

hängenden Mond, wo sie die Wasserkanäle an Bord der schwarzen Galeeren bereisen, welche mit ihren Sklaven bemannt sind. Die Mondbestien sind Sklavenjäger und -halter und betrachten andere Völker als niedere Wesen, die nur darauf warten, in Knechtschaft gezwungen oder zu noch finsternen Zwecken verwendet zu werden. (Siehe *Pathfinder Monsterhandbuch III*.)

Nachtdürre: Die Nachtdürren suchen Lengs Berge und Unterwelt heim. Man weiß, dass sie einsame Reisende entführen und nachts fliegend über unvorhersehbare Entfernungen verschleppen. Dies geschieht oft im Auftrag eines Herrn, da Nachtdürre von der Intelligenz her eher Hunden ähneln und zu großer Loyalität erzogen werden können. Aus irgendeinem Grund verspüren Schantaks große Furcht vor Nachtdürren und fliehen vor ihnen. (Siehe Seite 90.)

Schantaks: In den Bergen von Leng leben zahlreiche Schantaks. Man trifft sie auch im Schatten des Großen Steinbruchs an, wo sie ahnungslose und unachtsame Reisende jagen. Die Schantaks von Leng scheinen mit den Bewohnern Kadaths im Bunde zu stehen und dem Unbeschreibaren Hohepriester. (Siehe *Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 220.)

Andere Bewohner: Neben diesen wichtigsten Bewohnern gibt es in den Ecken und Winkeln von Leng noch viele andere Kreaturen, z.B. Ameisenlöwen, Basilisken und Schreckhähne auf den steinigten Ebenen, Belkers Mantikore und Wendigos in den eisigen Höhenzügen und Leuchtende

Kinder und geflügelte Urhage in der Kalten Öde und den dunklen Steinbrüchen.

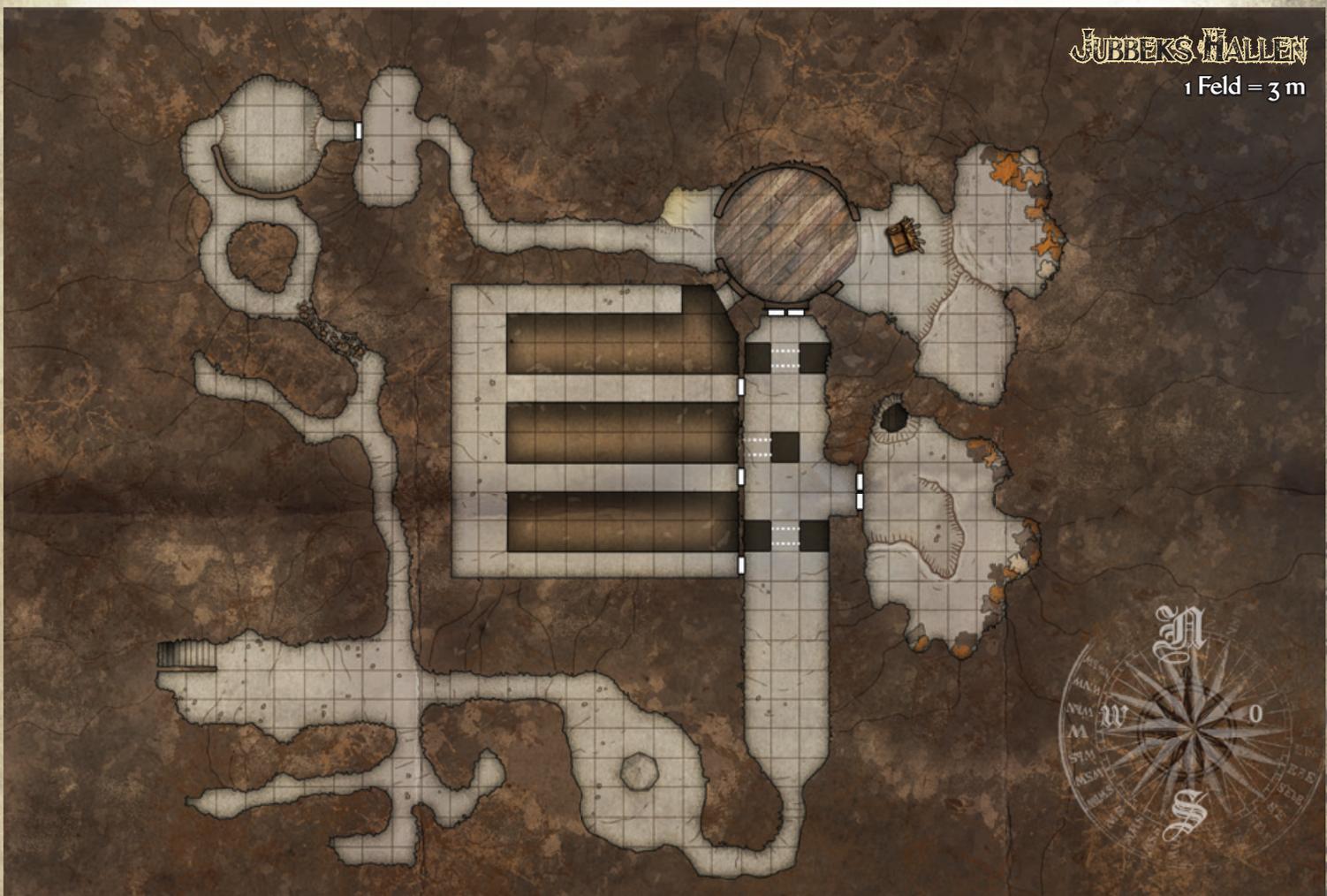
REISEFÜHRER

Obwohl Leng öde und monoton wirkt, können tüchtige Entdecker eine überraschende Menge einzigartiger Örtlichkeiten und Plätze finden, wenn sie wissen, wo sie danach suchen müssen – und so sie auch lange genug überleben, um sie zu erreichen!

Beobachter in der Ödnis: Berghohe, gewaltige Skulpturen zweiköpfiger wolfsartiger Wächter markieren den Rand der Kalten Öde. Man weiß, dass Schantaks auf den Beobachtern nisten. Der wahre Schrecken besteht aber darin, dass die Statuen lebendig sind und über eine bösartige Intelligenz verfügen. Sie können sich bewegen und zerstören jeden, der es wagt, die von ihnen bewachte Grenze zu überschreiten.

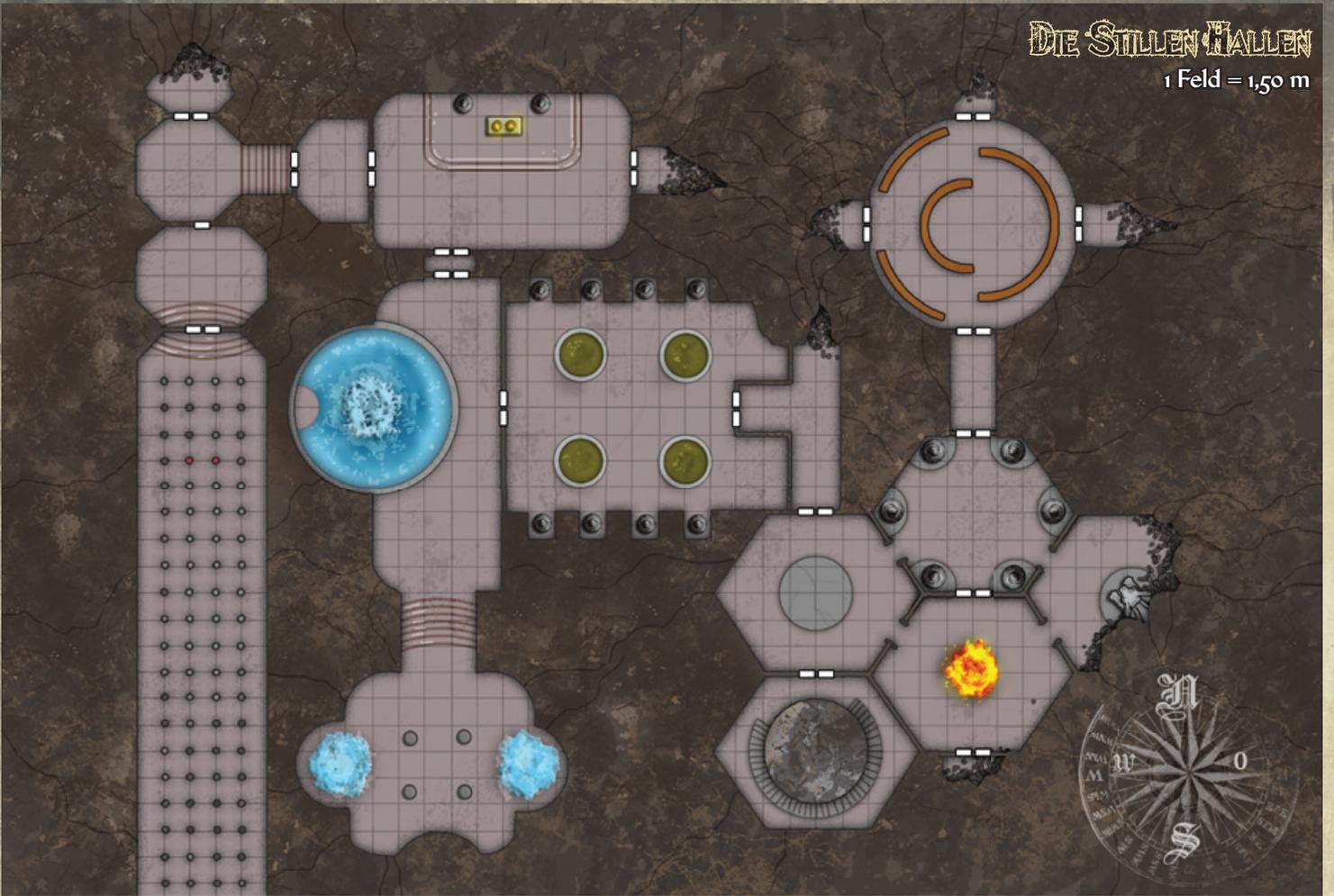
Kadath: Kadath, die unmögliche Schlossstadt, ist eine große, befestigte Zitadelle auf dem höchsten Berg am abgelegensten Ende Lengs. Der Berg aus schwarzem Gestein ist dutzende Kilometer hoch und höher und steiler, als eine normale, geologische Formation eigentlich sein dürfte. Es gibt keine bekannten Pfade, die hinauf führen, so dass nur fliegende Kreaturen oder jene mit mächtiger Magie hinauf gelangen.

Der ganze Gipfel dieses kolossalen Massivs wird von einer unvorstellbaren Festung bedeckt. Diese besteht vollständig



DIE STILLEN HALLEN

1 Feld = 1,50 m



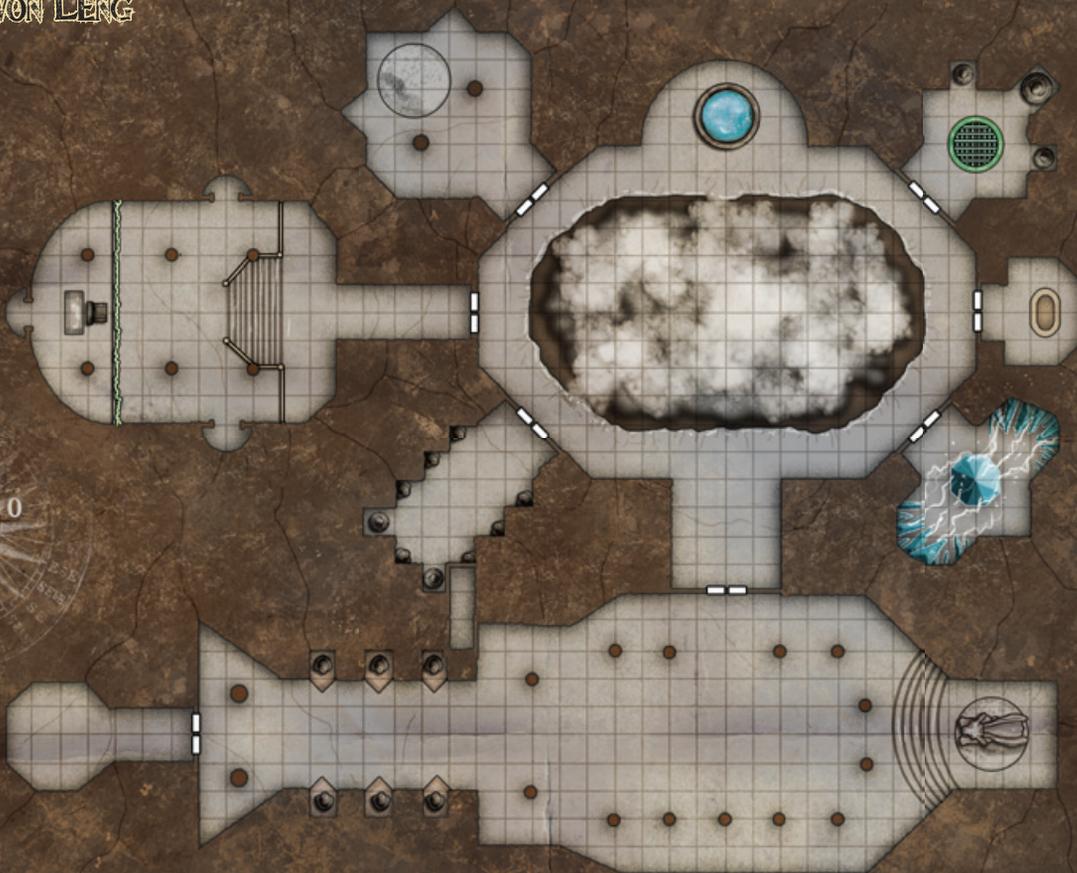
DER KERN

1 Feld = 7,50 m



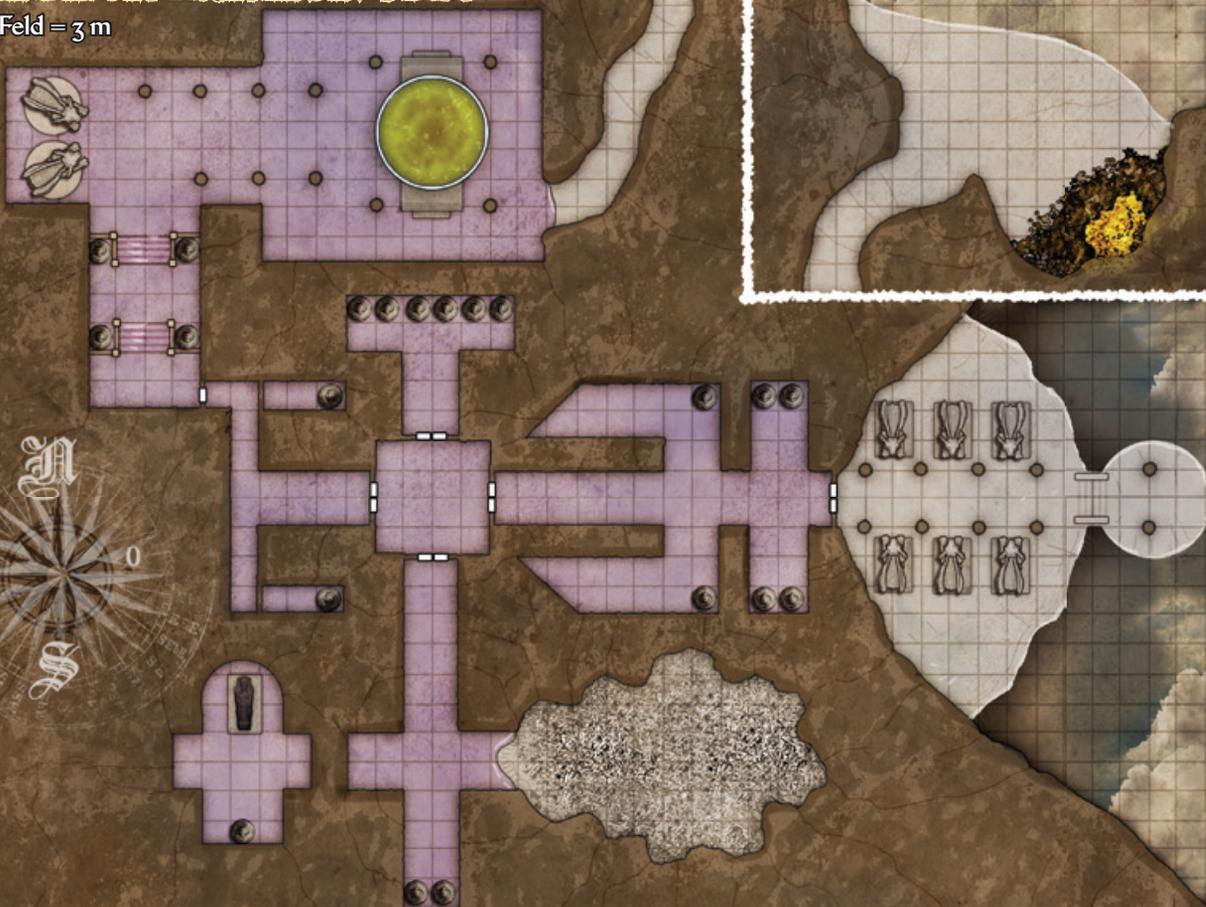
BOTSCHAFT VON LENG

1 Feld = 1,50 m



TEMPEL DES KRIECHENDEN CHAOS

1 Feld = 3 m

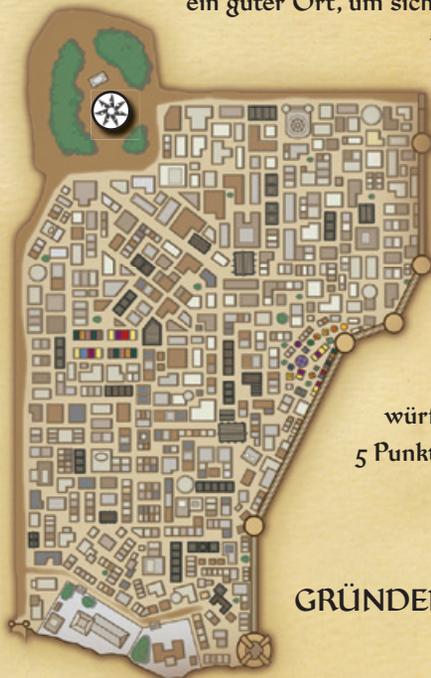
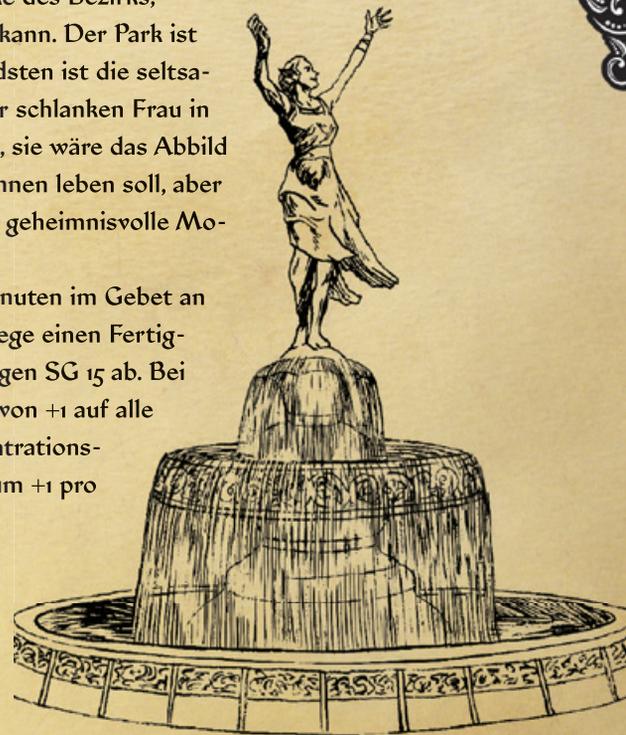


UNSERE HERRIN DER GESEGNETEN WASSER

Der Seherbrunnengarten ist ein Park in der nordöstlichen Ecke des Bezirks, welcher sich eines Brunnens reinen, frischen Wassers rühmen kann. Der Park ist ein guter Ort, um sich zu entspannen, doch am beeindruckendsten ist die seltsamerweise patinafreie Bronzestatue einer schlanken Frau in

der Mitte des Brunnens. Man glaubt, sie wäre das Abbild des Wassergeistes, der im Seherbrunnen leben soll, aber niemand in Magnimar weiß, wer das geheimnisvolle Monument gebaut hat.

Monument-Bonus: Verbringe 10 Minuten im Gebet an den Geist des Seherbrunnens und lege einen Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 15 ab. Bei Erfolg erhältst du einen Moralbonus von +1 auf alle Würfe auf die Zauberstufe und Konzentrationswürfe für 24 Stunden. Dieser Bonus steigt um +1 pro 5 Punkte, um die du den SG übertriffst.



GRÜNDERSTEIN

DIE WÄCHTER

Gleich im Zwillingsstor steht mit den Wächtern eines der größten Monumente der Stadt. Diese 60 m hohen Kolosse stellen die jungen Helden Cailyn und Romre Vanderale dar; sie stehen einander gegenüber und halten brennende Stäbe in die Höhe, welche einen riesigen Torbogen bilden. Die Wächter stehen am südlichsten Ende der breiten Stundenbuchallee, welche von der Stadtmauer aus nach Norden bis zum Indros cul Vyd-rarch-Platz und dem Giebelbau verläuft. Sie gehört somit zu den wichtigsten Orientierungspunkten von Naos und dem Verwaltungsbezirk. Die Brüder Vanderale sind bekannte Figuren der Stadtgeschichte und viele junge Stadtbewohner wollen „wie die Brüder“ werden, wenn sie erwachen sind.

Monument-Vorteil: Meditiere 10 Minuten unter dem Bogen und lege einen Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes) gegen SG 15 ab, um einen Moralbonus von +1 auf alle Kon-

zentrationwürfe für 24 Stunden zu erhalten. Dieser Bonus steigt um +1 pro 10 Punkte, um die du den SG übertriffst.



NAOS