wie man sich gegen sie schützen und solche Kreaturen töten kann. Hierzu gehört auch, dass der Vollmond in Wirklichkeit das starr blickende Auge der Göttin Pharsma sei, mit dem sie alle beobachtet, die sie unvermeidlich irgendwann richten wird. Es heißt, dass unter ihrem Blick alles als das enthüllt wird, was es wirklich ist – und während die Rechtschaffenen ihre Gestalt beibehalten, werden die Bösen als die Bestien enttarnt, die sie tatsächlich sind. Daher spüren die Bewohner Ustalavs auch kaum Sympathie für Werkreaturen, da in ihren Augen ihre Bestiengestalt nur ein Blick auf die in ihren Herzen wohnende Primitivität ist.



lezit ghazts' haupt

Die Historiker werden nie wirklich wissen, wie viele Grausamkeiten während des Krieges ohne Gegner verübt wurden, dem Konflikt, bei dem das Ödland entstand, welches die Furchen genannt wird. Aber Lezit Ghazts weiß es. Er war ein gieriger Offizier unter Barstois Rittern und überfiel und plünderte die Landsitze der ansässigen Adeligen. Schließlich kam er zum Haus Ensland, wo er auf etwas Unerwartetes stieß: einen Teufel mit einem Kartenspiel. Es gibt unterschiedliche Berichte über das folgende Spiel, doch das Ende ist überall gleich – Ghazts verlor, nachdem er seinen eigenen Körper zum Einsatz gemacht hatte. Nun rollt das nie sterbende Haupt des Lezit Ghazts durch die Furchen auf der ewigen Suche nach jemandem, der mutig ist, seinen Körper zurückzugewinnen – oder den er um seinen Körper betrügen kann.



Wahn im unter dem Blutmond!

In den Schatten des berüchtigten Schauderholzes hausen gefährliche Monster und wilde Bestien. In diese entsetzliche Wildnis folgen die Spielercharaktere den finsternen Nekromanten des Wispernden Pfades. Als die durchreisenden Kultanhänger den angespannten Frieden im Wald zunichte machen, erweist sich die einzige sichere Zuflucht für die Abenteurer als Jagdgrund eines gestaltwandelnden Monsters. Wird es ihnen gelingen, aus den Fängen der Wildnis zu entkommen und den wahren Plan der Anhänger des Todeskultes aufzudecken? Oder werden auch sie dem Fluch der Lykanthropie anheim fallen?

Diese Ausgabe des *Pathfinder-Abenteuerpfades* setzt die Kampagne um „Die Kadaverkrone“ fort und beinhaltet:

- „Zerbrochener Mond“ - ein Pathfinder-Abenteuer für Charaktere der 7. Stufe von Tim Hitchcock.
- Eine Einführung in die Geheimnisse des Wispernden Pfades, eines berüchtigten Kultes, der den Mächten des Todes und des Untodes dient, von Adam Daigle.
- Einsichten in das wilde Leben der Werwölfe, Werratten und anderer Lykanthropen von Gareth Hanrahan.
- In den Chroniken der Kundschafter steht Laurel Cylphra einem uralten Geheimnis gegenüber. Geschrieben von F. Wesley Schneider.
- Sieben neue furchteinflößende Monster von Tim Hitchcock, Rob McCreary und Patrick Renie.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN 978-3-86889-554-4

Artikelnummer: US53024PDF