

# PATHFINDER

## ABENTEUERPfad™



WAS EWIG LIEGT

SPIELERLEITFADEN

**Development Lead** • Adam Daigle  
**Author** • Adam Daigle

**Cover Artists** • Kent Hamilton, Hugh Pindur, Firat Solhan  
**Interior Artists** • Eric Belisle, Tim Kings-Lynne, Hugh Pindur, and Bryan Syme  
**Cartographer** • Robert Lazzaretti  
**Design Elements** • Tomasz Chistowski

**Editor-in-Chief** • F. Wesley Schneider  
**Creative Director** • James Jacobs  
**Creative Design Director** • Sarah E. Robinson  
**Executive Editor** • James L. Sutter

**Senior Developer** • Rob McCreary  
**Pathfinder Society Lead Developer** • John Compton  
**Developers** • Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Mark Moreland, Owen K.C. Stephens, and Linda Zayas-Palmer  
**Managing Editor** • Judy Bauer  
**Senior Editor** • Christopher Carey  
**Editors** • Jason Keeley, Elisa Mader, and Josh Vogt  
**Lead Designer** • Jason Bulmahn  
**Designers** • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifert  
**Art Director** • Sonja Morris  
**Senior Graphic Designers** • Emily Crowell and Adam Vick

**Publisher** • Erik Mona  
**Paizo CEO** • Lisa Stevens  
**Chief Operations Officer** • Jeffrey Alvarez  
**Director of Sales** • Pierce Watters  
**Sales Associate** • Cosmo Eisele  
**Marketing Director** • Jenny Bendel  
**Chief Financial Officer** • John Parrish  
**Staff Accountant** • Ashley Kaprielian  
**Data Entry Clerk** • B. Scott Keim  
**Chief Technical Officer** • Vic Wertz  
**Software Development Manager** • Cort Odekirk  
**Senior Software Developer** • Gary Teter  
**Project Manager** • Jessica Price  
**Organized Play Coordinator** • Tonya Woldridge  
**Adventure Card Game Designer** • Tanis O'Connor

**Community Team** • Liz Courts and Chris Lambertz  
**Customer Service Team** • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter, and Diego Valdez  
**Warehouse Team** • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood  
**Website Team** • Christopher Anthony, William Ellis, Lissa Guillet, Don Hayes, Julie Iaccarino, and Erik Keith

**Übersetzung** • Ulrich-Alexander Schmidt  
**Lektorat und Korrekturen** • Stefan Radermacher  
**Layout** • Thomas Michalski  
**Titel der Originalausgabe** • *Strange Aeons Player's Guide*



# WAS EWIG LIEGT

ABENTEUERPFAD

## SPIELERLEITFADEN

Die Zusammenkunft	3
Gedächtnisverlust	4
Ich will mein Gedächtnis aber nicht verlieren!	4
Tipps für Charaktere	5
Kampagnenwesenszüge	8
Ustalav	10

### QUELLENVERWEISE

In diesem Band wird anhand folgender Abkürzungen auf die folgenden Quellenbände verwiesen:

<i>Expertenregeln</i>	EXP	<i>Ausbauregeln VII: Okkultes</i>	ABR VII
<i>Ausbauregeln: Magie</i>	ABR	<i>Monsterkompendium</i>	MKO
<i>Ausbauregeln III: Völker</i>	ABR III	<i>Handbuch der Turmkartendeuter</i>	HTDG
<i>Ausbauregeln VI: Klassen</i>	ABR VI		

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.  
**Product Identity:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

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

*Strange Aeons Player's Guide* © 2016, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Curse of the Crimson Throne, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Rise of the Runelords, and Strange Aeons are trademarks of Paizo Inc. © 2016 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.



Ulisses Spiele GmbH  
 Industriestr. 11 | 65529 Waldems  
[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)



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

[paizo.com](http://paizo.com)



## WAS EWIG LIEGT SPIELERLEITFADEN

Der Abenteuerpfad *Was ewig liegt* beginnt damit, dass eure Charaktere in einer Irrenanstalt erwachen, ohne sich daran erinnern zu können, wer sie sind oder wie sie dorthin gekommen sind. Der erste Eindruck der Anstalt ist der von alptraumartigem Chaos. Die Dinge sind definitiv nicht so, wie sie sein sollten, findet doch in den trostlosen Gängen und Räumen des Sanatoriums ein Gemetzel statt. Ihr müsst euch den Herausforderungen der Anstalt und euren eigenen nebligen Erinnerungen stellen, wenn ihr überleben wollt!

Dieser Abenteuerpfad nutzt zahlreiche lovecraftsche Themen des Horrors für eine Kampagne, welche Golorions neueste Heldentruppe gegen wahnsinnbringende Bedrohungen von jenseits von Raum und Zeit stellt. In diesem Abenteuerpfad werdet ihr Örtlichkeiten wie Irrenhäuser, unheimliche alte Häuser, modrige Bibliotheken, vergessene Wüstenstädte und noch weitaus seltsamere Orte betreten. Zugleich verbleibt er aber auch im Kern eine Pathfinder-Kampagne. Eure Charaktere sammeln Erfahrung, gewinnen weitere Stufen und damit auch an Macht. Von ihnen wird erwartet, gegen scheinbar unüberwindbare Schrecken zu bestehen und zu überleben. Todesfälle sind niemals ausgeschlossen, dennoch hat auch hier der SL keinen Freifahrtschein, die Gruppe in fast jeder Begegnung ganz oder teilweise auszuradieren. Wie bei allen Abenteuerpfaden entfaltet sich auch bei diesem

die Geschichte am besten, wenn von Anfang bis Ende mit gleichbleibender Besetzung gespielt wird. Die Charaktere können Narben an Körper und Geist ansammeln, doch letztendlich sind die Begegnung als machbar angelegt.

### DIE ZUSAMMENKUNFT

Zu Beginn des Abenteuerpfades erwachen die SC im Keller einer Irrenanstalt und werden Zeugen einer furchterregenden und grauenhaften Szene. Während die SC langsam zu Sinnen kommen, fühlen sie sich, als würden sie aus einem Nebel heraustreten oder aus einem Traum erwachen, haben aber Probleme sich zu erinnern, wer sie sind und wie sie in diese Lage gekommen sind. Ihre einzigen Erinnerungen sind vage Hinweise und Bauchgefühle, also kaum klare Erkenntnisse. Ein SC könnte sich an Bruchstücke seiner Kindheit als Kind von Händlern erinnern, während ein anderer noch weiß, dass er in Oppara geboren wurde, doch damit hat es sich. Es liegt an euch zu bestimmen, woran sich eure Charaktere noch erinnern – sie könnten sogar völlig unbeschriebene Blätter sein. Die Kampagne geht davon aus, dass die Spielercharaktere sich an die letzten Jahre überhaupt nicht erinnern können. Im Laufe der Abenteuer stückeln sie dann zusammen, was ihnen widerfahren ist und etwa zur Mitte des Abenteuerpfades erlangen sie ihre Erinnerungen zurück.

## GEDÄCHTNISVERLUST

Du weißt nicht, wie es geschehen ist, wer oder was es dir angetan hat oder warum es passiert ist. Dies könnte manchen Spielern Unbehagen verbreiten, doch sei versichert, dass du im Verlauf des Abenteuerpfades die Antworten erhalten wirst. Zu Beginn der Handlung besitzt du allerdings keine Erinnerungen daran, wer du bist, und verfügst nur über eine vage Erinnerung an deine Kindheit und einige verschwommene Bilder deiner Jugendjahre. Beunruhigender ist aber noch, dass die letzten Jahre deines Lebens völlig fortgewischt sind, als hätte es sie nie gegeben. Mit der Zeit wirst du weitere Hinweise finden, mehr über dich und die für deinen Zustand Verantwortlichen erfahren und schließlich deine weggesperrten Erinnerungen wieder freisetzen, auch wenn dies vielleicht zu hässlichen Enthüllungen führen mag.

Trotz dieses Zustandes kannst alle anstehenden Aufgaben normal ausführen. Du entdeckst, dass du immer noch weißt, wie du deine Klassenfähigkeiten einsetzt. Auch der Zugang zu deinen Fertigkeiten und Talenten ist nicht im Geringsten eingeschränkt, und du erinnerst dich auch an triviale Informationen über die Welt, ehe dich dieser Zustand ereilt hat.

Möglicherweise weist du der Heilung deines Gedächtnisverlustes oberste Priorität zu und willst alles andere links liegen lassen, allerdings sind alle Versuche diesbezüglich vergeblich. Aufgrund der ungewöhnlichen und machtvollen Umstände deines Erinnerungsverlustes kann nichts unterhalb von Wunder oder Wunsch diesen Zustand beseitigen, auch wenn deine künftigen Taten vielleicht deinen gebrochenen Verstand heilen könnten.

Beim Erwachen spürt dein Charakter die Gegenwart anderer Personen, die ihr Gedächtnis verloren haben, in derselben Zelle. Ihr alle verspürt nachhallende Zweifel und eine vage Bekanntschaft zueinander aus unbekanntem Gründen. Wahrscheinlich erkennt dein Charakter sogleich, dass ihr alle zusammen in einer furchtbaren Lage seid und dass die anderen den Unterschied zwischen Leben und Tod darstellen könnten – zwischen Entkommen und Kriechen in einem Irrenhaus, in welchem das Chaos wütet.

Ebenso hallt ein Gefühl von Dienstbarkeit oder Knechtschaft beim Erwachen in den Erinnerungen deines Charakters nach. Es ist mehr nur verschwommen, aber du hast eine Vorstellung, dass man dich gefangengenommen hat. Zugleich verspürst du Schrecken, in der Vergangenheit vielleicht unter Zwang finstere Taten ausgeführt zu haben. Möglicherweise erscheint es dir als Segen, dich nicht an mehr erinnern zu können...

Damit eine Kampagne auf derart wackligen Beinen beginnen kann, müssen die Angehörigen der Gruppe einander vertrauen. Die Spieler müssen die Kontrolle über die Vergangenheit ihrer Charaktere teilweise abgeben, damit diese Unsicherheit sich im Verlauf des Abenteuerpfades entfalten und auswirken kann. Die Spieler sollten dem SL vertrauen und wissen, dass dieser über Informationen

über ihre Vergangenheit und Zukunft verfügt, die ihnen nicht zugänglich sind, und die sie sich größtenteils auch nicht ausmalen können. In den Händen eines guten SL stellt das langsame Enthüllen der Geschichte der Charaktere ein weiteres Spannungselement dar. Es könnte sich aber auch anfühlen, als besäßen die Spieler keine Entscheidungsfreiheiten oder als würde der SL gegen sie arbeiten. Solltest du zu irgendeinem Zeitpunkt der Kampagne das Gefühl haben, dass dir dein Charakter aus den Händen genommen wurde oder du im Grunde nur auf dem Beifahrersitz hockst, während der SL die Entscheidungen vorgibt, dann sprich mit dem SL und der Gruppe, wie die Handlung vielleicht begründet oder verändert werden könnte, um dir wieder ein Gefühl der Kontrolle zu geben. Ungewissheit kann aber auch interessant sein und zum Horrorgenre gehört es auch, zuzustimmen, einen Teil der Kontrolle abzugeben.

Da sich der Abenteuerpfad *Was ewig liegt* lovecraftscher Themen, okkulten Elemente und außerweltlicher Mysterien bedient, könnte es dir als gute Idee erscheinen, wenn dein Charakter mit diesen Mächten vertraut ist. Ebenso könnte es aber auch faszinierend sein, jemanden zu spielen, der überhaupt keine Ahnung vom Mythos hat, statt das Okkulte regelrecht zu atmen. Es liegt an dir und deiner Gruppe, wie ihr diesen Abenteuerpfad angeht – es gibt kaum falsche Ansätze. Es ist viel wichtiger, dass die Spieler an den kosmischen Schrecken des Mythos interessiert sind, als dass ihre Charaktere von diesen furchtbaren und unbekanntem Dingen wissen. Ferner müssen die Spieler keine Experten für Lovecrafts Werke und Schöpfungen sein, um gruselige Unterhaltung aus dieser Kampagne zu ziehen.

## ICH WILL MEIN GEDÄCHTNIS ABER NICHT VERLIEREN!

Nicht alle Gruppen – und erst recht nicht alle Spieler – werden mit Charakteren in eine Kampagne ziehen wollen, die nur über eingeschränkte Erinnerungen verfügen. Manche mögen vielleicht auch nicht, dass sich manche Umstände der Vergangenheit ihrer Charaktere ihrem Zugriff und ihren Entscheidungen entziehen. Sei aber unbesorgt! Du kannst immer noch diesen Abenteuerpfad spielen. Dein SL und du werden Anpassungen vornehmen müssen und natürlich verpasst ihr ein beunruhigendes Element der Kampagne, doch der Gedächtnisverlust ist nicht der einzige Faktor, der die Handlung vorantreibt.

Wenn du das Element des Gedächtnisverlustes eliminiert, benötigst du jedoch einen alternativen Grund, was dein Charakter in einem Irrenhaus macht, in welchem das Chaos ausgebrochen ist. Vielleicht hat er jemanden dort besucht. Vielleicht hat ein Freund oder Familienangehöriger ihn eingewiesen (oder er sich selbst). Vielleicht arbeitet er auch eigentlich dort als Aufseher oder in anderer Funktion oder ist eine Art Gelehrter und hat gehört, dass in der Anstalt seltsame Dinge vorgehen, so dass er nachsehen wollte. All diese Optionen ermöglichen es, die Kampagne auch ohne Gedächtnisverlust zu beginnen, sie beeinflussen und verändern aber zugleich auch viele Handlungselemente in der ersten Hälfte der Kampagne.

Ebenso ist es möglich, dass nur ein paar SC ihr Gedächtnis verloren haben. In diesem Fall müssen die übrigen

helfen, die Handlung vorzutreiben, weil sie ihren Gefährten helfen wollen, sich wieder zu erinnern – oder mögliche Sünden auszugleichen. Es besteht immer die Möglichkeit, dass ein Charakter in der Frühphase der Kampagne eine Begegnung nicht überlebt und durch einen neuen Charakter ersetzt wird, der keinen Gedächtnisverlust erlitten hat. In diesem Fall sollten SL und Spieler zusammenarbeiten, um den neuen Charakter bestmöglich zu integrieren. Dies hängt in der Regel aber auch vom jeweils aktuellen Handlungsort ab. Insgesamt stehen bei *Was ewig liegt* weitaus persönlichere Dinge auf dem Spiel als in anderen Abenteuerpfaden.

## TIPPS FÜR CHARAKTERE

So, ihr fangt also den Abenteuerpfad *Was ewig liegt* an. Aber welche Art von Charakter solltest du spielen? Wie weit solltest du den Hintergrund deines Charakters entwickeln, wenn dir doch bekannt ist, dass er sich kaum an seine Vergangenheit erinnert? Was sind die besten Optionen, um gegen kosmische Schrecken von jenseits von Raum und Zeit zu kämpfen? Die folgenden Tipps und Vorschläge können dir dabei helfen, Charaktere zu erschaffen, welche perfekt geeignet dafür sind, sich den kommenden Gefahren und Herausforderungen zu stellen. Diese Ideen sind nicht abschließend und natürlich gibt es noch viele weitere mögliche Charakterkonzepte, welche in dieser Kampagne bestens zurecht kommen würden. Hab keine Hemmungen, das Ulisses-Forum und <http://www.ulisses-spiele.de/forum/index.php> zu besuchen und an den dort laufenden Diskussionen teilzunehmen oder dein Konzept vorzustellen.

Wenn du dich daran machst, einen Charakter für den Abenteuerpfad *Was ewig liegt* zu erstellen, dann gehst du dabei vor, wie bei Charakteren für andere Kampagnen auch. Wähle deine Volks- und Klassenzugehörigkeit, deine Talente, Fertigkeiten, Wesenszüge und Startausrüstung. Dein SL wird dich wissen lassen, was du zu Beginn der Kampagne bei dir hast – doch keine Sorge, die restliche Ausrüstung wie im Laufe des ersten Abenteuers schon gefunden werden.

Um die Horrorelemente in diesem Abenteuerpfad aufzugreifen, könntest du in Betracht ziehen, einen Charakter zu erschaffen, der über eine offenkundige Schwachstelle oder Empfindlichkeit verfügt. Dies erfordert ein gewisses Vertrauen in den SL, dass dieser diese Schwäche nicht später schamlos ausnutzt, daher besprich dein Konzept mit ihm im Vorfeld.

Die folgenden Vorschläge sind gute Wahloptionen passend zu Thema und Ton dieses Abenteuerpfades:

## KLASSEN, ARCHETYPEN UND PRESTIGEKLASSEN

Die meisten Optionen, welche für großartige Charaktere bei jedem Abenteuerpfad sorgen, funktionieren auch bei dieser Kampagne, es gibt aber ein paar Klassenoptionen, welche sich besonders für den Kampf gegen unbeschreibliche Schrecken eignen.

Der lovecraftsche Schrecken spricht die besorgniserweckenden Aspekte des Unbekannten und der Bedeutungslosigkeit des sterblichen Lebens im weiten Kosmos an. Die Idee, die Schichten der Realität zurückzustreifen, um darunter unbekannte Wahrheiten zu finden, passt bestens zu den übersinnlich begabten Klassen, welche in den *Ausbauregeln VII: Okkultes* vorgestellt wurden. Ebenso kann es Spaß machen, jemanden zu spielen, der von diesen verborgenen Wahrheiten gar keine Ahnung hat. Mentalmagische Zauberkundige passen zwar thematisch gut zu diesem Abenteuerpfad, könnten aber auf ungewöhnlich große Probleme stoßen, dass die Chance größer ist, mit Furchteffekten und Effekten der Kategorie Gefühl zusammenzustoßen. Beachte dies, wenn du erwägst, einen mentalmagisch begabten Charakter zu erschaffen. Ebenso soll an dieser Stelle nicht verschwiegen werden, dass jeder Charakter nützlich sein wird, der imstande ist, sich und andere von negativen Zuständen zu befreien.

Die folgenden Vorschläge betreffen Archetypen, welche zugleich nützlich sein könnten und thematisch zum Abenteuerpfad *Was ewig liegt* passen dürften:



## WEITERER LESESTOFF

Mehrere weitere Bände können dabei helfen, die Erlebnisse im Rahmen des Abenteuerpfades umfangreicher zu gestalten. Die folgenden Bücher sind natürlich nicht notwendig, um Was ewig liegt zu spielen.

### FÜR SPIELLEITER

Wenn du neue Mechanismen und interessante optionale Regeluntersysteme ausprobieren willst, dann wirf einen Blick in die *Ausbauregeln IX: Horror*. Wenn du im Rahmen der Kampagne auf die Regeln zu Nachforschungen nutzt, dann halte die *Ausbauregeln VIII: Intrigen* bereit. Und wenn es um Träume geht, sind die *Ausbauregeln VII: Okkultes* ein praktisches Referenzwerk. Mehr über den Mythos und weitere lovecraftsche Monster findest du in *Kadaverkronen #4: Wächters Totenwache*. Und zu Ustalav gibt es den *Almanach zu Ustalav*.

### FÜR SPIELER

Falls du an interessanten Charakteroptionen interessiert bist, dann besorge dir die *Ausbauregeln VII: Okkultes* und das *Handbuch: Okkulte Helden*.

**Expertenregeln:** Abergläubischer Barbar (Barbar), Archivar (Barde), Detektiv (Barde), Ermittler (Schurke), Jäger (Waldläufer), Mönch der Hungrigen Geister (Mönch), Stadtdruide (Druide), Stadtwolf (Waldläufer).

**Ausbauregeln: Magie:** Chirurg (Alchemist), Eidgebundener (Paladin [Eid gegen Verderbtheit]), Infiltrator (Inquisitor), Mentalist (Alchemist), Psychonaut (Alchemist), Vivisektionist (Alchemist).

**Ausbauregeln II: Kampf:** Hexenjäger (Inquisitor), Zauberebrecher (Inquisitor).

**Ausbauregeln VI: Klassen:** Bannpriester (Kriegspriester), Besessener Schamane (Schamane), Falscher Alchemist (Schurke), Falscher Zauberer (Schurke), Geisterjäger (Schamane), Göttlicher Fährtenleser (Waldläufer), Hellseher (Schamane), Hexenpriesterin (Hexe), Infiltrator (Ermittler), Logiker (Ermittler), Mutagenkrieger (Kämpfer), Schnüffler (Ermittler), Spiritualist (Ermittler), Sprecher der Toten (Schamane), Sucher des Unfassbaren (Mystiker).

**Ausbauregeln VII: Okkultes:** Esoteriker (Kampfmagus), Falsche Medium (Schurke), Okkulter Detektiv (Ermittler).

**Ausbauregeln VIII: Intrigen:** Böses Auge (Mesmerist), Enigma (Mesmerist), Fanatiker (Vigilant), Forensische Mediziner (Ermittler), Gauner (Schurke), Geheimnisleser (Inquisitor), Gesinnungsjäger (Inquisitor), Halluzinator (Ermittler), Phantomdieb (Schurke), Schwarzhexer (Vigilant), Spürhund (Schurke), Verschwörer (Ermittler).

**Ausbauregeln IX: Horror:** Gelehrter des Mythos (Magier), Hexenhammer (Inquisitor), Hexenjäger (Attentäter), Kultjäger (Ermittler), Lebendes Zauberbuch (Inquisitor), Seelenhüter (Paladin), Spuksammler (Okkultist), Talismanwirker (Okkultist), Totengräber (Ermittler), Verrückter Wissenschaftler (Alchemist).

**Handbuch: Helden der Straße:** Urbaner Blutwüter (Blutwüter), Urbaner Jäger (Jäger), Urbaner Skalde (Skalde).

**Handbuch: Magietaktiken:** Kryptozoologen (Ermittler).

**Handbuch: Okkulte Helden:** Es-Wüter (Blutwüter), Mithralthron (Schamane), Reliquarist (Okkultist), Schüler der Turmbruderschaft (Arkanist), Seelenmentor (Spiritist), Tiergeistrufer (Druide).

Solltest du erwägen, eine Prestigeklasse zu wählen, dann ziehe einige der folgenden Optionen bitte in Betracht: Da dein Charakter sich mit Büchern beschäftigen wird, die gefährliches Wissen enthalten, wäre der Wissenshüter<sup>GRW</sup> eine ansprechende Option. Solltest du einen religiösen Charakter planen, sieh dir den Erhabenen, den Hüter und den Verkünder in *Götter von Golarion* an. Falls du einen Detektiv bauen willst, dann überlege, ob er vielleicht den Nimmermüden angehört, indem du ihm die Prestigeklasse des Nimmermüden aus dem *Almanach der Prestigeklassen Golarions* verleihst. Im selben Band findest du den Kluftwächter, der gut zu Charakteren passt, welche gefährliche Portale schließen und gegen die Schrecken ankämpfen, die instabilen Ebenengrenzen entspringen können.

## BLUTLINIEN, MYSTERIEN, SCHUTZHERREN UND MENTALMAGISCHE DISZIPLINEN

**Blutwüter:** Blutwüter haben weniger Optionen als Hexenmeister, thematisch passen die folgenden am besten: Abnormal<sup>ABR VI</sup>, Arkan<sup>ABR VI</sup> und Schicksalhaft<sup>ABR VI</sup>.

**Hexen:** Es gibt einige Schutzherrn, die gut zu den Themen des AP passen: In den *Ausbauregeln: Magie* findest du die Schutzherrn der Geister, des Okkulten, der Sterne, der Vorzeichen, des Wahnsinns und der Zeit. Die *Ausbauregeln VII: Okkultes* enthalten die Schutzherrn des Ätherischen und des Verstandes und die *Ausbauregeln IX: Horror* die Schutzherrn der Dekadenz, der Verschwörungen und des Weltalls. Ebenso gut geeignet ist der Schutzherr der Grenzen für Charaktere, welche außerweltliches Böses bekämpfen:

**Schwellen:** *Schutz vor Bösem* (2.), *Unsichtbares sehen* (4.), *Schutzkreis gegen Böses* (6.), *Dimensionsanker* (8.), *Herbeigezauberte Kreatur kontrollieren*<sup>ABR</sup> (10.), *Verbannung* (12.), *Ätherischer Ausflug* (14.), *Dimensionsschloss* (16.), *Tor* (18.).

**Hexenmeister:** Nahezu jede Blutlinie ist eine geeignete Wahl, wobei zu den Themen des Abenteuerpfades die folgenden besonders gut passen: Abnormale Blutlinie, Ektoplasmatische Blutlinie<sup>ABR VII</sup>, Gebieterische Blutlinie<sup>ABR III</sup>, Ghulblutlinie<sup>MKO</sup>, Mentalmagische Blutlinie<sup>ABR VII</sup>, Schicksalhafte Blutlinie, Traumblutlinie<sup>EXP</sup>, Turmkarten-Blutlinie<sup>HTDG</sup>, Verfluchte Blutlinie<sup>ABR</sup>.

**Mentalisten:** Die folgenden Mentalmagischen Disziplinen aus den *Ausbauregeln VII: Okkultes* eignen sich thematisch bei dieser Kampagne: Abscheulichkeit, Halluzinogene, Traum und Wissen.

**Mystiker:** Zu den Mysterien für Mystiker mit den stärksten Banden zum Abenteuerpfad zählen das Mysterium des Dunklen Firmaments und das der Zeit, beide in den *Ausbauregeln: Magie* zu finden, ferner das Mysterium des Wissens aus den *Expertenregeln* und das Mysterium der Straßen, zu finden im *Handbuch: Helden der Straßen*.

## TIERGEFÄHRTEN, VERTRAUTE UND ANDERE

Der Gedächtnisverlust, unter dem die Spielercharaktere leiden, betrifft auch ihre Eidola, Phantome, Tiergefährten, Totemtiere und Vertrauten, die sich ebenfalls nicht an jüngere Ereignisse erinnern können. Auch wenn dein Charakter sich nicht daran erinnern kann, einen solchen Gefährten jemals besessen zu haben, ist das Band zwischen euch immer noch vorhanden!

Auch wenn die Kampagne in Ustalav beginnt, kann dein Charakter von überall her stammen und entsprechend mit jedem möglichen Tiergefährten oder Vertrauten das Spiel beginnen, den der SL zulässt. Ein exotisches Haustier muss er natürlich lange vor seiner Ankunft in Ustalav gefunden haben.

Da große Teile der Handlung in engen Gebäuden, Bibliotheken und heimgesuchten Laboratorien spielen, raten wir von Charakteren mit Reittieren ab. Ebenso könnten außergewöhnlich große Tiergefährten Probleme haben, manche Schauplätze zu betreten oder sich dort bewegen zu können.

## ERZFEINDE UND BEVORZUGTES GELÄNDE

Eine gute Wahl für Erzfeinde in diesem Abenteuerpfad wären Aberrationen und Humanoide (Menschen), gefolgt von Externare (Böse) und Untote und schlussendlich Magische Bestien und Schlicke. Dies deckt zwar nicht alle Monster und Herausforderungen ab, mit denen es dein Charakter zu tun bekommen wird, wohl aber die häufigsten Gegner, welche auftreten werden.

Ein guter Teil der Handlung spielt in städtischer Umgebung, so dass diese Option sich bei Bevorzugtem Gelände als nützlich erweisen dürfte. Die SC werden aber mit dem Boot unterwegs sein und später Wüsten bereisten, so dass auch Aquatisch und Wüste gute Optionen sind.

## SPRACHEN

Die Gemeinsprache wird von den meisten Gegnern und Verbündeten gesprochen, denen die SC begegnen werden. Auch die meisten Texte, die sie finden werden, sind in der Gemeinsprache verfasst. Um mit einigen der seltsameren Gegner kommunizieren zu können, wäre Aklo eine Hilfe, allerdings wäre die Sprache der Aberrationen und dunklen Feen zugleich eine ungewöhnliche Fertigkeit für Charaktere am Beginn ihrer Karriere und würde eine gute Erklärung benötigen.

## VOLKSZUGEHÖRIGKEIT

Da dein Charakter theoretisch von überall auf Golarion stammen kann, sind alle Völker des *Grundregelwerkes* bestens geeignet. Sollte dein Charakter aus Ustalav mit seiner hauptsächlich menschlichen Bevölkerung stammen, so gehört er

wahrscheinlich der Volksgruppe der Kelliden oder der Varisischen Wanderer an.

Andere Völker sind zwar möglich, könnten aber von der Horrordatmosphäre ablenken – ein Wechselbalg wäre wohl eine interessante Wahl, während ein Nagaji eher fehl am Platz wäre.

## RELIGION

Auch wenn die Religion kein Hauptfokus in diesem Abenteuerpfad ist, wird deine Gruppe dennoch einen Kleriker oder ähnlichen Charakter benötigen, der sich um die Verletzungen kümmert, welche ihr unweigerlich erleiden werdet. Möglicherweise bist du versucht, einen Anhänger eines Großen Alten oder Äußeren Gottes zu spielen, allerdings sind dies keine großartigen Optionen für diesen Abenteuerpfad. Ihr werdet es mit Kultanhängern dieser finsternen Dinge zu tun bekommen, und alles über den Mythos zu wissen, vereitelt, hinsichtlich des Unbekannten Schrecken zu verspüren. Die anderen Götter der Kampagnenwelt sind in Ordnung, doch solltest du eine in Ustalav – wo die Handlung beginnt – verbreitete Gottheit wählen wollen, dann entscheide dich für Desna oder Pharasma als Schutzgöttin.

Solltest du eine Gottheit verehren und von dieser Macht erlangen, so erwachst du mit Wissen um deinen Glauben und kannst die göttliche Verbindung spüren. Solltest du eine gute Gottheit verehren, so verspürst du eventuell vage Schuldgefühle und Scham, ohne die Gründe zu kennen. Trotz deiner nachhallenden Zweifel spürst du, dass deine Gottheit dir eine zweite Chance verliehen hat, um für deine Untaten Buße zu tun.

## FERTIGKEITEN UND TALENTE

Talente, die dabei helfen, furchtbares Wissen aufzuspüren, an fremdartigen und fernen Orten zu überleben und unaussprechliche Schrecken zu bekämpfen, sind allesamt eine gute Wahl, allerdings ist keines absolut erforderlich, um die Kampagne zu beenden.

Der Abenteuerpfad *Was ewig liegt* enthält einige Begegnungen und Ereignisse, bei denen es auf Köpfchen ankommt.

Nachforschungen spielen zuweilen eine Rolle. Die Spieler müssen zwar keine Experten für Nachforschungen sein, es schadet aber definitiv nicht, wenn wenigstens ein Mitglied der Gruppe über verschiedene Wissensfertigkeiten verfügt. Am nützlichsten sind dabei Wissen (Adel), Wissen (Arkane), Wissen (Die Ebenen), Wissen (Geschichte), Wissen (Gewölbe) und Wissen (Religion).



Da es zudem viele gesellschaftliche Interaktionen geben wird, wäre es zudem eine gute Idee, jemanden in der Gruppe zu haben, der in Bluffen und Diplomatie geübt ist. Da die Gruppe in einem Irrenhaus beginnt und später in rätselhafte Bibliotheken, unheimliche Landsitze und an vergessene Orte vorstößt, wäre es auch nicht zu verachten, über jemanden zu verfügen, der Fertigkeitsschritte in Mechanismus ausschalten investiert hat.

## ZU BEACHTENDE PUNKTE

Neben den oben aufgeführten Tipps zur Charaktererschaffung und der Erklärung, wie die SC die Kampagne beginnen, gibt es speziell bei diesem Abenteuerpfad noch ein paar Dinge zu berücksichtigen:

**Vertraue deinem SL:** Da dieser Abenteuerpfad einen ungewöhnlichen Handlungsansatz präsentiert, ist starkes Vertrauen zwischen dem SL und den Spielern erforderlich, damit alles reibungslos abläuft. Dein Charakter hat Beginn der Kampagne kaum Kontrolle über seine Vergangenheit, wohl aber Pläne für die Gegenwart. Wahrscheinlich beabsichtigt er zunächst einmal, zu überleben und aus der Anstalt zu entkommen und die fehlenden Jahre zurückzuerlangen. Mit der Zeit entdeckt mehr über sich, allerdings könnte dies unangenehm oder frustrierend sein, schließlich konntest du als Spieler diese Entscheidungen nicht treffen. Spiel mit und beschäftige dich umfassender mit deinem Charakter, um das Geschehene zu rechtfertigen. Für maximalen Spaß an der Handlung solltest du mit eventuellen Frust über externe Kontrolle und Verderbnis deinen Zorn auf die Gegenspieler der SC speisen, statt ihn gegen deinen SL oder deine Mitspieler zu richten. Der SL sollte seinerseits das in ihn gesetzte Vertrauen nicht auf die leichte Schulter nehmen. Indem du mit ihm in Kommunikation über die Motive deines Charakters und die Grenzen deiner Wohlfühlzone bleibst, bleiben hoffentlich alle gleichermaßen involviert und haben Spaß.

**Habe keine Hemmungen, vorsichtig vorgehen:** Im Verlauf des Abenteuerpfades wird dein Charakter ein paar Mal außergewöhnlich herausfordernden Gegnern begegnen. Vergiss nie, dass es zuweilen klüger ist sich zurückzuziehen, statt kämpfend unterzugehen – und dass man sich nicht mit jeder potentiellen Gefahr anlegen muss. Dies sollte dabei helfen, deinen Charakter am Leben zu erhalten, und kann zudem die furchterfüllte Atmosphäre der Kampagne stärken.

**Sprich mit der Gruppe:** *Was ewig liegt* ist eine Kampagne über kosmischen Schrecken. Kosmischer Schrecken besitzt zwar nicht dieselben beängstigenden und blutigen Elemente wie körperlicher

Schrecken oder Schlitzerschrecken, dennoch gibt es hinreichend beunruhigende Elemente, auf welche dein Charakter im Verlauf der Handlung stoßen wird. Du solltest wissen, was es bedeutet, sich an einem Horrorabenteuer zu beteiligen, und dich entsprechend vorbereiten. Es wird beunruhigende Geschehnisse und seltsame Charaktere und Kreaturen geben. Solltest du hinsichtlich bestimmter Themen empfindlich sein, so teile dies deinem SL und den Mitspielern mit, damit sie darauf achten. Mehr zur erforderlichen Zustimmung bei Horrorabenteuern findest du auch in Kapitel 6 der *Ausbauregeln IX: Horror*.

## KAMPAGNENWESENSZÜGE

Diese Kampagnenwesenszüge verbinden Charaktere mit dem Abenteuerpfad *Was ewig liegt*, wo die Gruppe mitten in einem Albtraum erwacht, sitzen die Charaktere doch in einem Irrenhaus fest und werden mit einer furchtbaren Szene konfrontiert. Auch wenn die SC sich nicht an ihre Vergangenheit erinnern, sollten diese Wesenszüge ihnen ein Gefühl verleihen, wer sie sind oder vielleicht waren.

Aus den Wesenszügen resultieren zwar nur vage Gefühle und persönliche Elemente, können einem Charakter aber helfen, sich besser in eine *Was ewig liegt*-Kampagne integrieren.

**Aberrationenfeind:** Du erwachst aus einem furchtbaren Albtraum, wurdest von den bizarren Kreaturen, von denen du geträumt hast, aber nicht verängstigt, sondern gegen sie gestählt. Du weißt, dass du merkwürdigen Umständen und widerwärtigen Mächten zum Opfer gefallen bist, weigerst dich aber, dich dem Gefühl von Hilflosigkeit zu ergeben. Stattdessen schwörst du, gegen den Verantwortlichen zurückzuschlagen. Die Kreaturen deiner Albträume schrecken dich nicht ab – du wirst den Kampf zu ihnen tragen!

Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Rettungswürfel gegen Außergewöhnliche, Übernatürliche und Zaubereiähnliche Fähigkeiten von Aberrationen (z.B. gegen das Plappern eines Plappernden Hundertmauls oder die *Verwirrung* eines Intellektverschlingers). Wenn du den Zustand Verwirrt besitzt und in einer Runde dein Verhalten auswürfelst, ziehe 10 vom Ergebnis ab.

**Einfühlungsvermögen:** Du erwachst im Irrenhaus und bist dir der nahen Gefahren auf furchtbare Weise bewusst. Deine Erinnerungen mögen vernebelt und unscharf sein, doch deine Umgebung nimmst du dafür in aller Deutlichkeit wahr. Du hast eine Ahnung, dass du schon immer recht achtsam warst und selbst nach kurzer Zeit eine Menge über eine Person aussagen kannst. Diese Empfänglichkeit kann dich aber auch zuweilen übermannen – insbesondere in der gegenwärtigen Lage.

Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitsschritte für Motiv erkennen, Schätzen und Wahrnehmung. Eine dieser Fertigkeiten ist



für dich stets eine Klassenfertigkeit (deine Wahl). Ferner kannst du ein Mal pro Woche die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung Psychometrie ein Mal pro Woche einsetzen, selbst wenn du nicht imstande sein solltest, mentalmagische Zauber einzusetzen, und auch nicht über das Talent Okkulte Sensibilität verfügen solltest – siehe auch *Ausbauregeln VII: Okkultes*.

### Getrieben von Schuldgefühlen:

Du erwachst mit dem ungewissen Gefühl, an etwas beteiligt gewesen zu sein, das eigentlich außerhalb deiner Moralvorstellungen liegt. Egal ob du zu einem bestimmten Zeitpunkt dem Bösen erlegen oder gezwungen warst, eine nun vergessene Tat zu vollbringen, deine Schuldgefühle treiben dich an, gegen diese Mächte anzukämpfen, welche dem Guten Schaden zufügen. Du betrachtest deinen gegenwärtigen Zustand als Möglichkeit, Buße zu tun und dieses beunruhigende Gefühl loszuwerden.

Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, die von bösen Kreaturen eingesetzt werden. Ferner kannst du ein Mal am Tag als Schnelle Aktion deinen Charismabonus für 1 Runde gegen böse Kreaturen auf deine Angriffswürfe addieren und 1 zusätzlichen Schadenspunkt pro Klassenstufe verursachen. Du musst von guter Gesinnung sein, um diesen Wesenszug wählen zu können.

**Gewalttätig:** Du erwachst im Irrenhaus mit schmerzenden Muskeln und blutigen Fingerknöcheln, als hättest du dich jüngst geprügelt. Du hast sogar das vage Gefühl, gewonnen zu haben. Du kannst es dir nicht erklären, glaubst aber, dass du schon immer recht aufbrausend gewesen bist – und wirst du in die Enge getrieben, dann besteht dein erster Reflex darin, um dich zu schlagen. Im Irrenhaus festzusetzen, macht dich nervös und du willst nicht nur herausfinden, was mit dir passiert ist, sondern dich auch befreien und herausfinden, wer dir dies angetan hat – und ihn bezahlen lassen.

Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Angriffswürfe, wenn du von mehreren Gegnern bedroht wirst. Ferner kannst du ein Mal am Tag als Augenblickliche Aktion einen der folgenden Effekte erlangen. Du kannst für 1 Runde die Reichweite deiner Nahkampfangriffe um 1,50 m erhöhen oder deine Waffe hinsichtlich Schaden behandeln, als wäre sie eine Kategorie größer.

**Methodischer Verstand:** Als du nur mit verschwommenen Erinnerungen erwachst, nimmst du eine sorgfältige Bestandsaufnahme deiner Gedanken auf, um die Gründe deines Zustandes zu bestimmen und wo du sein könntest. Dies beruhigt dich, da du tief in deinem Inneren weißt, dass du dich stets auf deinen geordneten Verstand und pragmatischen Ansatz bei Herausforderungen verlassen konntest. Du kannst diesen Fokus und deine Sorgfalt zu deinem Vorteil nutzen, wenn du zu deiner gegenwärtigen schlimmen Situation Untersuchungen anstellst.

Wähle drei Wissensfertigkeiten. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für die Wissensfertigkeiten und auf Konzentrationswürfe. Wähle ferner

eine Wissensfertigkeit; bei Nachforschungen wirst du behandelt, als besädest du für diese Fertigkeit Fertigkeitsfokus, wenn du würfelst, um die Wissenspunkte (WP) einer Bibliothek zu reduzieren (siehe *Ausbauregeln VIII: Intrigen*).

**Nervöse Reflexe:** Beim Erwachen im Irrenhaus bist du nicht darüber verwirrt, dass du dich nicht klar erinnern kannst, sonst spürst zunächst nur den Drang, einen sicheren Flecken zu finden. Du spürst, dass von deinen Gefährten abgesehen alles um dich herum zu einer Bedrohung werden kann, und bist stets bereit zu reagieren. Vielleicht bist du paranoid oder nur besitzt nur eine überaktive Vorstellungskraft, du weißt jedoch, dass dies dir helfen wird, am Leben zu bleiben.

Du erlangst einen Wesenszugbonus von +2 auf Initiativwürfe und einen Wesenszugbonus von +1 auf Reflexwürfe.

**Opfer von Geistestausch:** Du erwachst mit einem seltsamen Gefühl, das über die beängstigende Erfahrung umfassenden Gedächtnisverlustes hinausgeht. Die komplette Erinnerung ist wie vieles andere ausgelöscht worden, doch irgendwann in deiner Vergangenheit hat ein Yither seinen Verstand mit dir getauscht, ein außergolarisches Wesen von jenseits von Zeit und Raum. Du erinnerst dich nicht an Einzelzeiten deiner Wanderungen durch die Stadt der Yither im Leib des Yithers und sorgst dich zudem, dass das alles eine seltsame Halluzination gewesen sein könnte. Zugleich hast du ab und an einen Geistesblitz als Resultat deiner Erfahrungen. Du weißt, dass du dich auf diese fremdartigen Erinnerungen bei Ermittlungen hinsichtlich deiner aktuellen Lage verlassen kannst, da sie dir einen umfassenderen Blickwinkel zu einer ansonsten verwirrenden Welt verleihen.

Du kannst ein Mal am Tag einen misslungenen Fertigkeitwurf für Wissen wiederholen. Ferner kannst du ungeübt Fertigkeitwürfe für Wissen mit einem SG von bis zu 20 statt 10 ablegen.

**Ritualist:** Du erwachst mit einem Gefühl von Zielstrebigkeit und dem Kitzeln magischer Macht. Es ist zwar beunruhigend, dass du dich nicht an deine Vergangenheit erinnern kannst, hast aber so eine Ahnung, dass du und deine Gefährten nur alles richtigmachen musst – und den erforderlichen Schritten in der richtigen Reihenfolge folgen –, damit sich die Antworten enthüllen und ihr von eurem Zustand befreit werdet. Du hast das Gefühl, in der Vergangenheit stets auf sorgfältige Planung und empirisches Denken zurückgegriffen zu haben, aber auch eine gewisse Ungewissheit, dieses Können in letzter Zeit nicht zum Guten genutzt zu haben.

Wähle einen Zauber des Grades 0. Du kannst diesen Zauber ein Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit mit effektiver Zauberstufe in Höhe deiner Charakterstufe einsetzen. Der SG des Rettungswurfes gegen diese Zauberähnliche Fähigkeit basiert auf Charisma. Ferner erhältst du einen Wesenszugbonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe im Rahmen Okkulter Rituale.



**Stoizismus:** Obwohl dir das Blut in den Ohren pulsiert, wenn du im Irrenhaus erwachst, fühlst du dich seltsam unbetroffen. Du kannst erkennen, dass du dich in einer entsetzlichen Lage befindest, weigerst dich aber, der Furcht die Kontrolle zu überlassen. Zudem fühlt es sich nicht so an, als müsstest du dir zu viele Sorgen machen. Du weißt, dass deine innere Ruhe dich am Leben erhalten wird, wenn du unaussprechlichen Mächten gegenüberstehst.

Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Zauber oder Effekte der Kategorien Furcht oder Gefühl. Ferner erlangst du einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern dank deiner einschüchternden Präsenz, da die Leute nicht wissen, was sie von dir erwarten sollen.

**Wahre Hingabe:** Du erwachst voller Scham, als hättest du umfänglich gegen deine Überzeugung und Moral gesündigt. Du verspürst aber auch etwas Erleichterung, als hätte dein Gott dir eine zweite Chance gegeben. Du willst nicht nur herausfinden, was mit dir geschehen ist, sondern auch dich gegen die unaussprechlichen Kräfte des Bösen wehren. Solltest du im Rahmen deiner Nachforschungen herausfinden, dass du an finsternen Aktivitäten beteiligt warst, welche normalerweise im Widerspruch zu deinem Glauben oder deiner Gesinnung stünden, so hat dies dank deiner neuerwachten rechtsschaffenen Überzeugung keinen Einfluss darauf, wie dein Gott dich sieht.

Einmal am Tag kannst du beim Wirken eines göttlichen Zaubers versuchen, diesen zu wirken, ohne den Zauber, bzw. den Zauberplatz zu verlieren; die Erfolgschance liegt bei 20%. Wähle ferner eine deiner Domänen oder Inquisitionen; du kannst die erste Fähigkeit dieser Domäne oder Inquisition ein weiteres Mal am Tag einsetzen. Um diesen Wesenszug wählen zu können, musst du von guter Gesinnung sein und einer Klasse angehören, welche göttliche Zauber wirken kann.

## USTALAV

Die Handlung des Abenteuerpfades führt die SC im ersten Abenteuer von einer Irrenanstalt in Ustalav zu einem Nachbarort im zweiten Abenteuer und dann über einige andere Örtlichkeiten nach Süden auf ihrer Suche nach der Antwort, welche Ereignisse zu ihrer Einweisung geführt haben – und der Suche nach Rache an den Verantwortlichen. Im Folgenden findest du einige allgemeine Informationen über Ustalav; für weitere Informationen siehe auch den *Almanach zu Ustalav*.

Das Unvergängliche Fürstentum von Ustalav liegt am Nordufer des Encarthansees als grimme Bastion der Zivilisation, welche vom barbarischen Norden umgeben ist. Die raue Landschaft und die tragödienreiche Geschichte veranlassen die misstrauische Bevölkerung zu Skepsis, religiöser Treue und Aberglauben. Ustalav ist ein loser Zusammenschluss mehrerer Grafschaften, die von zerstrittenen Adeligen geführt werden, welche untereinander um Macht und Einfluss kämpfen. Das Land ist nur noch ein Schatten seines einstigen Glanzes, ehe es von den untoten Armeen des Wispernden Tyrannen über Jahrhunderte hinweg versklavt wurde. Nach dem Sieg über den Wispernden Tyrannen ließen die Nationen, deren Streiter den Kreuzzug des Lichts gebildet hatten, Ustalav im Stich. Seitdem mühen sich die Oberschichten des Landes mit eben jenen Nationen zu konkurrieren, während die gewöhnlichen Bürger es mit weitaus furchtbareren Lebensumständen zu tun haben.

Nach Jahrhunderten der Knechtschaft und angesichts der immer noch vorhandenen Schrecken, welche fernab der Städte umgehen, misstraut das Volk von Ustalav der Magie, der Religion, Fremden und sogar Mitbürgern. Neben diesen exzentrischen und abgewandten Eigenschaften betreten sie zudem oft eine finstere, trostlose Weltanschauung. Sie sind der Ansicht zu leben, um zu leiden, da nichts in der Geschichte des Landes darauf hindeutet, dass man auf ein besseres Leben hoffen könnte. Trotz der körperlichen und psychologischen Last, die dieses Volk trägt, bringt Ustalav trotz allem einen sehr zähen und sturen Menschenschlag hervor, glauben die Männer und Frauen hier doch, aus der Landesgeschichte folgern zu können, dass es stets noch schlimmer kommen könnte.

Ustalav hat seinen Bauern nur wenig zu bieten. Den Bewohnern der vielen Städte geht es aber etwas besser, ziehen ihre Zentren der Kultur und Gelehrsamkeit doch Händler und Reisende aus der gesamten Region der Inneren See an. Die Hauptstadt Caliphag liegt am Ufer des Encarthansees; in ihren nebelverhangenen Straßen sind einige der ehrwürdigsten Handels- und akademischen Einrichtungen des Landes zu finden. Im Norden verfügt die Stadt Karcau





über eine gedeihende Kultur der Musik, des Theaters und anderer schöner Künste, zumal die opulente Architektur selbst mit den exotischsten taldanischen Palästen konkurriert. Ustalavs nordwestliche Grafschaften haben sich dagegen von ihren aristokratischen Herrschern trennt und eigene, demokratisch gewählte Bezirksregierungen gebildet; sie nennen sich die Pfalzen und stellen für die unterdrückten Bewohner des rückständigen Ustalavs einen Schimmer der Hoffnung dar.

## DROSSELMOOR

Auch wenn die Charaktere den Ort Drosselmoor erst im zweiten Teil des Abenteuers erreichen, liegt die Irrenanstalt, in der sie erwachen, auf der Dornsteininsel. Dies Insel befindet sich im Fluss Danver nicht weit von Drosselmoor entfernt.

Eine einst von kelligischen Wanderern gegründete Ortschaft besteht seit fast siebenhundert Jahren an der Mündung des Danver. Die ersten Siedler fanden hier sauberes Wasser und reichhaltige Fischereigründe, auch wenn viele der Ansicht waren, die Gegend sei verflucht. Auch wenn die Leute alle überlebensnotwendigen Ressourcen vorfanden, lauerten Gefahren in jedem Schatten und schien

immer irgendetwas schiefzugehen bei ihren Bemühungen, das Land zu zähmen.

Drosselmoor ist der Sitz des Hofes der ustalaver Grafschaft Versex und Heimat seiner Herrscherfamilie, der Lowls. Obwohl der Ort über eine Schattenseite verfügt, bemüht er sich sehr um den Anschein von Recht und Ordnung. Graf Haserton Lowls IV. kümmert sich kaum um die Regierungsgeschäfte und überlässt diese weitestgehend den gewählten oder ernannten Bürgermeistern. Im Falle von Drosselmoor ist dies Magistrat Tillus Patschett. Die Neigung des Grafen zum zurückgezogenen Leben wirken sich nur selten auf die drosselmoorer Alltagsaktivitäten aus, da der Adelige die meiste Zeit auf seinem Anwesen, dem Irishügel, verbringt und sich dort mit arkanen Werken und uralten Grimoires zu unbekannt Themen befasst.

Drosselmoor ist hauptsächlich ein Fischerort, da die gemäßigten und fischreichen Wasser der Avalonbucht das ganze Jahr über ermöglichen, ihrem profitablen Gewerbe nachzugehen. Die Geschäftigkeit kommt nur in den wenigen Tagen zu Erliegen, an denen die Oberfläche des Sees gefriert – und selbst dann eignet sich die ruhige Hafenhälfte bestens zum Eisfischen.

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### 15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

*Pathfinder Player Companion: Champions of Purity* © 2013, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jessica Blomstrom, Adam Daigle, Shaun Hocking, Daniel Marthaler, Tork Shaw, and Christina Stiles.

*Strange Aeons Player's Guide* © 2016, Paizo Inc.; Author: Adam Daigle.

Deutsche Ausgabe: *Spielerleitfaden: Was ewig liegt* ©2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc. USA.