

EIN ABENTEUER FÜR STUFE 5

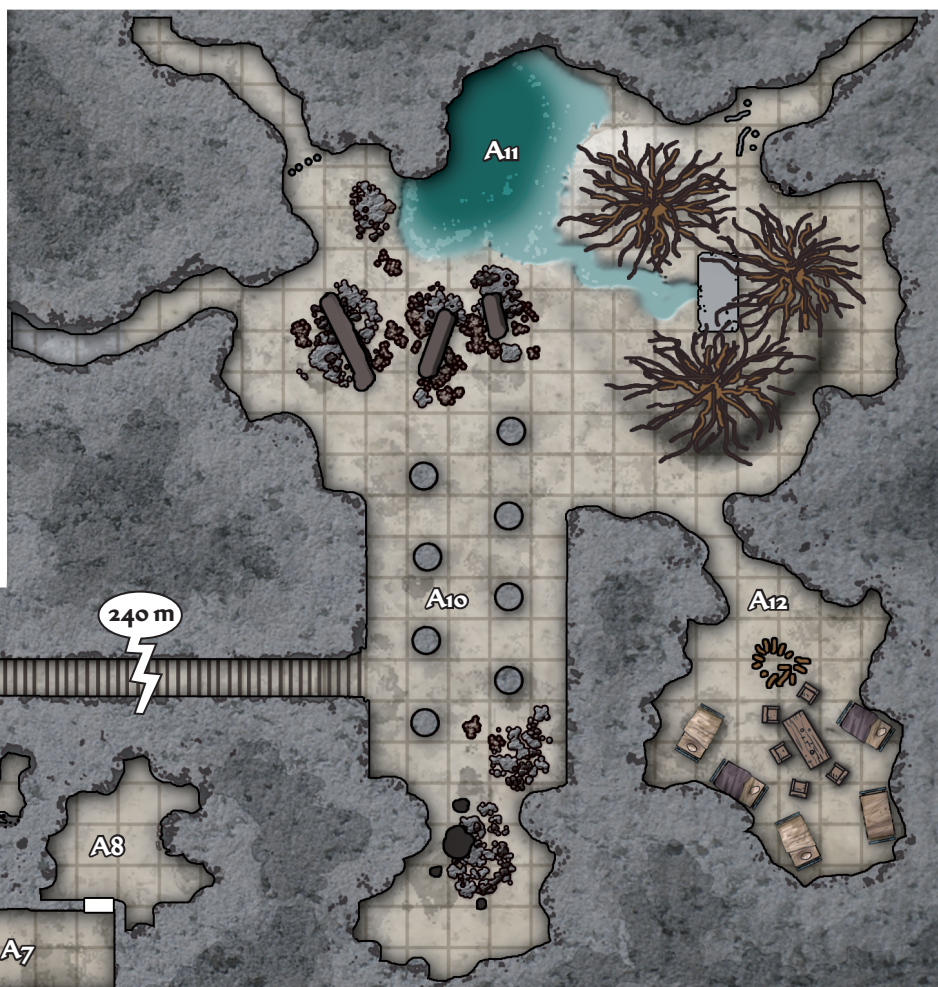
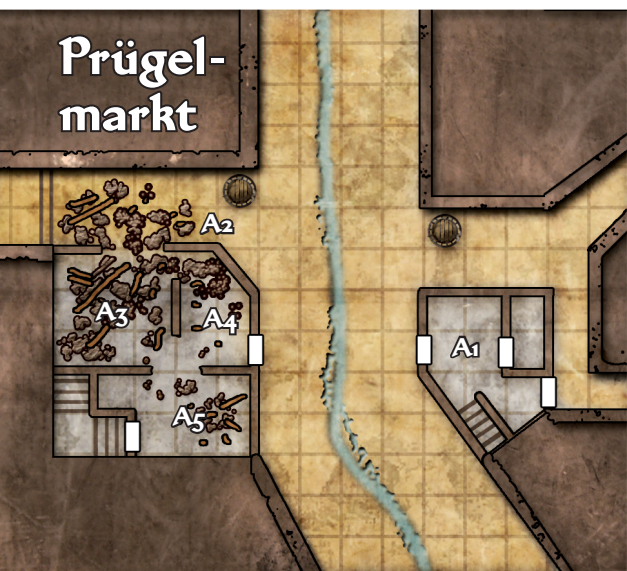
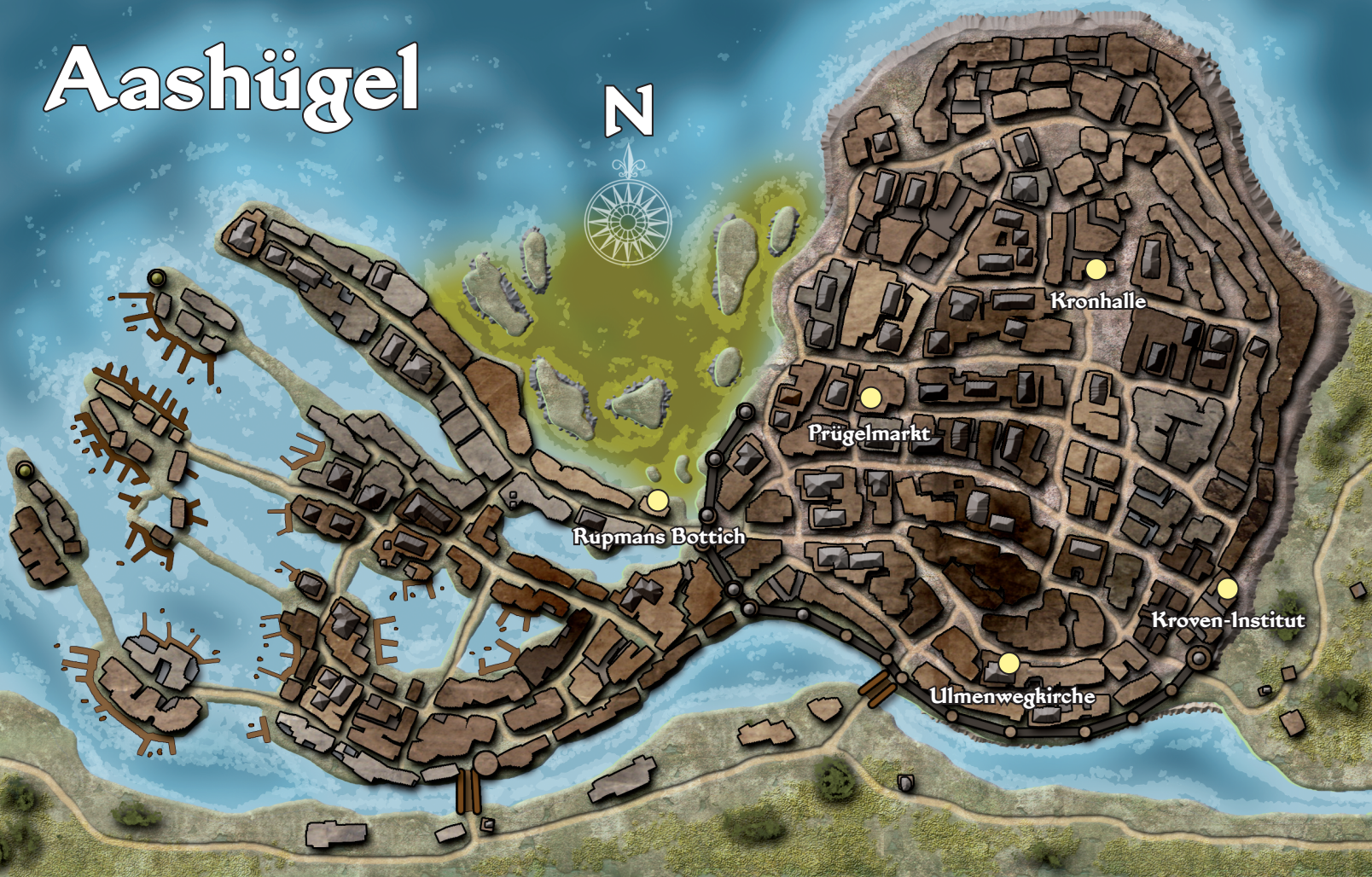
DAS GRAUEN UNTER DEM HÜGEL



PATHFINDER
MODUL™

VON RICHARD PETT

Aashügel



Sonnenloser Hain

DAS GRAUEN UNTER DEM HÜGEL

IMPRESSUM

Author: Richard Pett

Cover Artist: Dan Scott

Cartography: Rob Lazzaretti

Interior Artists: Hector Ortiz, Tyler Walpole

Editor-in-Chief: James Jacobs

Editing and Development: Christopher Carey, Sean K Reynolds, and James L. Sutter

Editorial Assistance: Jason Bulmahn and F. Wesley Schneider

Art Director: Sarah Robinson

Managing Art Director: James Davis

Publisher: Erik Mona

Paizo CEO: Lisa Stevens

Vice President of Operations: Jeffrey Alvarez

Corporate Accountant: Dave Erickson

Director of Sales: Pierce Watters

Sales Manager: Christopher Self

Technical Director: Vic Wertz

Events Manager: Joshua J. Frost

Special Thanks: The Paizo Customer Service and Warehouse Teams

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH

Produktion: Mario Truant

Originaltitel: Carrion Hill

Übersetzung: Manfred Fischer

Lektorat: Tom Ganz

Layout: Matthias Schäfer

Das Grauen unter dem Hügel ist ein Pathfinder-Modul für Charaktere der 5. Stufe. Das Modul wurde für das Pathfinder Chronicles Golarion-Kampagnenset entworfen, kann aber problemlos für andere Welten adaptiert werden. Dieses Modul ist mit der Open Game Licence (OGL) kompatibel und kann für die Edition 3,5 des weltweit meist verkauften Fantasy-Rollenspiels benutzt werden.

Die OGL befindet sich auf Seite 29 dieses Produktes.



Ulisses Spiele GmbH
Langgasse 3b | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53006PDF
ISBN 978-3-86889-541-4



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

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.

Carrion Hill is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Companion, Pathfinder Modules, and Pathfinder Society are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2009, Paizo Publishing, LLC. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.



DAS GRAUEN UNTER DEM HÜGEL

WANDERE, SO DU ES WAGST, DURCH DIE KLAUSTROPHOBISCHEN GASSEN DES GEWIRRS, DURCH DIE DUNGSTEIN-BOTTICHE IM UNRAT, UND ÜBER DIE WEIß GEPLASTERTEN STRAßEN AN DER SPITZE DES URALTEN HÜGELS. WISSE, DASS DIES NUR DIE JÜNGSTE STADT IST, DIESEN HÜGEL ZU KRÖNEN, EIN DENKMAL DER UNREINHEIT, DES SCHMUTZES UND ABFALLS DER ZIVILISATION. DIE STADT WURDE AUF DEN SCHLACHTFELDERN DER VERGANGENHEIT ERBAUT, DENN VIELE TRACHTETEN NACH DER KONTROLLE ÜBER DIESEN WICHTIGEN ORT, DIESEN EINSAMEN HÜGEL INMITTEN EINES MEERES VON DRECK UND SCHLAMM. EINZIG SEIN NAME BLIEB WÄHREND ALL DER ZEITALTER GLEICH – AASHÜGEL.

DAS GRAUEN UNTER DEM HÜGEL

ABENTEUERHINTERGRUND

Unter den gewundenen Straßen des Aashügels liegt mehr begraben als längst vergangene Schlachten und eroberte Städte – mehr noch sogar als die Ghule und glitschigen und kriechenden Dinge, die in den unterirdischen Passagen jagen und die Träume jener heimsuchen, die in den modrigen Heimstätten an der Oberfläche wohnen. Das gefährlichste aller unter dem Aashügel begrabener Dinge jedoch ist weder Geist noch Dämon oder ungeborene Plage – es ist das verbotene Wissen Jener, die zuerst diesen Ort als ihre Heimstatt erkoren haben. Wissen über schreckliche Dinge, das vielleicht sogar älter sein mag als die Götter selbst. Ein Wissen, dem weder die Bücher verbrennenden Kreuzzüge der Frommen noch der Zahn der Zeit jemals etwas anhaben kann.

Als die ersten Varisianer vor tausenden von Jahren den Sturz Thassilons einleiteten, um jene Länder zu kolonisieren, die eines Tages Ustalav werden sollten, fanden sie eine Region vor, die reif war für die Besiedelung und Entwicklung, einen Ort weit entfernt von den hoch aufragenden Monolithen und Skeletten des dekadenten thassilonischen Reiches. Während sie diese neuen Lande erforschten, ahnten sie jedoch nichts von den finsternen Mächten, die sich vor langer Zeit in dieser Region niedergelassen hatten. Wer den Norden, Süden und Westen besiedelte, musste der Bedrohung durch verschiedene Geister und Dämonen Herr werden. Jene jedoch, die sich in dem Landstrich niederließen, der eines Tages die Grafschaft Versex werden sollte, stießen auf das wahrscheinlich älteste Übel von allen.

Angeführt von den Propheten und Streitern Desnas und geleitet von ominösen Visionen ihrer Göttin der Träume, unterwarfen die Varisianer die bösen Stämme der Region und vertrieben sie. Auch rissen sie die blutbefleckten Menhire und unheiligen Altäre nieder, die diese errichtet hatten. An den südlichen Ufern des Flusses Königsfischer, in der sumpfigen Region, die als Sträube bekannt ist, stießen die Varisianer schließlich auf den letzten und schlimmsten der wilden Kulte. Sie erfuhren, dass die Stammesführer mehr waren als bloße Menschen – sie waren die Nachkommen eines außerirdischen Gottes und wahnsinnigen Priesterinnen. Sie waren mit Blut genährt worden und begierig, Portale zum Dunklen Firmament zu öffnen und ihren Vater Yog-Sothoth aus der Äußeren Finsternis herbei zu rufen, um ihre emporkommenden Feinde zu zerschmettern. Die varisianische Heerschar schlug jedoch zu, bevor die Beschwörung vollendet werden konnte. Da sie nicht in der Lage waren, das mächtigste der Kinder Yog-Sothoths zu bezwingen, taten sie stattdessen das Nächstbeste – sie verbannten die Abscheulichkeit durch ein uraltes Portal in die Äußere Finsternis. Daraufhin nahmen die Varisianer den Hügel in Besitz, auf dem die Schlacht stattgefunden hatte, und gründeten dort eine Stadt zum Schutz gegen die Rückkehr der Alten Kulte.

Da der Hügel leicht zu verteidigen und von genügend fruchtbarem Ackerboden umgeben war, um eine Stadt zu nähren, war er auch sehr begehrt. Sobald die eine Gruppierung den Hügel für sich in Anspruch genommen und ihre Stadt auf der in Trümmern liegenden Leiche der vorherigen erbaut hatte, kamen die Nächsten, um sie wiederum für sich zu beanspruchen. Varisianische Traditionalisten, kellidische Barbaren, taldoranische Kreuzfahrer, Söldnerarmeen, Diebeskönige, orkische Kriegsherren, die untoten Armeen des Flüsternden Tyrannen und andere haben zu verschiedenen Zeiten den Aashügel für sich beansprucht. Jede Partei baute

die Stadt nach ihren eigenen Vorlieben wieder auf und legte jeweils eine neue Schmutzschicht über die lange Historie des Ortes. Als vor etwa 1.500 Jahren der Flüsternde Tyrann Ustalav eroberte, gerieten die Erinnerungen an die Alten Kulte, die diesen Ort als heilig erachteten, angesichts der überwältigen Bösartigkeit Tar-Baphons in Vergessenheit. Und bis zur heutigen Zeit, fünfzehn Jahrhunderte später, sind diese Erinnerungen zu obskuren Legenden geworden.

Und dennoch lauern sie in der trostlosen Wildnis von Versex. Die Alten Kulte sind auch heute noch immer stark, und diese Stärke beruht auf seltsamen Zyklen, die den Bewegungen der Sterne und den Verschiebungen unsichtbarer Einflüsse im Finsterlande folgen. Die Schandtaten der Alten Kulte und der Einfluss ihrer fremdartigen Götter sind noch immer präsent.

Jene Uralten, die als erste über den Aashügel herrschten, errichteten hohe Basalttürme und gruben weitläufige Kammern, um ihr Wissen in gewaltigen Bibliotheken gemeißelter Steintafeln und zeitloser, magisch erhaltener Folianten zu bewahren. Die Varisianer fühlten sich stark an die Magie und die Bibliotheken Thassilons erinnert und waren schnell zur Stelle, um jede dieser blasphemischen Fundstätten nach deren Entdeckung sofort zu zerstören. Genauso schnell erbauten sie jedoch auch Neues über jenen Ruinen. In ihrer Hast übersahen sie dabei die meisten der verborgenen Kammern der Alten Kulte. Einer dieser alten Orte ist heute unter dem Namen Sonnenloser Hain bekannt. Er ist alles, was von jenem Ort übrig geblieben ist, an dem vor so langer Zeit die Brut des Yog-Sothoth gebannt wurde.

Die Erforschung der unterirdischen Labyrinth unterhalb des Aashügels zieht schon seit langem Abenteurer auf der Suche nach verborgenen Schätzen an. Doch die Gefahren in der Tiefe sind nicht zu unterschätzen. Erst vor Kurzem stolperte eine dieser leichtsinnigen Gruppen in den Sonnenlosen Hain, nur um in kürzester Zeit den dortigen Geistern zu erliegen. Nur einer dieser Abenteurer, ein Kämpfer namens Oleg, entkam dem Tod und kehrte zur Oberfläche zurück. Er hatte jedoch seinen Verstand verloren und geriet schnell in die Fürsorge eines gewissen Waldur Kroven, dem Leiter der ältesten Irrenanstalt Aashügels. Und im Zuge dieser Ereignisse setzte die Stadt Aashügel unwissentlich etwas in Gang, was sich sehr bald als ihr jüngstes Verhängnis entpuppen könnte.

Waldur Kroven war der Anführer einer Gruppe, die sich den Alten Göttern gewidmet hatte – den so genannten *Hütern des Ältesten*. Bewaffnet mit einer Wegbeschreibung zum Sonnenlosen Hain fanden Hüter Kroven und seine Verbündeten die Stätte so vor, wie Oleg sie in seinem Wahn beschrieben hatte. Nachdem sie einige der Monster in den Tunneln vernichtet und sich mit wiederum anderen verbündet hatten, kontaktierten die Hüter des Ältesten die alten Geister des Hains. Mit Hilfe eines Rituals aus einem blasphemischen Buch, genannt die *Pnakotischen Manuskripte*, nahmen sie die wütenden Geister gefangen und machten sie sich zunutze, um ein gefährliches Ritual zu wagen. Die Hüter hofften, ein Portal zum Dunklen Firmament zu erzwingen und große, schreckliche Geheimnisse von Jenen zu erfahren, die dort hausten.

Doch wurde das wahnsinnige Genie der Hüter von ihrer törichtigen Ignoranz in den Schatten gestellt. Sie öffneten das Portal, doch das Einzige was hindurch trat, war die so lange gefangene Brut des Yog-Sothoth, die zwar verkümmert und zerstört war, jedoch trotz ihrer zweitausendjährigen Vergessenheit zwischen den Sternen dennoch eine monströse Gefahr darstellte. Das Ungetüm tötete zwei der fünf Hüter, bevor die restlichen drei

DIE VERBINDUNG ZU LOVECRAFT

Das Grauen unter dem Hügel zieht viel Inspiration aus den schriftstellerischen Werken H.P. Lovecrafts, insbesondere aus dessen klassischer Geschichte „Das Grauen von Dunwich“. Auch wenn der Großteil von Lovecrafts Geschichten zeitgenössisch war, so passen die zentralen Ideen und fantastischen Elemente hervorragend in ein düsteres Fantasy-Setting wie Golarions Ustalav. Unsere Autoren haben sich auch zuvor schon oft durch die Werke Lovecrafts inspirieren lassen, doch *Das Grauen unter dem Hügel* ist das erste von uns veröffentlichte Abenteuer, das wir durch und durch als vollständig Lovecraftisch bezeichnen würden. Sei es nun in Gestalt direkter Abkupferungen bei Lovecraft (wie etwa Yog-Sothoth oder den *Phantastischen Manuskripten*) oder bloß starker Einflüsse (wie die Art, auf die die Grule und Ghule unter Aashügel handeln oder die offenkundigen Thematiken des Wahnsinns und städtischen Verfalls).

Spielleiter, die darüber hinaus noch weitere Inspiration wünschen, sollten Lovecrafts Geschichten durchstöbern, welche heutzutage in vielfältigen Editionen überall erhältlich sind. Wie bereits erwähnt, hatte „Das Grauen von Dunwich“ den größten Einfluss auf *Das Grauen unter dem Hügel*. Der kumulative Effekt des Erlebnisses der meisten von Lovecrafts Geschichten ist jedoch eine hervorragende Art, sich auf das Leiten dieses Abenteuers vorzubereiten.

zurück in die Straßen Aashügels flüchten konnten. Dabei ließen sie das Monstrum zurück, gebunden an den uralten Altarstein des Sonnenlosen Hains – zumindest hofften sie das.

Indem er zwei der fünf vernichtete, die ihn herbeigerufen hatten, begann die Brut, ihre verlorene Stärke und Macht zurück zu gewinnen. Innerhalb weniger Tage war er stark genug, die kläglichen Bande zu überwinden, durch die er an den Altarstein gebunden war, und düsterte nun nach den übrigen drei Kultisten. Wenn das Monster sie finden und ihre Körper und Seelen verschlingen kann, wird es seine verlorene Kraft zurück gewinnen und sogar noch stärker werden. Und schließlich wird es in der Lage sein, die so sehnlich herbeigewünschte Beschwörung seines Vaters Yog-Sothoth zu beenden, die vor so langer Zeit begonnen hat – eine Beschwörung, die den Tod Tausender zur Folge hätte.

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Als die Brut Yog-Sothoths aus dem Sonnenlosen Hain entkommt, gelangt sie in einem Haus in Aashügel an die Oberfläche, das einem der (mittlerweile toten) Hüter des Ältesten gehört. Sie beginnt daraufhin sofort, zu fressen und das Gebäude zu zerstören. Nachdem eine Gruppe von Gardisten (einschließlich eines wohlbekannten und verehrten hiesigen Helden) von dem unsichtbaren Monster getötet worden ist, zieht es sich in die Katakomben zurück. Von da an kommt es in regelmäßigen Abständen an die Oberfläche, um nach den drei überlebenden Kultisten zu suchen. Während sich Panik ausbreitet, hat die Obrigkeit alle Hände voll zu tun, um Ausschreitungen zu verhindern – sie bittet die Spielercharaktere, ihre Streitkräfte zu verstärken und das unsichtbare Monster zur Strecke zu bringen.

Die Charaktere stoßen schnell auf die Spur des Hüters und folgen ihr hinab zum Sonnenlosen Hain. Dort erfahren sie aus einem blasphemischen Buch, dass die Brut des Yog-Sothoth, sollte sie einen der verbleibenden drei Kultisten finden und verschlingen, sogar noch mächtiger werden würde. Und sollte das Monster sie alle zu fassen bekommen, so wird Aashügel von einem schrecklichen Unheil heimgesucht werden.

Die Charaktere kommen aus den Katakomben zurück an die Oberfläche und spüren die verbliebenen drei Kultisten auf. Dabei erfahren sie, dass diese Wahnsinnigen ihre eigenen Gründe haben, nicht aus Aashügel zu flüchten. Das Besiegen der Kultisten in einem Kampf ist vielleicht der einzige Weg, deren Seelen davon abzuhalten, das Wachstum des Monsters zu schüren. Als sich die Charaktere ihrem letzten Zielobjekt nähern, tritt auch das Ungetüm auf den Plan. Schließlich gipfeln die Ereignisse in einem dramatischen Kampf mit dem blanken Wahnsinn in Verkörperung der Brut des Yog-Sothoth persönlich.

TEIL EINS: DER SCHEMEN IN DER GASSE

Falls sich die Charaktere noch nicht in Aashügel aufhalten, könnten sie von einem ihrer Auftraggeber oder Förderer ausgesandt werden, weil dieser mehr Informationen aus erster Hand über die Stadt sucht. Wenn deine Spielercharaktere Teil der Gesellschaft der Kundschafter sind, so könnten sie von dieser Gesellschaft geschickt worden sein, um die Stadt als möglichen Standort für ein neues Logenhaus zu erkunden. Alternativ könnte auch eines von Aashügels exklusiven Exportgütern – ein als Dungstein bekanntes Material (siehe Seite 4) – der Grund für ihren Aufenthalt hier sein. Eine Ingenieurs- oder Steinmetzgilde könnte die Charaktere entsandt haben, um das Material vor Ort zu begutachten und ihr eine große Probe davon zu organisieren.

Die Ereignisse dieses Abenteuers sollten, kurz bevor die Charaktere in die Stadt kommen, ihren Anfang nehmen (falls sie dort nicht ohnehin schon heimisch sind). Wenn sie ankommen, sollte Lord Garus' Ruf nach Abenteurern so ziemlich das erste sein, was sie in den Straßen hören. Wenn das Abenteuer beginnt, fordern sowohl städtische Ausrufer als auch Stadtwachen (eine als Krähen bekannte Truppe) alle Abenteurer lautstark dazu auf, sich im Rathaus der Stadt zu melden.

„Aashügel braucht Helden! Männer mit Mut und starkem Herzen sind aufgefordert, sich eiligst zur Kronhalle zu begeben. Dort werden sie eine Aufgabe erhalten, die ihrer Fähigkeiten und Talente würdig sein und mit einer formidablen Belohnung vergütet werden wird. Eilt zur Kronhalle! Eilt!“

LUMPENKRONEN

Während die Helden die Straßen Aashügels beschreiten, solltest du betonen, dass die Stadt trotz der eng beieinander stehenden Häuser und abgenutzten Straßen wie ausgestorben scheint. Selbst die Raben, die man sonst auf Giebeln und Dachrinnen hocken sieht, ziehen nun hoch in der Luft ihre Kreise und krächzen vor Angst. Der Himmel ist düster und wolkenverhangen, und als die Charaktere sich der Kronhalle nähern, beginnt es zu regnen. Betone die seltsame Atmosphäre – die Läden sind geschlossen, und selbst die Bettler scheinen sich verkrochen zu haben. Während des gesamten Abenteuers regnet es heftig, also achte darauf, die regennassen Straßen und

DAS GRAUEN UNTER DEM HÜGEL

reißenden Sturzbäche zu beschreiben, die in der ganzen Stadt die Rinnsteine hinab brodeln.

Als sich die Charaktere der Kronhalle nähern, bewachen zwei Krähen das Tor, Gardisten in schwarzer Leder- und Kettenrüstung, mit Bögen und Langschwertern bewaffnet. Als sie die Abenteurer nahen sehen, zeichnet sich Hoffnung auf ihren nüchternen Gesichtern ab. Sie bedeuten den Charakteren mit einem Winken, das Anwesen zu betreten und ihnen, regennass wie sie sind, in die Haupthalle zu folgen. Bei ihrer Ankunft erkennen die Charaktere bald, warum die Gardisten so dankbar sind – die bisherigen Ereignisse haben scheinbar den Großteil der selbst ernannten „Abenteurer“ von Aashügel die Flucht ergreifen lassen.

In der großen Halle stehen mehrere Mitglieder der Krähengarde auf Posten, während der Bürgermeister, ein von Sorgen erfüllter und abwesend wirkender Mann namens Vanten Heggard, in einem hohen Lehnstuhl sitzt. Abgesehen von den Spielercharakteren scheinen weit und breit keine anderen Abenteurer in Sicht. Als Heggard sich der eintretenden Charaktere gewahr wird, strafft er sich und sagt: „Wenigstens einige Bewohner dieses Ortes besitzen noch genügend Rückgrat“. Dann bedeutet er den Charakteren, sich hinzusetzen, räuspert sich und fährt fort.

„Ich danke für euer Kommen in dieser Stunde der Not. Aashügel hat eine lange Geschichte des Kampfes, doch bislang ging es stets um Feinde, die von außerhalb unserer Stadtmauern angriffen. Gegen solche Attacken haben wir unsere Befestigungen, doch nun sehen wir einer völlig anderen Bedrohung ins Auge. Unser Feind ist bereits hier. Er haust in den Tunneln und Katakomben und kommt an die Oberfläche, um ohne Vorwarnung zuzuschlagen.“

Wie ihr vielleicht gehört haben mögt, erfolgte der erste dieser Angriffe heute Morgen. Etwas Riesiges kam aus den Tiefen herauf, in einem Teil des Gewirrs, den man Prügelmarkt nennt. Es verwüstete den Teil eines Hauses und tötete ein halbes Dutzend Bürger, bevor es sich wieder in die Ruine zurückzog. Einige Krähen unter Hauptmann Garus' Kommando waren schnell zur Stelle, doch sie wurden bis auf den letzten Mann niedergemacht, als sie dort ankamen.

Seitdem hat sich das Ding fortbewegt und ist nicht weniger als drei weitere Male in verschiedenen Teilen der Stadt an die Oberfläche gekommen. Es zerstörte ganze Gebäude von unten und vernichtete jeden, der in ihnen wohnte. Ich habe die geballte Kraft der Stadtwache in Reserve, und bei jedem Vorfall reagiert sie in Windeseile, doch der Schaden ist jedes Mal bereits angerichtet, wenn sie dort ankommen. Es gibt bereits Gerede über Krieg und Invasion, doch ich glaube noch immer, dass wir es hier nur mit einem einzelnen Schrecken zu tun haben. Wenn wir nur herausfinden könnten, was es ist, dann könnten wir es auch bezwingen. Und an dieser Stelle kommt ihr ins Spiel – der Schrecken hat sich vom Ort seines ersten Auftauchens weiter bewegt, doch wenn ihr die Ruinen im Prügelmarkt untersucht, findet ihr vielleicht einen Hinweis

auf die Natur dieser Bedrohung. Ich kann euch keine meiner Krähen zur Seite stellen, denn sie werden gebraucht, um die Ordnung in den Straßen aufrecht zu erhalten. Solltet ihr jedoch etwas entdecken... irgendetwas... was uns im Kampf gegen dieses Ungetüm aus der Tiefe hilft, dann werde ich euch angemessen entlohnen: 1.500 Goldstücke für brauchbare Informationen, und die doppelte Summe noch einmal für eure Hilfe beim Bezwingen des Schreckens.“

Im Anschluss fragt Heggard die Charaktere, ob sie weitere Fragen haben. Mögliche Fragen und ihre Antworten folgen nun.

Wo fand der erste Angriff statt? Der Prügelmarkt liegt im Gewirr der Stufen des Sturmweges, entlang der unteren westlichen Hänge des Hügels. Zwei Krähen werden die Charaktere zum Tatort führen, sobald sie bereit sind.

Was gibt es über die anderen Angriffe zu berichten? Seit dem ersten Angriff in

den frühen Morgenstunden und dem Tod von Garus und seinen Männern zum Zeitpunkt der Dämmerung fanden zwei weitere Vorfälle statt. Beide erfolgten am westlichen Hang und ließen Häuser in Senklöcher stürzen. In beiden Fällen wies die so entstandene Grube keine Zugänge zu unterirdischen Kammern auf. Die

Ruinen jedoch waren getränkt mit einem widerwärtig riechenden Schleim von einer Art, wie sie niemand zuvor je gesehen hat. Die Öffentlichkeit ist sich der exakten Natur dieser Angriffe bisher nicht bewusst, und das soll auch so bleiben. Die Bürger scheinen im Augenblick noch davon auszugehen, dass sie in ihren Häusern in Sicherheit sind – sollte bekannt werden, dass die Häuser keinen Schutz bieten, würde Aashügel von einer Massenpanik ergriffen werden, die die Krähengarde nicht kontrollieren könnte.

Wie sieht der Schrecken aus? In Anbetracht der angerichteten Schäden muss das, was auch immer da empor gestiegen ist, um die Gebäude zu zerstören, mit Sicherheit die Größe eines Riesen haben. Jene, die bei diesen Ereignissen zugegen waren, haben gewisse Schwierigkeiten, es zu beschreiben – es war, als wären die Gebäude von innen heraus zerrissen worden. Einige wenige, die mehr gesehen haben, behaupten, die Kreatur selbst sei seltsam schwer zu erkennen gewesen, als habe sie sich stets in den Schatten gehalten oder sei unsichtbar gewesen.

Woher, glaubt ihr, stammt diese Kreatur? Aashügel ist auf den Fundamenten dutzender Städte erbaut – der Hügel ist durchzogen von Tunneln und Kammern, die niemand jemals vollständig kartiert hat. Selbst wenn die Bestie unsichtbar ist, so müsste ein Ding von ihrer Größe im steten Regen bemerkt werden, wenn es sich durch die Straßen bewegt. Die Tatsache, dass die Gebäude scheinbar von unten her angegriffen wurden, führt Heggard zu der Annahme, dass sie von einem verborgenen Ort tief unter Aashügel kommt. Vielleicht stammt sie aus dem Finsterlande, auch wenn Heggard keine tatsächlichen Eingänge zu diesem unterirdischen Reich unterhalb des Hügels bekannt sind.

Heggard wird zusehends nervöser und besorgter, wenn die Charaktere zu lange zögern. Er will, dass sie ihre Untersuchungen



des zerstörten Hauses im Prügelmarkt so schnell wie möglich beginnen. Wenn er das Gefühl hat, es könnte den Vorgang etwas beschleunigen, bezahlt er den Charakteren die Hälfte ihrer 1.500 Goldstücke im Voraus, um sie zur Eile anzutreiben. Schlussendlich werden die Charaktere von einem Paar Krähen zum Prügelmarkt eskortiert, sobald sie soweit sind.

PRÜGELMARKT

Als die Charaktere im Prügelmarkt ankommen, finden sie das Viertel in einem heillosen Durcheinander vor. Normalerweise ein geschäftiger Markt, ist es nun, abgesehen von zwei Dutzend aufräumenden Krähen, völlig verlassen. Die Kräheneskorte führt die Charaktere durch eine Traube von Gardisten in eine abgesperrte Seitenstraße hinein. Eine der Wachen hebt eine durchtränkte, tropfende Seilbarriere an, um die Charaktere durch zu lassen. Der Mann erklärt ihnen, dass sich sowohl Tarrigs Haus als auch das teilweise zerstörte Gebäude, in dem der erste Angriff stattgefunden hat, irgendwo dahinter befinden. Fahle Gesichter mit weit aufgerissenen Augen beobachten den Markt aus Fenstern im ersten Stockwerk, doch niemand sagt auch nur ein Wort. Das einzige Geräusch ist das konstante Prasseln des Regens.

Auf dem Markt in der Nähe der abgesperrten Straße haben die Wachen ein windschiefes Zelt aufgestellt. Unter dem Zeltdach liegen die Überreste von drei Körpern aufgebahrt – alles, was die Wachen noch aus den Trümmern bergen konnten. Garus befindet sich nicht unter den Toten. Die ersten beiden Körper sind ein Paar obdachloser Schläger, die in der Gasse gelebt haben (A2). Der Erste ist von einem einzigen zerschmetternden Angriff gegen die Brust niedergestreckt worden, während der zweite mit gebrochenem Rücken da liegt. Der dritte Körper ist der einer Krähe, ein Mann, dessen Körper an der Hüfte zweimal verdreht wurde, wie ein verknoteter Lumpen. Seine Arme sind an so vielen Stellen gebrochen, dass sie wie Tentakel herab hängen. Selbst sein Kettenhemd und Schwert sind so verdreht wie der Rest seines Körpers – was auch immer ihn so zugerichtet hat muss riesig und unglaublich stark gewesen sein. Keiner der Körper ist auch nur annähernd in adäquatem Zustand, um den Zauber *Mit Toten sprechen* zu ermöglichen.

Sollten die Charaktere versuchen, die hier stationierten Krähen zu befragen oder mit den Anwohnern selbst zu sprechen, so gestaltet sich der Versuch als äußerst nervöse und Angst erfüllte Unterhaltung. Der Redseligste von allen ist ein Mann namens Tarrig, der auf der gegenüber liegenden Seite des Hauses wohnt, in dem der Wahnsinn stattgefunden hat. Er rief die Wachen und hat es sich nun zur Aufgabe gemacht, die grausame Geschichte unter den Bewohnern des Prügelmarktes zu verbreiten.

„Der Prügelmarkt war früh wach, so wie jeden Morgen. In den beiden Stunden vor Sonnenaufgang bauten die Händler ihre Stände auf und bereiteten ihre Waren vor. Und dann brach plötzlich ein schreckliches Etwas aus Marschans Haus hervor. Überall war Geschrei zu hören, und das ganze Haus bebte und wackelte, als würde eine unsichtbare Hand es ergreifen und versuchen, es in den Boden zu drücken oder in ihrer Faust zu zermalmen. Ich rannte zur Wache, aber als wir zurück kamen, war alles wieder ruhig. Doch nur wenige Herzschläge, nachdem die Wachen Marschans Haus betreten hatten, begannen das Rumpeln und die Schreie erneut. Einige der Wachen rannten zurück auf die Straße, aber sie wurden von etwas Unsichtbarem

in die Luft gehoben und auf schreckliche Art zerschmettert. Was auch immer es war, es ließ nur wenige Körper zurück. Seitdem ist das Haus ruhig. Das muss aber nicht heißen, dass das Monster auch wirklich fort ist!“

Wenn die Helden Fragen über den Besitzer des betroffenen Hauses stellen, so haben nur wenige der Bürger Gutes über den „Alten Marschan“ zu sagen, der vor einigen Jahren in das verlassene Haus eingezogen ist und begonnen hat, es zu renovieren. Er blieb die meiste Zeit für sich und hielt sich aus den Angelegenheiten des Prügelmarktes heraus. Die meisten Bewohner hier nehmen an, er sei ein Abenteurer im Ruhestand gewesen, der Zeit seines Lebens Gräber ausgeraubt, Oger getötet und zuletzt von seinen so erlangten Reichtümern gelebt habe. Gelegentlich habe der Mann Besucher gehabt, doch für gewöhnlich seien sie im Dunkeln gekommen und vor Sonnenaufgang wieder gegangen. Niemand im Prügelmarkt behauptet von sich, jemals das Innere des Hauses gesehen zu haben, und nicht einer kannte ihn gut genug, um das (wahrscheinliche) Verschwinden von Marschan selbst zu betrauern.

A1. LEERES GESCHÄFT

Die Tür zu diesem bescheidenen Schusterladen hängt in den Angeln, und eine Regenwasserspüle hat sich im Vorraum angesammelt. Schuhregale reihen sich an den Wänden auf, und auf der Südseite schmiegt sich eine kleine Theke mit Schuhmacherwerkzeugen an eine schmale Treppenflucht, die zur zweiten Etage führt.

Dieser verlassene Laden enthält nur wenig von Interesse, abgesehen von dem Beweis, dass Tarrig süchtig nach Gerbblatt ist. Eine nicht geringe Menge der halluzinogenen Droge liegt in der untersten Schublade seines Nachschranke versteckt.

Schatze: Skrupellose Charaktere können sich den Vorrat an Gerbblatt unter den Nagel reißen – er ist etwa 150 GM wert.

A2. GASSE UND ZERSTÖRTES HAUS

Die Seite eines einstöckigen Holzhauses ist nach außen in die knapp drei Meter breite Gasse gekracht und hat ihren Teil zum Durcheinander und Schrott beigetragen. Die Dächer bieten etwas Schutz vor dem Regen, der hier und da Schlieren von Blut und Gedärm an den Wänden hinterlässt. Der widerwärtige Geruch, der aus dem Gebäude strömt, ist schwer zuzuordnen, und dreht einem den Magen um. Das Seltsamste an der Szenerie ist jedoch die gewaltige, spiralförmige Blutschliere an der Wand gegenüber des eingestürzten Gebäudes – vor dem Regen geschützt ragt diese ominöse Rune hoch an der Wand des Gebäudes auf, als habe etwas Gewaltiges einen gebrochenen und blutenden Körper als Pinsel verwendet, um sein Zeichen zu hinterlassen.

In dieser Gasse vernichtete der Sproß des Yog-Sothoth viele der Wächter und auch andere Opfer seines ersten Amoklaufes. Nachdem er die erste Gruppe getötet hatte, benutzte das Monster den verstümmelten Körper eines seiner Opfer, um die Spirale an die Wand des gegenüberliegenden Gebäudes zu malen. Dann zog es sich in das Haus zurück, um sich auszuruhen. Der Regen hat den Großteil des Schleims, den es bei seiner Fortbewegung

DAS GRAUEN UNTER DEM HÜGEL

hinterlässt, hinfort gespült, doch der Gestank liegt noch immer in der Luft.

Ein Fertigkeitswurf auf Wissen (Religion) (SG 20) reicht aus, um die seltsame Spirale als Symbol zu erkennen, welches sowohl mit magischen Portalen als auch mit dem Dunklen Firmament assoziiert wird, der finsternen Region zwischen den Sternen, die als Heimstatt der Dunklen Götter gilt. Diese Probe reicht ebenfalls aus, um die Verbindung zu den Alten Kulturen zu offenbaren, jene, die diese uralten Wesenheiten verehren. Mit Fertigkeitswurf auf Wissen (Religion) (SG 30), erkennt ein Charakter, dass diese Spirale eines von vielen Symbolen ist, die einem bestimmten dieser fremdartigen Götter zugeordnet werden können. Dabei handelt es sich um eine Wesenheit namens Yog-Sothoth, die mit Toren und Portalen sowie Zeit und Raum assoziiert wird.

A3. TRÜMMER

Dieser Wohnraum ist ein heilloses Durcheinander. Die Türen wurden aufgebrochen und die nördliche Wand nach außen gesprengt. Die Einrichtung liegt in Trümmern, und der Regen, der aus vielen frischen Löchern im Dach herein leckt, trägt nur wenig dazu bei, die dicke Schicht aus klebrigem, schwarzem Schleim fortzuspülen, der hier jede Oberfläche zu bedecken scheint. Der Schlick sondert einen schrecklichen Gestank ab, eine Mischung aus offenem Grab, verwesendem Brandopfer, der Luft vor einem Gewitter, nassem und von Krankheit zerfressenem Fell und Schlimmerem. Überall zwischen dem Schleim und den Trümmern liegen verstreute Körperteile, zu viele, um von nur einem Opfer zu stammen, und alle seltsam blutleer.

Die Körperteile an diesem Ort sind alles, was von den Leichen Hauptmann Garus' und zweien seiner drei Feldwebel übrig geblieben ist. Der Gestank in diesem Raum ist unerträglich – wenn die Charaktere eintreten, müssen sie einen Zähigkeitsrettungswurf (SG 12) bestehen, andernfalls ist ihnen so lange übel, wie sie sich in der Nähe dieses halb getrockneten Schleims aufhalten. Eine Durchsuchung der Trümmer bringt nur weitere fragmentarische und blutleere Körperteile hervor, ansonsten jedoch kaum etwas von Interesse.

A4. ZERSTÖRTER SALON

Dieser Raum war einst ein unordentlicher, aber gemütlicher Salon. Nun jedoch befinden sich die Sofas, Bücherregale, Tische und andere Annehmlichkeiten in völligem Durcheinander. Die östliche Wand ist teilweise eingestürzt, einschließlich eines Gebildes im Nordwesten, das ein Kamin gewesen sein mag, und zwei Türen, die im Südwesten in zwei weitere Räume des Gebäudes führten. Ein erbärmlicher Gestank dringt aus diesen Löchern in der Wand.

Die Vordertür des Hauses ist verschlossen (Mechanismus ausschalten (SG 25), um das Schloss zu öffnen). Eine Untersuchung der Bücher hier offenbart, dass sich der Großteil von ihnen mit der Historie von Aashügel und der umliegenden Gebiete befasst. Außerdem gibt es hier auch viele Bücher über Astronomie. Keines darunter ist außergewöhnlich selten, und die meisten von ihnen sind durch den Regen beschädigt worden, der durch die neuen Löcher im Dach leckt.

A5. ZERSTÖRTES SCHLAFZIMMER

Was zu anderen Zeiten eine Bibliothek und ein Schlafzimmer gewesen zu sein scheint, liegt nun in Trümmern. Das Mobiliar ist zersplittert, Regale und Bücher sind zerfetzt und zerrissen, und alles ist von einer dicken, stinkenden Schicht teerartigen Schlicks bedeckt. Ein aufgesprengter Türrahmen gibt den Weg nach Südwesten frei, wo eine Flucht von schleimverschmierten Stufen hinab in die Finsternis führt.

In diesem Raum stinkt es ebenso sehr wie in Bereich A3. Die Bücher und anderen Gegenstände im Raum sind zerstört, doch ein Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 20) offenbart Themen ähnlich jenen in Bereich A4, auch wenn die Bücher hier wertvoller und stärker auf seltsame Monstrositäten und finstere Kulte fokussiert gewesen zu sein scheinen.

Ein Fertigkeitswurf auf Überleben (SG 12) bringt zu Tage, dass die Quelle des schwarzen Schleims die Treppe heraufgekommen ist. Dies ist klar an der Menge des Schleims zu erkennen, die hier über Wände und Decke verteilt ist – was auch immer es war, es musste sich durch die schmale Treppenflucht zwängen, um hier herauf zu kommen. Es ist kein Beweis zu finden, dass das Ding den Tatort auf demselben Weg auch wieder verlassen hat. Auf der Treppenflucht selbst ist der Schleim trocken und stinkt weniger.

Die Treppen führen hinab zum Bereich A6. Nach der ersten Windung in den Abgründen jenseits der Treppe weisen Spuren von Staub und Trümmern darauf hin, dass die Stufen einst verschüttet waren, vor kurzem jedoch freigelegt wurden. Nach der zweiten Windung verändert sich der architektonische Stil zu einem wesentlich älteren, mit steinernen Bögen und Backsteinwänden.

A6. URALTE KRYPTA

Die Backsteinwände dieser Kammer werden von fünf Meter hohen Steinbögen gestützt. Unter jedem Bogen wurde ein runder Alkoven in den Fels geschnitten, der jeweils einen steinernen Sarkophag beherbergt. Einer der Sarkophage ist umgestürzt und Teile seines längst verstorbenen Bewohners liegen auf dem steinernen Boden verstreut. Eine beinahe drei Meter breite Schliere schwarzen Schleims verläuft durch die Mitte des Raumes und verbindet die westliche mit der nordöstlichen Treppe. Das gegenüberliegende Ende der Halle scheint schon vor langer Zeit eingestürzt zu sein.

Diese Krypta beinhaltet die Körper einiger vor langer Zeit verstorbenen Bewohner von Aashügel – es sind die taldoranisch Anhänger Arodens, die vor langer Zeit unterhalb ihres liebsten Schreines bestattet wurden. Diese Kammer ist alles, was von dem vor langer Zeit verschollenen Schrein übrig geblieben ist, und die Körper sind nur wenig mehr als Knochen, gekleidet in Rüstungsfetzen und bewaffnet mit uralten, rostigen Schwertern. Der Geruch des schwarzen Teers ist hier wesentlich besser zu ertragen, da er so gut wie trocken ist.

A7. LAGER DER KULTISTEN

Die Tür von Bereich A6 zu A7 ist auf der südlichen Seite verbarrikadiert – ein Wurf auf Stärke (SG 24) ist vonnöten, um durch die Barrikade zu brechen. Andernfalls muss die Tür selbst zerstört und der Geröllberg von Hand abgetragen werden.

Die Wände dieser langen Kammer bestehen aus Backsteinen, und die Decke ist von steinernen Bögen gestützt. Überreste von Schlafrollen und anderer Zeltausrüstung liegen hier entlang der südlichen Wand verteilt.

Nachdem Olegs Gruppe die Lage des Sonnenlosen Hains in Erfahrung gebracht hatte (indem sie durch einen der mittlerweile blockierten Seitentunnel in den Bereich A11 getreten war), von den Geistern dort getötet worden und Oleg in die Obhut von Waldur geraten war, folgten die Hüter des Ältesten einer alten Treppenflucht hinauf in diesen kleinen Komplex. Hier entdeckten sie einen willkommenen (jedoch teilweise eingestürzten) Treppeneingang, der zu einem verlassenen Haus im Prügelmarkt führt. Hüter Marschan kaufte das Haus und zog dort ein, während die anderen hier unten mit ihren Dunkelkriecherdienern für mehrere Tage ein Lager aufschlugen. Sie befreiten die Stufen und richteten eine sehr viel komfortablere Route zum Sonnenlosen Hain ein als die längere, der Olegs Gruppe durch die tieferen Katakomben gefolgt war.

A8. FURCHTSAME KRIECHER (HG 5)

Die Tür zu diesem Raum ist mit Geröll verbarrikadiert, ähnlich der in Bereich A7

Berge von Geröll reihen sich an den Wänden dieser teilweise eingestürzten Kammer auf, doch hier und da lugt auf Boden und Wänden das Muster des Mauerwerks hindurch. Ein abgerundeter Alkoven an der nördlichen Wand hat überdauert, doch es befindet sich kein Sarkophag darin.

Kreaturen: Seltsame und finstere Humanoide, Angehörige des Finsteren Volkes, sind nur eine der vielen Gefahren, die in den Tunneln unter Aashügel lauern. Die Hüter des Ältesten heuerten drei dieser Dunkelkriecher an, um ihnen beim Bewachen des Eingangs zum Sonnenlosen Hain im Prügelmarkt behilflich zu sein. Als jedoch die Brut des Yog-Sothoth erschien, kam Panik über die Handlanger, und sie flüchteten in diesen Raum und verbarrikadierten die Türen. Sie verhalten sich still, egal was die Charaktere in Bereich A7 auch anstellen mögen. Sobald sie jedoch hören, dass jemand durch die Tür in diesen Raum zu gelangen versucht, verstecken sie sich zwischen dem Geröll und bereiten einen hinterhältigen Angriff gegen die Feinde vor. Diese Dunklen Kriecher sind nach wie vor verschreckt, und kämpfen lieber bis zum Tod als in Bereiche zu fliehen, in der sich die Brut des Yog-Sothoth versteckt haben könnte.

Die Dunkelkriecher sprechen ihre eigene seltsame Sprache – falls die Charaktere es schaffen, sie gefangen zu nehmen, erschwert dieser Umstand, in Verbindung mit ihrer Angst, die Kommunikation mit ihnen ungemein. Wenn jedoch eine Kommunikation hergestellt ist, können die Kriecher den Spielercharakteren erzählen, dass sie von einer Gruppe von fünf älteren Männern in dicken Kutten angeheuert wurden. Ihr Job war es, diesen Bereich zu bewachen und bei der Freilegung der Treppe zum Bereich A5 zu helfen. Sie sagen auch, dass etwas „wirklich Großes und wirklich Schlimmes“ vor einiger Zeit hier durch gekommen ist, und dass sie davon ausgehen, dass es die fünf Menschen getötet hat. Sie können den Charakteren berichten, dass sie, wenn sie weiter hinab steigen, in eine „alte Höhle mit böser Magie“ gelangen, in der ihre Arbeitgeber „Magie gemacht haben“. Die Kriecher hatten Angst vor den unheimlichen Schatten in dieser Höhle und hielten es nicht lange dort aus.

DUNKELKRIECHER (3)

HG 2

EP 600 jeweils

TP je 19; Pathfinder Monsterhandbuch 88

A9. DER LANGE ABSTIEG

Diese lange Treppenflucht führt mehrere hundert Meter in die Tiefe, und während sie sich tiefer und tiefer in die Historie Aashügels windet, führt sie durch eine Vielzahl von architektonischen Stilen. Wenn sie schließlich den Bereich A10 erreicht (beinahe 240 Meter tiefer als Bereich A6), gestaltet sich dieser Stil als behauener Stein und natürliche Höhlenwände. Es handelt sich um eine Kammer, genannt der *Sonnenlose Hain*, die schon lange vor Aashügel selbst existierte.

Schlieren von getrocknetem und übelriechendem (aber nicht kränkelnd machendem) schwarzen Schleim verkrusten die komplette Länge der Treppe. Hier und da tropft Wasser an den Wänden herab und hinterlässt kleine Rinnsale auf den Stufen.

A10. URALTER PROZESSIONSGANG

Uralte Steinsäulen stützen hier die Felsdecke. Dicke Schichten von blassem Pilz und Schimmel bedecken die meisten Oberflächen. In südlicher Richtung ist die Halle eingestürzt und von Schutt begraben, doch zum Norden hin öffnet sie sich in eine weite Höhle, aus der ein unheimlich glühendes Licht dringt. Eine dicke, trockene Spur schwarzen Schleims und seltsamer, kreisförmiger Abdrücke im Schimmel zieht sich von einer Treppenflucht in der westlichen Wand bis in diese Höhle.

Dieser Raum war ursprünglich ein Prozessionsgang, auf dem die Alten Kulte den Sonnenlosen Hain betreten, eine ihrer sündigen Religion geweihte Höhle. Der südliche Zugang führte einst zu einer Höhlenöffnung in der Hügelflanke, doch er ist seit langem verschüttet.

A11. DER SONNENLOSE HAIN (HG 6)

Hier erstreckt sich eine immens große Höhle. Ihr Boden ist ein unebenes Durcheinander aus losen Steinen und Pilzen, und ihre Decke erhebt sich wie eine Kathedrale fast dreißig Meter in die Höhe. An den Wänden wachsen Inseln von phosphoreszierenden Pilzen und baden die Höhle in hässliche Schattierungen von Purpur und blassem Blau. Umgestürzte Säulen und Geröllhügel sprenkeln die westliche Hälfte der Höhle, während sich im Osten ein Berg aus Pilzen, Knochen und Trümmern erhebt. Auf der Spitze dieses Berges sitzt ein ebener Altarstein, und auf den Seiten des Berges ragen drei tote Bäume auf. Ihre blattlosen, verdrehten Äste tasten sich in Richtung der Decke vor, als suchten sie auf immer vergeblich die Wärme der Sonne. Ein Rinnsal von etwas, das wie Schlamm aussieht, verläuft dicklich und langsam aus einem Hohlraum unterhalb des Altars und sammelt sich im Nordwesten des Hügels in einem sumpfigen Tümpel. Vier Passagen zweigen von dieser Höhle ab, doch nur die im Südosten ist nicht von einer Reihe relativ neu aussehender Eisenstangen blockiert. Eine Spur schwarzen Schleims und runder Abdrücke windet sich von der breiten Passage im Südosten bis hin zum südlichen Ufer des Schleimtümpels.

DAS GRAUEN UNTER DEM HÜGEL



Diese Kammer ist der Sonnenlose Hain, ein Ort, der der Verehrung von Yog-Sothoth dient. An diesen Ort wurde vor über 2.000 Jahren die Brut von Yog-Sothoth verbannt, und hier war es auch, wo vor nicht allzu langer Zeit die Hüter des Ältesten leichtsinniger Weise das Portal öffneten und die Rückkehr der Brut ermöglichten. Das Monster tötete zwei der Kultisten auf der Stelle und gab den übrigen dreien damit die Chance, hinauf nach Aashügel zu flüchten. Während dieser zwei Millennien war die Brut ausgemergelt, doch das Verschlingen der Körper und des Blutes der beiden Hüter belebte das Monster erneut. Bald war es stark genug, sich den Weg aus den magischen Banden zu brechen, die es an diesen Ort gebunden hielten. Es donnerte die Stufen hinauf und in die Stadt an der Oberfläche, um die verbleibenden drei Hüter zu suchen und seine Rückkehr an die Macht zu vervollständigen.

Die ausgewungenen und blutleeren Körper zweier alter Männer in dunklen Roben liegen dort, wo die Brut sie zurückgelassen hat. Hüter Baskerwell war ein buckliger Sumpfdruide – sein Körper treibt mit dem Gesicht nach unten im Schlammteümpel. Hüter Marschan, ein glubschäugiger Kultist, legte den ganzen Weg von Siechmarschen nach Aashügel zurück, nur um hier sein Ende zu finden. Er liegt an der Spitze des Hügels, gegen die östliche Seite des Altarsteins gelehnt. Beide Körper sind blutleer, wie Lumpen verdreht und von tiefen Einschnitten übersät, ähnlich kreisförmigen Bissen oder Schnitten (Marschans Leiche ist allerdings in noch schlechterem Zustand; siehe Kreatur).

Die Bäume sind uralte und verdreht – ein Fertigkeitswurf auf Wissen (Natur) (SG 15) lässt erkennen, dass sie mit nekromantischer Magie zum Wachsen gebracht wurden, nicht mit natürlichen Mitteln. Sie sind mittlerweile fast versteinert, mit einer Rinde so hart wie Eisen und hoch aufragenden Ästen, die in der Dunkelheit wie Finger nach der Decke tasten. Die Äste sind mit herab hängenden Knochen und anderen Fetischen des Kultes dekoriert, die von den Hütern dort angebracht wurden, um das Öffnen des Portals zu unterstützen. Der Schlammsee im Norden ist selbst in seiner Mitte nur zwei Meter tief.

Die drei Tunnel in der nördlichen Hälfte der Höhle führten einst zu anderen Katakomben und Komplexen unter Aashügel. Durch einen von ihnen trat Olegs Gruppe, als sie den Sonnenlosen Hain entdeckten. Die Hüter versperrten diese Eingänge mit Eisenstangen, um zu verhindern, dass andere Kreaturen den Hain betreten. Die nordöstliche Barriere wurde jedoch bereits vom gegenwärtigen Bewohner der Höhle überwunden. Die aus dem Stein gerissenen Stangen bieten an ihrem unteren Ende nun genug Platz, um einer mittelgroßen Kreatur das Durchkommen zu ermöglichen. Andere Stangen heraus zu reißen, erfordert einen Wurf auf Stärke (SG 24). Die Schrecken, die in den Tunneln jenseits der Gitter auf die Entdecker lauern, liegen jedoch außerhalb des Rahmens dieses Abenteuers.

Kreatur: Nicht einmal eine Stunde nachdem die Brut des Yog-Sothoth die Kammer verlassen hatte, tauchte ein

einzelgängerischer und besonders hinterlistiger Ghul namens Yarresh auf, um dem köstlichen Geruch frischen Todes nachzugehen. Yarresh erreichte den nordöstlichen Eingang und schaffte es, zwei der Eisenstangen zu verbiegen und sich in die Höhle zu quetschen. Er verbrachte die letzten paar Stunden damit, sich an Marschans Leiche gütlich zu tun und in den Blättern eines faszinierenden Buches zu stöbern, das er verlassen auf dem Altar vorgefunden hatte.

Vor einigen Wochen wurde Yarresh aus seiner Gemeinschaft von Ghulen ausgestoßen, nachdem er vergeblich versucht hatte, deren Anführer zu töten und seinen Platz einzunehmen. Yarresh verbrachte die letzten Wochen damit, die tieferen Höhlen auf der Suche nach etwas zu erforschen, das ihm helfen könnte, zurückzukehren, den Anführer zu töten und die Kontrolle an sich zu reißen. Er hat keinen Schimmer, was im Sonnenlosen Hain vor sich gegangen ist, doch nun betrachtet er die *Pnakotischen Manuskripte* als sein Eigentum und wird bis zum Ende kämpfen, um seinen wertvollen Schatz zu verteidigen. Versprechen die Charaktere ihm jedoch mindestens 6.000 GM in Form von magischen Gegenständen, die ihm beim Töten von Ghulen behilflich sein können, oder alternativ einen Vorrat an frischen Leichen, der Nahrung für die nächsten paar Tage bietet (dies erfordert einen Fertigkeitswurf auf Diplomatie (SG 30)), so wird er das Buch kampfflos aushändigen.

YARRESH

HG 6

EP 400

Männlicher Ghul, Schurke 6

CB Mittlerer Untoter

INI +8; Sinne Dämmerlicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

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

TP 60 (2W8+6W8+24)

REF +9, WIL +8; ZÄH +5, Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9m

Nahkampf Biss +10 (1W6+3 plus Krankheit und Lähmung) und 2 Klauen +10 (1W4+3 plus Lähmung)

Besondere Angriffe Lähmung (1W4+1 Runden, SG 13, Elfen sind immun gegen diesen Effekt), Hinterhältiger Angriff +3W6

TAKTIK

Im Kampf Yarresh verlässt sich auf seine Fähigkeit, aus dem Hinterhalt anzugreifen und seinen Gegner gleich in der ersten Runde kampfunfähig zu machen. Er zieht Blitzangriffe einer bloßen Prügelei mit den Charakteren vor, und er flieht entweder in Richtung Nordosten (mit der Absicht, sich später wieder anzuschleichen) oder versteckt sich in Bereich A11 im Wasser.

Moral Yarresh würde lieber leben und später Rache üben, als durch die Hände von Oberflächenbewohnern zu sterben. Wenn er unter 20 Trefferpunkte gerät, flieht er in Richtung Nordosten. Vielleicht kehrt er auch später zurück und schleicht durch die Stadt, um den Charakteren im ungünstigsten Augenpunkt wieder über den Weg zu laufen.

SPIELWERTE

ST 16, GE 19, KO —, IN 10, WE 17, CH 16

GAB +5; KMB +8; KMV 25

Talente Ausweichen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Waffenfokus (Biss), Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Akrobatik +15, Bluffen +14, Einschüchtern +14,

Heimlichkeit +15, Klettern +14, Schwimmen +14, Wahrnehmung +14

Sprachen Aklo, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Schnelle Heimlichkeit, Überraschungsangriff, Fallen finden +3

Weitere Ausrüstung Schutzring +2

Schätze: Hüter Baskerwell trug einen *Schutzumhang* +1 und einen *Schwimmerring*. Sein *Krummsäbel* +1 liegt am Grunde des Sees. Hüter Marschans zerstückelte Leiche trägt noch *Rüstungsarmschienen* +1. Sein *Zauberstab der kalten Hand* (15 Ladungen) liegt neben ihm.

Das Buch, das aufgeschlagen auf dem Altar liegt, ist abgesehen von seinen Flecken und der Feuchtigkeit in relativ gutem Zustand. Es ist eine Kopie eines seltenen Folianten mit dem Namen *Pnakotische Manuskripte* (siehe unten).

A12. VERLASSENES LAGER

Der Anzahl der leeren Schlafrollen entlang der Wände zufolge schien diese Höhle fünf Personen als Lager gedient zu haben. Ein paar Regale mit verstreuten Büchern, eine Feuerstelle und sogar ein rustikaler Holztisch stellen das Mobiliar der Stätte dar.

Die Hüter des Ältesten verbrachten ihre letzten Tage hier unten, als sie versuchten, im Sonnenlosen Hain ein Portal zu öffnen. Eine Untersuchung der Bücher und einiger der von den Hütern in ihrer hastigen Flucht zurückgelassenen Notizen offenbart, dass die Schriften hauptsächlich von uralten und blasphemischen Religionen, dem Dunklen Firmament, den Großen Alten – Monster aus anderen Dimensionen – und magischen Portalen handeln. Die Notizen und Bücher sind relativ schwer zu entziffern; sie sind alle in Aklo geschrieben, und selbst ein Charakter, der diese Sprache versteht (durch eine Fertigkeit oder Magie) muss 2W6 Stunden für ihr Studium aufbringen und einen Fertigkeitswurf auf Sprachenkunde (SG 25) ablegen, um sich einen Reim auf alles machen zu können. Die Notizen ergeben, dass die Fünf, die sich hier abgeplagt haben, glaubten, die von ihnen als Sonnenloser Hain bezeichnete Kammer im Norden sei eine Stätte, von der aus die Alten Kulte vor Urzeiten Wesenheiten aus dem Dunklen Firmament kontaktierten. Ein genaues Studium der Notizen offenbart, dass diese Gruppe sich „Hüter des Ältesten“ nennen. Sie hofften, dass sie durch das erneute Öffnen dieses Portals mit Hilfe der *Pnakotischen Manuskripte* in der Lage sein würden, mächtige Geheimnisse der Magie und andere Dinge von Jenen auf der anderen Seite des Portals zu erlernen.

DIE PNAKOTISCHEN MANUSKRIPTE

Das Buch in diesem Raum ist lediglich die Übersetzung einer Übersetzung der originalen *Pnakotischen Manuskripte*, wie ein Fertigkeitswurf auf Wissen (Arkanes) (SG 30) bestätigt. Da der ursprüngliche Text (der angeblich vor Tausenden oder gar Millionen von Jahren von einer unbekannten Rasse verfasst wurde) seit langem verschollen ist, ist die Tatsache, dass es sich hier um die Kopie einer Kopie handelt, natürlich nicht besonders ungewöhnlich.

Diese Kopie der *Pnakotischen Manuskripte* ist in Aklo geschrieben und beschäftigt sich mit magischen Portalen, Teleportation und Beschwörungsmagie im Allgemeinen. Das Buch selbst ist relativ groß, wiegt knapp 5 Kilogramm und besteht

DAS GRAUEN UNTER DEM HÜGEL

aus ungefähr 500 Seiten dünnem Pergament. Der Umschlag weist einen großen eingebetteten Kristall auf (der angeblich bei komplexen Beschwörungsformeln die Konzentration stärkt), und eine Reihe von metallenen, insektenähnlichen Klammern entlang der Kanten halten das Buch verschlossen und jeden davon ab, es zu öffnen, der einen Fertigkeitswurf auf Intelligenz oder einen Fertigkeitswurf auf Mechanismus ausschalten (jeweils SG 25) nicht schafft.

Einmal gelesen, gewähren die *Pnakotischen Manuskripte* einen Bonus von +4 auf alle Wissenswürfe, die sich auf Beschwörungsmagie oder die Götter und Magie der Alten Kulte beziehen. Zusätzlich enthält das Buch die folgenden Zauberei: *Tor, Mächtiges Teleportieren, Mächtiger bindender Ruf, Interplanetarisches Teleportieren* (siehe S. 29), *Schwacher bindender Ruf, Bindender Ruf, Ebenenwechsel, Teleportieren, Gegenstand teleportieren* und *Kreis der Teleportation*.

Der Innenumschlag des Buches enthält die folgende Inschrift: „Mögen wir, die Hüter des Ältesten, über die Geißel der einfachen Gedanken und niederen Menschen stets erhaben bleiben.“ Darunter befinden sich fünf Unterschriften – die Namen der fünf Hüter des Ältesten (siehe Seite 12). Ein Kapitel des Buches ist mit einem roten Seidenbuchband markiert. An jener Stelle beginnt eine relativ lange Erläuterung, wie besondere Rituale durchzuführen sind, um an bestimmten Schlüsselpositionen Portale zu öffnen. Dieser Abschnitt strotzt vor Randnotizen, die alle in derselben spinnenhaften Handschrift verfasst sind wie die auf dem Innenumschlag (ein Fertigkeitswurf auf Sprachenkunde (SG 29) ermöglicht es, die Handschrift der Unterschrift von „Hüter Kroven“ zuzuordnen). Eine Stunde intensiven Studiums reicht aus, um den Leser erkennen zu lassen, dass diese „Hüter des Ältesten“ hofften, mit der Durchführung eines in dem Buch beschriebenen Rituals ein Portal im Sonnenlosen Hain zu öffnen, um durch dieses die „Brut des Dunklen Firmaments“ zu kontaktieren und ihr Wissen der verbotenen Magie und arkanen Geheimnisse zu mehren.

Ein Kapitel nahe dem Ende warnt jene, die sich an dieses Ritual wagen wollen, vor allem davor, dass das gewaltsame Erzwingen eines solchen Portals die spirituelle Essenz des Zaubersenden hinführt reiße. Jede durch das Portal kontaktierte Entität könne „hinterhältigen Gebrauch von dieser Essenz machen, indem es sie verschlingt und zur stärkeren Partei des Handels werden kann. Auf diese Art kann nur das Ende einer solchen Essenz die Rechte des Eindringlings in dieser Welt anfechten.“ Wenn die Spieler die Wörter nicht zu einem Sinn zusammenfassen können, reicht ein Fertigkeitswurf auf Wissen (Arkane) (SG 25) aus, um diese Warnung korrekt zu interpretieren: ein Portal auf diese Weise zu öffnen, bindet die Seelen jener, die das Portal öffnen, an eine Kreatur auf der anderen Seite. Diese Kreatur wird an Macht gewinnen, wenn sie jene tötet, die sie beschworen haben. Im Rückschluss bleibt die spirituelle Energie für die beschworene Kreatur verloren, wenn jemand anderes die Beschwörer tötet (oder ihren jeweiligen Geist außerhalb der Reichweite der beschworenen Kreatur bringt). Es sollte möglich sein, die herbeigerufene Kreatur zu schwächen, indem man die Beschwörer tötet, bevor die Kreatur es tut. Wenn alle an der Beschwörung beteiligten Personen getötet werden können, bevor die Kreatur diese erreicht, so würde sie zurück in das Dunkle Firmament gebannt werden.

RÜCKKEHR AN DIE OBERFLÄCHE

Wenn die Charaktere aus dem Haus im Prügelmarkt treten –

hoffentlich mit den *Pnakotischen Manuskripten* in ihrem Besitz – stellen sie fest, dass sich die Situation in Aashügel verschlechtert hat. Es regnet nach wie vor, doch die Kunde von weiteren zerstörten Häusern verbreitet sich, und Panik macht sich unter den Bürgern breit. Die Krähen haben alle Hände voll damit zu tun, Aufstände und Plünderungen zu vermeiden. Die Straßen, die bis vor kurzem noch so verlassen waren, füllen sich nun mit besorgten Stadtbewohnern, die ihre Besitztümer packen und versuchen, eine Reisegelegenheit aus der Stadt heraus zu ergattern. Aashügels Kutschenstationen und Ställe sind die Epizentren drängender Mobs, die einen solchen Transport zu arrangieren versuchen. An diesen Orten müssen die Krähen am härtesten kämpfen, um die Ordnung aufrecht zu erhalten.

Wenn die Charaktere zu Bürgermeister Heggard zurückkehren, fragt er begierig nach ihrem Bericht. Er verfügt nur über wenig neue Informationen, außer dass er bestätigen kann, dass das Monster in der Tat unsichtbar ist. Zudem führt er an, dass sich die Krähen auf den Erhalt der Ordnung konzentrieren und daher niemand zur Verfügung stehe, um den Hinweisen zu folgen, die die Charaktere vielleicht im Sonnenlosen Hain gefunden haben.

Die *Pnakotischen Manuskripte* beinhalten alle Hinweise, die die Charaktere benötigen, um die Brut des Yog-Sothoth zu besiegen, auch wenn es etwas dauern mag, bis sie die Lösung herausgefunden haben. Die Liste der Namen der fünf Hüter stellt sicherlich einen hervorragenden Ausgangspunkt dar. Sollte keiner der Spielercharaktere den Fertigkeitswurf auf Wissen (Arkane) schaffen, um die Notizen über die Schwächung der beschworenen Bestie durch das Töten der verantwortlichen Kultisten richtig zu interpretieren, so kann Bürgermeister Heggard eine korrekte Interpretation durch seinen Berater Margrick Kurzstein veranlassen.

Bürgermeister Heggard drängt die Charaktere, sich der Sache erneut anzunehmen. Er bittet sie, diese drei „Hüter“ zu jagen und zu konfrontieren. Vielleicht kennen sie einen anderen Weg, das Monster zu bekämpfen. Sollte das Ding tatsächlich nach deren Seelen gieren, so bietet es sich an, das unsichtbare Monster zu bekämpfen oder wenigstens aus der Stadt zu locken, indem man die Hüter aus der Stadt jagt (oder falls nötig exekutiert – sie sind schließlich Kultisten, die schreckliche, unkontrollierbare Monster beschwören). In jedem Fall bezahlt Heggard ihnen die Goldsumme, die er ihnen für die Information versprochen hat. Falls sie zustimmen, sich der Sache auch weiterhin anzunehmen, seufzt er vor Erleichterung und sagt ihnen, dass er einige magische Gegenstände gesammelt hat, um sie zu unterstützen. Es ist nicht viel, doch sie sollten helfen. Unter den Gegenständen befinden sich zehn *Tränke: Mittelschwere Wunden heilen*, fünf *Tränke: Teilweise Genesung*, eine *Schriftrolle Unsichtbares sehen*, eine *Schriftrolle Unsichtbarkeit aufheben* und eine Dosis *Pulver des Auflauchens*.

DIE LISTE DER HÜTER

Die Einwohner Aashügels könnten die Namen der Hüter kennen. Jeder der Namen ist unten aufgeführt, zusammen mit dem Fertigkeitswurf auf Wissen (Lokales), der nötig ist, um die aufgeführten Informationen über jeden einzelnen NSC in Erfahrung zu bringen. Charaktere, die diese Würfe nicht schaffen, können sich mit den Namen an Heggard wenden, der über Wissen (Lokales) +13 verfügt. Kann auch dieser die Namen nicht zuordnen, so können die Charaktere Fertigkeitswürfe auf Diplomatie ablegen (mit dem gleichen SG), um die Informationen

zu sammeln. Dies nimmt mehr Zeit in Anspruch, lässt aber mehrere Versuche zu. Sollten die Charaktere die Informationen auch so nicht in Erfahrung bringen, so kann Heggard sie innerhalb von 24 Stunden beschaffen. Das Verstreichen von so viel Zeit in Kauf zu nehmen, gäbe der Brut des Yog-Sothoth allerdings Gelegenheit, sich zu mästen und zu wachsen...

Die Charaktere können die verbliebenen drei Hüter in beliebiger Reihenfolge besuchen – diese Reihenfolge bestimmt jedoch, wo und wann der Höhepunkt des Abenteuers stattfinden wird (Siehe Teil Fünf: Der Schrecken von Aashügel). Baskerwell und Marschan sind beide bereits tot (was es unglücklicherweise unmöglich macht, die Brut des Yog-Sothoth einfach zu bannen, da das Monstrum bereits die Energien dieser beiden Unglücklichen absorbiert hat). Falls die Charaktere zu lange brauchen, um die drei Überlebenden zu finden, besteht die Möglichkeit, dass einige der Hüter dann bereits von der Brut getötet worden sind – siehe Teil Fünf für Details.

Hüter Baskerwell (SG 18): Glem Baskerwell ist (war) ein buckliger Einsiedler, der in der Sträube lebt, etwa eine Tagesreise östlich von Aashügel. Der Sumpfdruide ist nichtsdestotrotz als Tränkehersteller wohl bekannt in Aashügel. Er besucht die Stadt oft und übernachtet währenddessen stets bei seinem Freund Arlend Stock in der Ulmenwegkirche.

Hüter Kroven (SG 12): Waldur Kroven ist als der Leiter des Kroven-Instituts bekannt, ein Gebäude innerhalb der Krone, dessen sich die Krähen lange Zeit bedient haben, um jene Irren und Wahnsinnigen loszuwerden, die zu gefährlich waren, um in normale Gefängnisse gesteckt zu werden.

Hüter Stock (SG 16): Arlend Stock ist eine Autorität auf dem Gebiet der Regionalgeschichte und –kunde. Er ist ein weiser Mann, der in der verlassenen Kirche von Aroden lebt, im Ulmenweg an den südlichen Hängen des Gewirrs. Es gibt Gerüchte, er habe seine Finger im Drogenhandel und versorge den Schwarzmarkt mit Giften.

Hüter Marschan (SG 20): Sulm Marschan ist (war) ein glubschäugiger Mann, von dem es heißt, er sei vor Kurzem aus der Küstenstadt Siechmarschen nach Aashügel gezogen. Er war Eigner und Bewohner des Hauses im Prügelmarkt, das heute Morgen zerstört worden ist.

Hüter Myrel (SG 14): Rupman Myrel ist ein Dungstein-Baron. Er besitzt eine große Fabrik im Unrat entlang des Flussufers, und man sagt, er beschäftige sich mit illegaler Nekromantie. Bis heute konnten die Krähen jedoch nicht genügend Beweise aufbringen, um ihn festzunehmen.

TEIL ZWEI: SKLAVE DES KESSELS

Rupman Myrel erwarb seine Dungstein-Fabrik erst vor zwei Jahren, doch in dieser kurzen Zeit wurde er zu einem von Aashügels produktiveren Herstellern jenes ungewöhnlich Baumaterials (siehe Seite 31). Seine Dungstein-Kessel verschaffen ihm nicht nur Geld, sondern liefern ihm zudem in der Stadt einen legitimen Deckmantel, um Neugierige davon abzuhalten, ihre Nasen in seine wahren Interessen zu stecken – die verbotene Magie der Alten Götter.

Myrels Geheimnis ist natürlich, dass er seine Angestellten nicht entlohnen muss. Genauso wenig muss er sich sorgen, dass sie ihn bestehlen oder krank werden aufgrund von übermäßigem Kontakt mit den giftigen Chemikalien und Reagenzien, die bei der Herstellung von rohem Dungstein zum Einsatz kommen. Dies liegt daran, dass seine Arbeiter Zombies sind. Myrel achtet sorgfältig darauf, nur die frischesten und

vollständigsten Körper zu reanimieren, und er hält sie relativ sauber, damit seine Kunden keinen Verdacht schöpfen. Diese Vorgehensweise ist illegal in Aashügel, jedoch eher aufgrund der Politik der Arbeitergilden anstatt einer besonderen Ächtung nekromantischer Praktiken oder dergleichen. Dennoch – sollte die Wahrheit an die Öffentlichkeit dringen, würde dies sein Unternehmen ruinieren.

Sein Wohnhaus und die Dungstein-Fabrik liegen am nördlichen Rand des Unrats, in einem langen Gebäude, genannt *Rupmans Bottich*. Das Gebäude ist jedoch seit dem unglücklichen Vorfall im Sonnenlosen Hain geschlossen. Myrel weiß, dass die Brut jeden Moment aus ihrem Gefängnis entkommen und die restlichen Hüter jagen könnte. Er verbrachte die letzten Tage damit, sich halb betrunken und von Angst erfüllt in seinem Haus zu verstecken.

RUPMANS BOTTICH

Rupmans Bottich ist ein fünfzehn Meter hohes, einstöckiges Gebäude, das über dem Ufer des Flusses aufragt. Für die Wände wurden Ziegel aus Dungstein um ein hölzernes Gerüst herum gemauert. Die Türen bestehen ebenfalls aus Dungstein, und alle äußeren Türen sind verschlossen (Mechanismus ausschalten (SG 30)). Es ist möglich, durch eine der drei Waschrinnen einzudringen, und mittelgroße Kreaturen müssen einen Fertigkeitwurf auf Entfesselungskunst (SG 25) ablegen, um sich bis zu einer der Gruben in Bereich B2 hindurch zu winden. Dies setzt jedoch eine Kreatur egal welcher Größe den Toxinen des Kesselablaufes aus (siehe B2). Über jedem der drei Abläufe erhebt sich außerdem ein Schornstein, doch diese sind schmal und voller giftigem Rauch, der alles von sehr kleiner Größe aufwärts vom Eindringen abhält.

B1. VERLADERAUM

In diesem Raum ist es heiß, stickig und übel riechend. Die Luft ist geschwängert von einer Mischung aus beißenden Chemikalien, brennenden Abfällen und bitterem Rauch. Der Raum selbst ist höhlenartig, mit einer knapp fünfzehn Meter hohen Decke, gestützt von einem Gewirr aus hölzernen Balken und Laufstegen. In der Mitte des Raumes steht ein großer quadratischer Tisch, auf dem sich Backsteine und Werkzeuge stapeln. Ein Netzwerk aus Ketten, Seilen und Flaschenzügen verläuft durch das Gebälk darüber. Im Norden führen zwei Treppenfluchten hinauf zu einem langen Raum, der gefüllt ist mit Rauchschwaden und Qualmfahnen.

Der Geruch der blubbernden Dungstein-Kessel ist schlimm genug, um einem die Tränen in die Augen zu treiben, doch nicht so schlimm, dass bereits Rettungswürfe vonnöten sind (im Gegensatz zu Bereich B2). In diesem Raum werden Lieferungen für Kunden verpackt. Das Geräusch der blubbernden Kessel im Norden dürfte ausreichen, um jede halbwegs leise durchgeführte Art des Eindringens zu übertönen. Eine Reihe von Aasschaben ist aus einigen unbeabsichtigt geöffneten Käfigen in Bereich B2 entkommen und krabbelt nun über die Wände und Dachsparren dieses Raumes.

B2. BOTTICH

Der Gestank und die Feuchtigkeit der Luft hier sind widerlich

DAS GRAUEN UNTER DEM HÜGEL

und erstickend. In diesem Raum existiert kein richtiger Boden, sondern lediglich eine Reihe etwa zwei Meter langer Laufstege aus Dungstein, die in einer Höhe von drei Metern über dem Bottich verlaufen. Der Blick auf den Grund der Grube wird durch eine Schicht übel riechenden, blubbernden Wassers verschleiert, durch das ein Gewirr violetter Dungstein-Rohre verläuft. In vielen großen, metallenen Kesseln brodelt dort ein scheußlicher, blubbernder violetter Schleim, und jeder der Kessel sitzt in einem Nest aus dampfenden Rohren. Die offene Decke darüber ist ein Durcheinander aus Balken, Seilen, Ketten und Flaschenzügen, von denen viele mit Haken für die Trageringe an den Rändern der Kessel ausgestattet sind. Alle zwei Meter führen Seile oder schlüpfrige Leitern von den Laufstegen hinab in den Morast. Im Norden befindet sich ein Lager mit Kohlekisten, Fässern, Käfigen und anderen Vorräten. Unter der höher liegenden Kontrollplattform rumpelt und röhrt ein riesiger dampfender Brennofen.

Der nördliche Lagerbereich beinhaltet Vorräte, um den Brennofen am Laufen zu halten und die Dungstein-Kessel neu zu befüllen, wenn sie leer zu laufen drohen. Dazu gehören auch einige Käfige mit Aasschaben. Der Ofen kocht Wasser, welches dann durch die Rohre zirkuliert, um die Kessel auf der Temperatur zu halten. Myrel hat den Ofen auf eine niedrige Temperatur eingestellt – heiß genug, um den Middenstein flüssig zu halten, doch nicht genug, um ihn zu einer Kruste verbrennen zu lassen. Er will vermeiden, dass sein wertvoller Vorrat an Dungstein verdirbt, während er sich in Bereich B3 versteckt und hofft, dass das Monster, das zu befreien er geholfen hat, erledigt wird, bevor es ihn findet.

Die Luft hier drin ist übel – jede Kreatur muss pro Runde einen Zähigkeitsrettungswurf (SG 15) ablegen, um für die Dauer ihres Aufenthaltes in den Bereichen B2 oder B3 nicht zu kränkeln. Diese toxischen Dämpfe wirken wie Gift, und einfache Mittel, wie das Abdecken von Mund und Nase mit Stoff, gewähren einen Bonus von +4 auf den Rettungswurf.

Den Bereich mit den Kesseln zu überqueren ist nicht leicht. Die Laufstege sind rutschig, und jeder der sie schneller als mit halber Bewegungsrate überquert, muss einen Fertigkeitswurf auf Akrobatik (SG 15) schaffen, um nicht als liegend zu gelten. Bei diesem Wurf um 5 oder mehr daneben zu liegen bedeutet, dass der Charaktere ausrutscht und in die Grube stürzt. Ein Charakter kann seine Balance stabilisieren, indem er mit einer freien Hand nach einem Geländer, einem Seil oder einer Kette greift. Dies bringt ihm einen Bonus von +5 auf den Wurf.

Wenn ein Charakter stürzt, so landet er in einem einen halben Meter tiefen Gemisch aus Schlamm und Wasser. Er erleidet keinen Sturzschaden, aber 1W6 Punkte Feuerschaden pro Runde aufgrund des erhitzten Schlammes, und die Bräue selbst zählt als schwieriges Terrain. Schlimmer noch, in der Grube ist ein Charakter außerdem noch stärkeren Toxinen ausgesetzt und muss jede Runde einen Zähigkeitsrettungswurf (SG 15) ablegen, um sich nicht eine Runde lang übergeben zu müssen. Ein Erfolg bedeutet, dass der Charakter lediglich eine Runde kränkelt. Es handelt sich um einen Gifteffekt.

Schließlich läuft jeder, der in den Schlamm fällt oder dem Unrat ausgesetzt ist (einschließlich bei einem Treffer durch einen Zombie), Gefahr, sich mit Schmutzfeber zu infizieren. Jedes Mal, wenn ein Charakter mit dem Schlamm in Kontakt kommt, muss er einen Zähigkeitsrettungswurf (SG 12) schaffen,

um eine Ansteckung mit dieser Krankheit zu vermeiden. Um aus der Grube heraus oder in sie hinein zu klettern, ist ein Fertigkeitswurf auf Klettern fällig (SG 5).

Kreaturen: Insgesamt tummeln sich in diesem Raum acht menschliche Zombies, jeder von ihnen mit Hilfe von Alchemie so konserviert, dass er lebendig wirkt. Vier von ihnen arbeiten im nördlichen Teil des Raumes (zwei schaufeln Kohle in den Ofen, während die anderen beiden die Pumpen betreiben, die das heiße Wasser durch die Rohre zirkulieren lassen), und die anderen vier schlurfen in der Grube umher, bewegen sich von Kessel zu Kessel und rühren deren Inhalte mit Eisenstangen um. Alle acht Zombies sind unter Myrels Kontrolle (er erschuf sie mit Hilfe des Zaubers *Tote beleben*), und sie haben den Befehl, sich weiterhin um die Kessel zu kümmern, es sei denn, jemand dringt in die Fabrik ein. Wenn die Zombies Eindringlinge bemerken, stöhnen sie, lassen von ihrer Arbeit ab und greifen an.

Leitern und Reifen hängen von jeder der Kanten herab in die Grube, so dass ein Zombie nur eine der Plattformkanten erreichen muss, um hinaufzuklettern. Die Zombies müssen genau wie die Spielercharaktere auch Würfe auf Akrobatik und Klettern ablegen. Die Zombies verfolgen keine Feinde, die diesen Bereich verlassen.

MENSCHLICHE ZOMBIES (8)

HG 1/2

EP 200 jeweils

TP je 12; *Pathfinder Monsterhandbuch* 287

Fertigkeiten Akrobatik +0, Klettern +3

B3. KONTROLLPLATTFORM (HG 5)

Eine steile Flucht aus Middenstein-Stufen führt hinauf zu einer Plattform oberhalb des Brennofens. Ein dicker Ledervorhang hängt über die Kante herab und schirmt den Bereich vom schlimmsten Teil des Gestanks und der Feuchtigkeit ab. Zahlreiche Tische, Kabinette und Stühle in diesem Bereich machen offensichtlich, dass hier der Großteil des Papierkrams und der Geschäfte der Fabrik abgehandelt wird. Die Unordnung des Mobiliars lässt jedoch vermuten, dass der Bereich vor Kurzem auf eher wenig subtile Art durchsucht worden ist.

Kreatur: Die Schweinerei in diesem Raum ist das Resultat von Hüter Myrels betrunkenem Gestolpere während der letzten Tage. Seitdem er mit Kroven und Stock aus den Klauen der Brut entkommen ist, hat sich Myrel zusammen mit mehreren Flaschen billigen Whiskys und Groggs an diesem Ort verkrochen. Im Augenblick liegt er bewusstlos unter einem der Tische. Der Lärm eines Kampfes gegen die Zombies reicht aus, um ihn erwachen zu lassen. Da er noch immer leicht betrunken ist, gilt er als kränkelnd und muss einen Malus von -2 auf alle Würfe hinnehmen.

Sobald Hüter Myrel realisiert, dass jemand in die Fabrik eingedrungen ist, befürchtet er zunächst, dass die Brut des Yog-Sothoth ihn gefunden hat. Sein hohes, ängstliches Quieken ist für jeden in der Fabrik hörbar. In der nächsten Runde kommt er zu dem Schluss, dass die Kampfgeräusche wesentlich lauter sein müssten, würde es sich tatsächlich um die Brut handeln. Er riskiert einen Blick durch die Ledervorhänge in den Bereich B2 hinein, und ein Charakter der sich dort aufhält, kann ihn dabei durch einen Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 12) entdecken.

Wenn er begreift, dass seine Fabrik angegriffen wird (er geht davon aus, dass es sich entweder um von einem Rivalen angeheuerte Söldner oder Spione der Krähen handelt, die nun Beweise für seine Nekromantie in den Händen halten) reagiert er mit einem Gegenangriff, wie unter seiner Taktik beschrieben.

Hüter Myrel wirkt Jahrzehnte älter, als er tatsächlich ist – das physische Resultat der zehrenden Forschung, der er sich während der letzten Jahre hingegeben hat. In eine lange Kapuzenkutte gekleidet, betrachtet er die meisten anderen lebenden Wesen auf die Weise, wie ein Schreiner Holz und Werkzeuge sieht – als Zubehör, welches ihm zu Diensten zu sein hat.

HÜTER MYREL

HG 6

EP 2.400

Menschlicher Nekromant 7

NB Mittlerer Humanoider (Mensch)

INI -1; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15 (+2 Ablenkung, -1 GE, +4 Rüstung)

TP 57 (7W6+21)

REF +1, WIL +8, ZÄH +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +3 (1W4/19–20)

Besondere Angriffe Negative Energie kanalisieren (SG 14, 6/Tag), Grabeshauch (3 Runden, 6/Tag)

Vorbereitete Zaubern (ZS 7)

4. – *Entkräftung* (SG 18, 2), *Schwarze Tentakel* (KMB 15)
3. – *Person festhalten* (SG 17, 2), *Vampirgriff* (2)
2. – *Dunkelsicht*, *Falsches Leben* (bereits gezaubert), *Ghulhand* (SG 16), *Säurepfeil*, *Unsichtbares sehen*
1. – *Federfall*, *Furcht auslösen* (SG 15), *Magierrüstung* (2, 1 bereits gezaubert), *Person bezaubern*, *Unauffälliger Diener*
0. (beliebig oft) – *Hauch der Erschöpfung* (SG 14), *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Säurespritzer*

Verbotene Schulen Hervorrufung, Illusion

TAKTIK

Vor dem Kampf Myrel ist paranoid und zaubert *Falsches Leben* und *Magierrüstung*, falls er sie nicht bereits aktiviert hat. Seine gegenwärtigen Trefferpunkte beinhalten 12 Punkte vom Zaubern *Falsches Leben*.

Im Kampf Myrel lässt seine Zombies die Drecksarbeit erledigen. Er bleibt zurück und greift Feinde mit seinen Zaubern aus der Entfernung an, sobald er den Ledervorhang beiseite gezogen hat, um sich eine freie Sichtlinie zum Bereich B2 zu schaffen. Die ganze Zeit über schreit er und ruft Sätze wie: „Sterbt, ihr dreckigen Söldner!“ oder „Ihr habt kein Recht, hier zu sein!“.

Moral Myrel ist bewusst, dass der Tod durch einen Söldner dem durch die Brut des Yog-Sothoth vorzuziehen ist, daher kämpft er bis zum Tod. Wenn er lebendig gefangen wird, schreit und weint er und brabbelt irre vor sich hin. Er gibt Dinge von sich wie „Kroven ist an allem Schuld!“ und „Ich kann es kommen hören! Tötet mich, bevor es mich kriegt!“. Ziehe Teil Fünf zu Rate bezüglich der Informationen, die die Charaktere einem gefangenen genommenen Hüter entreißen können.

Basiswerte Ohne den Zaubern *Magierrüstung* sind Myrels Werte wie folgt: RK 11, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 11.

SPIELWERTE

ST 10, GE 8, KO 14, IN 17, WE 12, CH 13

GAB +3; KMB +3; KMV 14

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Ring schmieden, Schriftrolle anfertigen, Untote befehligen, Zauberkonzentration (Nekromantie)

Fertigkeiten Diplomatie +5, Einschüchtern +11, Heilkunde +2, Schätzen +9, Sprachkunde +7, Wahrnehmung +8, Wissen (Arkane) +13, Wissen (Die Ebenen) +13, Wissen (Geschichte) +14, Wissen (Gewölbkunde) +9, Wissen (Religion) +7, Zauberkunde +13

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Varisianisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Schutzring +2)

Kampfausrüstung Dolch, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Ring der Gegenzauber* (enthält *Magisches Geschoss*); **Weitere Ausrüstung** *Schutzring* +2 (gebundener Gegenstand, wirkt bei niemandem außer ihm), *Schriftrolle: Sanfte Ruhe* (3), Schlüssel zu allen Türen in Rupmans Bottich, Schlüssel zum Bereich D8, Vorräte in Kisten im Wert von 100 GM, 35 GM



HÜTER MYREL

DAS GRAUEN UNTER DEM HÜGEL

B4. MYRELS REFUGIUM

Die südliche Tür zu diesem Raum ist verschlossen. Um sie zu knacken, wird ein Fertigkeitswurf auf Mechanismus ausschalten (SG 30) fällig. Myrel trägt den Schlüssel bei sich.

In einer Ecke des Raumes, gegenüber eines Schreibtisches und eines abgewetzten Holzstuhles, steht ein schmales Feldbett. Die Tür im Norden hängt in den Angeln und gibt den Blick auf einen kleinen Abort im Alkoven dahinter frei.

Dieser Raum dient Myrel als Schlaf- und Studierzimmer, auch wenn er den Großteil seiner Forschungen im Kroven-Institut durchführt. Im Schreibtisch liegt Myrels Tagebuch, in dem er seine Erlebnisse beim Erforschen der Katakomben unter Aashügel festgehalten hat. Außerdem stehen darin einige recht wilde Beobachtungen in Bezug auf die unentdeckten Geheimnisse, die noch dort unten warten. Zum Beispiel schreibt er, „Die Numerianer hatten es nach der Plünderung des Hügels sehr eilig, diesen zu verlassen, denn die schieren Ausmaße der Tunnel darunter schüchterten sie ein. Hinter falschen Türen und geheimen Räumen fanden sie mehr und mehr Teile der alten Bibliotheken. Schließlich beschlossen sie, die Tunnel einfach zu fluten. Doch auch dies gelang ihnen nicht, da die Uralten hoch intelligent waren und ihre Tunnel sich nicht leicht fluten ließen. Möglicherweise harrt noch eine ganze Reihe solcher Kammern wie der Sonnenlose Hain ihrer Entdeckung.“

Das Tagebuch beschreibt detailliert die Entdeckung der Gesänge in den *Pnakotischen Manuskripten*, mit deren Hilfe das Portal im Sonnenlosen Hain geöffnet werden kann, sowie Myrels offenkundige Begeisterung bezüglich der Aussicht darauf, „scharfsinnige Intellekte jenseits des menschlichen Konstrukts“ zu kontaktieren. Der letzte Eintrag ist einige Tage alt und lautet schlicht: „Morgen werden die Alten Götter ein weiteres Mal sprechen, und wir Hüter werden zur Stelle sein, um von ihnen zu lernen.“

Der Schreibtisch enthält außerdem einige Bilanzkonten von Kunden, einen Beutel mit 100 Goldmünzen und einige Schreibgeräte, die ebenfalls 100 GM wert sind. Myrels Zauberbücher stehen auf einem Regal an der Seite des Tisches aufgereiht – sie enthalten alle der von ihm vorbereiteten Zauber plus 2W4 zusätzliche Magierzauber deiner Wahl, von der 1. bis zur 4. Stufe.

TEIL DREI: ARODENS TEMPEL

Der Tempel Arodens im Ulmenweg war während der taldoranischen Herrschaft über Aashügel eine kleine Kirche. In den Jahrhunderten danach diente er als Heimstatt, Alchemielabor, Museum, Operationsbasis für Schmuggler und Diebe und als Wachhaus, doch niemals wieder als Kirche. Dennoch bewahrte die Fassade des Gebäudes dessen Identität als ein Ort der Verehrung, und heute ist die Stätte einfach als die Ulmenwegkirche bekannt. Ihr gegenwärtiger Bewohner ist ein Mann namens Arlend Stock, ein Gelehrter der Vergangenheit, ein weiser Mann, der sich einen Ruf damit gemacht hat, die Geschichte Ustalavs zu katalogisieren (und die Aashügels im Besonderen). Er lebt nun schon seit beinahe fünfzehn Jahren in der Ulmenwegkirche und hat sich in diesen Jahren den Ruf eines gelehrten Mannes erarbeitet – was vor einem Jahrzehnt die Aufmerksamkeit Waldur Krovens erregte. Nachdem sie festgestellt hatten, dass sie ein ungesundes Interesse an der

Urgeschichte Aashügels teilten, wurden sie zu Verbündeten.

Arlend Stock ist nicht der sanftmütige Gelehrte, für den die meisten ihn halten – neben der Tatsache, dass er ein Mitglied der Hüter des Ältesten ist und die Alten Götter verehrt, ist er auch ein talentierter Giftmischer, und seine Waren erzielen schon seit langem beste Preise auf den Schwarzmärkten des Hügels. Das Geheimnis von Arlends Giften liegt in den Kammern unterhalb der Kirche verborgen – die Taldoraner wählten das Labor eines grausamen Alchemisten und Anhängers des Flüsternden Tyrannen als Standort ihrer Kirche, weil sie hofften, Arodens Macht würde die Umgebung von der Erinnerung an den toten Alchemisten befreien. Obwohl sie die Kirche direkt auf den Fundamenten des Labors des Alchemisten errichteten, entdeckten sie die unterirdischen Kammern nicht. Hüter Stock war es schließlich, der den verborgenen Zugang zu den Verliesen wieder öffnete.

In den Einsturz gefährdeten, höhlenartigen Ruinen dessen, was einst ein großes Laboratorium war, entdeckte Stock viel Handwerkszeug, das für den professionellen Giftmischer unabdinglich war. In Büchern und auf uralten Steintafeln gab es dort Geheimnisse, die von längst toten Alchemisten zurückgelassen worden waren. Auch fand er eine tiefer liegende Höhle voller giftiger violetter Pilze – eine Höhle, die er nebenbei auch für die Entsorgung gewisser gesetzestreuer Leute nutzt, die ihre Nasen zu tief in seine Angelegenheiten gesteckt haben.

C1. DIE ULMENWEGKIRCHE

Das Innere der Kirche ist kalt und feucht. Zwei doppelt mannshohe Statuen stehen auf jeder Seite des Raumes, beide mit grauen Laken verhüllt. Dutzende von durchhängenden Bücherregalen reihen sich entlang der Wände auf, und der steinerne Altar wurde zu einem Tisch umfunktioniert.

Hüter Stock führt den Großteil seiner historischen Forschungen und rechtschaffenen Wissenschaftsarbeit in diesem Raum durch. Die Regale enthalten hunderte von Geschichtsbüchern, die sich mit den letzten 2.000 Jahren Ustalavs beschäftigen. Die Bücher sind verständlich geschrieben und gewähren gemeinsam jedem einen Bonus von +2 auf Würfe auf Wissen (Geschichte), vorausgesetzt man kennt die Sammlung gut genug, um zu wissen, wo man nach bestimmten Begrifflichkeiten zu suchen hat. Die Zahl der Bücher geht jedoch in die Hunderte, und nicht alle von ihnen sind unbedingt bemerkenswert.

C1a: Dies ist Hüter Stocks Schlafkammer. Sie enthält ein Feldbett und eine Leselampe.

C1b: Dieser Lagerraum enthält Essen, Wasser, Lampenöl, Tinte, Papier und weitere Vorräte.

C1c: Dieser Raum steht leer, da das Dach hier schrecklich undicht ist. Der kürzliche Sturm hat dafür gesorgt, dass auf dem Boden knapp zehn Zentimeter tief das Wasser steht. Die Pfütze erstreckt sich von der westlichen Wand aus knapp zwei Meter in den Raum hinein und läuft durch einen Riss in der südwestlichen Wand in die Gasse dahinter ab.

C1d: Die Tür zu diesem Raum ist von der Innenseite verschlossen (Mechanismus ausschalten (SG 30)). Der Raum dahinter ist leer, abgesehen von einer hölzernen Falltür im Boden. Dabei handelt es sich offenkundig um eine eher kürzlich hinzugefügte Erweiterung der älteren Architektur des Gebäudes. Jenseits der Falltür führt eine hölzerne Leiter etwa sieben Meter hinab in Bereich C2.

C2. DAS LABOR DES ALCHEMISTEN (HG 6)

Diese große Kammer mit der niedrigen Decke war wahrscheinlich einst Teil eines ausgedehnten Kellers, doch die bearbeiteten Steinwände sind längst verfallen und geben nun den Blick auf den unebenen Fels dahinter frei. In einem abgesenkten Bereich in der Mitte des Raumes hat sich ein kleiner See stehenden Wassers um eine einzelne Steinsäule gebildet, die die Decke stützt. In südlicher Richtung verschwindet ein rutschig aussehender, runder Tunnel in der Wand. Um zwei weitere Steinsäulen im Südwesten und Nordosten herum stehen mehrere Tische, die beinahe überquellen mit etwas, das wie die Ausrüstung eines Alchemisten aussieht.

Kreatur: Hüter Stock versteckt sich hier und hofft, dass die Brut ihn nicht finden wird, aber er arbeitet auch manisch an dem Versuch, ein Gift gegen das Monster zu entwickeln. Stock ist besessen von der Tatsache, dass es die von ihm und den anderen Hüter gesprochenen Worte waren, die das Portal geöffnet und die Brut losgelassen haben. Er hat sich daher selbst mit einem Lederstreifen geknebelt, welcher mit Schutzrunen beschrieben ist, die Stock aus dem Gedächtnis von den Seiten der Pnakotischen Manuskripte kopiert hat. Diese ungewöhnliche Maßnahme ist jedoch



HÜTER STOCK

leider mehr oder weniger nutzlos, und wenn die Charaktere Stock nicht als erstes erreichen, so wird sich die Brut davon nicht aufhalten lassen. Wenn die Charaktere es schaffen, ohne viel Lärm in den Raum einzudringen, so finden sie Stock über einen Tisch im Südwesten gebeugt, wo er wie besessen versucht, eine Dosis des violetten Giftes zu verstärken, damit es mehr Wirkung gegen die Brut zeigt. Wenn sie ihn überraschen, reagiert er mit einem erschrockenen Schrei auf die Ankunft der Charaktere.

HÜTER STOCK

HG 6

EP 2.400

Menschlicher Schurke 7

NE Mittlerer Humanoider

INI +8; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 16 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +4 Rüstung)

TP 38 (7W8+7)

REF +9, WIL +3, ZÄH +3

Besondere Verteidigung Ausweichen, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier +5 (1W6/18–20)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +10 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn Stock die Charaktere kommen hört, bevor sie ihn entdecken, sammelt er sein violettes Gift zusammen und versteckt sich hinter der Mittelsäule in dem seichten Wasser. Er hofft, den Charakteren aufzulauern zu können.

Im Kampf Stock eröffnet den Kampf mit einem Hinterhältigen Angriff aus der Entfernung. Dann beschränkt er sich darauf, Phiolen mit violettem Gift zu schleudern, als wären sie Granaten (womit er getroffene Ziele betrifft und alle, die sich innerhalb von 1,5 Metern befinden). Sollte er in einen Nahkampf verwickelt werden, verlässt er sich auf seine verbesserte Finte, um das Beste aus seinen Hinterhältigen Angriffen mit dem Rapier heraus zu holen.

Moral Hüter Stock kämpft, bis er unter 15 Trefferpunkte gerät. Wenn das geschieht, versucht er, mit einem Hechtsprung in den glitschigen Tunnel zu entkommen (Bereich C3) und hinab in Bereich C4 zu rutschen. Wenn er die Abfahrt überlebt, versteckt er sich in Bereich C4 und bereitet einen weiteren hinterhältigen Angriff mit seiner Fernkampfwaffe vor. Wenn er hier gestellt wird, kämpft er bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 10, GE 18, KO 12, IN 16, WE 13, CH 8

GAB +5; KMB +5; KMW 22

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Fertigkeitsfokus (Wissen [Geschichte]), Verbesserte Finte, Verbesserte Initiative,

Fertigkeiten Bluffen +9, Diplomatie +4, Einschüchtern +9, Fingerfertigkeit +14, Handwerk (Gifte) +13, Heilkunde +2, Heimlichkeit +14, Klettern +10, Mechanismus ausschalten +14, Motiv erkennen +11, Wahrnehmung +11, Wissen (Die Ebenen) +5, Wissen (Geschichte) +13, Wissen (Religion) +5

Sprachen Gemeinsprache, Varisianisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden, Fallengespur +2, Schnelle Heimlichkeit, Spürnase

Kampfausrüstung Rapier, Leichte Armbrust [Meisterarbeit], Bolzen (20), Violettes Gift (4, siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*)

DAS GRAUEN UNTER DEM HÜGEL

S. 271); **Weitere Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung +1, Schutzring +2, Gürtel der unglaublichen Geschicklichkeit +2, Schlüssel zu Bereich D8, 475 GM

Schatz: Ein vollständig ausgestattetes Alchemielabor verteilt sich auf den nordöstlichen und den südwestlichen Teil der Höhle.

C3. DIE ABFLUSSRINNE

Einst eine Möglichkeit für Alchemisten, ihre Missgeschicke zu entsorgen, windet sich dieser glitschige, zwei Meter durchmessende Tunnel relativ steil hinab zu Bereich C4. Mit einem Fertigkeitswurf auf Klettern (SG 5) ist es möglich, bei diesem Gefälle zu navigieren; ein Fehlschlag um 5 oder mehr resultiert in einem Sturz. In letzterem Fall rutscht der Charakter die Rinne hinab, knallt ungebremst gegen die Kante und rutscht über diese hinweg in den Bereich C4.

C4. DER GIFTGARTEN (HG 7)

Zum Teil aus natürlichen Höhlen bestehend und zum Teil aus Überbleibseln längst untergegangener Gebäude und Fundamente, wird die Decke dieser feuchten, etwa 12 Meter hohen Kaverne von mehreren Steinsäulen gestützt. Wasser tropft an zahlreichen Stellen von der Decke und platscht in einen von Pilzen eingeschlossenen See darunter. Hier und dort erheben sich kleine Inseln und Strände aus den Rändern des dunklen Sees, doch diese trügerischen Streifen Land sind von abscheulichen Pilzen von blassem Gelb, knochigem Weiß, dem Purpur von Blutergüssen und anderen Übelkeit erregenden Schattierungen gespickt.

Die Rinne von Bereich C3 mündet nahe der Decke dieses Raumes – ein zweiter schmaler Sims, etwa 7 Meter unterhalb des einzigen festen Bodens über dem schmutzigen Wasser des Sees. Ein Sturz über diese Kante und hinunter in das Wasser endet mit 2W6 Schadenspunkten. Mit einem gelungenen Reflexrettungswurf (SG 15) kann ein Charakter sich drehen und den Aufprall auf die Kante vermeiden; stattdessen stürzt er direkt in den knapp 6 Meter tiefen See und kassiert 2W3 nichttödlichen Schaden. Um die relativ rauen (aber dennoch schlüpfrigen) Wände der Höhle zu erklimmen, ist ein Fertigkeitswurf auf Klettern (SG 15) fällig.

Das Wasser selbst ist kalt und von übelriechenden, sehnigen schwarzen Pilzen durchwuchert. Dennoch ist es nicht tödlich (auch wenn es sehr wohl als alchemistische Ingredienz zum Brauen von Giften geeignet ist). Nichtsdestotrotz muss jeder, der in das Wasser fällt oder etwas davon schluckt, einen Zähigkeitsrettungswurf (SG 14) ablegen, um nicht für 2W6 Runden zu kränkeln.

Kreaturen: Vier Violette Pilze wuchern in dieser Höhle und ernähren sich hauptsächlich von Insekten und den eigenartigen Ratten, die durch winzige Tunnel im Dach der Höhle ihren Weg in den See finden. Einer der tödlichen Pilze hockt auf der Insel in der Mitte des Sees, einer auf der südlichen, und zwei am nordwestlichen Ufer. Die Fungi verfolgen ihre Feinde nicht ins Wasser hinein, doch sie bewegen sich, um alles anzugreifen, was in Reichweite ihrer Tentakel gerät.

VIOLETTE PILZE (4) HG 3

EP 800 jeweils

TP je 30; *Pathfinder Monsterhandbuch* 271

Schatz: Hüter Stock hat über die Jahre mehrere neugierige Agenten der Regierung Aashügels hier unten entsorgt. Die meisten der Leichname bestehen mittlerweile nur noch aus einigen wenigen Knochen und Schädeln, die zwischen den Pilzen oder auf dem Grund des Sees verteilt liegen. Am nordwestlichen Strand liegt jedoch ein relativ intaktes Skelett in der Rüstung einer Krähe. Zwischen den Überresten befindet sich auch ein *Mithrallangschwert des Aberrationsverderbens* +1. Diese Waffe war lange das Erkennungszeichen eines Mannes namens Khorg Eldreen, einem Hauptmann der Krähen, der seit mehreren Monaten vermisst wird. Die Kunde von seinem Schicksal wird nicht nur behilflich sein, Stocks Schicksal zu besiegeln, falls dieser gefangen genommen wird, sondern gibt auch den Krähen (und Khorgs Familie) endlich Gewissheit. Wenn die Charaktere die Leiche den Krähen zeigen, erlauben sie ihnen, Khorgs wertvolle Waffe zu behalten und zahlen ihnen darüber hinaus noch eine Belohnung von 2.000 GM. Kurzfristig dürfte die Waffe jedoch von größerem Nutzen für die Charaktere sein – sie ist ein mächtiges Werkzeug gegen die Brut des Yog-Sothoth.

TEIL VIER: GEFLUSTER IM IRRENHAUS

Der gefährlichste der überlebenden Hüter des Ältesten ist zudem der Gründer des Ordens – ein Mann namens Waldur Kroven. Hüter Kroven ist außerdem auch der Leiter von Aashügels Irrenanstalt, einem flachen Gebäude, das auf dem östlichen Rand der Hügelklippen hockt. Von den drei Hütern wird Kroven ironischer Weise als der für die Gesellschaft am wenigsten gefährlichste betrachtet, obwohl ihn seine Obsession mit den Alten Göttern zu einem von Aashügels bösartigsten Bewohnern macht.

Waldur Kroven ist schon seit Langem von den Alten Kulturen und ihren fremdartigen Göttern fasziniert – insbesondere von der mächtigen Magie, derer sie sich bedienten. Als junger Menschenfeind lernte er, dass Erkenntnisse über das Vorgehen der Alten Kulte und ihrer Götter aus dem gebrochenen Verstand der Wahnsinnigen geerntet werden können, und so gründete er eine Irrenanstalt. Er erschien als ein begnadeter Irrenarzt, der den Unterdrückten der Stadt beizustehen schien, also gewährte ihm die Stadt mit Freuden die nötigen Gelder und Ressourcen zur Errichtung seiner Anstalt. Sie erkannten nicht, dass Kroven sie alle an der Nase herum führte. Er ist ein amoralischer und grausamer Sadist, der in den Geisteskranken nur wenig mehr sieht als Nachschub für seine Experimente und Untersuchungen der Natur der verbotenen Magie. Tatsächlich war es Hüter Kroven, der Olegs Expedition finanzierte und diese drängte, auf der Suche nach dem Sonnenlosen Hain in die Tiefen vorzudringen. Als Oleg schließlich in Krovens Obhut übergeben wurde, erfuhr der bösartige Zauberer die Lage der Stätte. Er informierte seine vier Verbündeten, von denen zwei in Aashügel lebten und zwei in anderen Städten Ustalavs. Begierig darauf, Kroven bei seiner Expedition zu begleiten, eilten sie nach Aashügel und folgten zusammen mit Kroven der Wegbeschreibung des wahnsinnigen Oleg hinab in die finsternen Tiefen.

Wie mittlerweile bekannt ist, endete die Expedition in einem Desaster. Doch wo die anderen beiden überlebenden Hüter sich in ihrer Furcht verkrochen haben, betrachtet Hüter Kroven die Ereignisse als eine willkommene Gelegenheit. Indem er die brabbelnden, irren Patienten der Gier der Brut opfert, hofft der Wahnsinnige, die Brut lange genug zu besänftigen, um sie mit Hilfe einer *Schriftrolle: Magisches Band* in einer Kammer unterhalb der Irrenanstalt zu fangen. Dort will er dann alles

lernen, was das Monster von den übrigen Welten weiß.

Als die Charaktere seine Irrenanstalt betreten, um ihn zu konfrontieren, ist der komplette Ort bereits auf eine Invasion vorbereitet. Kroven hat eine Brotkrumenspur aus verrückten Insassen „gelegt“ – doch obwohl die Vorbereitungen für die Ankunft der Brut gedacht waren, stellen sich Hüter Kroven und seine loyalen Pfleger schnell auf das Eindringen der Charaktere ein.

DIE BEWOHNER DES KROVEN-INSTITUTS

Mit Ausnahme von wenigen grausamen Bewohnern und Irren der Anstalt gibt es generell zwei Arten von Feinden, mit denen sich die Charaktere während ihrer Erforschung der Einrichtung auseinander setzen müssen – Pfleger und Insassen. Beide Arten können ihnen an zahlreichen Orten in der Irrenanstalt begegnen.

Die Pfleger des Kroven-Instituts: Diese acht Schläger – aufgrund ihrer physischen Statur und ihres Mangels an Empathie von Kroven persönlich aus den Slums von Aashügel geholt – mussten sich einer rustikalen Lobotomie unterziehen, um sie dem alten Mann gegenüber noch loyaler zu machen. Als Resultat haben ihre Gehirne Schaden genommen (was in einer Verringerung der Intelligenz um 4 Punkte resultiert), doch die Loyalität der Pfleger gilt nun Kroven und niemand anderem. Sie tragen beschlagene Lederrüstungen und käfigartige Helme, um sich vor den gewalttätigeren Insassen des Instituts zu schützen. Sie sind sich der Tatsache bewusst, dass mehrere Irre entkommen sind und sich nun in unterschiedlichen Räumen im nördlichen Flügel des Instituts verstecken. Hüter Kroven hat jedoch sehr deutliche Befehle erteilt: Alle Irren – ob nun eingesperrt oder nicht – in Ruhe zu lassen, bis der „Ehrgast“ angekommen sei und man sich mit ihm befasst habe. Sie wissen nicht, wer genau dieser „Ehrgast“ sein soll, doch ebenso wenig besitzen sie genügend Verstand, mehr darüber herausfinden zu wollen.

PFLEGER HG 1

EP 400

Menschlicher Krieger 3

NB Mittlerer Humanoider (Mensch)

INI +4; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 13 (+3 Rüstung)

TP 22 (3W10+6)

REF +1, WIL +0, ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Keule +5 (1W6+1)

TAKTIK

Im Kampf Die Pfleger versuchen, besonders bewegliche Gegner zu Fall zu bringen und sie zu greifen oder zu prügeln, sobald sie am Boden liegen.

Moral Die Pfleger führen Krovens Befehle aus, selbst wenn es ihren Tod zur Folge hat. Wenn sie offenkundig in der Unterzahl sind, ziehen sie sich in Bereich D21 zurück, um die Unterstützung weiterer Pfleger zu suchen.

SPIELWERTE

ST 13, GE 11, KO 12, IN 6, WE 9, CH 8

GAB +3; KMB +4; KMV 14

Talente Verbesserte Initiative, Verbessertes „Zu Fall bringen“, Waffenfokus (Keule)

Fertigkeiten Einschüchtern +4, Motiv erkennen +1, Wahrnehmung +1

Kampfausrüstung Keule; Weitere Ausrüstung Beschlagenes Leder

Irre: Die „Patienten“ des Kroven-Instituts sind nicht gerade gutmütige Kreaturen – einige waren es vielleicht gewesen, bevor sie eingeliefert wurden, doch die Behandlungsmethoden, denen sie in den Verliesen ausgesetzt wurden, führen alle zu einem universalen Resultat: gewalttätige Neigungen und eine allgemeine Vernachlässigung der eigenen Sicherheit. Wie auch immer ihre ursprünglichen Rollen in der Gesellschaft ausgesehen haben mögen – diese Irren sind nun praktisch Schurken, die den Dreh raus haben, jedes mögliche Stück Schrott, das sie finden, als tödliche Waffe einzusetzen. Die Charaktere werden hauptsächlich solchen begegnen, die in Zwangsjacken stecken oder anderweitig weggeschlossen sind. Einige von ihnen konnten jedoch ihren Fesseln entkommen und verstecken sich nun irgendwo in der Anstalt.

IRRER HG 1/2

EP 200

Menschlicher Schurke 1

NB Mittlerer Humanoider (Mensch)

INI +2; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 10 (+2 GE)

TP 6 (1W8+2)

REF +4, WIL –1, ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Improvisierte Waffe +2 (1W6+2)

Fernkampf Improvisierte Wurfaffe +2 (1W6+2)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

TAKTIK

Im Kampf Die Irren setzen improvisierte Waffen ein (typischerweise eine Art Keule aus einem Tisch- oder Stuhlbein) und greifen den Gegner an, der ihnen am Nächsten ist.

Moral Die Irren kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 14, GE 15, KO 14, IN 10, WE 8, CH 13

GAB +0; KMB +2; KMV 14

Talente Improvisierter Nahkampf, Verstehtheit

Fertigkeiten Auftreten (Singen) +5, Einschüchtern +5, Entfesselungskünstler +8, Fingerfertigkeit +6, Handwerk (beliebig) +4, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +3, Überlebenskunst +0, Wahrnehmung +3

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden

DAS KROVEN-INSTITUT: ERDGESCHOSS

Da das Kroven-Institut komplett aus Stein besteht, ist es auf dieser Höhe der Hügelflanke quasi eine Kuriosität. Die Türen sind aus Eisen und können abgeschlossen werden (Mechanismus ausschalten (SG 30), um sie zu öffnen), doch solange die Raumbeschreibung es nicht anders vorgibt, wurden sie offen gelassen. Das einstöckige Gebäude besitzt keine Fenster, und als Resultat ist es innen recht finster. Kerzen in Wandleuchtern sorgen dafür, dass in den Räumen ein beinahe universelles Halbdunkel herrscht. Die Wände sind kahl und in schmutzelligem, blassen Grün getüncht, und die Böden sind aus glattem Stein. Nur sehr wenige Besucher kommen in das

DAS GRAUEN UNTER DEM HÜGEL

Institut, da die meisten der Patienten von den Krähen hierher gebracht werden – gewalttätige Kriminelle, obdachlose Irre oder anderweitig verrücktes Volk, welches von der Stadt als „nicht geeignet“ für ihre Straßen betrachtet wird.

Der Großteil des oberen Stockwerks ist unspektakulär, und seine Räume sind in abgekürztem Format beschrieben. Auch wenn die Charaktere auf diesem Stockwerk hier und da auf Gegenwehr stoßen (und einige Hinweise auf Krovens wahre Natur entdecken) werden, so wartet die wesentlich größere Bedrohung in den unterirdischen Verliesen auf sie.

D1. Eingang: Die Vordertür zu diesem Raum steht offen – eine Einladung für die Brut, auf diesem Wege einzutreten, wenn sie eintrifft. Der Raum selbst ist so gut wie leer. Hier wickelt Kroven die Übergabe neuer Patienten an das Institut ab. Er hat drei Irre in diesem Raum abgestellt, alle stramm mit Zwangsjacken und Seilen verschnürt. Sie liegen auf dem Boden, und sobald sie der Charaktere gewahr werden, beginnen sie zu kreischen und sinnloses Kauderwelsch zu brüllen. Wenn die Irren befreit werden, greifen sie die Charaktere auf der Stelle an. Sie setzen die schweren Riemen und Eisenschnallen ihrer Zwangsjacken als improvisierte Waffen ein. Aber schlimmer noch: die Irren veranstalten einen solchen Lärm, dass sie die Pfleger in Bereich D16 alarmieren. Wenn dies geschieht, eilen diese in Bereich D1, um sich den Eindringlingen zu widmen.

D2. Kittelraum: In diesem Bereich werden Kittel, Zwangsjacken und andere Kleidungsstücke von neuen Insassen gelagert (oder von Besuchern vorübergehend abgelegt).

D3. Aufbewahrungszelle: Dieser kahle Raum dient dazu, Neuankömmlinge kurzfristig festzuhalten, bis sie entlaust sind und der Papierkram erledigt wurde. Danach werden sie hinab zu ihren Zellen geführt. Gegenwärtig ist der Raum leer.

D4. Versammlungsraum: Vor einer Tafel steht hier ein Stuhl mit befestigten Fixierungsriemen. In diesem Raum werden Gefangene befragt oder Gespräche mit Besuchern abgewickelt. Kroven liebt es, Besucher in diesen Fixierungsstühlen sitzen zu lassen, da diese sie dazu ermutigen, ihr Anliegen so knapp wie möglich vorzutragen. Bereich D4a ist ein kleineres Büro.

D5. Haupthalle: Die Türen zu beiden Treppen stehen offen, und an jedem der beiden oberen Treppenabsätze ist ein einzelner Irre angekettet. Genau wie jene in Bereich D1 beginnen auch diese zu kreischen, sowie sie jemanden nahen sehen. Die Stufen führen hinab zu Bereich D23.

D6. Lagerraum: Dieser Raum wird, genau wie zwei seiner drei Wandschränke, genutzt, um allerlei mundanes Gerät

zu verstauen, das im Institut Verwendung findet (hauptsächlich Leder, Schnallen, Ketten, Seile und Werkzeuge). Die am weitesten im Westen liegende Kammer ist eine Toilette. Sie dient zwei Irren als Versteck, die vor Kurzem einen dritten Insassen getötet haben. Nun spielen sie über seinem Leichnam mit (imaginären) Karten und verwenden Teile von ihm als Wetteinsätze.

D7. Bibliothek: Dieser Raum enthält einen Reichtum an Büchern, die sich allesamt mit dem Wahnsinn, seinen Ursachen und Behandlungsmethoden, sowie weiteren gruseligen Themen wie Anatomie, Nekrologie und Studien der Deformation und Krankheiten beschäftigen. Viele der Bücher hier geben Hinweise auf die Alten Götter und ihre Kulte, doch keine erwähnen etwas, was hilfreich gegen den Ärger wäre, der Aashügel gegenwärtig plagt. Ein einzelner Irre versteckt sich unter dem nördlichen Tisch und begafft ein reichhaltig illustriertes Buch über Foltermethoden.

D8. Nördlicher Eingang: Dieser Seiteneingang wird hauptsächlich von dem anderen Hütern des Ältesten genutzt, wenn sie das Institut besuchen. Die Tür wird verschlossen gehalten und der Raum von einem einzelnen Pfleger bewacht.

D9. Untersuchungsraum: Dieser Raum wird von jenen Hütern des Ältesten genutzt, die zu Besuch sind und Patienten untersuchen oder Experimente durchführen wollen. Der Raum ist leer, da die Hüter ihn normalerweise entsprechend ihrer geplanten Experimente aus dem Ausrüstungsfundus in Bereich D10 einrichten.

D10. Lagerraum: Zusätzliche Möbel, Zwangsjacken und Materialien für Experimente werden hier aufbewahrt.

D11. Vorlesungssaal: Dieser lange Vorlesungssaal wird von den Hütern des Ältesten genutzt, um Versammlungen abzuhalten und ihre Entdeckungen zu diskutieren. Fünf Irre warten hier; einer steht auf dem Podium am östlichen Ende und flüstert den übrigen vier, die an seinen Lippen klebend auf den Hörerstühlen sitzen, Nonsense und Kauderwelsch zu. Alle fünf kreischen und erheben sich zum Angriff. Sie zücken selbstgemachte Messer aus abgebrochenen Stuhlbeinen und geschärften Knochen.

D12. Bibliothek: Dieser Raum ist kleiner als Bereich D7 und weist eine viel klarer umrissene Thematik auf – die Bücher hier handeln ausschließlich von Urgeschichte, Astrologie und Astronomie, Portalen und anderen schwarzmagischen (jedoch nicht unbedingt verbotenen) Themen.

D13. Krovens Büro: Hüter Kroven nutzt dieses repräsentative Büro, um sich mit wirklich wichtigen Gästen zu treffen. Ein Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 20) während der Untersuchung des Schreibtisches offenbart einen hohlen Bereich hinter der Vertäfelung, in dem ein *Zauberstab: Einflüsterung* versteckt liegt (9 Ladungen).

D14. Privater Salon: Hüter Kroven nutzt diesen



kleinen Raum, um zu entspannen und gelegentlich auch, um sich mit Gästen zu treffen.

D15. Private Bibliothek: Hüter Krovens persönliche Bibliothek spiegelt die Texte aus Bereich D12 wider, mit einem starken Fokus auf uralte Kulte und wilde Praktiken aus der ganzen Welt.

D16. Speiseraum: Eine Gruppe von vier Pflegern wartet hier nervös an einem Tisch, bereit aufzuspringen und Eindringlinge zu bearbeiten. Sie versuchen, diese lebend zu fangen und sperren jeden, dessen sie habhaft werden, in die Zellen im Verlies.

D17. Küche: Die Pfleger bereiten hier die Mahlzeiten für sich selbst und die Insassen zu. Die drei Kammern im Westen enthalten einen Abort, einen Vorratsraum und (in der Mitte) eine Falltür, die ein trichterförmiges Loch im Boden verbirgt. Dieser ein Meter tiefe Trichter verschmälert sich zu einem 30 Zentimeter breiten Loch, welches sich in südöstlicher Richtung zum Bereich D32 hin öffnet. Ein ranziger Gestank nach Fäulnis und Unrat dringt durch diese Röhre herauf, und ein Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 25) reicht aus, um entferntes Schlurfen, Grunzen und Geifern von unten zu hören.

D18. Waffenkammer: Dieser Raum enthält ein Dutzend zusätzlicher Schutzanzüge und Waffen für die Pfleger.

D19. Waschräume: Dieser Raum weist einige große Badewannen auf und wird von den Pflegern für das zweiwöchentlich anstehende Bad benutzt.

D20. Wäscherei: In diesem Raum werden die Kleidung und Laken der Pfleger und Insassen gereinigt.

D21. Schlafsaal: In vier Stockbetten schlafen hier die Pfleger. Gegenwärtig ruhen sich drei von ihnen hier aus. Wenn die anderen über das Institut verteilten Pfleger in Bedrängnis geraten und vor den Charakteren fliehen, ziehen sie sich hierhin zurück, um Verstärkung zu organisieren.

D22. Gästezimmer: Dieser Raum wird gelegentlich von anderen Hütern des Ältesten genutzt, wenn ihre Forschung es erfordert, über Nacht hier zu bleiben. Im Augenblick steht der Raum leer.

DAS KROVEN-INSTITUT: VERLIES

Die tieferen Etagen des Kroven-Instituts sind ein feuchter, grimmiger Ort. Auch hier bestehen alle Türen aus Eisen. Viele von ihnen sind trotz der konstanten Bemühungen der Pfleger, eine solche Korrosion zu vermeiden, mit Rost gesprenkelt. Der Rost gewährt einen Bonus von +2 auf alle Stärkewürfe, die das Auframmen dieser Türen zum Zweck haben. Wände, Decken und Böden bestehen hier aus Stein.

D23. DER GRÜNE GANG (HG 3)

Die Fliesen auf dem Boden hier sind von einem tiefen Grün. Irres Gelächter, Schmerzensschreie, Kreischen und atonales Singen hallen aus den nördlichen und südlichen Korridoren wider. Im Westen endet die Halle an einer massiven Doppelflügeltür aus Eisen, während sich ihr östliches Ende in einen Raum mit einem runden Tisch und einigen Stühlen öffnet. Eine eiserne Tür in der südlichen Wand des Ostraumes steht weit offen.

Hüter Kroven hofft, die Brut des Yog-Sothoth durch den östlichen Raum locken zu können. Er hat den Raum vorbereitet, indem er den Zauber *Entweihen* von einer Schriftrolle gesprochen

und einen Effekt Unsichtbarkeit aufheben eingearbeitet hat, so dass das Monster sichtbar wird, sobald es diesen Bereich betritt. Dies ist der Ort, an dem er seinen riskanten Plan in die Tat umsetzen will. Wenn stattdessen die Charaktere auftauchen, passt er seinen Plan den Umständen an. Für genauere Informationen siehe Bereich D37.

Kreaturen: Kroven hat am unteren Absatz einer jeden Treppe einen Irren angekettet und vier weitere im Raum im Osten. Jeder der Irren ist mit einer Fußfessel gefangen, die ihn am Verlassen seines Bereiches hindern, nicht aber seine Handlungsfreiheit einschränken soll. Die Irren im östlichen Raum haben längere Ketten, die es ihnen erlauben, in jeden Winkel des Raumes zu gelangen, nicht aber darüber hinaus. Sie haben sämtliche Stühle zu Kleinholz verarbeitet und sind gerade dabei, sich gegenseitig Gewalt an zu drohen. Bewaffnet sind sie mit Keulen und Messern, die sie aus den Überresten der Möbel hergestellt haben. Die Ankunft der Charaktere liefert ihnen ein willkommenes Ziel für ihren Wahnsinn.

IRRE (6)

HG 1/2

EP 200 jeweils

TP je 6; siehe Seite 18

D24. BEFRAGUNGSRAUM (HG 4)

Diese grausige Folterkammer ist ausgestattet mit einer Streckbank, einer eisernen Jungfrau, herab hängenden Eisenkäfigen, einer Feuergrube im Südosten und drei leeren Käfigen im Norden.

Kreaturen: Kleine Gruppen von Derros hausen in den endlosen Tunneln unter Aashügel. Während die meisten dieser wahnsinnigen Monster isoliert leben und keinen friedlichen Kontakt mit anderen dulden, schaffte Hüter Kroven es durch das geteilte Interesse am Sezieren, eine gemeinsame Basis mit einem dieser Derros zu schaffen. Da er sich einen konstanten Zustrom an lebenden Untersuchungsobjekten erhofft, willigte der Derro Zhezek im Gegenzug ein, Kroven als Folterer und Befrager zu dienen. Kroven greift nur selten für diese Zwecke auf den Derro zurück – es fasziniert ihn viel mehr, wie eine derart wahnsinnige Kreatur trotz ihres Irrsinns in der Lage sein kann, rational zu denken. Er studiert die Derro bereits seit vielen Jahren.

Zhezeks gegenwärtiges Projekt besteht aus einem Trio von Irren, mit dem er Hautveredelungsexperimente durchführt – untereinander, sowie mit Dingen, die er an anderen Orten geerntet hat. Einer der Irren ist vor kurzem verendet, und als die Charaktere eintreffen, steckt Zhezek bis zu den Ellbogen in einer ausgedehnten Autopsie. Sobald er die Charaktere bemerkt, gibt er ein schrilles Kreischen von sich und lässt die anderen beiden Irren von der Leine. In Aklo befiehlt er ihnen, „bringt mir die Haut dieser Eindringlinge und ihr könnt eure eigene noch einen weiteren Tag behalten“. Die Irren schnappen sich das nächstbeste Folterinstrument und greifen an, während Zhezek einige Runden im Hintergrund bleibt, um mit seinen zauberähnlichen Fertigkeiten den Kampf zu unterstützen. Erst dann greift er mit einem seiner langen, dünnen Messer in den Nahkampf ein. Alle drei kämpfen bis zum Tod.

DAS GRAUEN UNTER DEM HÜGEL

ZHEZEK

HG 3

EP 800

Männlicher Derro; *Pathfinder Monsterhandbuch* 54

TP 25

IRRE (2)

HG 1/2

EP 200 jeweils

TP je 6; siehe Seite 18

D25. SCHLAFKAMMER DES FOLTERERS

Diese Kammer weist eine verdeckte Matratze auf dem Boden auf sowie eine flache, hölzerne Truhe mit grausigen Trophäen aus Knochen.

Diese „Knochentrophäen“ sind tatsächlich Gegenstände, die Zhezek bei seiner Arbeit mit den Gefangenen in Bereich D24 gesammelt hat. Sie bestehen hauptsächlich aus Fingerknochenketten, die von Sehnen zusammen gehalten werden, und zahlreichen Schädeln, die mit seltsamen Runen verziert sind. So schauderlich diese Fetische sind, so wertlos sind sie auch. Die südliche Tür führt in einen komplett verdreckten Abort.

D26. ZELLEN

Jede dieser beengenden Zellen enthält eine Strohmattatze. Ein kratziges Laken und ein Toiletteneimer sind die einzigen anderen Einrichtungsgegenstände – wobei die Selbstmordgefährdeten oder selbstzerstörerischen unter den Insassen nicht einmal die bekommen. Vier Zellen entlang der nordöstlichen Wand weisen Beobachtungsfenster in den Wänden auf.

Es sind noch immer mehrere Irre in diesen Zellen eingeschlossen, auch wenn die meisten von ihnen an anderen Orten als Köder postiert wurden. Gegenwärtig enthalten nur sechs dieser Zellen Patienten; du kannst diese Zahl nach Belieben anpassen. Als Faustregel sind die hier zu findenden Irren sowohl hilflos als auch harmlos. Zelle D26a weist einen einen Meter breiten Tunnel auf, der in Bereich D28 führt. Hierhin lässt Kroven jene Patienten bringen, die nicht länger von Nutzen für ihn sind. Sie dienen dann der Unterhaltung des Morlocks, der in Bereich D28 gehalten wird. Aus diesem Grund sind die Wände, der Boden und sogar die Decke von Klumpen halb geronnenen Blutes, Haarbüscheln und Fetzen von Fleisch, sowie Knochenstücken bedeckt. Würfle, um herauszufinden ob der Morlock hört, dass sich jemand in dieser Zelle aufhält – ist das der Fall, so hetzt er gierig durch den Tunnel, um nachzusehen. Er greift jeden an, den er dort vorfindet.

D27.-D30. ISOLATIONSZELLEN

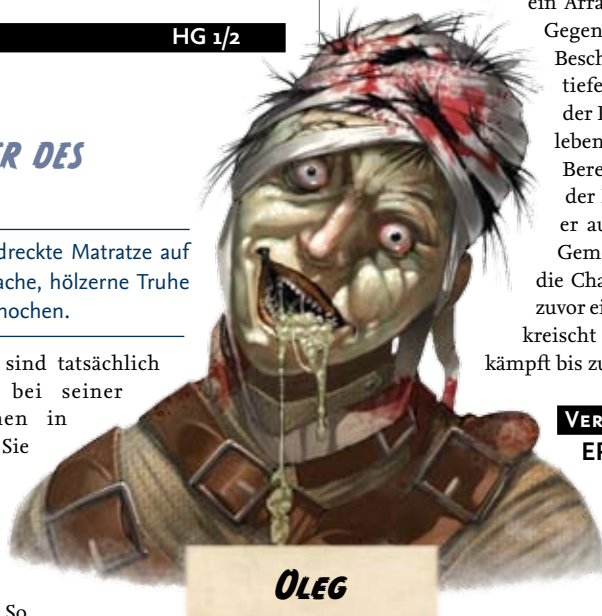
Obwohl jede dieser Zellen in ihrer Beschaffenheit und Ausstattung denen in Bereich D26 gleicht, sind sie den gefährlichsten und speziellen Gefangenen vorbehalten.

D27: Diese Zelle ist dreckig und blutverkrustet, aber leer.

D28: Diese Zelle enthält einen Morlock, den Kroven während einer seiner vielen Ausflüge in die Katakomben unter Aashügel

gefangen nehmen konnte. Er fand das Monster in der Nähe einer Höhle in einer der tiefsten Katakomben, einem Eingang, der tiefer hinab in die Finsterlande führt. Nachdem er ihn lebendig gefangen hatte, brachte Kroven ihn in diese Zelle und ging ein Arrangement mit der Kreatur ein. Im

Gegenzug für Ratschläge bezüglich der Beschaffenheit und der Navigation in den tieferen Katakomben gewährt Kroven der Kreatur in regelmäßigen Abständen lebende Mahlzeiten, an denen sie sich in Bereich D26a gütlich tun kann. Wenn der Morlock die Charaktere sieht, wird er aufgeregt und verlangt in niederer Gemeinsprache nach Nahrung. Sollten die Charaktere die Zellentür öffnen, ohne zuvor ein Lebendmahl angeboten zu haben, kreischt der Morlock und greift sie an. Er kämpft bis zum Tod.



OLEG

VERBESSERTER MORLOCK **HG 3**

EP 800

TP 28; *Pathfinder Monsterhandbuch* 190

D29: Diese Zelle enthält einen unteretzten Mann, der den Namen Ploog trägt. Er war bis vor Kurzen noch einer von Krovens Pflegern, doch die Lobotomie ist bei ihm nicht gut angeschlagen. Als Resultat hat er viel von seiner ursprünglichen Persönlichkeit bewahrt. Bei einem beinahe peinlichen Vorfall, bei dem Ploog entkommen konnte und versuchte, eine Krähenpatrouille von den bösen Machenschaften des Hüters Kroven zu überzeugen, hielten diese ihn für einen entflohenen Insassen und lieferten ihn, ironischerweise, direkt am Institut ab und übergaben ihn wieder Krovens Obhut. Einzig die aktuellen Ereignisse haben dafür gesorgt, dass die neuerliche, sorgfältigere Lobotomie für Ploog verschoben wurde. Wenn die Charaktere ihn befreien, wird er ihnen auf jede erdenkliche Art behilflich sein, und er kennt sich in den Bereichen D1 bis D35 sehr gut aus (mit Ausnahme von Bereich D32). Wenn die Charaktere Ploog befreien und rekrutieren, solltest Du ihnen als Belohnung dafür jeweils 400 EP für gutes Rollenspiel gönnen.

PFLEGER PLOOG

HG 3

EP 400

Menschlicher Krieger 3

TP 22; siehe Seite 18

D30: Der Bewohner dieser Zelle mag einst ein robuster und tüchtiger Mann gewesen sein, doch nun ist dieser Menschenkrieger eine gebrochene Hülle. Diese Mitleid erregende Kreatur ist Oleg (CG, Männlicher Mensch, Kämpfer 5). Er wurde von Kroven lobotomiert und hier hinein geworfen, um zu verrotten. Olegs Intelligenz ist aufgrund der rustikalen Operationsmethoden auf 0 geschrumpft, doch falls die Charaktere es schaffen, seinen Intellekt wiederherzustellen (mit Hilfe von *Genesung*, *Heilung* oder *Mächtiger Magie*), so wird er sie in ihrem Bemühen unterstützen und kann sie zudem soweit über den Hintergrund ins Bild setzen, wie es dir als Spielleiter zusagt. Dieses Abenteuer geht davon aus, dass die Charaktere



zu diesem Zeitpunkt nicht in der Lage sein werden, Oleg zu helfen. Sollten die Charaktere den Mann dennoch befreien und sein Leben retten, belohne sie jeweils mit 1.200 EP für gutes Rollenspiel.

031. VERSPERRTE TÜR

Diese Tür weist ein einzelnes vergittertes Fenster auf und ist von der östlichen Seite aus mit einem schweren Eichenstamm versperrt. Wenn die Charaktere im Korridor viel Krach veranstalten (zum Beispiel während sie sich mit den Bewohnern der Isolationszellen beschäftigen), so ist der Bewohner des Raumes bereits heran geschliddert und presst sich gegen die Tür. Sobald er die Charaktere sieht, wirft er sich in wilder Raserei gegen die Tür, um zu den Charakteren durchzudringen. Glücklicherweise braucht es einen Stärkewurf (SG 26), um die Tür einzurammen – ein Resultat, welches das eingekerkerte Monster aus eigener Kraft nicht erreichen kann. Die Gitterstäbe im Fenster der Tür bieten jedoch genügend Platz, um eine Klaue hindurch zu stecken und nach jedem zu schlagen, der sich innerhalb einer Reichweite von 1,5 Metern um die Tür herum aufhält.

032. DIE CHAOSGRUBE

Dieses große Verlies wird von einer großen Senkgrube in der Mitte eingenommen, und steinerne Säulen stützen eine mit Pilzen bewachsene Decke, von der es beständig herab tropft. Der finstere See ist von einem steil abfallenden Geröllboden umgeben. Am östlichen Ende der Kammer hat ein einzelner Raum aus bearbeitetem Stein überdauert, auch wenn dessen Boden und Wände bereits in die Senkgrube zu bröckeln beginnen.

Das Gefälle, das von dem bröckelnden Boden ostwärts in die Senkgrube hinab führt, ist steil, instabil und rutschig – es bedarf eines Fertigkeitswurf auf Klettern (SG 12), um auf ihm zu navigieren. Die Grube ist zehn Meter tief, wobei nur die untersten drei Meter mit Wasser bedeckt sind. Abfall und anderes Material aus der sich darüber befindlichen Küche fällt durch ein kleines Loch im Nordosten in diesen Raum herab und kontaminiert das Wasser.

Kreatur: Eine der frühen Triumphe von Hüter Kroven während dessen Studien bezüglich der Natur des Dunklen Firmaments war die Beschwörung eines formlosen Schreckens

DAS GRAUEN UNTER DEM HÜGEL

von jenseits der Sterne und aller gesunden Dimensionen. In dieser langsam verfallenden Kammer bediente er sich einer *Schriftrolle: Bindender Ruf*, um diese Kreatur, eine Chaosbestie, zu rufen.

Die Chaosbestie siecht nun schon seit beinahe einem Jahrzehnt in dieser Kammer vor sich hin. Sie verspürt keinen Drang zu essen oder zu trinken, und ihr fremdartiger Verstand kreischt und windet sich bereits im Wahnsinn. Dennoch ist sie sich ihres Wunsches zur Flucht bewusst. Wenn sie in Bereich D31 jemanden wahrnimmt, wuchet sie sich aus der Grube und rutscht in Richtung Tür, um anzugreifen oder wenigstens nachzusehen, was dort los ist. Wenn die Charaktere die Tür öffnen, kreischt die Bestie vor Vergnügen und feiert ihre unerwartete Befreiung, indem sie sich auf den Nächstbesten stürzt. Sobald sie frei ist, scheint die Chaosbestie jedoch kein allzu großes Interesse mehr an einer Flucht zu hegen, sondern viel eher, jedes lebende Wesen mit einer festen Form zu verwandeln. Jeder, der dumm genug ist, in diesen Raum zu schleichen, wird augenblicklich angegriffen, sobald die Chaosbestie ihn entdeckt.

Chaosbestien besitzen keine feste Gestalt, und diese hier ist gegenwärtig ein Gewirr aus stacheligen Tentakeln und sich um ein schnappendes, mit Reißzähnen bewehrtes Maul windenden Gliedmaßen. Ein einzelnes, lidloses Auge glotzt aus etwas heraus, was die Vorderseite der Kreatur sein mag.

CHAOSBESTIE

HG 7

EP 3.200

CN Mitttelgroßer Externar (chaotisch, extraplanar)

INI +6; Sinne Dämmerlicht 20 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 17 (+1 Ausweichen, +2 GE, +7 Rüstung)

TP 85 (9W10+36)

REF +8, WIL +7, ZÄH +9

Immun Kritische Treffer, Transformation; ZR 17

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf 2 Klauen +13 (1W6+3 plus Körperliche Instabilität)

TAKTIK

Im Kampf Die Chaosbestie greift eine Kreatur an, bis diese der körperlichen Instabilität zum Opfer fällt, und wiederholt diesen Prozess, nachdem sie sich ein neues Ziel ausgesucht hat. Sobald alle ihre Gegner amorph geworden sind, verlässt sie den Bereich.

Moral Wenn sie unter 30 TP gerät, versucht die Chaosbestie zu fliehen.

SPIELWERTE

ST 16, GE 15, KO 16, IN 10, WE 12, CH 10

GAB +9; KMB +12; KMV 25

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Klaue), Zähigkeit

Fertigkeiten Akrobatik +14 (+10 Springen), Entfesselungskünstler +14, Heimlichkeit +14, Klettern +15, Schwimmen +15, Wahrnehmung +13,

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Immunität gegen Transformation (AF) Keine sterbliche Magie kann dauerhaft die Gestalt einer Chaosbestie beeinflussen oder festigen. Effekte wie Verwandlungen oder Versteinierung zwingen die Kreatur in eine neue Gestalt, doch zu Beginn ihrer nächsten Runde kann sie sofort mit einer freien Handlung zu ihrer veränderlichen Form zurückkehren.

Körperliche Instabilität (ÜF) Kontakt mit der Klaue;

Zähigkeitsrettungswurf (SG 17); Wirkungsweise: amorpher Körper und Abzug von einem Punkt Weisheit pro Runde (siehe unten); körperliche Instabilität kann nur mit Hilfe von Magie geheilt werden (wie zum Beispiel *Größere Genesung*, *Heilung*, *Fluch brechen* oder *Genesung*). Körperliche Instabilität ist ein Fluch, und der SG für den Rettungswurf basiert auf Konstitution.

Ein Hieb der Chaosbestie gegen eine lebende Kreatur kann eine schreckliche Transformation bewirken. Die Kreatur muss einen Zähigkeitswurf ablegen, oder sie wird zu einer schwammigen, amorphen Masse. Wenn es dem Opfer nicht gelingt, die Auswirkungen unter Kontrolle zu halten (siehe unten), so beginnt seine Gestalt zu schmelzen, zu grunzen, sich zu winden und schließlich zu kochen. Eine betroffene Kreatur ist nicht in der Lage, irgendeinen Gegenstand zu halten oder zu benutzen. Kleidung, Rüstung, Ringe und Helme verlieren ihren Nutzen. Große getragene Gegenstände, wie Rüstungen, Rucksäcke und selbst Hemden, hindern mehr als dass sie helfen und reduzieren den Geschicklichkeitswert des Opfers um 4. Weiche oder verformte Füße und Beine verringern die Bewegungsrate auf 3 Meter oder ein Viertel der normalen Rate, je nachdem, welches von beiden geringer ist. Sengender Schmerz frisst sich die Nerven entlang, derart intensiv, dass das Opfer nicht kohärent handeln kann. Es kann keine Zaubersprüche oder magischen Gegenstände einsetzen, und es kämpft blind, weil es nicht in der Lage ist, Freund von Feind zu unterscheiden (einen –4 Malus auf Angriffswürfe und eine 50% Chance, das Ziel zu verfehlen).

Ein Opfer kann für kurze Zeit seine eigene Gestalt wieder herstellen, indem es eine Standardhandlung opfert, um einen Willensrettungswurf (SG 15) abzulegen (der SG für diesen Wurf verändert sich auch bei einer anderen Chaosbestie mit unterschiedlichen Trefferwürfeln oder Attributswerten nicht). Ein Erfolg stellt die normale Gestalt der Kreatur für die Dauer von einer Minute wieder her. Zauber, die die Form des Opfers verändern können (wie *Gestalt verändern*, *Bestiengestalt*, *Elementargestalt* und *Verwandlung*) heben den Fluch zwar nicht auf, können die Kreatur jedoch in einer stabilen Form halten (was in Abhängigkeit vom Zauber jedoch nicht dessen eigene sein muss) und für die Dauer des Spruches den Verlust von weiteren Weisheitspunkten verhindern. Gestaltwandel oder Steinhaut haben den gleichen Effekt. In jeder Runde, an deren Ende das Opfer eine amorphe Gestalt besitzt, erleidet es aufgrund des mentalen Schocks den Verlust eines Punktes seiner Weisheit. Wenn dieser Entzug von Weisheit den aktuellen Weisheitswert der Kreatur erreicht oder übersteigt, verwandelt sie sich dauerhaft in eine Chaosbestie.

033. TREPPE

Diese Stufen führen hinauf zu Bereich D13a.

034. BEOBACHTUNGSKAMMERN

Jeder dieser Räume verfügt über einen Stuhl und ein Guckloch in der westlichen Wand, welches dazu dient, den Bewohner der direkt gegenüberliegenden Zelle zu beobachten.

035. OPERATIONSRAUM

In der Mitte dieses nüchternen Raumes steht ein langer Metalltisch, dessen polierte Oberfläche an einem Ende

von getrockneten Blutflecken verunziert ist. Zwei hölzerne Wandschränke stehen an der nordwestlichen Wand, während in die östliche zwei Gefängniszellen eingelassen sind. Beide sind gegenwärtig leer.

In dieser Kammer unterzieht Hüter Kroven die Pfleger seinen Operationsmethoden, um ihre Persönlichkeiten abzutöten und sie ihm gegenüber loyaler zu machen. Diese Operationen bestehen aus einer frontalen Trepanation, ähnlich einer rustikalen Lobotomie. Anschließend heilt Kroven die Wunden mit Magie, um das Sterben des Opfers zu verhindern, während der Schaden am Intellekt des Pflegers erhalten bleibt (ein Entzug von 4 Punkten Intelligenz). An diesem Ort führt er außerdem noch experimentelle Operationen an Insassen durch.

Schätze: Die Wandschränke enthalten eine große Kollektion von kunstvoll angefertigtem Operationsbesteck und anderen Werkzeugen, die bei einem Heilkundewurf als Werkzeuge [Meisterarbeit] zum Einsatz kommen. Außerdem enthält einer der Schränke eine Reihe von acht *Tränken: Leichte Wunden heilen*

und eine weitere Reihe mit acht Phiolen mit *Taggitöl*, welches er verwendet, um die Subjekte ruhig zu halten, während sie unter dem Messer liegen.

D36 KROVENS BÜRO

Ein einzelner großer Schreibtisch steht im nördlichen Teil dieses Raumes, und davor ein hoher Ohrenbackensessel mit einem tief purpurfarbenen Kissen darauf.

Dieser Raum ist Krovens persönliches Büro, in dem er sich nur mit seinen vertrauenswürdigsten Verbündeten trifft (für gewöhnlich nur die anderen Hüter). Es gibt hier nur wenig von Interesse.

D37. KROVENS STUDIERZIMMER (HG 8)

Ein großer, runder Tisch in diesem Studierzimmer quillt über vor Schriftrollen, Büchern und einem ausgewählten Durcheinander aus seltsamen Gerätschaften, die genauso gut Operationsbesteck wie auch Waffen oder Schreibgerät darstellen könnten. Ein menschlicher Schädel mit einem einseitigen hornartigen Auswuchs und einem deformierten Kiefer hockt am Rande des Tisches.

Unter den Papieren auf Krovens Schreibtisch befinden sich hauptsächlich aus dem Gedächtnis angefertigte Übersetzungen seiner Kopie der Pnakotischen Manuskripte. Die Tatsache, dass er das unersetzliche Buch in dem versunkenen Hain hat zurücklassen müssen, raubt dem Mann mehr Schlaf als das erwartete Kommen der Brut des Yog-Sothoth. Obwohl Kroven hofft, das Buch bergen zu können, sobald er das Monster erledigt hat, kritzelt er manisch alles nieder, an das er sich aus dem Text erinnern kann, bevor es der Vergessenheit anheimfällt. Zu unliebsam ist die Vorstellung, das Buch könne für immer für ihn verloren bleiben. Der Schädel ist nichts weiter als der Überrest eines abscheulich deformierten Mannes, dessen Kopf Kroven aus einem Grab gestohlen hat, als er noch ein junger Mann war.

Die Geheimtür in der südlichen Wand (nahe Bereich D23) steht offen, doch selbst wenn sie geschlossen ist, kann sie mit einem Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 25) entdeckt werden. Die Geheimtür zu Bereich D39 ist jedoch besser verborgen; sie zu entdecken erfordert einen Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 39).

Kreaturen: Kroven hat diese Kammer auserwählt, um die Ankunft der Brut des Yog-Sothoth zu erwarten. Bis es soweit ist, vertreibt er sich die Stunden mit dem Lesen von Büchern, die er aus Bereich D39 genommen hat. Wenn der Schlafmangel ihn erschöpft, nutzt er einfach eine Ladung seines Stabes der leichten Genesung, um sich selbst aufzufrischen und einen weiteren Tag durchzustehen.

Hüter Kroven erwartet die Ankunft der Brut jeden Moment, dennoch ist er seltsam ruhig und gefasst, was den bevorstehenden Angriff angeht – das Selbstvertrauen, das er aus der Verbindung zwischen seiner magischen Schriftrolle und dem Monster zieht, grenzt an Arroganz. Er lässt die geheime Tür an der Nordwand offen, so dass er, wenn die Brut schließlich ankommt und den Irren tötet den



DAS GRAUEN UNTER DEM HÜGEL

er dort platziert hat, sofort die Kampfgeräusche hören kann. Er wird auch hören, wenn die Charaktere gegen die Irren kämpfen oder sie ärgern, bis diese wegen ihrer Gegenwart kreischen und brüllen. In jedem Fall wird er, sobald er den Aufruhr bemerkt, *Hellhören* / *Hellsehen* zaubern, um die Ereignisse in Bereich D23 zu beobachten. Wenn er realisiert, dass die Charaktere seine Pläne zu vereiteln drohen, bereitet er seine Taktik vor, wie in seinen Spielwerten beschrieben.

Obwohl Kroven es schaffte, die finstere und grausame Seite seiner Natur und Persönlichkeit vor der Öffentlichkeit zu verbergen, und in der Stadt eigentlich einen guten Ruf genießt, so hat er doch wenige Freunde. Die meisten betrachten den großen, leichenblassen und humorlosen Mann dennoch mit Furcht.

HÜTER KROVEN

HG 8

EP 4.800

Menschlicher alter Kleriker der Alten Kulte 3 /

Beschwörer 3 / Mystischer Theurg 3

CB Mittlerer Humanoider (Mensch)

INI +0; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 12

(+1 natürlich, +1 Rüstung)

TP 42 (3W8+6W6+9)

REF +4, WIL +13, ZÄH +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +2 (1W4–2 / 19–20)

Besondere Angriffe Negative

Energie kanalisieren (2W6, SG 11, 3/Tag), Hauch des Wahnsinns (+/–1, 6/Tag), Säurepfeil (1W6+1 Säure, 7/Tag)

Vorbereitete

Klerikerzauber (ZS 6)

3. – *Gleißendes Licht* (2), *Rage*^D, *Schwere Wunden heilen*
2. – *Gift verzögern*, *Hauch des Schwachsinn*^D (SG 15), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Monster herbeizaubern II* (2),
1. – *Befehl* (SG 14), *Schild des Glaubens*, *Schutz vor Bösem*, *Schwächere Verwirrung*^D (SG 14), *Unheil* (SG 14)

0 (beliebig oft) – *Ausbluten*, *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*

D Domänenzauber; Domänen Wissen, Wahnsinn

Vorbereitete Magierzauber (ZS 6)

3. – *Hellhören/Hellsehen*, *Monster herbeizaubern III*, *Stinkende Wolke* (SG 18)
2. – *Glitzerstaub* (SG 17), *Monsterbenommenheit* (SG 16), *Spinnennetz* (SG 17), *Unsichtbarkeit*
1. – *Magierrüstung* (SG 16), *Sprühende Farben* (2, SG 15)

0 (beliebig oft) – *Licht*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Säurespritzer*

Verbotene Schulen Hervorrufung, Nekromantie

TAKTIK

Vor dem Kampf Kroven zaubert *Magierrüstung* und *Schild des Glaubens* auf sich selbst (RK 18, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 18). Wenn sich die Brut nähert, zaubert er außerdem *Gift verzögern* und *Schutz vor Bösem*.

Im Kampf Kroven ist auf den Kampf mit der Brut vorbereitet, nicht mit einer Gruppe von Spielercharakteren. Er setzt *Sprühende Farben*, *Stinkende Wolke* und herbeigerufene Monster ein, um die Charaktere aufzuhalten und sich Zeit zum Entkommen zu verschaffen.

Moral Wenn er von den Spielercharakteren auf weniger als 20 Trefferpunkte gebracht wird, verfällt Kroven in Panik. Er zaubert *Unsichtbarkeit* und flieht in südlicher Richtung in den Bereich D31, um in einem verzweiferten Versuch, die Charaktere loszuwerden, die Chaosbestie loszulassen.

SPIELWERTE

ST 7, GE 10, KO 12, IN 18, WE 16, CH 10

GAB +4; KMB +2; KMV 12

Talente Gesinnung fokussieren, Verstärkte

Herbeizauberung, Im Kampf zaubern, Verbessertes Kanalisieren, Schriftrolle anfertigen,

Zauberfokus (Beschwörung),

Durchschlagende Zauber

Fertigkeiten Diplomatie

+4, Einschüchtern +8,

Heilkunde +8, Motiv erkennen +11, Schätzen

+8, Überlebenskunst

+5, Wissen (Arkane)

+16, Wissen (Die Ebenen)

+16, Wissen (Geschichte)

+10, Wissen (Lokales) +10,

Wissen (Religion) +16, Wahrnehmung +11,

Zauberkunde +16

Sprachen Abyssisch, Aklo, Gemeinsprache,

Niedere Gemeinsprache, Varisianisch

Besondere Eigenschaften Aura, Arkane

Verbindung (Siegelring), Magiefusion (1., 2.), Dimensionsschritt (30 m/Tag), Hüter des Wissens (21), Charme des Beschwörers (+1 Runde)

Kampfausrüstung Dolch, Perle der Macht (1.), Flugtrank,

Schriftrolle: Magisches Band,

Zauberstab: Schwächere Genesung

(8 Ladungen); **Weitere Ausrüstung**

Amulett der Natürlichen Rüstung +1,

Resistenzumhang +1, Rüstungsarmschienen

+1, Siegelring, Eisernes heiliges Symbol, 575 GM.



HÜTER KROVEN

D38. KROVENS SCHLAFZIMMER

Ein großes, überdachtes Bett nimmt den Großteil dieses Raumes ein. Ein altmodischer Schreibtisch steht neben dem Bett, und darunter drei Truhen.

Schätze: Die drei Truhen sind unverschlossen. Die erste enthält einen rostigen Eisenring mit Schlüsseln zu jeder Tür im Institut, einen Lederbeutel mit 300 Platinmünzen und eine grobe Karte der gewundenen Tunnel unter Aashügel. Diese Karte kannst du als Aufhänger für weitere Erforschungen der Kammern unter der alten Stadt nutzen. Die zweite und dritte Truhe enthalten hunderte von Tonfragmenten, kleine Teile von Skulpturen und Fliesen sowie verdrehte und verbrannte Metallteile. Ein häufiges Motiv sind stilisierte und verdrehte Kreaturen und Ahnungen von sich windenden Dingen, von formlosen Schrecken, die auf den Fragmenten angedeutet werden. Jedes davon wurde von Kroven sorgfältig gesäubert, nachdem er sie bei seinen Ausgrabungen in den Tunneln unter dem Hügel freigelegt hatte. Die seltsamen archaischen Relikte sind insgesamt 500 GM wert.

D39. KROVENS BIBLIOTHEK

Dieser muffige Raum verfügt über zwei große Bücherregale in gegenüber liegenden Ecken. In einer dritten Ecke steht ein mit Papieren, Schriftrollen und Büchern überladener Lesetisch. Der Raum ist, dank eines nahe der Deckenmitte schwebenden Balles aus loderndem Feuer, gut beleuchtet.

Dieser Raum ist Hüter Krovens innerstes Heiligtum, sein Tempel und persönlicher Schrein des Dunklen Firmaments und der Alten Götter. Der Feuerball nahe der Decke ist eine immerwährende Flamme, ähnlich einem ewigen Licht, nur dass sie Hitze abgibt. Sie reicht nicht aus, um Fleisch zu verbrennen, doch sehr wohl, um diesen Raum als einzigen im Institut trocken zu halten, was dem Lagern von seltenen Büchern sehr dienlich ist.

Schätze: Zwischen den Stapeln von Forschungsnotizen, blasphemischer Poesie und anderen Materials auf dem Schreibtisch befindet sich auch eine *Schriftrolle: Kontakt zu anderen Ebenen*, eine *Schriftrolle: Bindender Ruf*, eine *Schriftrolle: Genesung* und eine *Schriftrolle: Ausspähung*. Die Bücher auf den Regalen sind alle alt und recht selten. Die *Pnakotischen Manuskripte* waren das Kronjuwel dieser Sammlung, doch auch die verbliebenen Bücher sind recht wertvoll. Was auch immer mit den Großen Alten und anderen blasphemischen und verbotenen Dingen zu tun hat – in dieser Sammlung kannst du alle schändlichen und berüchtigten Bücher platzieren, die du dir wünschst. Seine Zauberbücher bewahrt Kroven ebenfalls hier auf. Sie enthalten alle seiner vorbereiteten Zaubersprüche plus 2W4 zusätzliche beliebige Magiersprüche der Stufen 1 bis 3.

TEIL FÜNF: DER SCHRECKEN VON AASHÜGEL

Sobald die Charaktere aus dem Sonnenlosen Hain zurück an die Oberfläche gekommen sind, wird dieses Abenteuer zu einem Rennen gegen die Zeit. Die Brut des Yog-Sothoth fällt zwischen ihren Ruhephasen in den Katakomben unter der Stadt scheinbar wahllos über die Gebäude der Stadt her, verwüstet sie, und

nähert sich unaufhaltsam den drei überlebenden Hütern. Wenn sie irgendwo lange genug verweilen, solltest du die Charaktere von weiteren kollabierenden Gebäuden hören lassen. Die finale Konfrontation mit der Brut des Yog-Sothoth solltest du jedoch für den Höhepunkt des Abenteuers aufheben.

Auch wenn dieses Abenteuer davon ausgeht, dass die Spielercharaktere die verbleibenden drei Hüter aufsuchen und töten werden, so können sie die Stadt auch genauso gut retten, indem sie sie aus Aashügel vertreiben (auch wenn die monströse Brut des Yog-Sothoth auf diese Weise nicht konfrontiert wird und sie zu einer wiederkehrenden Bedrohung werden könnte, falls sie sich einfach in den Sümpfen nahe der Stadt niederlässt anstatt zur Strecke gebracht zu werden). Falls die Charaktere einen oder mehr Hüter lebend gefangen nehmen, kannst du diese Gelegenheit nicht nur dazu nutzen, den Charakteren die Richtung zu den übrigen Hütern zu weisen, sondern auch, um weitere Komplikationen entstehen zu lassen. Alle drei Hüter wissen, dass die Brut auf der Suche nach ihnen ist, um ihre spirituelle Energie in Besitz zu nehmen, und dass das Ritual zur Öffnung des Portals ihre Seelen an die Brut gebunden hat. Sie sind sich darüber im Klaren, dass die Brut, sollte sie die Hüter töten, stärker werden würde. Sollten sie gefangen genommen werden, werden sie die Charaktere also auffordern, sie zu beschützen – und zwar zu ihrem eigenen Besten!

Wenn die Charaktere bei der Suche nach den Hütern einigermaßen schnell vorgehen und wenigstens einen pro Tag aufsuchen, werden sie der Brut des Yog-Sothoth immer einen Schritt voraus bleiben. Sie sollten jedoch von der Zerstörung der Heimstätten der Hüter hören, nachdem sie sich mit den entsprechenden Kultisten dort befasst haben. Wenn die Charaktere zum Beispiel am ersten Tag Hüter Myrel bezwingen, sollten sie am zweiten Tag hören, dass der Schrecken von Aashügel (wie die Einheimischen die Brut bald nennen) am jenem Morgen Myrels Dungstein-Fabrik zerstört hat. Dieses Wissen soll dazu dienen, die Charaktere in Bewegung zu halten. Wenn sie ihre Konfrontationen mit den Hütern hinauszögern, so solltest du nicht zögern, die Brut einen dieser Orte vernichten zu lassen – dies resultiert natürlich in einem wesentlich gefährlicheren Endkampf. Die Brut könnte sogar einen Hüter angreifen und töten, den die Charaktere in angeblich „sicherem Gewahrsam“ von mehreren Krähen in einem Wachturm entlang der Stadtmauer zurückgelassen haben. Dies müsste den Charakteren klar machen, dass scheinbar nur sehr wenig die Amok laufende Kreatur stoppen kann.

DIE FINALE KONFRONTATION

Der Höhepunkt dieses Abenteuers kann überall stattfinden, doch du solltest bemüht sein, ihn an einem der Orte von Teil Zwei bis Vier zu präsentieren. Die Brut des Yog-Sothoth ist ein Furcht erregender Gegner – mit ihrem HG 10 kann sie leicht eine Gruppe von Charakteren der Stufe 5 vernichten. Aus diesem Grund ist es auch nicht ratsam, eine Begegnung mit dem Monster zu erzwingen, bevor die Charaktere nicht eine Chance haben, es auch zu schwächen. Die langen Jahre, die die Brut im Limbus am fernen Ende des Portals im Sonnenlosen Hain verbrachte, haben sie geschwächt und ihr insgesamt 10 dauerhaft negative Stufen auferlegt. Jedes Mal, wenn sie einen der fünf Hüter tötet, die sie beschworen haben, werden zwei der dauerhaft negativen Stufen aufgehoben. Zu Beginn des Abenteuers hat die Brut insgesamt 6 negative Stufen (und erleidet als Resultat einen Malus von –6 auf Angriffe, Rettungswürfe und Proben und besitzt außerdem

DAS GRAUEN UNTER DEM HÜGEL

30 Trefferpunkte weniger als normal). Jeder von den Charakteren getötete Hüter nimmt der Brut die Chance, 2 dieser negativen Stufen zurückzugewinnen. Wenn die Charaktere alle drei bösen Kultisten töten können, bleibt die Brut auf ihren negativen Stufen sitzen (bis ein leichtsinniger Zauberer *Genesung* oder einen anderen Zauber spricht, um sie zu heilen). Am Ende des Abenteuers sollten die Charaktere eine bessere Chance haben, die Brut zu besiegen, auch wenn sie noch immer eine erhebliche Bedrohung darstellt. Außerdem erhalten sie die Gelegenheit, Gegenstände und Verbündete zu sammeln, um sich zusätzlich für die finale Konfrontation zu wappnen.

Die Charaktere können die drei Hüter in beliebiger Reihenfolge aufsuchen – aus diesem Grund bestimmen ihre Handlungen direkt die Bühne für den Höhepunkt des Abenteuers. Wenn sie dem letzten Hüter den finalen Stoß versetzen, erscheint die Brut des Yog-Sothoth auf der Bühne. In dem Augenblick, in dem der Hüter stirbt, kreischt in der Nähe eine ungeheuerliche Stimme auf. Die Laute sind kaum zu verstehen, abgesehen von den drei ominösen Silben: „YOG-SOTHOTH!“

Die Natur dieser finalen Auseinandersetzung hängt davon ab, wo sich die Charaktere aufhalten, während sie den letzten Hüter töten. Die folgenden Notizen sollen helfen, den Endkampf zu inszenieren.

Rupmans Bottich: Wenn Hüter Myrel stirbt, kreischt die Brut ihre Wut hinaus, während sie durch eine der Mauern des Gebäudes bricht und Dungstein-Ziegel wie Wassertropfen durch die Gegend spritzen lässt. Für die Charaktere sollte dies zunächst nur nach einer unheimlichen Explosion aussehen, bis das Gewicht des Monsters anfängt, den Boden sich durchbiegen zu lassen. Wenn die Kreatur das Gebäude betritt, kracht sie durch den Boden in den Keller darunter und löst eine Kette von Einstürzen aus. Rupmans Bottich beginnt zu kollabieren – während das Gebäude bebt, werden alle Felder zu schwierigerem Terrain, und zu Beginn jeder Runde müssen 1W4 Kreaturen (du kannst per Zufall bestimmen welche) einen Reflexrettungswurf (SG 15) schaffen, um nicht 1W6 Trefferpunkte durch herab fallende Dachsparren hinnehmen zu müssen. Die Spielercharaktere haben nur 2W4 Runden Zeit, aus dem Gebäude zu entkommen, bevor es komplett zusammenbricht, allen Kreaturen in seinem Inneren 8W6 Schadenspunkte verursacht und alles unter seinen Trümmern begräbt (Reflexrettungswurf (SG 15) für halben Schaden und Bewahrung davor, begraben zu werden; siehe *Pathfinder Fantasy-Rollenspiel* 415). Die Brut des Yog-Sothoth ist groß genug, dass sie sich nach nur 1W3 Runden wieder aus den Trümmern erheben und den Kampf fortsetzen kann.

Die Ulmenwegkirche: Die Charaktere halten sich wahrscheinlich unterirdisch auf, während sie Hüter Stock töten. Wenn er stirbt, erlaube den Charakteren einen Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 15), um das donnernde Geräusch zu hören, als die Brut nur wenige Sekunden zu spät durch die Kirche kracht und beginnt, sich ihren Weg hinab zu Bereich C2 zu dreschen. Die Brut ist groß, und sie benötigt zwei Runden, um ihre Massen durch die Tunnel zu Bereich C2 zu quetschen (wobei sie die Leiter zerstört). Vielleicht gewinnen die Charaktere so ein paar wertvolle Runden, um das Monster mit Fernkampfwaffen anzugreifen, bevor es schließlich die Höhle erreicht und angreift.

Das Kroven-Institut: Krovens Plan, die Brut in eine Falle zu locken, funktioniert. Während die Charaktere Kroven in den Verliesen konfrontieren, sollte die Decke von den donnernden

Schritten der Brut zu Beben beginnen, als diese ankommt und sich durch das Institut wuchtet. Auch wenn die Charaktere sämtliche Irren und Pfleger beseitigt haben, so wird die Brut noch immer von der bloßen Präsenz von Krovens Seele angelockt. Bald nachdem die Charaktere den alten Kultisten getötet haben, bahnt sich die Brut ihren Weg in Bereich D23, wo der Effekt des *Unsichtbarkeit aufheben* sie sichtbar macht und den Charakteren eine bessere Chance zum Angriff bereitet.

BRUT DES YOG-SOTHOTH

HG 10

EP 9.600

TP 133; siehe Seite 28

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Dieses Abenteuer endet, wenn die Charaktere die Brut des Yog-Sothoth bezwingen, die sie hoffentlich in einem geschwächten Zustand halten konnten, indem sie die Kultisten töteten, bevor die Brut selbst diese erreichen konnte. Wenn sie stirbt, kreischt die Brut ihre Wut hinaus und sickert dann schnell als übelriechende Sauerei zu Boden, wo sie einen Übelkeit verursachenden, krustigen Fleck weißen Puders hinterlässt. Unheimlicher Weise wird ihr Tod von einem krank machenden Seufzen begleitet, das aus der Erde selbst herauf zu schauern scheint, gerade so, als trauere etwas, das noch tiefer unterhalb des Hügels haust, um den Tod der Brut. Wenn das Seufzen abklingt, wird es vom Himmel her von einem noch lauterem Geräusch ersetzt, als sich wirbelnde Stürme von Krähen wieder auf den Dächern der Stadt niederlassen, krächzend, kreischend und schnatternd, in einer Symphonie, die für Stunden andauert. Ein Fertigkeitswurf auf Wissen (Religion) (SG 15) ruft die Erinnerung an alte Legenden hervor, die manche Vögel als Psychopomps bezeichnen – Entitäten, die Geister oder Seelen in das Große Jenseits begleiten. Die Tatsache, dass das Lärmen dieser Vögel so lange andauert, lässt vermuten, dass tatsächlich eine mächtige Seele den Weg angetreten hat – eine Seele, die hinfort zu tragen die Vögel nicht in der Lage waren. Dieses Ereignis kann bedeuten, was immer du wünschst. Vielleicht war es nicht mehr als ein letzter Akt einer Welt, die froh ist, von einem solchen Pesthauch befreit worden zu sein. Vielleicht war es auch ein Vorzeichen auf einen Anstieg der Aktivitäten in den Reihen der Verehrer der Alten Götter. Mit der Kunde von den Taten der Helden, wird es da noch lange dauern, bis die Tunnel unter Aashügel erneut erforscht werden?

In jedem Fall hat der Schrecken von Aashügel ein Ende, nun da die Brut vernichtet ist und das Leben sich wieder zu normalisieren beginnt. Bürgermeister Heggard ist erfreut, dass sich seine Hoffnungen erfüllt haben, und da die Charaktere die verborgene Bedrohung durch die Hüter des Ältesten aufgedeckt haben, erhöht er die Belohnung sogar um weitere 3.000 GM. Die Bewohner Aashügels sind natürlich nicht die einzigen, die vom Triumph der Charaktere erfahren. Die gesamte Region wird schon seit Längerem von den Agenten der Alten heimgesucht, und die gehen nicht zimperlich mit Jenen um, die sich ihnen in den Weg stellen. Sie sind zwar geduldig, aber auch rachsüchtig. Der Mensch mag nun dort herrschen, wo sie es einst taten, doch wenn die Sterne wieder richtig stehen, wird die Rückkehr der Großen Alten nahen. Die Zeit für Helden hat erst begonnen.

BRUT DES YOG-SOTHOOTH

HG 10



EP 9.600

CB Große Aberration (extraplanar)

INI +6; Sinne Blindsight 10 m, Dämmsicht 20 m;
Wahrnehmung +20

Aura Gestank (SG 22, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 22 (+2 GE, -1 Größe, +13 natürlich)

TP 133 (14W8+70)

REF +8, WIL +12, ZÄH +9

Verteidigungsfähigkeiten Natürliche Unsichtbarkeit,

SR 10/Magie; **Immunitäten** Kälte, Feuer; **Resistenzen** Schall 10; ZR 20

Schwächen 6 negative Stufen (oder weniger), in diesen Werten nicht berücksichtigt

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf 1 Biss +17 (1W8+8/19–20), 4 Tentakel +16 (1W6+4 plus Greifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Blut saugen, Verheerung

SPIELWERTE

ST 26, GE 15, KO 21, IN 17, WE 17, CH 20

GAB +10; KMB +19; KMV 31

Talente Blitzreflexe, Entscheidender Schlag, Kampfreflexe, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Einschüchtern +22, Entfesselungskünstler +19, Heimlichkeit +15, Klettern +33, Wahrnehmung +20, Wissen (Arkanes) +17, Zauberkunde +20

Sprachen Aklo

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Hügel

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Blut saugen (AF) Wenn eine Brut des Yog-Sothoth mit einem ihrer Tentakel zugestochen hat und einen Haltegriff anbringen kann, saugt es durch winzige, über die Länge des Tentakels verteilte Mäuler das Blut des Opfers aus und verursacht so 1W4 Punkte Konstitutionsschaden.

Verheerung (AF) In einer vollen Handlung kann die Brut ein Gebäude angreifen und ihm in dieser Runde 4W6+16 Punkte Schaden zufügen.

Natürliche Unsichtbarkeit (AF) Diese Fähigkeit ist dauerhaft – eine Brut ist zu jeder Zeit unsichtbar, selbst wenn sie angreift. Diese Fähigkeit ist anfällig für Effekte wie *Unsichtbarkeit aufheben*, *Glitzerstaub* und *Feenfeuer*, kann jedoch nicht dauerhaft aufgehoben werden.

Obwohl die Bruten des Yog-Sothoth auf natürliche Weise unsichtbar sind, sondern sie einen abscheulichen und unvergesslichen Gestank ab. Sie werden als Resultat von böartigen Ritualen auf die Welt geholt, in denen Kultisten die Essenz des Yog-Sothoth selbst hernieder rufen, um eine humanoide Kreatur zu befruchten. Der Äußere Gott ist nicht von dieser Welt, und nur durch das Einverleiben von Fleisch und Knochen können seine Bruten hier existieren. Wenn sie sterben, schmilzt das Fleisch der Bruten in kürzester Zeit dahin, bis nur noch krustige Flecken übrig sind.

Uralte Legenden erzählen, die Bruten des Yog-Sothoth würden auf die Welt losgelassen, um alles gesunde Leben auf ihr auszulöschen und die Rückkehr der Großen Alten in deren angestammtes Reich vorzubereiten. Der Heißhunger und die konstante Blutgier der Brut könnten jedoch ebenso verantwortlich für die Zerstörungswut und den Wahnsinn sein, die ihre Gegenwart in einer Region begleiten.

Eine Brut des Yog-Sothoth wächst schnell zu der hier dargestellten Größe heran, doch in gleichem Maße, wie sie sich mästet, wächst sie auch weiter, wenn auch mit langsamerer Geschwindigkeit. Eine wahrlich uralte Brut des Yog-Sothoth kann die Größe einer Scheune oder sogar die eines kleinen Hügels erreichen.

Nicht alle Bruten des Yog-Sothoth sind so massiv oder unmenschlich wie die hier vorgestellte. Einige von ihnen (häufig Zwillinge von monströseren Exemplaren ihrer Art) verbleiben in grob humanoider Gestalt und Größe, auch wenn ihre Deformationen so groß sind, dass sie diese unter mehreren Schichten von sackartiger Kleidung verbergen müssen, um sich unauffällig durch bewohnte Gegenden bewegen zu können. Diese sinistren Kreaturen besitzen eine große Vielfalt an fremdartigen und ungewöhnlichen Fähigkeiten und Erscheinungsbildern.



INTERPLANETARES TELEPORTIEREN

Zusätzlich zu Zaubern wie *Wunsch* oder *Wunder* gibt es mindestens noch eine weitere magische Formel, die in der Lage ist, eine Gruppe Kreaturen sofort von einem Planeten zu einem anderen zu schicken.

INTERPLANETARES TELEPORTIEREN

Schule Beschwörung (Teleportation)

Grad KLE 9, HXM/MAG 9, Reisen 9

Dieser Zauber funktioniert wie *Teleportieren* mit der Ausnahme, dass es nicht wirklich eine Reichweitenbegrenzung gibt und dass man sein Ziel auch nicht gesehen haben muss. Allerdings muss man eine genaue Vorstellung von der Welt besitzen, zu der man zu reisen gedenkt („Verces“ ist ein annehmbares Ziel, „eine bewohnbare Welt in der Nähe eines hellen Sterns“ jedoch nicht). Hat man einen speziellen Ort auf einem Planeten im Sinn so trifft man dort ohne die Gefahr eines Fehlschlagens ein. Ansonsten erscheint man an einem Ort, der nicht unmittelbar lebensbedrohlich ist. Sollte ein solcher Ankunftsort auf der Welt nicht existieren, z.B. wenn jemand versuchen sollte in die Sonne zu reisen, ohne vorher die erforderlichen Sicherheitsmaßnahmen getroffen zu haben, so schlägt der Zauber einfach fehl.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. („Wizards“). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) „Contributors“ means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) „Derivative Material“ means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) „Distribute“ means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) „Open Game Content“ means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) „Product Identity“ means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) „Trademark“ means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) „Use“, „Used“ or „Using“ means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) „You“ or „Your“ means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Module: Carrion Hill. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC. Author: Richard Pett.

Dark Creeper from the *Tome of Horrors*, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Author Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Pathfinder 14: Children of the Void. Copyright 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Mike McArtor.

ANHANG: AASHÜGEL

Von häufigen Besuchern auch *Beule* oder – seiner Natur näher kommend – *Warze* genannt, erhebt sich der Aashügel aus den ansonsten sumpfigen südlichen Ufern des Flusses Königsfischer. In dem als *Sträube* bekannten Sumpfland stellt der Hügel auf einer Strecke von beinahe 30 Kilometern in beiden Richtungen den einzigen erwähnenswerten festen Boden dar. Wenn der Flussnebel jeden Morgen und Abend herein und heraus wallt, sehen jene, die im Krondistrikt des Hügel leben, nichts als eine weiße Weite, während die darunter Trost aus der simplen Tatsache beziehen, dass der Boden unter ihren Füßen fest ist und nur sehr unwahrscheinlich von einem der häufigen Gewitterstürmen oder jahreszeitlichen Fluten hinfert gespült wird.

AASHÜGEL

Kleine Stadt gewöhnlich, (Bürgermeister); **GES N**

BEVÖLKERUNG

Einwohner 9,200

Typ Gemischte Völker (82% Menschen, 5% Halblinge, 4% Halb-Orks, 4% Gnome, 3% Zwerge, Sonstige 2%)

AUTORITÄTSPERSONEN

Vanten Heggard, Bürgermeister von Aashügel (N männlicher Mensch, Adelliger 9)

ORDNUNGSKRÄFTE

Die Krähen, Stadtwache (900 N menschliche Kämpfer 1, Gardisten; 45 N menschliche Kämpfer 2, Feldwebel; 9 N menschliche Kämpfer 4, Hauptmänner)

LEBEN IN AASHÜGEL

Aashügel ist in drei Distrikte aufgeteilt. An der Spitze des Hügel dient die Krone als Heimstatt für den Adel, die Regierung und die meisten öffentlichen Einrichtungen der Stadt. Die Flanken des Hügel sind ein dichtes Gewirr aus Gebäuden und irrgartenartigen Gassen – dies ist das Gewirr, wo der Großteil der Geschäfte und Residenzen zu finden ist. Der unterste Teil der Stadt, sowohl physikalisch als auch spirituell, ist der Unrat, eine Reihe von sowohl natürlich als auch künstlich angelegten Inseln, die durch alte Planken und Steinbrücken miteinander verbunden sind. Hier leben die Armen und Verzweifelten der Stadt. Außerdem sind hier jene Industrien beheimatet, die für das Wohlergehen der Stadt ebenso lebenswichtig sind, wie sie von den Bürgern in ihrer unmittelbaren Nähe unerwünscht sind – Gerbereien, Gong-Bauern, Straßenreiniger, Fischereien und die deutlich sichtbaren Dungstein-Bottiche. Dennoch ist der Unrat auch das Tor zur Stadt, da der Großteil der Besucher Aashügel auf Flussbooten und Barken über die mit Abfall verstopften Kanäle dieses Distriktes anreist.

Aashügel wird auch die Insel der 10.000 Tempel genannt, und obwohl dieser Spitzname eine maßlose Übertreibung ist (es gibt tatsächlich nur 180 Tempel in Aashügel, von denen die meisten zudem bloß winzige Schreine sind), scheint es als sprössen Orte der Verehrung für sowohl große als auch unbedeutende Götter hier regelrecht aus dem Boden. Schreine von der Größe einer Kommode und gemalte Repräsentationen von Göttern mit Opferblumen auf dem Boden darunter leisten hier den Schlußschluss mit Kirchen, die es selbst auf kleinstem Grund schaffen, Balkon über Balkon zu türmen und mit ihren kunstvollen Kanzeln beinahe dekadent zu wirken. Und über allen ragt die höchste Stätte des ganzen Hügel auf – die Gebeinkirche von Pharasma.

DER UNRAT

Der westliche Bereich des Aashügel verläuft entlang der Ufer des Flusses Königsfischer. Ein Großteil des städtischen Mülls landet hier an, weswegen das Wasser immer schnell mit Treibgut verklumpt. Es sind immer mehrere Barken damit beschäftigt, die Wasserwege frei zu räumen und das Treibgut zu einer der großen Brandgruben im Unrat zu bringen. Oft verläuft der Übergang von Wasser zu Land eher fließend, wobei die Küsten nur wenig fester sind als Treibsand. Die meisten Gebäude entlang der Küste sind auf tief im Grund versenkten hölzernen Pfählen erbaut. Es kursieren Geschichten, dass die Leute in dem Müll hier Diamantringe, Felle und sogar magische Gegenstände gefunden hätten, aber auch Eisen, Holz und andere gewöhnliche, verkaufbare Güter. Eine Reihe von Lumpenhändlern beschäftigt solche Plünderer, und ihre Lagerhäuser sind über die Ränder des Unrats verteilt. Der Gestank im Unrat ist unbeschreiblich, besonders im Sommer, und Massen von Ratten lassen den Boden beinahe wie ein lebendes Wesen erscheinen. Die Ärmsten (und gewöhnlich neuesten) Einwohner leben in dicht aneinander gedrängten Bruchhütten, vornehmlich der Sicherheit und Stabilität wegen – eine Stadt aus zusammen gerafftem Müll. Zahllose grausame Ausbeuter unterhalten hier ihre Gerbereien, Alchemielaboratorien und Dungstein-Fabriken.

DAS GEWIRR

Das Gewirr ist bei weitem der am stärksten bevölkerte Teil Aashügel – die unteren und mittleren Höhen des eigentlichen Hügel. Eine gewundene Masse von Gassen, Sackgassen und lichtlosen Straßen dienen als die Arterien und Venen des Distrikts. Über diesen schwarzen Trampelpfaden (häufig sind sie gerade mal einen halben Meter breit) erheben sich klaustrophobische Häuser aus Holz, Stein und – immer häufiger – Dungstein. Jeder, der sich ohne einen ausgeprägten Orientierungssinn oder Führer in die Myriaden von Gassen begibt, läuft mit hoher Wahrscheinlichkeit Gefahr, sich hoffnungslos zu verirren. Und jene, denen dies tatsächlich geschieht, werden ebenso wahrscheinlich zum Ziel von Schlägern, Halsabschneidern oder Schlimmerem. Nichtsdestotrotz kommt ein Reisender in diesen Gassen an zahllosen Häusern, Geschäften und Verkaufsverschlängen vorbei, die einfach alles verkaufen, von Papierlaternen bis zu dekorativen Schweinemasken, von Tonrohren bis zu eigenartigem Tabak. Sie passieren Kaffeehäuser an Straßenecken, in denen sich die Einheimischen treffen, um die bei der Bevölkerung beliebten langen Wasserpfeifen zu rauchen (der aromatische Tabak leistet hervorragende Arbeit dabei, die anderen Gerüche der Stadt zu überlagern).

DIE KRONE

Die gepflasterten Straßen verbreitern sich zur Spitze des Hügel hin, wo sie weiß gebleicht sind. Die Einheimischen witzeln halbherzig, die Straßen der Krone bestünden aus den Decken unzähliger polierter Totenschädel. Die Gebäude der Krone sind größer, und die meisten von ihnen sind aus solidem Stein und gutem Holz errichtet worden. Gebäude aus Dungstein sind in diesem Distrikt unbekannt, im Gegensatz zu dessen purpurner Farbe – in und um die vielen Olivenbäume herum, die hier in der wesentlich angenehmeren Luft des Hochhügel gedeihen, wächst Lavendel in Hülle und Fülle. Auch die Krähen halten sich hier in großer Zahl auf – manche sagen, sie würden auf etwas Bestimmtes warten. Händler, Würdenträger und die Reichen

DAS GRAUEN UNTER DEM HÜGEL

DIE GESCHICHTE AASHÜGELS

Aashügel erhielt seinen Namen aus dem Umstand, dass die Stadt selbst aus den eroberten und besiegtten Knochen vergangener Städte erbaut wurde – das Aas unzähliger Kriege, Hungersnöte und Plagen ist an dieser Stätte nicht unbekannt. Die folgende Zeitachse summiert auf, wer und was während der letzten 2.312 Jahre seit der Gründung der Stadt im Jahre 2.397 AK über den Hügel herrschte.

Jahre	Bewohner	Gesinnung	Zusammenfassung
Vor 2.397	Wilde Kulte	CB	Anhänger der Alten Kulte
2.397–2.801	Varisianer	CG	Anhänger Desnas, Bauern, Jäger, Zimmerleute
2.801–2.823	Kelliden	CN	Söldner, Numerische Barbaren, Kriegsstifter
2.823–2.944	Varisianer	CB	Banditen, Söldner, Sklavenhändler, Diebe
2.944–3.160	Varisianer	CG	Anhänger Desnas, Jäger, Soldaten
3.160–3.203	Varisianer	CB	Banditen, Söldner, Sklavenhändler, Diebe
3.203–3.390	Orks	CB	Barbaren, Anhänger Rovagugs, Sklavenhändler
3.390–3.828	Untote	CB	Diener des Flüsternden Tyrannen
3.828–4.217	Taldoraner	RN	Anhänger Arodens, Soldaten des Kreuzzugs des Lichts
4.217–4.258	Verlassen	—	Geister, versprengte Überlebende der Gelbzungenplage
4.258–4.709 (Gegenwart)	Ustalav	N	Gegenwärtige Bewohner

haben hier ihre Heimstätten und genießen die Tatsache, dass auf der Insel keine Steuern erhoben werden.

Zwei Gebäude der Krone bedürfen besonderer Erwähnung. Das erste ist die Kronhalle, ein befestigtes, burgähnliches Anwesen, das sowohl als Rathaus Aashügels fungiert als auch als Heimstatt des Bürgermeisters der Stadt. Viele der Stadtbewohner nennen es auch Lumpenhalle (wenn auch niemals in Gegenwart des Bürgermeisters), wegen all der farbenprächtigen und vielfältigen Flaggen und Wandteppiche, die von seinen Mauern hängen und auf so vielen seiner Türme wehen. Zwanzig bewaffnete Mitglieder der Krähengarde bewachen hier ihren Herrn, angeführt von einem Hauptmann. Die Kronhalle diente zahllosen Herrschern von Aashügel als letzte Bastion gegen eine Invasion, und man sagt, seine ausgedehnten Verliese bestünden aus den Ruinen von nicht weniger als zwei Dutzend vorherigen Festungen.

Das andere Gebäude von Relevanz in der Krone ist die größte und am meisten einschüchternde Kirche der Stadt – die Gebeinkirche. Auf den Fundamenten zahlloser Friedhöfe und Krypten errichtet, wird die Gebeinkirche von der Priesterschaft Pharasmas unterhalten, auch wenn diese Stätte während der Jahrhunderte vielen Gottheiten gedient hat. Das Gebäude selbst ist weiß; ursprünglich waren seine Wände mit Knochen geschmückt, die aus den Tiefen der Ossuarien der Kirche geerntet worden waren, um Platz für die Toten der neuen älteren Generationen des Hügels zu machen. Es gab sogar eine Zeit, in der die Knochen eines Bürgers an der Außenwand drapiert wurden, um seinen Tod zu feiern. Im Inneren der Kirche sind die Wände mit wunderschönen aber eindringlichen Fresken geschmückt, die Pharasmas Friedhof zeigen. Diese Malereien sind neu, die Tradition selbst jedoch nicht – je tiefer man in die Verliese und Krypten unter der Kirche vordringt, desto älter werden die Malereien und die verschiedenen Götter, denen sie gewidmet sind. In den Verliesen am tiefsten Grund zeigen diese Malereien die uralten Riten der Alten Kulte selbst. Hier hausen fremdartige und abscheuliche Monster, und die Kirche hat diese Kammern schon vor langer Zeit versiegelt.

DUNGSTEIN

Die Sümpfe um Aashügel herum, bei den Einheimischen als Sträube bekannt, sind seit langem der Lebensraum einer bestimmten Gattung von Insekten, die sich dem städtischen Leben mit erschreckendem Erfolg anpassen konnten. Als Aasschaben bekannt, gedeihen diese tiefbraunen Kakerlaken in all dem Müll und Dreck der Stadt. Und während sie zunehmend die Heime am unteren Ende des Hügels verseuchen, fanden die Industriellen Aashügels tatsächlich eine Verwendung für sie.

Zerdrückt, gekocht und in der richtigen Menge mit gemahlenen Backsteinen, Knochen und Kies vermischt, dienen die Schaben als beinahe-geheime Zutat für eine Substanz namens *Dungstein*. Dieses widerliche, hellviolette Material ähnelt einer Mischung aus Ton und Beton. In den Dungstein-Bottichen im Unrat in einem halbfliessigen und übelriechenden Zustand gehalten, kann der rohe Dungstein zu Platten, Ziegeln und vielen anderen Formen gegossen werden. In abgekühltem Zustand hat Dungstein die gleiche Stärke und Härte wie Holz, nur dass er leichter zu formen und relativ widerstandsfähig gegen Feuer und Fäule ist. Dungstein wird zum Rohrbau, für Ziegel und Klinkersteine und als relativ günstiges Baumaterial verwendet.

Dungstein besitzt einen eigentümlichen, leicht Übelkeit hervor rufenden violetten Farbton, der von den Panzern der bei der Herstellung verwendeten Kakerlaken stammt, sowie einen unangenehm organischen Geruch nach Teer, Öl und Friedhöfen. Der hauptsächliche Nachteil dieser Substanz ist, dass sie stark verwittert, und so benötigen Gebäude, die mit ihrer Hilfe errichtet wurden, wesentlich mehr Pflege als solche aus Stein. Für die Erfinder des Dungsteins und die Besitzer der Bottiche ist dies auf viele Arten eine willkommene Auftragssicherheit, da es immer Bedarf für mehr Dungstein geben wird.

Dungstein-Mauer: Typische Dicke 15 cm; Bruch SG 20; Härte 5; TP 60 pro Fläche von 3x3 m; Erklettern SG 24.

Dungstein-Tür: Typische Dicke 5 cm; Härte 5; TP 20; Bruch SG (verklemmt/verschlossen) 23/25.



SELTYIEL

MÄNNL. HALB-ELF, KÄMPFER 1/THAUMATURG 4

GES RB INI +3 BEWEGUNGSRATE 9 m

ABILITIES	
12	ST
17	GE
14	KO
14	IN
8	WE
10	CH

VERTEIDIGUNG
TP 34

RK 19, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 15

REF +5, WIL +4, ZÄH +3

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Starke Zauber (+2 Schaden), Dämmersicht

ANGRIFF

Nahkampf +1 Langschwert +6 (1d8+2/19-20)

Fernkampf Kurzbogen [Meisterarbeit] +7 (1d6/x3)

GAB +3; KMB +4; KMV 19

ZAUBER

Vorbereitete Zauber (ZS 4, Berührungsangriff auf Entfernung, Zauberpatzer 10%)

2. – Bärenstärke, Sengender Strahl (3), Spiegelbilder

1. – Brennende Hände (2, SG 14), Magisches Geschoss, Person vergrößern, Schild (2)

o. (beliebig oft) – Aufblitzen (SG 13), Kältestrahl, Licht, Magie entdecken, Magierhand, Zaubertrick

Verbotene Schulen Nekromantie, Verzauberung

FERTIGKEITEN

Diplomatie	+2
Einschüchtern	+4
Handwerk (Alchemie)	+10
Wahrnehmung	+3
Wissen (Arkanes)	+10
Zauberkunde	+10

TALENTE

Ausweichen, Defensive Kampfweise, Schriftrolle anfertigen, Waffenfokus (Langschwert), Zauberfokus (Hervorrufung)

VERTRAUTER

Dargenti (Fledermaus)

Kampfausrüstung Säure, Alchemistenfeuer (2), Trank: Rindenhaut (2), Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Schriftrolle: Ausdauer des Ochsen (2), Schriftrolle: Schweben; **Andere Ausrüstung** +2 Lederrüstung, Schutzring +1, +1 Langschwert, Kurzbogen [Meisterarbeit], Pfeile (20), Dolch, Fläschchen mit bestem Absinth im Wert von 50 GM, Goldenes heiliges Symbol des Asmodeus im Wert von 75 GM, Rucksack, Zauberbuch, 392 GM



HARSK

MÄNNLICHER ZWERG, WALDLÄUFER 5

GES RN INI +3 BEWEGUNGSRATE 6 m

ABILITIES	
14	ST
16	GE
15	KO
10	IN
14	WE
6	CH

VERTEIDIGUNG
TP 42

RK 18, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15

REF +7, WIL +3, ZÄH +6 +2 gegen Gifte und Zauber

ANGRIFF

Nahkampf +1 Zweihändige Axt +6 (1W12+3/x3)

Fernkampf +1 Schwere Armbrust +9 (1W10+1/10-20)

GAB +7; KMB +7; KMV 20

ZAUBER

Vorbereitete Zauber (ZS 2)

1. – Gift verzögern, Lange Schritte

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Erzfeind (Humanoide [Riesen] +4, Aberrationen +2), +1 auf Angriffe gegen goblinoid und orkische Humanoide, Dämmersicht 18m, Bevorzugtes Gelände (Sumpf), Tierempathie

FERTIGKEITEN

Heilkunde	+8
Heimlichkeit	+11
Überlebenskunst	+10
Wahrnehmung	+10
Wissen (Gewölbekunde)	+8
Wissen (Lokales)	+5

TALENTE

Ausdauer, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Nachladen, Schnelles Schießen, Überlebenskunst

Kampfausrüstung Trank: Mittelschwere Wunden heilen (2), Gegengift, Rauchstab, Verstrickungsbeutel; **Andere Ausrüstung** +2 Beschlagene Lederrüstung, +1 Zweihändige Axt, +1 Schwere Armbrust, Bolzen (30), +1 Schockbolzen (4), Wegrationen (6), Teekessel, 262 GM



MERISIEL

WEIBLICHER ELF, SCHURKE 5

GES CN INI +3 BEWEGUNGSRATE 9 m

ABILITIES	
12	ST
17	GE
12	KO
10	IN
13	WE
10	CH

VERTEIDIGUNG
TP 34

RK 19, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14

REF +5, WIL +1, ZÄH +1

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Blutende Wunde, Dämmersicht, Fallen finden, Hinterhältiger Angriff +3W6, Immun gegen Schlaf, Überraschungsangriff

ANGRIFF

Nahkampf +1 Rapier +8 (1W6+2/18-20)

Fernkampf Dolch +7 (1W4+1/19-20)

Fernkampf Kurzbogen [Meisterarbeit] +7 (1d6/x3)

GAB +3; KMB +4; KMV 19

TALENTE

Ausweichen, Beweglichkeit, Waffenfinesse

FERTIGKEITEN

Akrobatik	+12
(Springen)	+17
Einschüchtern	+8
Fingerfertigkeit	+12
Heimlichkeit	+12
Klettern	+9
Mechanismus ausschalten	+12
Motiv erkennen	+5
Schwimmen	+6
Überlebenskunst	+2
Wissen (Lokales)	+4
Wahrnehmung	+11

Kampfausrüstung Säure, Alchemistenfeuer (2), Trank: Katzenhafte Anmut (2), Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Donnerstein; **Andere Ausrüstung** +1 Beschlagene Lederrüstung, +1 Rapier, Dolche (12), Ring der Sprungkraft, Rucksack, Wurfhaken, Seidenseil (15m), Geschlossene Öllampe, Lampenöl (5), Wegrationen (4), Diebeswerkzeug (Meisterarbeit), Polierte Jade im Wert von 50 GM, 328 GM



KYRA

WEIBL. MENSCH, KLERIKERIN DER SARENRAE 5

GES NG INI -1 BEWEGUNGSRATE 6 m

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

VERTEIDIGUNG
TP 37

RK 20, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 20

REF +1, WIL +11, ZÄH +7

ANGRIFF

Nahkampf +1 Krummsäbel +6 (1W6+2/18-20)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +3 (1W8/19-20)

GAB +3; KMB +4; KMV 14

ZAUBER

Vorbereitete Zauber (ZS 1)

3. – Blind- oder Taubheit verursachen (SG 17), Gleißendes Licht^P, Magie bannen

2. – Bärenstärke, Beistand, Energien widerstehen, Mittelschwere Wunden heilen^P

1. – Befehl (SG 15), Göttliche Gunst, Heiligtum (SG 15), Leichte Wunden heilen^P, Schild des Glaubens

o. (beliebig oft) – Ausbessern, Licht, Magie entdecken, Wasser erschaffen

D Domänenzauber, Domänen Heilung, Sonne

FERTIGKEITEN

Diplomatie	+6
Heilkunde	+12
Wahrnehmung	+5
Wissen (Die Ebenen)	+5
Wissen (Religion)	+8

TALENTE

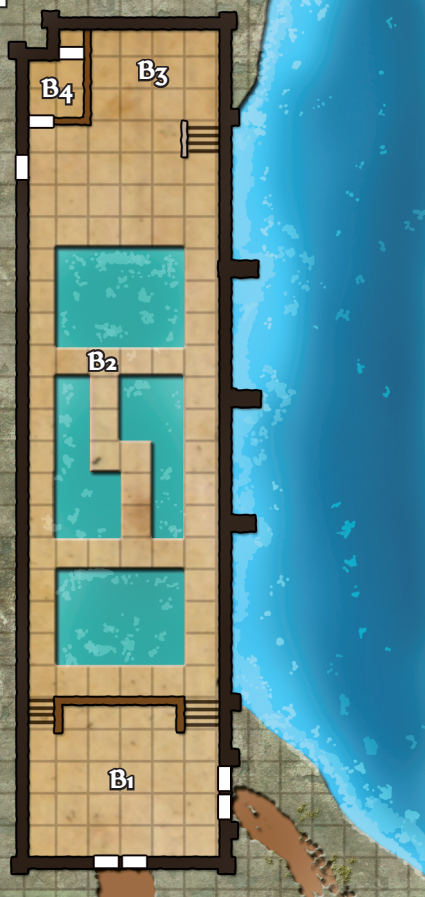
Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Waffenfokus (Krummsäbel)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Positive Energien fokussieren (3W6, 3W6+5 gegen Untote, SG 13, 4/Tag), Abwendung des Todes (1W4+2, 7/Tag), Spontanes Heilen

Kampfausrüstung Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen (20 Ladungen); **Andere Ausrüstung** +1 Kettenpanzer, +1 Schwerer Stahlschild, Schutzring +1, Resistenzumhang +1, +1 Krummsäbel, Leichte Armbrust [Meisterarbeit], Bolzen (20), Elixier der Wahrheit, Rucksack, Wegrationen (6), Goldenes heiliges Symbol (mit Dauerhafte Flamme) im Wert von 300 GM, 443 GM

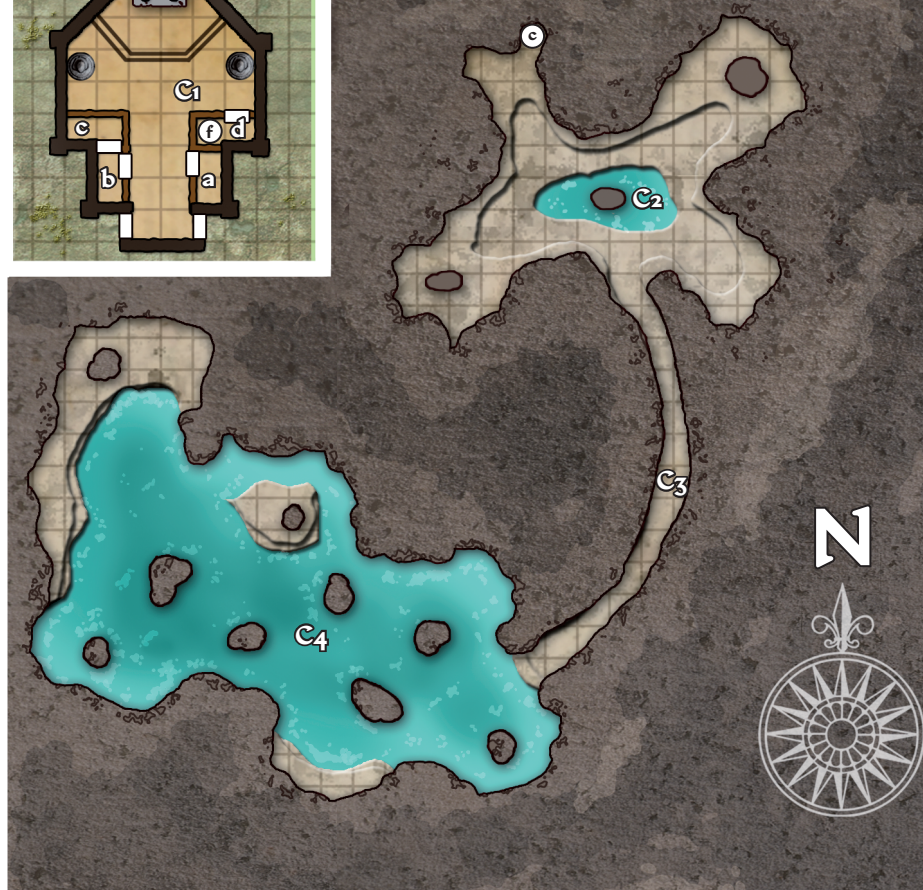
Rupmans Bottich



Ulmenwegkirche



Unter der Kirche



Kroven-Institut Verlies



Kroven-Institut Erdgeschoss



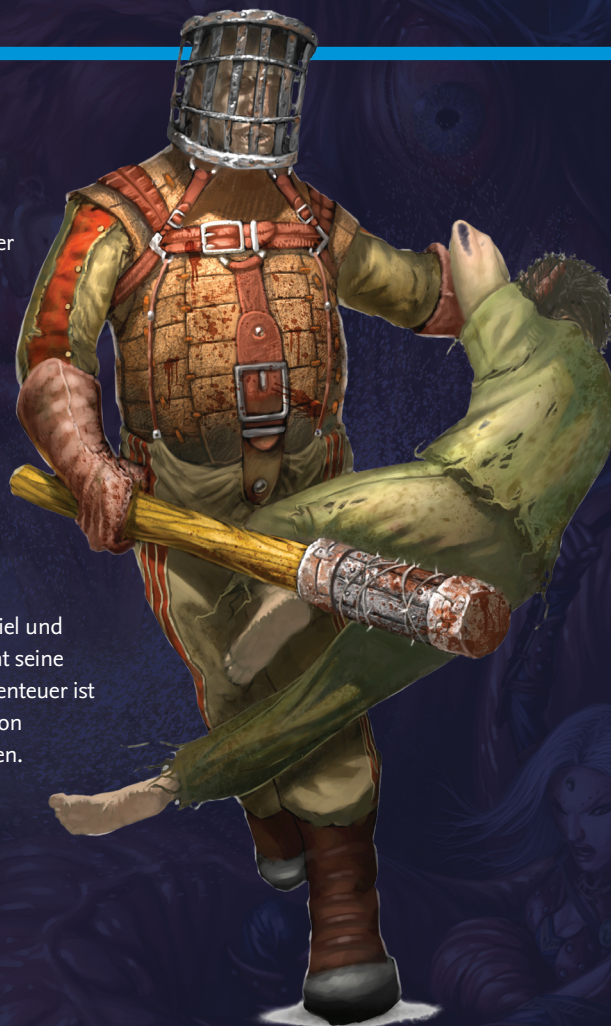
IAÄ! YOG-SOTHOTH!

Pathfinder Modul DAS GRAUEN UNTER DEM HÜGEL

Die seltsame Stadt Aashügel ragt schon seit langer Zeit drohend über den Sumpflandschaften des östlichen Ustalavs auf, und immer wieder wechselten über die Jahrhunderte hinweg ihre Herrscher. So oft, dass nur wenige finstere Gelehrte und neugierige Gemüter die wahre Natur der ursprünglichen Bewohner des Hügels kennen: bössartige und degenerierte Kultisten der Alten Götter!

Doch an diesem Morgen erhebt sich ein verhängnisvoller Schrecken aus längst begrabenen Alpträumen in den Verliesen unter dem Hügel. Ein Monster geht in den gewundenen Gassen der Stadt um, das Panik verbreitet und Zerstörung hinterlässt. Kann das Grauen von Aashügel aufgehalten werden?

Das Grauen unter dem Hügel ist ein Stadt- und Gewölbeabenteuer für Charaktere der 5. Stufe, geschrieben für das Pathfinder Fantasy-Rollenspiel und kompatibel mit dem beliebtesten Fantasy-Rollenspiel der Welt. Es bezieht seine Inspiration aus den beliebten Geschichten von H.P. Lovecraft. Dieses Abenteuer ist im unheimlichen Land Ustalav in der Pathfinder-Kampagnenwelt Golarion angesiedelt, kann jedoch leicht an jede andere Spielwelt angepasst werden.



Geeignet für: **Charaktere der 5. Stufe**
Abenteuerart: **Stadt- und Gewölbe-Abenteuer**
Schauplatz: **Ustalav**

ISBN 978-3-86889-541-4

Artikelnummer: US53006PDF



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de

