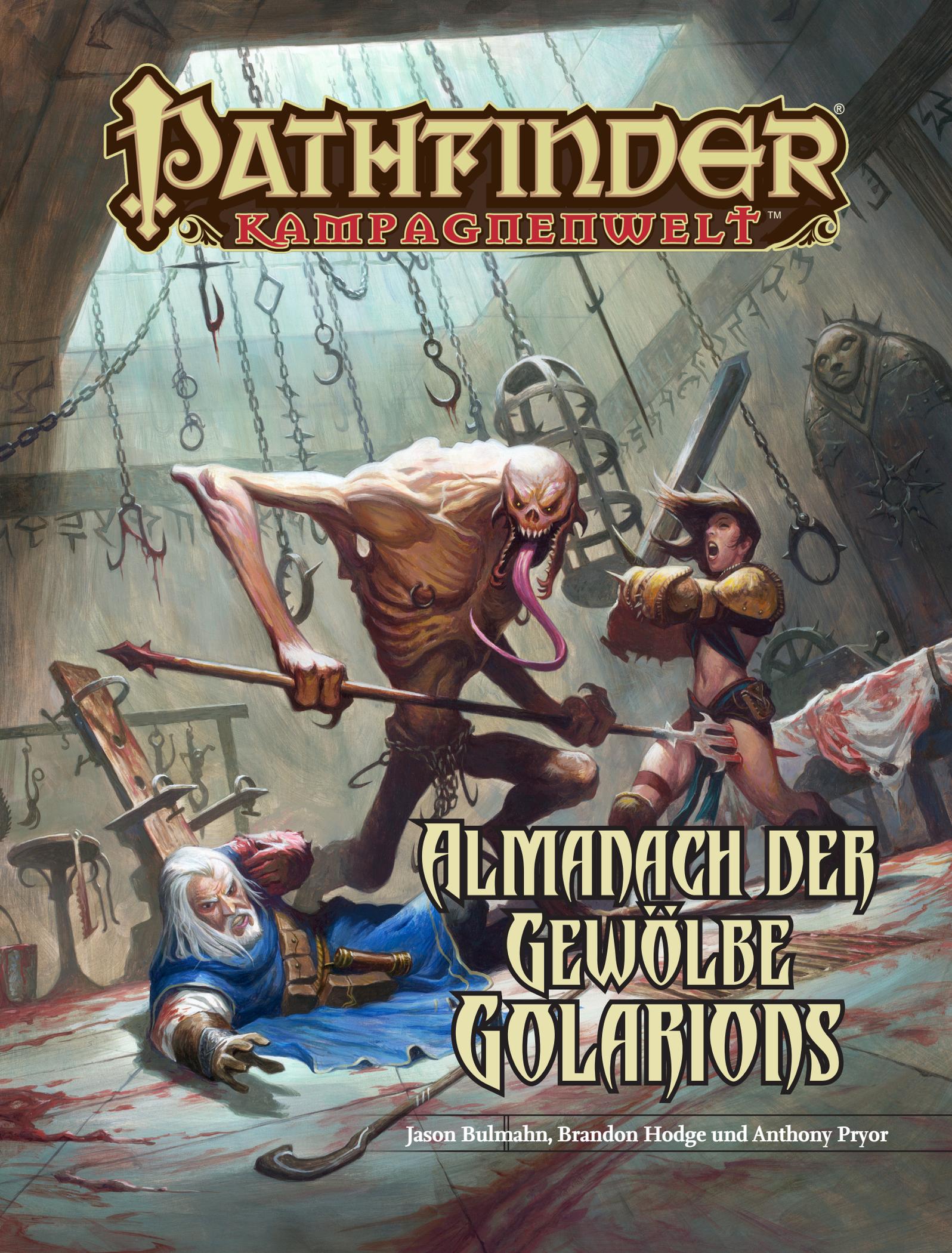


PATHFINDER[®]

KAMPAGNENWELT™



ALMANACH DER GEWÖLBE GOLARIONS

Jason Bulmahn, Brandon Hodge und Anthony Pryor

DIE GEWÖLBE GOLARIONS



ALMANACH DER GEWÖLBE GOLARIONS

Ein Quellenband für die Pathfinder® Kampagnenwelt

Dieser Almanach ist abgestimmt auf die *Pathfinder Kampagnenwelt*, kann aber auch in jeder anderen Rollenspielwelt eingesetzt werden.



INHALT

Einleitung	2	Kerzensteinhöhlen	34
Galgenkopf	4	Die Minen von Zolurket	44
Hohlberg	14	Die rote	
Die Kamaria-Pyramide	24	Schanze von Karamoss	54

IMPRESSUM

Authors • Jason Bulmahn, Matthew Goodall, Brandon Hodge, Anthony Pryor, and Mike Shel
Cover Artist • Steve Prescott
Interior Artists • Christopher Burdett, Víctor Pérez Corbella, Emile Denis, Damien Mammoliti, Maichol Quinto, and Florian Stitz
Cartography • Rob Lazzaretti

Creative Director • James Jacobs
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Managing Editor • F. Wesley Schneider
Development Lead • James Jacobs
Editing and Development • Judy Bauer, Christopher Carey, and James L. Sutter
Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Rob McCreary, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland, and Sean K Reynolds
Editorial Intern • Michael Kenway
Graphic Designer • Andrew Vallas

Production Specialist • Crystal Frasier
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez
Director of Sales • Pierce Watters
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Kunji Sedo
Technical Director • Vic Wertz
Marketing Manager • Hyrum Savage

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

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH
Produktion • Mario Truant
Originaltitel • Dungeons of Golarion
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Antje Lehmann, Peter Basedau
Layout • Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11, 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US51019PDF
ISBN 978-3-86889-575-9



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

Pathfinder Campaign Setting: Dungeons of Golarion is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 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 Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, Pathfinder Tales, and Titanic Games are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2011, Paizo Publishing, LLC. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

WILLKOMMEN IM RIESENGEWÖLBE!

Das Konzept eines riesigen Gewölbes mag zunächst nicht besonders realitätsnah erscheinen, auf der anderen Seite sind gewaltige Anlagen mit mehreren Ebenen voller Monster, Fallen und Schätze aber so alt wie das Rollenspiel selbst. Tatsächlich fanden die allerersten Kampagnen in riesigen Gewölben statt, Anlagen, welche kaum einen anderen Zweck zu besitzen schienen, als abenteuerhungrige Helden mit einem fast endlosen Labyrinth aus Räumen, Gängen und Höhlen zu versorgen, die sie erforschen konnten. Diese Riesengewölbe können eine Vielzahl von Formen besitzen und treten in zahlreichen verschiedenen Stilen auf – genau genommen ist für ein Riesengewölbe nur eine größere Zahl verschiedener, miteinander verbundener Ebenen erforderlich, die alleamt einen Bezug zum selben Thema besitzen.

Golarion verfügt über ein gutes Reservoir von Riesengewölben, doch gerade der Umfang dieser gewaltigen Anlagen macht es schwer, sie in Einzelheiten zu schildern. Eine einzige Ebene eines Riesengewölbes kann bereits der Schauplatz eines ganzen Abenteurers sein (was im Rahmen der *Pathfinder Module* auch in einem Fall der Ansatzpunkt sein wird). Abgesehen von einigen Ausnahmen wie dem extrem hochstufigen Galgenkopf, sind Riesengewölbe die idealen Abenteurerschauplätze für Charaktere aller Stufen. Sie fangen leicht an, werden aber härter und gefährlicher, je weiter man in sie vordringt. Natürlich werden zugleich auch die zu findenden Schätze besser, so dass es stets einen neuen Anreiz gibt, welcher Abenteurer tiefer in die Gefahr hinein lockt.

Im *Almanach der Gewölbe Golarions* werfen wir einen Blick auf sechs der berühmt-berüchtigtsten Riesengewölbe im Bereich der Inneren See. Wir versuchen aber gar nicht erst, jedes Detail abzudecken. Dieses Buch stellt eine Übersicht über sechs Gewölbe dar, so wie wir in den Städtebüchern bisher jeweils sechs Städte Golarions vorgestellt haben. In zwei Fällen (den Kerzensteinhöhlen und der Roten Schanze von Karamoss) liefern wir sogar eine recht gut ausgestattete Beispielebene, so dass man dort sofort eine in diesem Gewölbe spielende Kampagne beginnen könnte. Bei den anderen vier Einträgen dagegen erhaltet ihr nur die Karte der Beispielebene, welche ihr dann selbst bestücken könnt. Dies ermöglicht euch, diese Ebene so zu gestalten, wie sie am besten zu euren Kampagnen passt. Jede Ebene ist recht groß und ausgedehnt, könnte problemlos zum Handlungsort mehrerer Spielsitzungen werden.

WEITERE GEWÖLBE

Die sechs Riesengewölbe in diesem Band sind natürlich nur die Spitze des Eisberges. Im Gebiet der Inneren See gibt es noch viele weitere, die zum Teil noch größer sind. Dazu gehören:

Aalschädel (Fesseln): Diese Felsinsel im Bereich der Fesseln diente viele Jahre lang dem berüchtigten Schmuggler Nalt Teerbraue als Festung. Dieser war einer der erfolgreichsten Piraten in Gewässern, die für ihre erfolgreichen

Piraten bekannt sind. Es heißt, er hätte zahlreiche erbeutete Artefakte in den Ghol-Gan-Gewölben unter seiner Inselfestung eingelagert. Jedoch ist Nalt inzwischen wahnsinnig geworden – manche sagen, dies sei auf seine Benutzung eines dieser Artefakte, namentlich *Nalts Thron*, zurückzuführen – und er hat die oberen Ebenen seiner weitläufigen Festung zerstört. Daher harret ein Zugang zu den vermuteten Gewölben noch immer seiner Entdeckung.

Bastardhall (Ustalav): Diese ausgedehnte Burg ragt finster an Ustalavs Ostgrenze empor. Einst lebte hier eine verfluchte Familie. Viele der Gewölbe unter der Burg sind überflutet und von allen Arten aquatischer Schrecken bewohnt, während andere unterirdische Ebenen zweifelsohne ebenso grausige Geheimnisse beherbergen.

Die Blutrote Zitadelle (Mediogalti): Dieser hoch aufragende Gebäudekomplex liegt auf einer Bergspitze im Dschungel Mediogaltis. Das Hauptquartier der Roten Mantis verfügt über zahlreiche oberirdische Ebenen voller Gefahren, doch den Gerüchten nach wurden die vielen Türme über ausgedehnten unterirdischen Ruinen aus der Zeit Ghol-Gans errichtet.

Der Brunnen von Nex (Nex): Man glaubt, dass dieser ausgedehnte Gewölbekomplex von Zyklopen errichtet wurde. Nex selbst hat ihn teilweise erforscht und die meisten Gelehrten sind sich einig, dass die dort von ihm gemachten Entdeckungen von Bedeutung für seinen Aufstieg an die Macht waren. Was sich noch an Schätzen in den Kammern tief unter der Erde befinden mag, kann man nur raten.

Eisspitze (Land der Lindwurmkönige): Diese uralte Ruine in der Nähe der südlichen Ausläufer der Sturmspeerhügel in den Reichen der Lindwurmkönige wirkt oberirdisch recht nichtssagend. Die gefrorenen Gewölbe darunter sind jedoch von zunehmend fremdartiger Architektur, je tiefer man vordringt.

El-Fatar (Katapesch): Von dieser ausgedehnten Ruinenstadt im nördlichen Katapesch nahm man früher an, dass sie ein bedeutender Ort im alten Osirion gewesen sei. Die Gesellschaft der Kundschafter interessiert sich für sie, seitdem man hier überraschend auf Katakomben gestoßen ist.

Erdnabel (Reich der Mammutherren): Dieses ausgedehnte Höhlensystem stellt eine Verbindung der Oberfläche zur orvischen Gruft des Tiefen Tolguth dar. Es wird von einer Vielzahl gewaltiger Urzeitbestien bewohnt und zudem halten sich Gerüchte über merkwürdig fortschrittliche und intelligente Troglodyten, die in abgelegenen Teilen dieser Höhlen leben sollen.

Das Haupt der Sphinx (Osirion): In Osirion gibt es etliche Gewölbekomplexe, doch die Kammern, die angeblich



unter dem Haupt der Sphinx liegen, gehören zu den rätselhaftesten, da viele von ihnen keine Luft enthalten, was eine Erforschung besonders gefährlich und schwierig gestaltet.

Haus der Auslöschung (Thuvia): Das gewaltige Haus der Auslöschung liegt angeblich irgendwo im sandigen Herzen Thuvias. Es wurde vor über 7.000 Jahren von einem verrückten Pharao erbaut, um den mächtigen wie bösen Externar Ahriman nach Golarion zu locken. Die vielen „Gewölbeebenen“ des Hauses sind nicht unter-, sondern oberirdisch angelegt und es ist nicht unwahrscheinlich, dass sich die ausgedehnten Flügel dieses riesigen Bauwerkes nicht vollständig in dieser Realität befinden.

Kaer Maga (Varisia): Die sogenannte Stadt der Fremden liegt auf den Storvalhöhen in Varisia. Sie ist eine Zuflucht für Gauner und Missetäter. Einige der Gewölbeebenen unter Kaer Maga wurden von dem Runenherrscher Karzoug (angeblich) über noch älteren Kammern errichtet. Man kann sie über die Klippen erreichen, allerdings sind die meisten Zugänge gut verborgen.

Saviths Gruft (Mwangibecken): Es heißt, der legendäre azlantische Außenposten Saventh-Yhi läge irgendwo im Mwangibecken, warte aber noch immer auf seine Wiederentdeckung. Uralte Legenden erzählen von einem Ort in der Stadt namens Saviths Gruft, wo die heldenhafte Stadtgründerin auf der untersten Ebene eines gewaltigen Gewölbes voller Fallen und seltsamer Wächter nach ihrem schicksalhaften letzten Kampf gegen Ydersius, dem Gott des Schlangenvolkes, zur letzten Ruhe gelegt worden sei.

Schloss Korvosa (Varisia): Das königliche Schloss von Korvosa ist das herausragendste Merkmal in der Silhouette der Stadt. Es wurde auf einer uralten thassilonischen Pyramide errichtet und unter ihm erstrecken sich tiefe Gewölbe, in die seit Jahrtausenden niemand mehr hineingeschaut hat. In diesen uralten Gewölben voller vergessener thassilonischer Gefahren hausen die Diener Sorschens, der Runenherrscherin der Lust, welche ebenso mächtig sind wie ihre Herrin.

Silberkuppe (Numeria): Zu den größten Legenden Avistans gehört die Silberkuppe, ein gewaltiges, narbengezeichnetes Bauwerk, welches über Numerias Hauptstadt Sternenfall aufragt. Die in ihm verborgenen zahllosen technologischen Schätze werden von der Technikliga wohl gehütet. Doch selbst diese kratzt bisher nur an der Oberfläche und hat die wundersamen und gefährlichen Kammern dieses abgestürzten Sternenschiffs noch nicht einmal im Ansatz erforscht.

Der Tempel des Gefräßigen Mondes (Fesseln): Diese rätselhafte Stufenpyramide steht hoch oben zwischen den Gipfeln des Terwahochlandes. Es ist ein Gebäude aus knochenweißem Stein, der von blutroten Adern durchzogen ist. Der Orkankönig selbst hat bisher zwei Expeditionen ausgesandt, welche die ausgedehnten Gewölbe in und unter der uralten Stufenpyramide erforschen sollten, doch bisher ist niemand zurückgekehrt und hat Bericht erstattet.

Tiefentor (Belkzen): Tiefentor ist einer der beiden bekannten Zugänge in die Finsterlande im Heimatland der

Orks. Hier kamen jene ersten Orks an die Oberfläche, die von den Zwergen während ihrer Suche nach dem Himmel vor sich hergetrieben wurden.

Der Turm von Nex (Absalom): Dieser unglaublich hohe Turm erhebt sich ein Stück nördlich von Absalom. Der himmelhohe Monolith ist gefüllt mit Dutzenden verbundener Taschendimensionen, die einer der mächtigsten Zauberkundigen erschaffen hat, welche jemals an den Ufern der Inneren See Magie gewirkt haben.

Urgir (Belkzen): Die orkische Hauptstadt von Belkzen wurde über den Ruinen einer zwergischen Himmelszitadelle errichtet. Die zahlreichen Gewölbeebenen unter ihr stellen eine Verbindung zu den Finsterlanden dar und sind regelrecht befallen von Duergar, Rostmonstern und anderen gefräßigen Kreaturen.





GALGENKOPF

NIEMAND IST IN DIESEN VERDAMMTEN TURM VORGEDRUNGEN, SEITDEM ARNISANT DEN LEICHNAM ZU FALL GEBRACHT UND DABEI LEBEN UND SEELE RISKIERT HAT, UM IHN IN DEN LICHTLOSEN GEWÖLBN DARUNTER EINZUSPERREN. ABER ETWAS RÜHRT SICH DORT! DIE TOTEN STRÖMEN IN IMMER GRÖßERER ZAHL AN DIESEN ÖRT, ALS WÜSSTEN SIE, DASS DIE ZEIT DES TYRANNEN ERNEUT NAHT. ALS WÜRDE DER KÖNIG DER TOTEN VON SEINEM SCHWARZEN GEFÄNGNIS AUS SEINE STUMMEN ANWEISUNGEN WISPERN, ALS WÜRDEN SICH SEINE HORDEN VERSAMMELN, UM IHM ABERMALS ZU GEHORCHEN.

ALSO BEOBACHTEN WIR UND WARTEN, WIE WIR ES GESCHWOREN HABEN. WIR WERDEN DIE ERSTE VERTEIDIGUNGSLINIE BILDEN, SOLLTEN DIE GEFÄNGNISMAUERN DES GALGENKOPFES BERSTEN. SO WIE WIR ZUVOR GEDIENT HABEN, WERDEN WIR ES WIEDER TUN UND UNSERE PFLICHT ERFÜLLEN, WENN ES SOWEIT IST, BIS SELBST DIE LEGENDEN ÜBER DEN WISPERNDEN TYRANNEN VERGESSEN SIND.

—TESTAMENT DES WÄCHTERS VON FINISMUR

In den Hungerbergen im südwestlichen Ustalav steht der Turm namens Galgenkopf als zerbröckelndes Zeugnis der Macht des unsterblichen Leichnams Tar-Baphon, des Wispernden Tyrannen. Der Turm wurde über einer ausgedehnten Reihe von Gewölben errichtet und es heißt, dass die unterirdischen Ebenen eine Quelle der gewaltigen Macht des Leichnams wären. Wer diese Gewölbe besuchen will, hat eine lange und gefährliche Reise vor sich. Das Gewölbe wurde vor fast 1.000 Jahren versiegelt und wird sowohl von jenen bewacht, die versuchen, Tar-Baphon an diesem verfluchten Ort festzuhalten, wie auch von seinen Gefolgsleuten, die bereit sind, ihren Herren gegen Eindringlinge zu schützen, welche ihn endgültig zur Strecke bringen wollen. In der Umgebung gibt es nur wenige Ansiedlungen, sodass bereits die Reise zu dem Gewölbe gefährlich ist – und an ihrem Ende stünde die Macht des fast gottgleichen Leichnams, der noch immer unter dem Galgenkopf lebt.

GESCHICHTE

Nur wenige Bedrohungen für die Region der Inneren See und ganz Golarion waren so groß wie jene durch den unsterblichen Leichnam, den viele nur als den Wispernden Tyrannen kennen. Jahrhundertlang beherrschte der Leichnam einen Großteil des zentralen Avistans von seinem Sitz der Macht aus, dem Galgenkopf inmitten der toten Stadt Adorak.

Adorak war einst ein Zentrum des Handels und des Handwerks, welches sich tapfer gegen die Gefahren der Hungerberge gestemmt hatte. Hier wurde der Hauptteil an Edelsteinen in Ustalav geschürft und der aus den Minen kommende Reichtum füllte die Schatztruhen der Grafen und Könige. Die Ankunft des Wispernden Tyrannen beendete den Strom von Reichtümern, der so lange durch die Stadt geflossen war, durch eine Legion der Untoten. Wer die Invasion der Orks und Untoten überlebte, wurde schnell versklavt und in die Tiefe zurückgeschickt. Doch nun galt es nicht mehr, dem Boden Edelsteine und Zinn zu entlocken, sondern störrische Metalle und dunkles Gestein, welches mit den fremdartigen Strahlungen der Tiefe erfüllt war. Die Minen wuchsen und drangen in Tiefen vor, in welche sich die Bergarbeiter von Adorak niemals vorgewagt hätten. Was sie aus den Minenschächten schleppten, reiste nicht weit, denn praktisch über den Minen erhob sich das Baugerüst für ein entsetzliches Gebäude, einen Turm, welcher zugleich dem Wispernden Tyrannen als Thron dienen und ein Monument seiner finsternen Macht sein sollte. Als der furchtbare Obelisk fertiggestellt war, wurden die darunterliegenden Minen versiegelt und die Lebenden zusammen mit ihren untoten Aufsehern eingeschlossen, um in der Dunkelheit zu schreien, zu sterben und sich als unsterbliche Sklaven des Tyrannen wieder zu erheben.

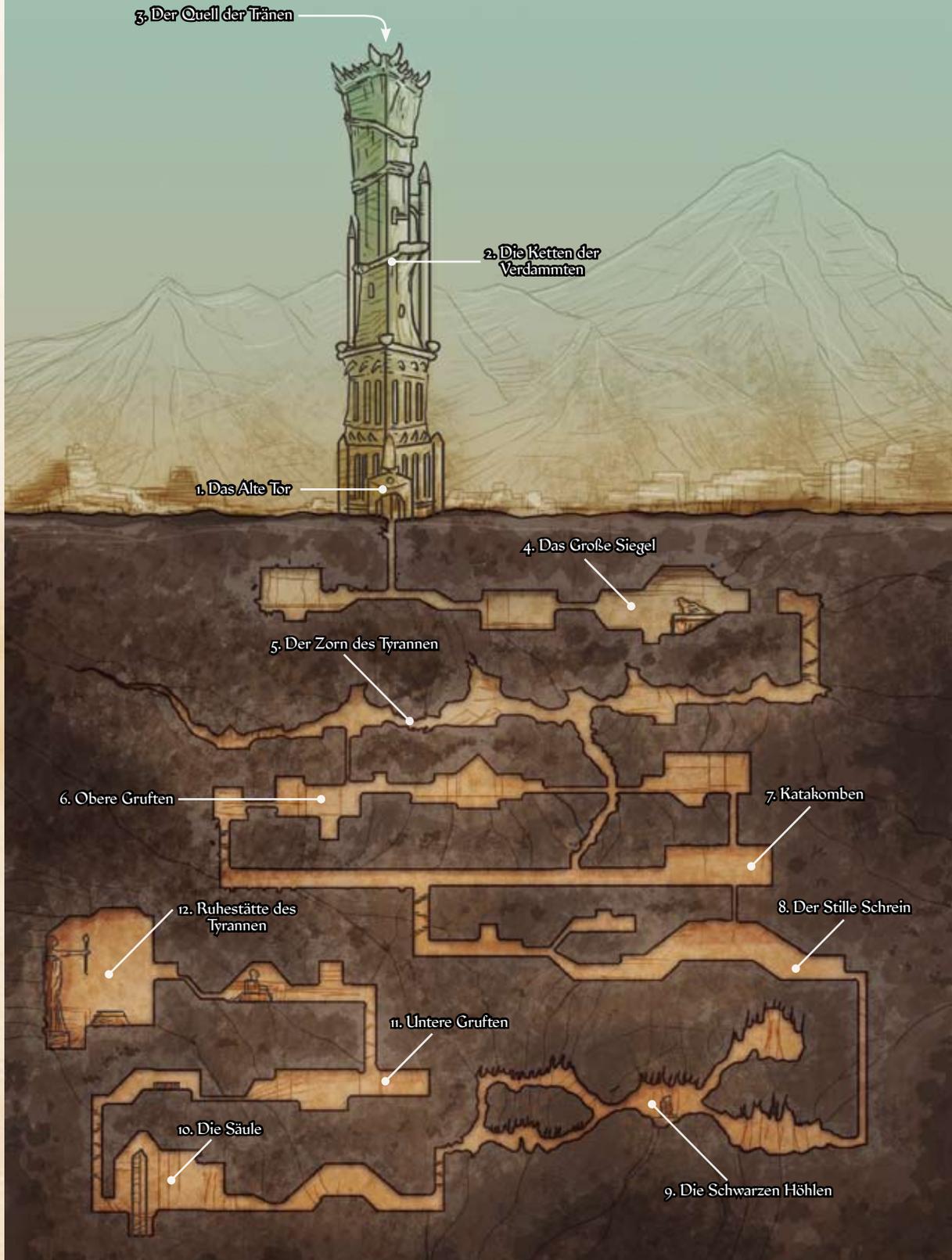
Von seiner neuen Zitadelle aus herrschte der Wispernde Tyrann über ein beständig wachsendes Reich der Toten. Der grausame Leichnam befahl oft, dass besiegte Gegner auf gigantischen Haken aufgespießt und von den Mauern des Galgenkopfes gehangen wurden, womit er dessen grausigen Namen unterstrich. Jene, die unglücklich genug waren, diesem raschen, endgültigen Schicksal zu entgehen, wurden in die ausgedehnten Gewölbe unter dem Turm verschleppt, um ein noch furchtbareres Ende zu erfahren.

Während die Jahre vergingen und der Einfluss des Wispernden Tyrannen wuchs, sammelte sich ein großer Kreuzzug, um ihn aufzuhalten. Geschmiedet aus einer Allianz zwischen drei mächtigen Gruppen – dem Imperium von Taldor, den Zwergenfürsten von Kraggodan und den Rittern von Ozem – verbrachten die Kreuzfahrer Jahre damit, auf dem Encarthansee und in den an ihn angrenzenden Ländern zu kämpfen, bis sie endlich einen Brückenkopf am Nordufer des Encarthansees errichten und befestigen konnten. Von dieser Festung aus drangen sie landeinwärts vor, dem Sitz der Macht des Leichnams entgegen, seiner Hauptstadt, dem Galgenkopf. Mit den Jahren, die sich der Kreuzzug hinzog, wurden die Kämpfe immer verzweifelter. Im Jahre 3827 erreichte die Allianz schließlich die Tore des Galgenkopfes. Der Anführer des Kreuzzuges, General Arnisant, selbst traf gewappnet mit *Arodens Schild* in der Schlacht auf den Wispernden Tyrannen. Während des Kampfes versuchte der Leichnam mittels eines *Wunsches* das noch schlagende Herz aus der Brust des Generals zu reißen und in seine ausgestreckten Klauen zu bekommen, doch *Arodens Schild* verhinderte dies und rettete Arnisant. Die Macht des Wispernden Tyrannen war jedoch so gewaltig, dass der Schild in viele Teile zerbrach, als er von seiner Magie getroffen wurde. Einer dieser Splitter durchbohrte Tar-Baphons Hand und zerstörte seinen Leib mit heiligem Feuer.

Die Kreuzfahrer wussten, dass ein Leichnam nicht so leicht zu besiegen war – sie wussten, dass Tar-Baphon sich lediglich in sein Seelengefäß zurückgezogen hatte, das sich irgendwo in den Tiefen des Galgenkopfes befand. Allerdings hatte ihr Triumph die letzten Reste der Armee des Wispernden Tyrannen zersprengt und so machten sie sich an der Oberfläche an die Arbeit, während der Leichnam sich in der Tiefe erholte. Sie versiegelten seine Gewölbe mit mächtiger Magie und verwandelten seinen Thron in seine Gruft. Die Allianz zerfiel kurz darauf, wenn auch in Freundschaft und Frieden. Die Ritter von Ozem blieben zurück und verwandelten die nächste Festung der Kreuzfahrer schrittweise in die Stadt Vigil, wo sie die Nation Finismur gründeten und seitdem über die Hungerberge wachen – ständig wachsam nach Zeichen für die Rückkehr des Wispernden Tyrannen Ausschau haltend.

Die Gewölbe unter dem Galgenkopf blieben seitdem größtenteils ungestört. Dies liegt hauptsächlich an dem mächtigen, klug konstruierten Siegel, das jeden daran hindert, die Gewölbe zu betreten und – noch wichtiger – zu verlassen. Jedem Zweig der Allianz, welche zum Sieg über den Wispernden Tyrannen beigetragen hatten, wurde eines von drei minderen Siegeln anvertraut, welche dabei helfen, die Macht des Großen Siegels im Galgenkopf zu fokussieren, das die tieferen Gewölbeebenen verschlossen hält. Damit der Wispernde Tyrann frei kommt, müssten alle drei Siegel gebrochen werden, ehe das *Große Siegel* im Gewölbe gebrochen werden könnte. Der Großteil des Gewölbes entspricht dem Zustand von vor fast 1.000 Jahren, als es versiegelt wurde, ein Teil hat sich jedoch auch durch den Zahn der Zeit oder die Wut des Tyrannen radikal verändert. Niemand außerhalb des Turms kennt den wahren Zustand der Gewölbe darin und darunter, da keiner es je gewagt hat in den Turm vorzudringen, nachdem der sterbende General Arnisant befahl, den Ort auf ewig zu versiegeln.

Der Galgenkopf



BESCHREIBUNG

Das Gewölbe vom Galgenkopf liegt im Herzen der Ruinen Adoraks und wird durch den gewaltigen Turm markiert, der darüber aufragt. Dieser besteht aus dunkelgrauem Basaltgestein, an einer Außenseite sind hunderte von Ketten befestigt, an deren Enden sich gewaltige Haken befinden. Der Wispernde Tyrann nutzte diese Haken, um die Leichen seiner Feinde aufzuspießen und zur Schau zu stellen. Viele dieser so gepfählten Leichen befinden sich noch immer an Ort und Stelle, konserviert durch die finstere Magie des Turms.

Wer zum Galgenkopf gelangen will, muss zuerst die tote Stadt durchqueren. Einst hausten hier viele der vom Wispernden Tyrannen ausgehobenen Truppen, doch während der letzten Kämpfe wurde der Ort zum großen Teil dem Erdboden gleichgemacht. Ein Wiederaufbau ist nicht erfolgt, sodass auch der Rest in den letzten 1.000 Jahren zu Ruinen zerfallen ist. Zwischen diesen Ruinen lauern Horden von Untoten, welche von der Macht des eingekerkerten Leichnams angezogen werden. Obgleich es sich bei den meisten um einfache, geistlose Hüllen wie Skelette und Zombies handelt, sind einige auch intelligent und suchen nach einem Weg zur Befreiung ihres Herren.

Der Turm selbst ist ein beeindruckendes Gebäude. Wie auch die Gewölbe darunter, wurden die Eingänge des Erdgeschosses versiegelt. Der einzige normale Zugang ins Innere des Turmes befindet sich auf seiner Spitze – doch diese zu erreichen, ist bereits eingefährliches Unterfangen. Hinaufzufliegen ist gefährlich, da ein Sturm aus Winden und körperlosen Untoten ständig den Turm umkreist. Die zahlreichen Wehrgänge, Balkone und bröckligen Treppen, welche die Außenseiten des Turms schmücken, sind daher die sicherste Aufstiegsmöglichkeit, selbst wenn sie von Fallen und Wächtern geschützt werden.

Im Inneren des Galgenkopfes wird der zentrale Schacht durch variierende Schwerkraftverhältnisse, machtvolle Wächter und tödliche Fallen auf seiner ganzen Länge geschützt. Diese Hindernisse wurden von den Rittern von Ozem aufgestellt, um andere daran zu hindern, den Wispernden Tyrannen zu befreien. Die erste Ebene des Gewölbes in der Tiefe ist mit zusätzlichen Wächtern und Fallen bestückt, welche Eindringlinge abwehren und zugleich den Leichnam aufhalten sollen, falls er zu entkommen versucht. Am Ende der ersten Ebene befindet sich das *Große Siegel* – bis auf den heutigen Tag das einzige Mittel, das Tar-Baphon davon abhält, seine Eroberung Golarions wieder aufzunehmen.

Die tiefer gelegenen Gewölbe des Galgenkopfes sind dunkel und düster. Wände und Decken bestehen aus einem stumpfen grauen Gestein, welches von Adern schwarzen Metalls durchzogen ist. Knochen bedecken den Boden an einigen Stellen so hoch, dass er zu schwierigem Gelände wird. Der Wispernde Tyrann herrscht hier unangefochten und seine Macht erfüllt den Ort und verleiht ihm eine Reihe einzigartiger Eigenschaften, welche jenseits des *Großen Siegels* im Rest der Gewölbe in Erscheinung treten.

Bedrückendes Zwielficht: Das Gewölbe ist schwach erleuchtet. Nicht-magische Lichtquellen können die Lichtstärke nicht erhöhen und der Lichtradius magischer Lichtquellen ist halbiert. Keine Lichtquelle irgendeiner Art kann die Lichtverhältnisse auf die Stufe Helles Licht heben. Der SG für RW gegen Zauber der Kategorie Licht sinkt um 2.

DER UNTOTENSTURM

Der Galgenkopf ist von einem Sturm aus körperlosen Untoten umgeben. Diese Kreaturen werden vom Turm angezogen, wagen es aber nicht, ihn oder Kreaturen, die an seiner Seite hinauf- oder hinabsteigen, anzutasten, gleich als würden sie befürchten, damit den Zorn ihres eingekerkerten Herren auf sich zu ziehen. Jeder der versucht, durch diesen Sturm hindurchzufliegen, wird zahlreichen untoten Kreaturen wie Geistern (von denen die meisten wenigstens Zauberkundige der 10. Stufe sind), Höheren Schatten und Schreckensalben begegnen. Der Sturm selbst stellt einen noch böseren Effekt dar, weil jeder, der zum Turm fliegt, in jeder Runde, die er im Sturm verbleibt, 2 negative Stufen erhält. Der Sturm reicht 150 m weit in jede Richtung vom Turm aus, wobei die unteren 15 m in der Nähe des Bodens sicher sind. Kreaturen, die sich dem Galgenkopf am Boden nähern, werden daher ignoriert. Dies gilt auch für jene, die den Turm auf seinen zahlreichen bröckligen Treppen und Wehrgängen erklimmen.

Befleckung des Untodes: In den stumpfen, schwarzen Adern der Steine des Galgenkopfes fließt negative Energie. Diese negative Energie ist so stark, dass sie sich auf alle Quellen negativer und positiver Energie innerhalb des Gewölbes auswirkt. Jeder Zauber oder Effekt, welcher bei lebenden Kreaturen Schaden heilt, heilt nur den halben Betrag. Sollten solche Effekte untote Kreaturen verletzen, verursachen sie nur den halben Schaden. Jeder Zauber oder Effekt, der negative Energie nutzt, um lebende Kreaturen zu verletzen, verursacht das Anderthalbfache an normalem Schaden (+50%). Sollte ein solcher Zauber oder Effekt bei untoten Kreaturen Trefferpunkte wiederherstellen, heilt er das Anderthalbfache des normalen Schadens (+50%). Alle Untoten im Galgenkopf erhalten Resistenz gegen Fokussierte Energie +2 und dieser Bonus ist kumulativ mit bereits vorhandener Resistenz gegen Fokussierte Energie. Die Befleckung des Untodes kann vorübergehend mittels *Weihen* aufgehoben werden.

Echos und Schreie: Wer durch die Gewölbe des Galgenkopfes reist, kann das gequälte Murmeln und die Schreie zahlloser Seelen, die in den Minen unter Adorak eingeschlossen ihr Ende fanden, ebenso wenig überhören wie jenes der zahllosen Narren, welche das Missfallen des Tyrannen während seiner Herrschaft erweckten. Die schwachen, fernen Geräusche erschweren es, Dinge zu hören, die sich außerhalb der direkten Umgebung eines Charakters befinden. Der SG für alle Würfe auf Wahrnehmung (Lauschen) steigt um +10.

Unruhige Tote: Wer in den Gewölben des Galgenkopfes stirbt (dies betrifft aber nicht den Turm selbst), erhebt sich 24 Stunden später als Untoter, außer die Leiche wurde mittels *Segnen* oder *Weihen* gereinigt. Die Art des Untoten hängt von den Gesamt-TW der toten Kreatur ab. Sollten diese 7 oder weniger betragen, kehrt die Kreatur als Zombie zurück, bei 8 bis 15 TW als Geist und bei mehr als 15 TW als Vampir.

ÜBER DIE 20. STUFE HINAUS

Mehrere Gewölbeebenen unterhalb des Galgenkopfes bergen Gefahren, die über das hinausgehen, was normalerweise in einem Pathfinder-Produkt auftritt. Da die genauen Regeln, wie man Begegnungen dieser Größenordnung gestaltet und leitet, für das Pathfinder-Rollenspiel nicht festgelegt werden müssen, werden die Bewohner der Ebenen 9 bis 12 relativ vage vorgestellt, sodass du diese Begegnungen und Gefahren dort deinen Bedürfnissen leichter anpassen kannst, falls du Hausregeln für solche besonders hochstufigen Spielrunden verwendest.

Unzerstörbar: Gegenstände in den Gewölben können normal zerstört werden, doch die Außenmauern werden von der Macht des *Großen Siegels* geschützt. Solange dieses Siegel an seinem Ort in der höchstgelegenen Gewölbeebene verbleibt, können die Außengrenzen der Gewölbe des Galgenkopfes durch physische Mittel oder die Magie der Sterblichen nicht beschädigt oder verändert werden. Dieser Effekt verhindert ebenso, dass man das Gefängnis mittels Ebenenreisen oder Teleportation verlassen kann. Solche Effekte funktionieren aber normal, solange Abreise- und Ankunftspunkt auf derselben Seite des *Großen Siegels* liegen, verbieten jedoch Reisen über die Begrenzungen des Gewölbes hinaus. Beschwörungseffekte, die Kreaturen beschwören oder herbeirufen, funktionieren im Gewölbe normal, sieht man davon ab, dass solche gerufenen Kreaturen es dann nicht wieder verlassen können – die meisten Externare reagieren mit Wut auf eine solche Überraschung, die sich meist gegen den Beschwörer richtet, sobald sie von ihren Verpflichtungen gegenüber dem Zauberkundigen befreit wurden.

Die Ebenen des Galgenkopfes sind dahingehend ungewöhnlich, dass sie nicht an der Spitze eines unterirdischen Komplexes beginnen. Stattdessen beginnen sie außerhalb des Turmes, ersteigen seine Höhen und steigen dann wieder von der Spitze hinab in die unter dem Turm liegenden Kammern. Und im Gegensatz zu den anderen, in diesem Buch vorgestellten Gewölben sollte man auch die am wenigsten gefährlichen Ebenen nicht leichtfertig betreten, da dieses Gewölbe nur von den tapfersten und mächtigsten Helden erforscht werden sollte.

Ebene 1. Das Alte Tor (HG 14): Dieses große Portal, welches einst als Eingang in den Turm diente, befindet sich im Erdgeschoss außerhalb des Turmes. Die gigantischen adamantenen Tore werden mit Hilfe eines Paares riesiger, belebter Skelettarme, die Teil der Struktur sind, geöffnet und geschlossen. Als der Leichnam endlich besiegt war, wurde das Tor versiegelt, um den Turm sicherer zu machen. Das Haupttor funktioniert zwar noch, führt aber nur in eine Reihe schmaler Kammern, welche an der Außenseite des Turmes bis in eine Höhe von 18 m hinaufführen. Clevere Fallen schützen diese Kammern ebenso wie eine Vielzahl von Untoten, die in diesen vergessenen Gängen lauern.

Ebene 2. Die Ketten der Verdammten (HG 15): Eine beachtliche Wolke aus Schreckgespenstern, Geistern, Todesalben und anderen rastlosen Gestalten wirbelt um den Galgenkopf. Wer den Turm erklimmen will, muss hierzu einen Irrgarten aus bröckligen Treppen und

zerschmetterten Plattformen hinaufsteigen, welche das Äußere des Turmes umhüllen. Viele der armen Seelen, die noch immer von den Mauern des Turmes hängen, sind nun zu mächtigen Untoten geworden, welche warten, bis die Lebenden sich ihnen nähern, ehe sie plötzlich zuschlagen.

Ebene 3. Der Quell der Tränen (HG 15): Jene, die die Spitze des Turmes erreichen, müssen als nächstes eine Mithraltür überwinden, um Zugang zum Turminnenen zu erhalten. Im Inneren führt ein gewaltiger Schacht bis zum in der Tiefe liegenden Gewölbeeingang. Die Schwerkraft innerhalb des Turmes ist radikal verändert – der Abwärtsvektor zielt in Richtung der Außenwände, so dass der Turm effektiv wie ein großer, runder Tunnel erscheint. Eine Reihe kleinerer Kammern entlang dieses Kerns enthalten mehrere mächtige Wächter und Zauberer, welche Eindringlinge davon abhalten sollen, das Gefängnis des Wispernden Tyrannen zu erreichen.

Ebene 4. Das Große Siegel (HG 15): Die erste richtige Ebene der Gewölbe des Galgenkopfes wurde von den Rittern von Ozem und anderen mächtigen Wächtern zu dem alleinigen Zweck umgestaltet, das *Große Siegel* gegen Eindringlinge zu beschützen. Sie enthält eine Reihe machtvoller Fallen und Hüter, welche die Verbündeten des Wispernden Tyrannen davon abhalten sollen, einzudringen und ihren gefangenen Herrn zu befreien. Nur wenige Kreaturen sind je so weit gekommen und noch ist es niemandem gelungen, die Macht des *Großen Siegels* zu überwinden. Besonders beachtenswert sind drei Gräfte, welche die Überreste dreier namenloser Soldaten enthalten. Jeder davon repräsentiert eine der drei Gruppen, die vor 1.000 Jahren zusammenarbeiteten, um den Wispernden Tyrannen zu besiegen. Über die Jahre konnten die üblen Kräfte des Galgenkopfes diese Leichen korrumpieren und als Grule wiederbeleben (jeder ist ein Ritter der 14. Stufe), welche nun hungrig nach dem Fleisch der Lebenden durch diese Ebene schleichen. Sollten sie wieder zu ihrer ewigen Ruhe gelegt werden, manifestieren sich kurz die Geister der drei beschämten Ritter und beantworten alle Fragen über ihren uralten Kampf.

Obwohl es nur wenige lebende Kreaturen bis zu dieser Ebene des Gewölbes geschafft haben, kann hier auch eine treue Dienerin des Wispernden Tyrannen angetroffen werden. Sie heißt *Iliamaniss* (NB elfische Vampir-Druidin 14) und sie plant seit fast 100 Jahren, wie sie das *Große Siegel* aus dem Weg räumen könnte. Hierzu hat sie mehrere Räume des Gewölbes als Werkstätten und Kammern für mächtige Elementare und untote Diener für sich beansprucht.

Der letzte Hüter dieser Ebene steht vor dem *Großen Siegel* selbst, es ist eine uralte und mächtige Sphinx namens *Schadnusaptera* (RN Sphinx Mystikerin 12), welche von den überlebenden Generälen des Kreuzzuges hier platziert und damit beauftragt wurde, jeden zu zerstören, der sich dem Siegel nähert. *Schadnusapteras* Gesundheit wird von der Macht des *Großen Siegels* erhalten. Sie muss nicht essen oder trinken, doch sollte das *Große Siegel* jemals gebrochen werden, wird die mächtige Mystikerin sofort von der Zeit eingeholt und zerfällt zu Staub. Nur jene, die die zerschmetterten Überreste von *Arodens Schild* tragen, werden von ihr nicht sofort angegriffen. Da diese Bruchstücke sorgsam bewacht werden, dürfte es sehr schwierig werden, diese Voraussetzung zu erfüllen.

Ebene 5. Der Zorn des Tyrannen (HG 17): Nachdem er sich von der Zerstörung seines Körpers erholt hatte,



musste der Wispernde Tyrann feststellen, dass er in seinen eigenen Gewölben eingesperrt worden war und ihnen selbst mit seiner mächtigen Magie nicht entkommen konnte. Zunächst versuchte er in der Frühphase seiner Gefangenschaft, seine Gruft mittels Zaubern wie *Ebenenreise* oder *Teleportation* zu verlassen, dann griff Tar-Baphon auf körperliche Methoden zurück und versuchte, sich einen Weg in die Freiheit zu graben. Die über das Gewölbe gelegte Magie blockierte jedoch selbst diese Methoden. Schließlich überwand seine Frustration sein logisches Denkvermögen, wie der gegenwärtige Zustand dieser Gewölbeebene belegt. In seinem Zorn riss der Leichnam diese Ebene des Gewölbes fast in Stücke und ließ sie als Ruine zurück. Was einst als Unterkünfte für seine mächtigsten lebenden Diener fungierte, wird nun von Geistern und anderen mächtvollen Untoten heimgesucht. Einer dieser Bewohner ist ein Ghul, der sich selbst der **Fürst der Fänge** (CB Ghul-Magier 17) nennt. Der Fürst hat sich von seinem früheren Herrn abgewandt und könnte den SC tatsächlich eine Hilfe sein, sofern sie einen Weg finden, um seine grauvollen Gelüste zu befriedigen.

Ebene 6. Obere Gruften (HG 18): Diese Ebene des Gewölbes ist eine Art Lagerraum für die vielen schwächeren untoten Diener, die der Wispernde Tyrann für verschiedene Zwecke in seiner Nähe aufbewahrte. Auf der Ebene befinden sich hunderte von Untoten, die meisten davon schwächere Arten wie Ghule und Zombies, die jedoch klug zwischen den tausenden von Leichen verborgen sind, welche in Nischen und uralten Kammern ruhen. In der Mitte der Ebene befindet sich eine große Kammer mit einer Statue des Wispernden Tyrannen. Sollten Forscher hier dem Leichnam kein angemessenes Opfer darbringen, erheben sich die Untoten und strömen herbei, um die Eindringlinge in einer gigantischen Flut zu zerstören, wobei sie sich zu entsetzlichen untoten Mischungen aus Körper und nekromantischer Macht verbinden. Auf dieser Ebene befindet sich auch der Hof des früheren Seneschalls des Wispernden Tyrannen, **Gildais** (NB Wintergruftschrecken Schurke 5), eines berühmten Sadisten, der noch immer in den furchterfüllten Geschichtsberichten und Legenden aus der Zeit der Herrschaft des Leichnams erwähnt wird. Seltsamerweise sollte der Wintergruftschrecken zwar während der Belagerung des Galgenkopfes anwesend gewesen und dann in die Tiefen geflohen sein, jedoch hat niemand ihn seit dem Sturz des Tyrannen in seinem Inneren erblickt. Was mit dem bössartigen Seneschall geschehen ist und ob er fliehen konnte – und wenn ja, wie –, gehört zu den verworrensten Geheimnissen, welche die Bewohner des Galgenkopfes quälen.

Ebene 7. Katakomben (HG 19): Diese ausgedehnte Ebene ist ein Labyrinth aus Gängen und Kammern. Ihr herausragendstes Merkmal ist die Schicht aus Knochen, welche den Boden fast überall bedeckt – an manchen Stellen ist

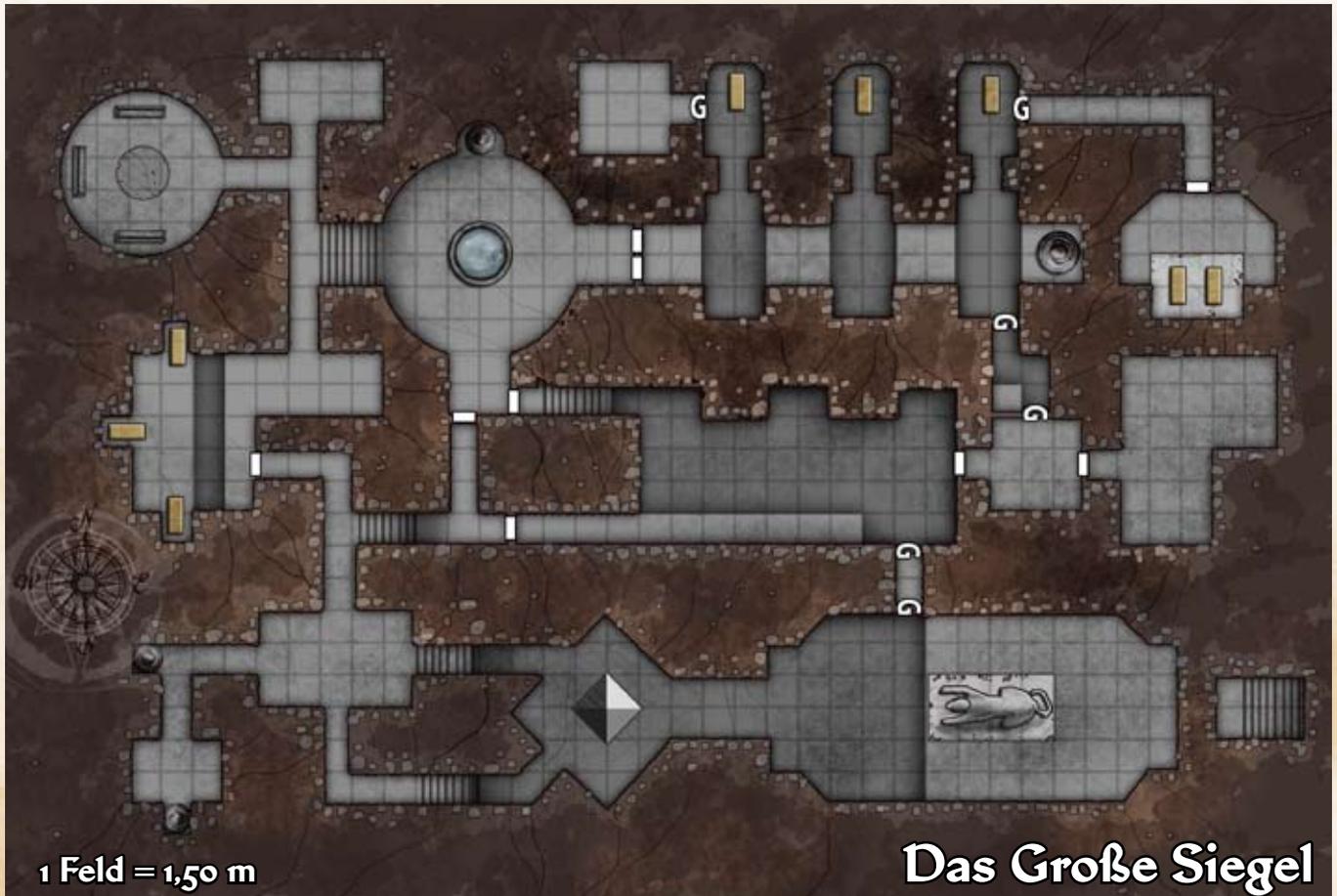
sie über einen Meter hoch! Horden belebter Skelette, von denen einige recht hochstufige Skelettstreiter (Kämpfer und Schurken der 18. Stufe) sind, liegen in diesen Haufen versteckt sowie einige mächtige, einzigartige Untote, die nur aus Knochen bestehen. Die untoten Überreste eines machtvollen drakonischen „Haustieres“, welches einst vom Wispernden Tyrannen verhätschelt wurde, nun aber fast vergessen ist, beanspruchen mehrere Kammern dieses Gewölbes ebenfalls für sich. Dabei handelt es sich um einen Verschlinger namens **Istravek** (RB uralter Schwarzer Drache-Verschlinger; *PF MHB II*). Dieser ist voll Wut und Trauer darüber, derart im Stich gelassen worden zu sein. Doch selbst dieser untote Drache ist hier nicht der gefährlichste Gegner, da auch viele der gescheiterten Lehrlinge des Wispernden Tyrannen, die selbst zu den Leichnamen zählten, hier hausen. Sie existieren nun als Halb-Leichname, gefährliche Untote, deren Körper, bis auf ihre edelsteinbedeckten Totenschädel, zu Staub zerfallen sind. Obwohl viele dieser früheren Schüler im Laufe der Jahrhunderte seit Versiegelung des Turmes die Verwandlung vom Leichnam zum Halb-Leichnam durchgemacht haben, wurden etliche durch den untoten König selbst verwandelt. Manche glauben, dass Tar-Baphon die Macht und Vielseitigkeit der Halb-Leichname vorziehe, während andere annehmen, dass er seine Lehrlinge zwang, sich von ihren Körpern zu trennen, um sie so hinreichend zu verkrüppeln, dass kaum noch jemand es wagen würde, ihn stürzen zu wollen. Unabhängig von den Motiven, aus denen der Tyrann diese Schrecken erschuf, können sie noch immer den Lebenden die Seelen rauben und planen und intrigieren nun pausenlos, wie sie die Gunst ihres Herren wieder erlangen könnten.

Ebene 8. Der Stille Schrein (HG 20): Der Wispernde Pfad ist eine Philosophie, welche glaubt, dass der Untod der wahre Zustand alles Seins sei. Es sollte wenig überraschen, dass Tar-Baphon ein glühender Anhänger dieser Philosophie war und ihre Grundsätze verbreitete.

Die Geräusche auf dieser Ebene werden magisch gedämpft, sodass jeder Lärm verstummt und jedes Wort zu einem bössartigen Flüstern wird. Die ständigen Schreie und Echos der verlorenen Seelen werden auf dieser Ebene ebenso gedämpft, allerdings bleibt aufgrund des Dämpfungseffektes der SG bei Würfen auf Wahrnehmung (Lauschen) um 10 erhöht.

Viele Geheimnisse des Wispernden Pfades sind in den Bibliotheken und Laboratorien dieses Gewölbes verborgen. Tar-Baphons bevorzugte Lehrlinge bedienten sich der Ressourcen auf dieser Ebene, um zu Leichnamen und anderen Formen von Untoten zu werden. Auch Schreine für mit Untoten in Verbindung stehende Kulte können hier gefunden werden, z.B. Urgathoa, Kabriri, Orkus und Charon. Der Wispernde Tyrann verehrt keine dieser Gottheiten, beschäftigte aber Berater und empfing oft Besucher, die diesen Kulturen nahestehen. Indem er





1 Feld = 1,50 m

Das Große Siegel

Schreine dieser Gottheiten unterhielt, machte er es für diese bedeutenden Gäste angenehmer. Diese Schreine werden noch immer von mächtigen Externaren und untoten Priestern bewacht. Die ganze Ebene ist ein Nexus negativer Energie, welche so mächtig ist, dass die Untoten hier gegen die schädlichen Effekte positiver Energie immun sind. Es sollte nicht überraschen, dass es einige formidable untote Hüter auf dieser Ebene gibt, darunter drei Mumienfürsten, welche als die **Weinenden Könige** (NB Mumien-Magier 19) bekannt sind. Sie fungieren als die Bibliothekare und Aufseher des Stillen Schreins.

Ebene 9. Die Schwarzen Höhlen (HG 21): Diese Ebene besteht aus einer Reihe natürlicher Höhlen, auch wenn die Böden bearbeitet und geglättet wurden, um sie leichter begehen zu können. In einigen Bereichen gibt es zudem künstlich angelegte Kammern, wodurch die ursprünglichen Kammern beträchtlich erweitert wurden. Ein kleiner unterirdischer See dominiert die Haupthöhle dieser Ebene. Aus seiner Tiefe wächst ein großer schwarzer Kristall fast bis zur Decke empor. Dieser Kristall und die umliegenden Höhlen sind die Hauptquelle der hier vorzufindenden nekromantischen Macht – der Kristall selbst ist ein in die natürliche Welt ragender Teil der Ebene der negativen Energie und der Hauptgrund dafür, dass der Wispernde Tyrann den Galgenkopf an diesem Ort errichtete. Nachtschatten sind noch die ungefährlichsten Kreaturen, welche auf dieser Ebene hausen.

Ebene 10. Die Säule (HG 22): Jenseits der Höhlen kulminiert diese kleine Ebene in einem großen Raum, welcher einen gigantischen Obelisk enthält, der aus einem Block eines fremdartigen Metalls geformt wurde. In seine Oberfläche sind hunderte, wenn nicht tausende von Zaubern eingraviert – der Großteil des gewaltigen arkanen Wissens des Wispernden Tyrannen. Jene, die hoffen, durch die Säule zu Wissen zu gelangen, müssen sich zugleich mit einer großen Zahl von Fallen und Runen befassen, welche erschaffen wurden, um zu töten und kampfunfähig zu machen. Diese Ebene ist hauptsächlich von mächtigen Zauberkundigen bevölkert, darunter mehrere Leichname, die beim Wispernden Tyrannen in die Lehre gehen, und verschiedene machtvolle Besucher, welche zu Gefangenen des Gewölbes wurden, als man den Ort versiegelte.

Ebene 11. Untere Gruften (HG 23): Die Körper der größten Generäle des Wispernden Tyrannen, seiner Leibwächter und der wenigen fremdartigen Wesen, mit denen er geselligen Umgang pflegte (und auch dies nur unter weitester Auslegung des Begriffes), ruhen hier. Alle sind mächtige, einzigartige untote Wesen, die jedoch nach all den Jahren ihre kleinlichen Streitigkeiten um die Gunst Tar-Baphons zurückgestellt haben und in Untätigkeit verfallen sind. Sollte das *Große Siegel* gebrochen werden, erweckt sie dies jedoch rasch, sodass sie ihren Wettstreit sofort wieder aufnehmen, da jeder der erste sein will, den der Wispernde Tyrann an seine Seite ruft. Da diese Bösewichter zu den



mächtigsten Dienern Tar-Baphons gehören, ist jeder für sich bereits eine große Bedrohung und es ist kaum auszu-denken, wozu sie imstande sind, sollten sie zusammenar-beiteten. Diese Ebene ist zudem die Heimat eines falschen Tyrannen, eines mächtigen Simulakrums des Wispernden Tyrannen, welcher Feinde täuschen und ihr Können aus-testen soll. Der Doppelgänger des Königs der Leichname sitzt auf einem goldenen Thron inmitten von Bergen von Schätzen und ist absolut bereit, sein Unleben zu geben, um die Täuschung aufrechtzuerhalten – sollte er getötet werden, zerfällt sein Leib nicht wie die meisten Simulakra zu Eis und Schnee, sondern explodiert in einem Sturm mächtiger vampirischer Geister.

12. Ruhestätte des Tyrannen (HG 24+): Diese letzte Gewölbeebene ist die Ruhestätte Tar-Baphons, dem Wispernden Tyrannen. Hier hält der Leichnam Hof und hier wartet er auf den Tag, an dem er einst wieder frei sein, die Welt erobern und die Gabe des Untodes verteilen wird. Hier plant und intrigiert er, spioniert mittels Magie die Oberfläche aus und schickt seinen dort verbliebenen Gefolgsleuten vage Träume und Anweisungen. Er weiß, dass seinen noch draußen aktiven Gefolgsleuten die Macht fehlt, um ihn gegenwärtig zu befreien, hofft aber, die Ereignisse so manipulieren zu können, dass seine Befreiung schließlich möglich wird. Die Magie des Gefängnisses verhindert, dass er es verlässt und direkt mit seinen Knechten kommuniziert, er kann sie aber dennoch aus der Ferne beeinflussen. Wer diese Ebene des Gewölbes erreicht, muss sich mit den persönlichen Wachen und Dienern des Leichnams befassen – und dann wären da noch die Kraft und die Macht des mächtigsten Leichnams, den Golarion je gesehen hat. Welche Stufe Tar-Baphon genau besitzt, bleibt dir zur Anpassung an deine Kampagne überlassen, doch zumindest sollte er über die Fähigkeiten eines Nekromanten der 20. Stufe verfügen.

BEWÖHNER

Während die oberen Ebenen des Galgenkopfes mit Konstrukten und Externaren bevölkert sind, die Eindringlinge von den Gewölben fernhalten sollen, trifft man hier am häufigsten auf untote Gegner. Vom einfachen Skelett bis hin zu mächtigen Vampiren und Leichnamen dienen alle dem Herrn des Galgenkopfes, dem Wispernden Tyrannen, welcher in den untersten Ebenen des Komplexes wartet und vor sich hin brütet. Viele der Untoten verfügen über Klassenstufen so wie der listige Grul, welcher sich selbst der **Hungernder Herrscher** (RB Grul-Mönch 7/Magier 13) nennt. Einst gehörte er zu Tar-Baphons Lehrlingen, doch mittlerweile meidet er seinen Herren und hofft nur noch, entkommen zu können. Tar-Baphon hat während seiner langen Gefangenschaft zahlreiche Konstrukte erschaffen, beginnend mit den typischen belebten Gefahren bis hin zu besonderen Golems, welche wichtige Bereiche bewachen. Hierzu gehört eine Gruppe einzigartiger Knochengolems, die sich zwischen den Skeletten in den Katakomben verbergen und ein Trio spezieller Eisengolems, welche wie größere Versionen des Wispernden Tyrannen selbst aussehen. Es heißt, dass diese Golems statt der für Eisengolems üblichen Odemwaffe die Fähigkeit besitzen, ein Klagen auszustoßen, das wie *Wehgeschrei der Todesfee* funktioniert.

Der Wispernde Tyrann verkehrt zudem öfter mit zahlreichen mächtigen Scheusalen, insbesondere Dämonen und Daimonen, weshalb auch eine große Gruppe riesiger Vrocks in den Schwarzen Höhlen haust, deren Anführer eine brutale Kriegsherrin namens **Blutkralle** (CB Vrock Waldläuferin 12) ist.

Auch wenn Tar-Baphon der bei weitem mächtigste Leichnam im Gebiet der Inneren See war, verkehrte er oft mit anderen Leichnamen und verlangte auch von seinen Lehrlingen, sich schließlich in diese untoten Schrecken zu verwandeln. Viele dieser Lehrlinge wurden während des letzten Krieges gegen die Kreuzfahrer zerstört und existieren nun als Halb-Leichname. Eine beträchtliche Zahl von Tar-Baphons mächtigeren Protégés existiert aber weiterhin in den tieferen Gewölbeebenen.

Galgenleichen: Obwohl fast alle Arten von Untoten im Galgenkopfangetroffen werden können, kann man hier auch eine Reihe einzigartiger Kreaturen wie die Galgenleichen finden. Diese Untoten wurden aus den Leichen erschaffen, die zum Verrotten von den Außenmauern des Turms gehängt wurden. Ihre Nähe zum Wispernden Tyrannen und seiner unverständlichen Macht verleiht ihnen übles Unleben und magische Kräfte. Äußerlich ähneln sie normalen Skeletten, sind aber an den großen Haken zu erkennen, welche ihre Brust durchbohren und an langen Ketten hängen, die sie hinter sich her schleifen. Diese untoten Kreaturen wandern sowohl außerhalb des Gewölbes wie darin umher und unterstehen vollkommen dem finsternen Willen des Wispernden Tyrannen. Galgenleichen sind eine mächtigere Variante der Schablone für Skelettreiter und besitzen die folgenden Merkmale:

HG: Der HG einer Galgenleiche ist um +2 höher als der eines normalen Skeletts mit ebenso vielen TW.

Trefferwürfel: Addiere nicht 2 sondern 4 Volkstrefferwürfel zur Zahl der Trefferwürfel der Ausgangskreatur hinzu.

Verteidigungsfähigkeiten: Eine Galgenleiche erhält SR 10/Wuchtwaffen und Magie statt SR 5/Wuchtwaffen. Andere Verteidigungsfähigkeiten bleiben unberührt.

Besondere Angriffe: Galgenleichen erhalten die folgenden besonderen Angriffe; wo es anwendbar ist, trägt der SG des RW gegen diese Angriffe 10 + 1/2 TW der Galgenleiche + CH-Mod.

Kette der Toten (ÜF): Eine Galgenleiche kann mit einer Standardaktion ihre Kette einsetzen, um ihre Gegner anzugreifen. Dies funktioniert wie ein Berührungsangriff auf Entfernung gegen einen Gegner innerhalb von 6 m. Sollte der Angriff treffen, erleidet das Ziel 1W6 Schadenspunkte pro 2 TW der Galgenleiche (Maximum 10W6). Sollte der Angriff treffen, kann die Galgenleiche ferner einen freien Kampfmanöverwurf gegen ihr Ziel mit einem Volksbonus von +4 durchführen. Bei Erfolg wird das Ziel in einen Ringkampf verstrickt, nicht aber die Galgenleiche selbst. Der Galgenleiche steht jede Runde ein freier Kampfmanöverwurf zu, um seinen Griff an seinem Opfer aufrechtzuerhalten, kann aber keine besonderen Ringkampfaktionen gegen das Opfer durchführen, wenn der Wurf gelingt.

Wispern (AF): Eine Galgenleiche flüstert ständig finstere Geheimnisse und blasphemische Sprechgesänge. Jede Kreatur, die sich innerhalb von 9 m in Gegenwart einer wispernden Galgenleiche befindet, muss einen



Willenswurf schaffen oder kränkelt für 1W4 Runden. Erschütterten Kreaturen, deren Rettungswurf misslingt, wird durch die enthüllten Geheimnisse übel. Eine betroffene Kreatur kann jede Runde versuchen, sich mit einem neuen Willenswurf von dem Effekt zu erholen. Sobald eine Kreatur sich vom Wispern einer Galgenleiche erholt hat, ist sie gegen diese Fähigkeit für 24 Stunden immun. Jede überlappende Wisperaura einer weiteren Galgenleiche erhöht den SG des RW um +2.

BEISPIEL-GALGENLEICHE **HG 14**

EP 38.400

Menschliche Galgenleiche Kämpfer 13

CB Mittelgroßer Untoter

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +19

Aura Wispern (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 32, **Berührung** 13, auf dem falschen Fuß 29

(+1 Ausweichen, +2 GE, +2 natürlich, +12 Rüstung, +5 Schild)

TP je 170 (17 TW; 4W8+13W10+81)

REF +7, **WIL** +8, **ZÄH** +12; +3 gegen Furcht

Immunitäten Kälte, wie Untote; **SR** 10/Wuchtwaffen und Magie;

Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussierte Energie +6, Tapferkeit +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Langschwert* +3, +24/+19/+14/+9

(1W8+23/17-20)

Fernkampf Kette der Toten +18 (8W6)

Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenswaffen +3, Bögen +2, Stangenwaffen +1)

TAKTIK

Im Kampf Diese Galgenleichen wurden aus den Leichen mächtiger gefallener Generäle beider Seiten erschaffen. Sie kämpfen ohne größeren Plan und konzentrieren ihre Angriffe immer auf einen Gegner, ehe sie sich dem nächsten Ziel zuwenden. Galgenleichen setzen immer Heftigen Angriff ein, um den Schaden zu erhöhen

Moral Die Galgenleichen kämpfen bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 15, **KO** -, **IN** 8, **WE** 10,

CH 16

GAB +16; **KMB** +21; **KMV** 34

Talente Abhärtung, Ausweichen, Doppelschlag, Dranbleiben, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer (Blutend), Mächtiger Schildfokus, Mächtiger Waffenfokus (*Langschwert*), Mächtige Waffenspezialisierung (*Langschwert*), Schildfokus, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer

(*Langschwert*), **Waffenfokus** (*Langschwert*), **Waffenspezialisierung** (*Langschwert*)

Fertigkeiten Einschüchtern +19, Motiv erkennen +16, **Wahrnehmung** +19

Sprachen **Gemeinsprache**

Besondere Eigenschaften **Rüstungstraining** 3

Ausrüstung *Ritterrüstung* +3, *Schwerer Stahlschild* +1, *Langschwert* +3

FALLEN

Der Galgenkopf ist innen und außen stark mit Fallen gespickt. Die Fallen an der Außenseite sind in erster Linie magische Schöpfungen mit Feuer-, Kälte- und Elektrizitätsexplosionen, welche Eindringlinge davon abhalten sollen, auch nur in die Nähe des *Großen Siegels* auf der ersten Ebene des Gewölbes zu gelangen. Auch jenseits des *Großen Siegels* existieren weitere Fallen, von denen aber viele uralt und häufig beschädigt sind. Die Diener des Wispernden Tyrannen reparieren diese Fallen manchmal (besonders jene in Gängen, die in die jeweils tieferliegenden Bereiche des Gewölbes führen). Viele sind aber auch zerstört und ihre Klängen und klaffenden Fallgruben sind

für hochstufige Charaktere eher Hindernisse als ernsthafte Gefahren. Diese Fallen variieren wild von einfachen herabfallenden Felsen bis hin zu tödlicheren *Symbol-Zaubern*. *Symbole* sind in den tiefsten Teilen des Gewölbes am weitesten verbreitet, da der Wispernde Tyrann und seine mächtigeren Diener gegen viele Effekte dieser Zauberverfallen immun sind.

Zwei Fallen, die wiederholt im Gewölbe existieren, werden weiter unten präsentiert. Im Kern basieren diese Fallen auf relativ einfachen Ideen, wurden aber zu tödlichen Extremen verbessert.



TODESSTURZGRUBE **HG 14**

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 30;

Mechanismus ausschalten SG 30

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell

Effekt 18 m tiefe Grube (6W6 Sturzschaden; Reflex (SG 20), keine Wirkung); ghulische Arme brechen aus den Wänden der Grube hervor, um alle Kreaturen darin anzugreifen (Nahkampfangriff +20, 2 Klauenangriffe pro Ziel, je 1W6+13 Schaden plus Lähmung für 1W4+1 Runden [RW ZÄH, SG 20 vereitelt die Wirkung der Lähmung], Klauenangriffe in jeder Runde); mehrere Ziele (alle Ziele in einem Feld von 3 m x 3 m)

**SCHÄDELINFERNO**

HG 14

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

EFFEKTE

Auslöser Nähe (Alarm); **Rücksetzer** Keiner

Effekt Explosion negativer Energie (20W6 negativer Energieschaden für alle lebenden Kreaturen, Zähigkeit (SG 20), halbiert; untote Kreaturen werden für 20W6 Schadenspunkte geheilt); mehrere Ziele (alle Ziele in einer 9 m-Explosion)

SCHÄTZE UND BELÖHNUNGEN

Angesichts all der Gefahren, die mit dem Betreten des Galgenkopfes verbundenen sind – von den Horden an Untoten bis zur gewaltigen Macht des Wispernden Tyrannen selbst –, könnte man meinen, dass eigentlich keine Belohnung der Welt groß genug ist, um dafür das Risiko einzugehen und dieses uralte Gewölbe zu betreten. Doch dem ist nicht so! In der Gruft warten gewaltige Reichtümer, bei denen es sich nicht nur um Gold und magische Gegenstände, sondern auch um zahllose unschätzbar wertvolle, historische Relikte handelt. Es heißt sogar, dass Tar-Baphon mehr als ein mächtiges Artefakt in seinem Besitz hätte, die alle darauf warten, von jemandem geplündert zu werden, der machtvoll und tapfer genug ist, um sein spuk-verseuchtes Reich zu betreten.

Ein solcher magischer Gegenstand ist der Helm des Wispernden Tyrannen, den Tar-Baphon persönlich aus Erz herstellte, welches von der Ebene der Schatten stammt. Der Helm selbst wurde aus dem Schädel und den Hörnern eines ehrwürdigen Schwarzen Drachen namens Naraga geschaffen.

NAGARAS HÖRNER (MÄCHTIGES ARTEFAKT)

Aura Überwältigend (variiert); **ZS** 22

Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** -; **Gewicht** 8 Pfd.

BESCHREIBUNG

Nagaras Hörner wurde vom Wispernden Tyrannen, kurz nachdem er zu einem Leichnam wurde, erschaffen. In den folgenden Jahrhunderten hat er die Kräfte des Gegenstandes erweitert. Wenn *Nagaras Hörner* von einer untoten Kreatur getragen wird, halbiert der Helm jeden Schaden, den sein Träger durch positive Energie erleidet. Ferner verursacht die Berührung des Trägers bei lebenden Kreaturen zusätzliche 5W6 Punkte negativen Schaden, welche der Träger erhält, als hätte er *Vampirgriff* gewirkt. Dies funktioniert sogar, wenn die Berührung zum Wirken eines Zaubers gehörte oder Teil eines Berührungsangriffes war. Der Träger des Helms ist immun gegen Säure und kann perfekt in jeder Art von Dunkelheit sehen, magische Dunkelheit eingeschlossen. Einmal am Tag kann sich der Helm auf Befehl in einen Ehrwürdigen Schwarzen Drachen verwandeln, welcher der Kreatur, die ihn herbeigezaubert hat, eine Stunde lang bedingungslos gehorcht, ehe er sich in einen Helm

zurückverwandelt. Sollte der Drache getötet werden, zerstört dies nicht den Helm, verhindert aber die Anwendung dieser Fähigkeit für eine Woche. Während der Helm die Gestalt eines Drachen angenommen hat, genießt der Besitzer des Helmes die anderen Vorzüge dessen nicht.

ZERSTÖRUNG

Der Helm kann zerstört werden, indem man ihn zwischen den Kiefern des Totenschädels eines Ehrwürdigen Schwarzen Drachen im Herzen einer Wüste zermalmt, während die Sonne im Zenit steht.

ABENTEUERANSÄTZE

Die folgenden Abenteueransätze könnten Charaktere dazu bringen, den Galgenkopf zu betreten. Ein SL kann weitere Informationen über den Galgenturm und seine Umgebung, inklusive Karten, sowie dort stattfindende Abenteuer als Teil des sechsten Bandes des Kadaverkronen-Abenteurerpfades *Im Schatten des Galgenkopfes* finden.

Archäologie: Die Kundschafter wollen verzweifelt ein uraltes Schwert aus der Zeit des Wispernden Tyrannen bergen. Nach ausgedehnten Nachforschungen konnten sie in Erfahrung bringen, dass sich das Relikt im Galgenkopf in der Gruft eines der Soldaten des Kreuzzuges befindet, die direkt vor dem *Großen Siegel* bestattet wurden. Eine Expedition in diese Ebene erfordert nicht, dass das *Große Siegel* gebrochen werden müsste, benötigt aber dennoch Helden höchsten Ranges, um die Gefahren zu überleben, welche bereits in der obersten Ebene warten.

Der Letzte Kampf: Seit vielen Jahren fürchten die Ritter von Ozem, dass die Macht des *Großen Siegel* nachlassen und der Wispernde Tyrann bald freikommen könnte. Statt auf diesen Zeitpunkt zu warten, haben sie sich entschlossen, eine Gruppe von Helden in den Galgenkopf zu schicken, die das Seelengefäß des Leichnams finden und vernichten soll, ehe er entkommen kann. Mittels eines Splitters von *Arodens Schild* können die Ritter die SC in die Gewölbe direkt hinter dem *Großen Siegel* bringen. Um das Seelengefäß zu zerstören, ist ein weiterer Splitter von *Arodens Schild* nötig. Zu diesem Zeitpunkt wird die Magie, welche die SC in das Gewölbe gebracht hat, „zurückschnellen“ und sie zu ihrem Ausgangspunkt zurückbringen. Diese heldenhafte Aufgabe anzugehen, gehört zu den Dingen, über welche selbst die mächtigsten Helden wenigstens zwei Mal nachdenken sollten.

Die Rückkehr des Tyrannen: Einer Gruppe dem Wispernden Tyrannen treu ergebener Kultanhänger ist das Unvorstellbare gelungen: Sie konnte die minderen Siegel zerstören, welche den Wispernden Tyrannen im Galgenkopfhalt. Das *Große Siegel* verliert rapide an Kraft und die Charaktere müssen sich in das Gewölbe wagen, den Wispernden Tyrannen finden und seinen Taten ein für alle Mal ein Ende setzen!





HOHLBERG

„HOHLBERG? HOHLBERG?? – DIE ERSTEN HERUMSCHLEICHENDEN VARISCHEN DIEBE UND BARBARISCHEN SCHOANTI, DIE AUF DIESEN UNGLAUBLICHEN FUND GESTOSSEN SIND, MÜSSEN MIT OFFENEN MÜNDERN AUF DEN MAJESTÄTISCHEN ANBLICK VOR IHNEN GESTARRT HABEN. DER STEILE BERG, IN DEN DAS GEWALTIGE GESICHT EINER LÄNGST TOTEN KÖNIGIN GEHAUEN WORDEN WAR, MUSS IHNEN UNGLAUBLICH GROSS ERSCHIENEN SEIN. ES WAR EINE WUNDERSCHÖNE FRAU, DEREN GESICHTSZÜGE VOR ZORNIGER LEIDENSCHAFT ZU LEBEN SCHIENEN. ÜBER IHR STEINERNES ANTLITZ VERLIEFEN RISSE, ALS WÜRDIE SIE EINE MASKE ABNEHMEN UND DEM BETRACHTER EINBLICK IN IHRE FINSTEREN, GEHEIMNISVOLLEN GEDANKEN GEWÄHREN. UND WAS FÜR EIN NAME FÄLLT DIESEN UNZIVILISIERTEN EINFALLSPINSELN FÜR SOLCH EINEN WUNDERSAMEN ORT EIN?! – HOHLBERG! GROTESK! WAHRLLICH ABSURD!“

—FÜRST NARSES URESTUS CHAUNTNE, CHELISCHER ARCHÄOLOGE UND BESCHIEDENER DIENER IHRER MAJESTÄT

Der Hohlberg ist der höchste Gipfel auf der Steilkluftinsel, welche am nordwestlichen Rand des Varisischen Golfes liegt. In ferner Vergangenheit befand sich hier die Hauptstadt eines uralten thassilonischen Imperiums namens Bakrakhan, welches von Alaznist, der Runenherrscherin des Zorns, beherrscht wurde. Ein gewaltiges Abbild von Alaznists Gesicht schmückt die Südseite des Berges. Irgendeine Katastrophe riss den Berghang vor Urzeiten auf und legte Zugänge in unterirdische Ruinen und Gänge frei, welche zu den Überresten der verfallenen Stadt Xin-Bakrakhan an den tieferliegenden Berghängen hinab führen, aber auch in die Tiefen der Finsterlande unter Varisia. Zum Hohlberg reisende Abenteurer sind gut beraten, sich im Vorfeld mit Proviant und anderen Dingen auszurüsten, da die nächstliegenden freundlichen Häfen Magnimar und Rätselhafen sind, jeweils über 225 km entfernt.

GESCHICHTE

Fünftausend Jahre bevor Aroden Absalom aus den Tiefen der Inneren See emporzog, war das alte Thassilon die mächtigste Nation von ganz Avistan. Das Reich war in sieben kleinere Nationen unterteilt, welche jeweils von einem mächtigen Magier beherrscht wurden, der sich auf eine Art der Sündenmagie spezialisiert hatte. Dieses Imperium erblühte für eine sehr, sehr lange Zeit, ehe es während des Unterganges von Azlant und den Verheerungen des Erdenfalls ebenfalls zusammenbrach. Das westlichste dieser Reiche Thassilons war Bakrakhan, das Reich des Zorns. Die Hauptstadt, Xin-Bakrakhan lag hoch oben in den Bergen der Westküste. Während das thassilonische Reich existierte, herrschte eine lange Reihe von Runenherrschern über Bakrakhan, da der Zorn dafür sorgte, dass es zu zahlreichen, schnellen Aufständen innerhalb des Adels kam. Bakrahkans letzte und mächtigste Runenherrscherin war Alaznist, eine wunderschöne Frau mit feuerrotem Haar und stürmischer Anziehungskraft. Sie konzentrierte sich auf die thassilonische arkane Schule des Zorns – eine Schule, welche heute als Hervorrufung bekannt ist – befasste sich aber auch mit allen Arten gefährlicher Alchemie und Dämonologie. Ihr Krieg gegen die Nachbarreiche – besonders Schalast und den Runenherrscher Karzoug – setzte ihr Land ständiger Gefahr aus. Dennoch behielt Alaznist ungeachtet wiederholter Umsturzversuche und gescheiterter Attentate die Zügel der Macht in der Hand. Sie ermutigte ihr Volk zur Dämonenverehrung, sowohl zum eigenen Machtgewinn, als auch zur Inspiration der reinen Zerstörungskraft. Alaznist betrachtete die Reinheit der von den Dämonen angestrebten Zerstörung als etwas Schönes. Sie erschuf auch mittels Kombinationen aus verbotener Alchemie und fleischformender Magie eine Vielzahl grässlicher Monster. Ihre größte Schöpfung ist die Sündenbrut – vom Zorn erfüllte, mutierte Monster. Diese Schöpfungen waren ein derartiger Erfolg, dass die anderen Runenherrscher gut für das Geheimnis ihrer Erschaffung bezahlten, um selbst Sündenbrut zu erschaffen, welche mit ihren jeweiligen Sünden assoziiert war.

Jedoch war nicht allein Alaznists eigene Magie die Quelle ihrer Macht oder der Schöpfung ihrer Sündenbrut. Es war auch nicht der Grund für ihre Gabe, mehrere Umsturzversuche ihrer eigenen Regierung zu überstehen. Sie hatte ein Bündnis mit dem Werdenden Dämonenherrscher Yamasoth geschlossen und dieser von

manchen Gelehrten mit der Geburt der Dämonenrasse an sich in Verbindung gebrachte Dämon lehrte Alaznist vieles, während sie ihm die tiefen Höhlen unter ihrer Festung zur freien Verfügung überließ.

Während ihrer Herrschaft erweiterte Alaznist die Ausgrabungen unter Xin-Bakrakhan weit über jene hinaus, die ihre Vorgänger geschaffen hatten. Ausgedehnte Gewölbeebenen, die auch ihre persönlichen Kammern enthielten, wurden hinter ihrem gewaltigen steinernen Gesicht errichtet. Die Geschichtsaufzeichnungen sind unklar, ob die Runenherrscherin Alaznist oder einer ihrer Vorgänger den kolossalen Zornesspan errichtete, allerdings nutzte sie ihn als schnelle Verbindung zwischen ihrer Hauptstadt und den Grenzen ihres Landes. Die Katastrophe, welche dem thassilonischen Imperium ein Ende setzte, ließ einen Großteil Bakrahkans im Meer versinken und den Varisischen Golf entstehen, auf dessen Grund Alaznists einstiges Land nun liegt. Nur seine höchsten Gipfel ragen noch aus dem Wasser. Zu diesen Bereichen trockenen Landes gehört die Steilkluftinsel. Der Ort ist erst seit kurzem auch als der Hohlberg bekannt, nachdem Forscher mit den ersten Erkundungen der ausgedehnten, in den Berg gehauenen Gewölbe begonnen hatten.

BESCHREIBUNG

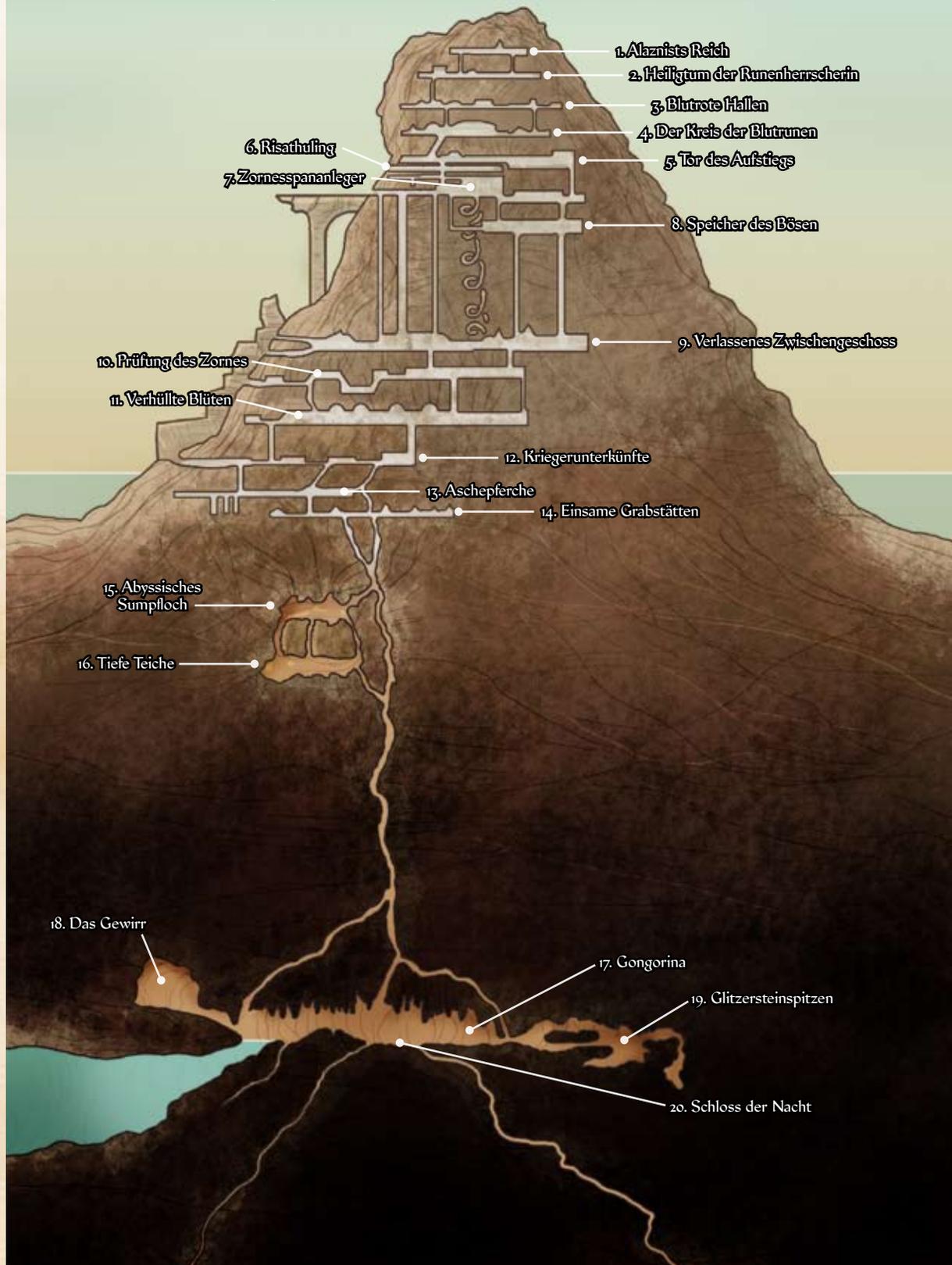
Der Hohlberg ist bereits aus der Entfernung beeindruckend. Die zerfallenen Ruinen einer uralten Stadt befinden sich auf den unteren Hängen eines Berges und werden von den Gezeiten teilweise überflutet, während darüber die zerbrochenen Reste des Zornesspans aus dem steilen Berghang ragen. Über diesen wiederum wurde einst ein gewaltiges Frauengesicht in den Berg gehauen. Risse in diesem Gesicht enthüllen, dass sich dahinter ebenfalls Ruinen befinden – jeder Riss ist ein möglicher Eingang zu den Tiefen des Hohlberges.

Die Gewölbe im Hohlberg werden in fünf Bereiche unterteilt: Die Oberen Bergebenen (hinter dem zornigen Antlitz der Runenherrscherin Alaznist), die Zornesspanebenen (gelegen am nördlichen Ende dieser Brücke, welche einst das ganze Land überspannte), die Stadtebenen (hinter der Hauptstadt am Fuße des Berges), die Grottenebenen (natürliche Höhlen 300 m unter der Oberfläche) und das tiefe Reich Gongorina (die frühere Domäne des Werdenden Dämonenherrschers Yamasoth).

Die oberen Bereiche des Hohlbergs (die Oberen Bergebenen, die Zornesspanebenen und die Stadtebenen) vermitteln ein Gefühl verlorener Größe. Sie wurden von den Architekten des alten Thassilon geplant und von der versklavten Kaste von Riesenarbeitern des Landes erbaut. Viele Kammern und Bereiche wurden in einem für moderne Standards ungewöhnlich großen Maßstab errichtet. Der Fels selbst fühlt sich dort, wo er sichtbar ist, uralt an. Das perfekte, glatte Mauerwerk ist an vielen Stellen von Schmutzablagerungen der Zeitalter bedeckt. Stachlige thassilonische Runen befinden sich auf Torbögen und an Kreuzungen, wobei der Blitz des Zorns und der sieben-spitzige Stern der Sihedronrunen – das uralte Symbol Thassilons – am häufigsten vertreten sind. Auch Statuen Alaznists sind weitverbreitet – beeindruckende Skulpturen aus rotem Marmor oder einem anderen blutroten Stein.

Die unteren Ebenen (die Grottenebenen und Gongorina) sind noch älter als Thassilon. Manche sind natürlich entstanden, doch ebenso viele wurden künstlich erschaffen.

Der Hohlberg



- 1. Alaznists Reich
- 2. Heiligtum der Runenherrscherin
- 3. Blutrote Hallen
- 4. Der Kreis der Blutrunden
- 5. Tor des Aufstiegs
- 6. Risathulung
- 7. Zornesspananleger
- 8. Speicher des Bösen
- 9. Verlassenes Zwischengeschoss
- 10. Prüfung des Zornes
- 11. Verhüllte Blüten
- 12. Kriegerunterkünfte
- 13. Aschepferche
- 14. Einsame Grabstätten
- 15. Abyssisches Sumpfloch
- 16. Tiefe Teiche
- 17. Gongorina
- 18. Das Gewirr
- 19. Glitzersteinspitzen
- 20. Schloss der Nacht

Einige wurden von verschiedenen Kreaturen in den 10.000 Jahren seit dem Erdenfall geschaffen, während andere von Völkern errichtet wurden, die weitaus älter und fremdartiger sind als die Menschen. An vielen Orten sind die feuchten Wände von Pilzen überzogen und die Hinterlassenschaften des hier lebenden bizarren Ungeziefers bedecken den Boden.

Ebene 1. Alaznists Reich (HG 19): Vor langer Zeit enthielt diese Ebene die persönlichen Gemächer, Forschungslabore und Studierzimmer der Runenherrscherin Alaznist. Der Großteil der Ebene erlitt während der Katastrophe, die Thassilon zerstörte, ausgedehnte Strukturschäden und wurde teilweise von den wenigen überlebenden Lehrlingen Alaznists geplündert. Dieser Ort enthält aber dennoch noch immer viele mächtige Geheimnisse. Alaznist wob über die ganze Ebene machtvolle Zauber, um ihre Privatsphäre zu wahren und jene ihrer Untertanen zu bestrafen, die glaubten, sie bestehlen zu können. Auch ihre persönliche Schatzkammer ist hier versteckt – meisterlich verborgen, von hochwertigen Fallen geschützt und unberührt seit dem Ende ihrer Herrschaft. Die wichtigsten Dinge, die man hier finden kann, könnten wohl die bruchstückhaften Notizen und Hinweise sein, die Rückschlüsse darauf geben, welche Schritte die Runenherrscherin unternahm, um sich gegen eine derart gewaltige Katastrophe wie jene zu schützen, die dann über Thassilon hereinbrach. Diese Ebene hat nur wenige Bewohner und nur selten kommen solche der tieferliegenden Ebenen hierher. Allerdings gibt es hier gefährliche Wächterkonstrukte sowie Dämonen und andere extraplanare Kreaturen, die noch immer durch den Befehl der Runenherrscherin an diesen Ort gebunden sind.

Ebene 2. Heiligtum der Runenherrscherin (HG 17): Diese Ebene enthält Bibliotheken, Arbeitsstätten und Übungshallen, in denen Alaznist nicht nur die Sündenmagie des Zorns mit ihren Lehrlingen studierte, sondern auch mit ihren Generälen Strategien für den Krieg entwickelte und besprach. Tödliche Fallen beschützen noch immer mehrere Bereiche, die streng geheime Unterlagen und Pläne enthalten, selbst wenn die dort gelagerten Dokumente längst zu Staub zerfallen oder derart überholt sind, dass sie nur noch für Historiker interessant sind.

Tief im Herzen dieser Ebene befindet sich Alaznists persönliches Schlachtfeld, eine rundes magisches Portal, welches an einen Trichter erinnert, der in eine bühnenartige Kammer führt. Das Portal schrumpft jeden, der es passiert, auf einen winzigen Bruchteil seiner gewöhnlichen Größe, so dass die Runenherrscherin und ihre Gäste es sich bequem machen und ganzen Miniaturarmeen dabei zusehen konnten, wie sie sich gegenseitig auslöschten. Abenteurer, die das Portal durchschreiten, müssen feststellen, dass es solange nur in eine Richtung funktioniert, bis sie das Siegesbanner mit sich führen, welches irgendwo auf dem gefährlichen Schlachtfeld liegt.

Ebene 3. Blutrote Hallen (HG 16): Die Wände der ganzen Ebene sind mit Blechen aus einem fremdartigen roten Metall beschichtet, in das häufig kantige thassilonische Runen eingraviert wurden. An einigen Stellen sprühen Funken aus den Metallwänden und es bewegen sich Wellen aus lautlosem schwarzem Licht, was auf die uralten Kräfte hinweist, die hier noch immer am Werk sind. Diese Hallen und Räume dienten einst als Unterkünfte für die Leibwachen, -diener und Lehrlinge der Runenherrscherin. Irgendwo auf dieser Ebene

GEFAHREN IN DER HÖHE WIE IN DER TIEFE

Im Gegensatz zum klassischen Riesengewölbe sind die obersten Ebenen des Hohlbergs nicht die ungefährlichsten. Stattdessen steigt der Grad an Gefahr, je weiter man sich vom Fuß des Berges aus nach oben (gen Alaznists Reich) oder nach unten (gen Gongorina) vorwagt. Die Ebenen des Hohlbergs, die man von der Ruinenstadt aus erreichen kann, sind für erste Expeditionen am besten geeignet, aber immer noch zu gefährlich für niedrigstufige Gruppen. Die Ebenen sind allerdings von oben nach unten durchnummeriert, um die Einheitlichkeit unter den Kapiteln dieses Bandes zu wahren.

befindet sich auch die Kammer der Umwandlung, wo untreue Riesen magisch gefoltert, rituell gebrandmarkt und in Runensklaven verwandelt wurden.

Nachdem das Meer Bakrakhan verschlungen hatte, wandten sich die wenigen überlebenden Lehrlinge in mörderischem Eifer gegeneinander, jeder bestrebt, den Thron an sich zu reißen. Sie stellten einander Fallen und griffen sich gegenseitig aus dem Hinterhalt an, um die Konkurrenz auszuschalten. Am Ende überlebte keiner diesen Wahnsinn aus Blutvergießen und Verrat, doch viele ihrer uralten Fallen und Verteidigungsanlagen blieben zurück. Eine der tödlichsten Fallen bedient sich der grässlichen Macht eines Höllensturmkanals, jeden einzuzüschern, der ihm zum Opfer fällt. Viele der hier umgekommenen Lehrlinge und Wachen streifen nun als mächtige Untote durch die Gänge. Jeder von ihnen gehorcht einem der vielen Leichname die einst Alaznist dienten, doch haben sie aufgrund ihres Wahnsinns in den letzten 10.000 Jahren kaum etwas mit ihrer Zeit anfangen können.

Ebene 4. Der Kreis der Blutrunen (HG 15): Diese Ebene besteht aus vielen Bereichen, welche eine riesige Kammer umschließen, in der sich der Hauptrunenbrunnen von Bakrakhan befindet. Die Gänge rund um den Runenbrunnen enthalten verlassene Schreine zahlreicher Dämonenherrscher sowie aufgegebene Laboratorien und Fleischkessel. Zu Zeiten Thassilons wurden diese Kessel und Becken benutzt, um neue Methoden zur Umwandlung im Rahmen der Wissenschaften des Lebens- und Fleischformens zu entwickeln und noch aggressivere und mächtigere Mutationen für die Armeen der Runenherrscherin zu erschaffen. In einem geheimen Lagerbereich sind viele klobige, über 6 m lange, durchscheinende Behälter versteckt, welche allesamt versiegelt und mit Magie konserviert wurden. Wenigstens einer davon enthält einen großen Klumpen grauer, fleischartiger Flüssigkeit. Sollte dieser in einen nahen Aufbewahrungsbehälter entleert werden, bildet sich ein verkrüppelter Runenriese daraus, dessen lange Lagerung zu ungewöhnlichen Deformationen geführt hat. Diese treiben ihn zwar in den Wahnsinn und machen ihn etwas ungefährlicher als andere seiner Art, doch ist er keineswegs hilflos.

Auch andere Dinge schleichen hier herum, Dinge, die noch immer in Verwahrzellen eingesperrt sind. Dinge, die aus lange zurückliegenden Experimenten entstanden

sind. Mutierte, gestaltlose Dinge, die auf ihrer endlosen Suche nach Nahrung herumkriechen. Dinge, unter denen eine gewaltige Kolonie ungewöhnlich großer Plappernder Hundertmäuler noch die geringste Bedrohung darstellt ...

Ebene 5. Tor des Aufstieges (HG 14): Auf dieser Ebene mussten sich jene, die eine Audienz bei der Runenherrscherin suchten, verschiedenen magischen und gewöhnlichen Untersuchungen, Befragungen und anderen Prüfungen unterziehen, ehe sie die Tausenden von großen Stufen zur Audienzkammer der Runenherrscherin hinaufsteigen durften. Wer diesen Vorgang beschleunigen wollte, konnte sich zum einen Herausforderungen der körperlichen oder magischen Stärke unterziehen, um zu zeigen, dass er würdig war. Oder er rückte in der Warteschlange vor, indem er jene vor sich im Duell besiegte. Bittsteller mussten eine lange Reihe von Räumen durchschreiten, ferner Wachposten und Unterkünfte für Diener passieren.

Die fanatischsten Wächter der Runenherrscherin wurden hier stationiert, freiwillig durch uralte Runenmagie gebunden. Die unsterblichen Geister einiger dieser Wachen warten noch immer darauf, abgelöst zu werden. Diese entlebten Geister wissen nicht, dass das Imperium, dem sie dienten, nicht mehr existiert und bestehen auch weiterhin darauf, dass jeder, der die gewaltige Treppe hinaufsteigen will, die erforderlichen formellen Prozeduren über sich ergehen lässt. Die weiter unten lebenden Riesen betrachten diesen Bereich als verbotene Zone und haben die meisten Verbindungen zu dieser Ebene versiegelt. Es gibt aber für Menschen geeignete, abwärts führende Tunnel, von denen die Riesen nichts wissen.

Ebene 6. Risathuling (HG 13): Ein Großteil dieser Ebene diente einst als Unterkünfte und Wachraum für eine Einheit von Taigariesen, welche hier als Verteidiger Xin-Bakrakhans stationiert waren. Die Abkömmlinge dieser Riesen leben hier noch immer und bewohnen diese Ebene und die darunter seit Generationen. Sie nannten den Ort *Risathuling*, was auf Riesisch „Heimstatt der Ahnen“ bedeutet. Im Laufe der vielen Jahrhunderte seit Bakrakhans Fall haben die Riesen längst vergessen, dass ihre Vorfahren als Sklaven in den Armeen der Runenherrscherin dienen mussten. Sie führen eine Existenz als Jäger und Sammler und verlassen das Gewölbe zuweilen, um Rochs und Wyvern in den Höhen der Steilkluftinsel zu jagen. Da sie von anderen ihrer Art abgeschnitten sind, halten sie das riesige in den Berg gehauene Gesicht für eine Darstellung ihrer Göttin und haben die Eingangshalle mit ihrer riesigen Statue Alaznists in einen Tempel umgewandelt, wo sie sie als einen kriegerischen Aspekt des Riesengottes Fandarra verehren.

Ebene 7. Zornesspananleger (HG 11): Diese Ebene öffnet sich nach Süden auf jene gewaltige Brückenkonstruktion hin, welche heute als der Zornesspan bekannt ist und deren zerbrochene Reste noch immer die Landschaft der Steilkluftinsel überragen. Die Brücke ragt nur 400 m weit, ehe sie abbricht – die gewaltigen Bücken und Träger sind längst zerfallen, so dass eine Lücke von über 1,5 km bis zum nächsten längeren Abschnitt entstanden ist. Der Haupteingang enthält einen riesigen höhlenartigen Bereich, der früher als Verladerampe genutzt wurde. Der Hauptschacht wurde für den Transport von Waren, Truppen oder geplündeter Beute von und nach Xin-Bakrakan genutzt. Allerdings stürzte er bei der Katastrophe ein, welche Bakrakan vernichtete.

Ebene 8. Speicher des Bösen (HG 9): An diesem Ort finden sich Soldatenunterkünfte, Schmieden, Lagerräume für Versorgungsgüter und Waffenarsenale für den Fall, dass die Festung jemals belagert werden sollte. Auch ein großer Teil der Beute, den Alaznists Armeen geplündert hatten, wurde hier gelagert. Vieles von dem hier Gelagerten ist im Laufe der Zeit bis zur Nutzlosigkeit zerfallen oder vermodert. Einige Wertgegenstände haben die Zeiten aber überstanden: Neben Schmiedeöfen, die seit Jahrhunderten erkaltet sind, liegt aufgestapelt Mithralerz, das aus den östlich gelegenen Ländern von Schalast geraubt wurde. Unter dem Schutt der Zeitalter vergraben liegen Kisten mit verzauberten Waffen, welche von konservierender Magie geschützt werden. Es gibt sogar bruchstückhafte Hinweise, welche zu geheimen Sammlungen antiker magischer Komponenten führen, welche magisch mit dem festen Gestein der Wände oder der Böden verschmolzen wurden.

Jeder, der durch die langen, stillen Korridore wandert oder die dunklen, staubigen Hallen durchsucht, spürt, dass er beobachtet wird. Schwärme hinterhältiger Schatten spionieren denen nach, die sich hier aufhalten und schlagen mit ihrer eisigen Umarmung zu, wenn Eindringlinge abgelenkt sind, nur um dann rasch wieder zu verschwinden. Die Aktionen der Schatten sind ungewöhnlich gut koordiniert, ganz so, als würde ein unsichtbarer, ferner Intellekt sie steuern.

Ebene 9. Verlassenes Zwischengeschoss (HG 7): Hier befinden sich verlassene Kontore, Verwaltungszentren und Archive für Aufzeichnungen. Die Bürokraten, Gesandten und andere langjährigen Diener, welchen Alaznist die Leitung ihrer Stadt übertragen hatte, haben sie vor langer Zeit aufgegeben. Als der Hohlberg während des Falls Bakrakhans erzitterte, trampelten die hier arbeitenden Bürger in ihrem Schrecken auf der Flucht nach Draußen einander nieder. Als sie dann jedoch die gewaltigen Wellen sahen, die über das tieferliegende Land hereinbrachen, rissen sie einander bei ihrem panikartigen Bestreben in Stücke, wieder ins Berginnere zu gelangen. Auf dieser Ebene liegt dicker Staub und böartige Geister, welche aus dem Staub ihrer eigenen sterblichen Überreste entstanden sind, spuken noch immer in den südlichen Gängen. Der Staub spielt Szenen der Katastrophe nach und versucht dann, lebende Kreaturen zu töten, indem er sie einschließt und erstickt.

Ebene 10. Prüfung des Zornes (HG 6): Ein Teil dieses Bereiches enthält eine Reihe von Prüfungen, welche den einstigen Bewohnern von Xin-Bakrakan als die Prüfung des Zornes bekannt waren. Hier wurden jene geprüft, welche die Gunst der Runenherrscherin suchten, oder die bestraft, welche sie enttäuscht hatten. Die Prüfung des Zornes überlebten nur die Stärksten und Listigsten. In den umliegenden Räumen und Kammern wurden einst die Kreaturen, Fallen und anderen Materialien aufbewahrt, welche in den Herausforderungen genutzt wurden. Nun sind sie aber von Horden spinnenartiger Kreaturen überrannt worden, welche die Thassilonier als Schriezyx bezeichneten. Ob diese Kreaturen eine natürliche Verbundenheit zu diesem Ort besitzen oder einfach die Nähe zu den Nahrungsvorräten eine Ebene tiefer schätzen, ist unbekannt. Eine Vielzahl von krabbelnden Schriezyx greift jeden fremden Eindringling an. Die einzigen schriezyx-freien Bereiche sind zugleich die gefährlichen Gebiete des Prüfungsareals, dessen gefährliche

Die Blutroten Hallen

1 Feld = 3 m



magische Herausforderungen auch nach all der Zeit noch mit gnadenloser Effizienz funktionieren.

11. Verhüllte Blüten (Pharmazeutisches Terrarium) (HG 5): Der ursprüngliche Zweck dieses Ortes bestand darin, Kräuter und Drogen zu züchten und zu kreieren, welche bei den Armeen der Runenherrscherin für Furchtlosigkeit und Schlachtenwut sorgen sollten. Hier pflegten Gärtner zwecks späterer Ernte giftige und zuweilen gefährliche Pflanzen in einer kontrollierten Umgebung. Mit den Jahrhunderten sind die Pflanzen, Schimmel und Pilze wild gewachsen und haben einen bizarren unterirdischen Dschungel gebildet. Der Gestank von Fäulnis und Verwesung überwältigt hier die Sinne. Viele der magischen Leuchtelemente, die das Pflanzenwachstum stimulieren sollten, sind verblasst, so dass ein schwach erhellter, klaustrophobischer Wald entstanden ist, in dem auch die kleinste Lichtquelle hart umkämpft wird. Viele der Pflanzen sind im Laufe der Jahre zu gefährlichen Räufern geworden, die nicht nur Eindringlinge, sondern auch anderes Pflanzenleben bedrohen. Wer bereit ist, sich einen Weg durch giftige Ranken und säurehaltigen Pflanzensaft zu bahnen, könnte auf versiegelte Labore stoßen, welche wertvolle Notizen und konservierte Exemplare längst ausgestorbener Pflanzenarten enthalten.

Ebene 12. Kriegerunterkünfte (HG 4): Dieser ausgedehnte Bereich enthält Arenen für Duelle und Ausbildungszwecke, Unterkünfte und Rüstkammern sowie Sklaven- und Bestienpferche. Es gibt hier einen schwachen Runenbrunnen, welcher den allgegenwärtigen Zorn der hier stationierten Soldaten, Diener und Sklaven nutzbar machen sollte. Vor kurzem wurde diese Ebene von der Sündenbrut übernommen, die sich hier nun selbst trainiert, ausrüstet und einquartiert. Auch eine von Ximbakrakhans größeren Schatzkammern ist hier einschließlich einer nahen Münzprägestätte verschüttet, welche bisher von der Sündenbrut noch nicht angetastet wurde, da sie nie zum Schmieden von Waffen nutzen kann.

Ebene 13. Aschepferche (HG 3): Auf dem Höhepunkt der Macht Thassilons dienten diese Kammern als Gefängniszellen, Folterkammern und Verwahranstalt. Diese Gefängnisse variieren zwischen großen, offenen Anlagen, die Dutzende von Gefangenen enthalten können, und engen Kerkerlöchern, die tief in den Boden reichen. Die meisten Zellen sind schon lange verlassen und die in ihnen gefangen gehaltenen längst verstorben, doch ein paar unzugängliche Hochsicherheitsbereiche und magisch geschützte Käfige enthalten noch immer gefangene Kreaturen.

Der Boden ist von dickem, dunklem, ascheartigem Staub bedeckt. Dabei handelt es sich um schuppenartige Hinterlassenschaften der Bewohner dieses Ortes, eines Stammes flügelloser Gargylen. Die Sündenbrut der darüber liegenden Ebene hat diese Ebene erkundet und versucht, die Gargylen auszurotten. Diese jedoch nutzen die Tarnung ihrer steinartigen Haut und die unglaubliche Fähigkeit, an glatten Oberflächen hinaufzuklettern, um sich vor den Jagdexpeditionen der Sündenbrut zu verbergen, die ab und an herkommen.

Die Sündenbrut glaubt, dass die Gefängnisebene eine Sackgasse ohne Ausgänge an die Oberfläche ist. Außerdem empfindet sie die Jagd auf die letzten Gargylen als ziemlich frustrierend. Die Gargylen dagegen sind nicht im Ansatz so blutdurstig wie ihre geflügelten Artgenossen und unterhalten sich auch gern mit Fremden, wenn diese sie nicht sofort angreifen. Die Gargylen sind allerdings auch leicht wahnsinnig – so besteht eine von ihnen z.B. darauf, jede ihr mitgeteilte Einzelheit zu bestätigen, indem sie mit nahen Felssäulen spricht, während eine andere sich nur pantomimisch ausdrückt, obwohl sie perfekt sprechen kann. Wer dennoch weiterhin Fragen stellt und sich nicht frustriert abwendet, erfährt, dass die Gargylen den Aufbau dieser Ebene genau kennen – inklusive der Geheimgänge und verborgenen Treppen.

Ebene 14. Einsame Grabstätten (HG 4): Hier befinden sich die Gruften und Grabkammern des uralten Xin-Bakrakhan. Diese waren schon zu Alaznists Zeit alt und wurden nur noch gelegentlich genutzt. Jeder Laut hallt unheimlich die langen, leeren Gänge hinab und ein schwacher, trockener Geruch nach vor langer Zeit versiegelten Dingen hängt in der Luft. Die Reihen an Begräbnisnischen, versiegelten Gruften und zerfallenden Mausoleen tragen ihren Teil dazu bei, dass ein Eindruck hohen Alters an dieser Stätte entsteht. Hier liegen noch immer Geschöpfe aus alter Zeit begraben, deren Geister unruhig schlummern und sich erheben können, sollten ihre Überreste gestört werden. Die zahlenmäßig häufigsten Kreaturen sind sehr kleine bleiche Skorpione, die in der Regel nicht größer als ein Daumennagel werden, aber schmerzhaft zustechen können – um die Wunden herum entstehen pulsierende, schmerzhaft schwellungen. Auch eine große Zahl an Ghulen und Grolen haust hier, von denen viele Zauberkundige sind.

Ebene 15. Abyssisches Sumpfloch (HG 7): Alles in diesen unbehauenen, unebenen und schlammigen Höhlen ist feucht. Zahllose Arten von Schimmeln und Pilzen gedeihen hier und bedecken an manchen Orten fast jede Oberfläche. Einige sind harmlos und sogar nahrhaft, andere liefern schwaches Licht, wachsen aber meist in der Nähe von Arten mit tödlichen Sporen oder der Fähigkeit, Fleisch auflösen zu können. In einer größeren, durchweichten Höhle gibt es sogar eine Kolonie intelligenter Algen.

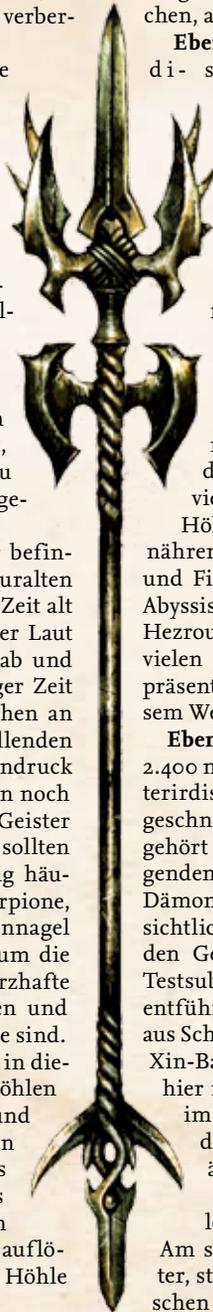
Die Böden der Höhlen sind von einem rutschigen Morast aus Schlamm und Lehm bedeckt und in einigen Bereichen gibt es schlammige Sumpflöcher, welche die Unvorsichtigen so wie Treibsand leicht in die Tiefe ziehen können. Auch größere Kreaturen leben in diesem sumpfigen Miasma. Von bleichen Höhlenkrokodilen bis hin

zu seltsam mutierten Bestien, die einst in Gongorina erschaffen wurden, enthalten diese sumpfigen Höhlen eine breite Ansammlung gefährlicher Kreaturen, denen man zum Opfer fallen könnte. Troglodyten aus den nahegelegenen Tiefen Teichen jagen hier oft nach Nahrung, sind ausnahmslos mächtige Barbaren, die von noch machtvolleren Klerikern Yamasoths angeführt werden und die Aufgabe, die uralten Zugänge nach Gongorina zu bewachen, als ihnen von den Göttern auferlegt betrachten.

Ebene 16. Tiefe Teiche (HG 9): Mehrere kleine unterirdische Wasserläufe speisen die feuchten Teiche, welche sich in den glattwandigen, kuppelartigen Höhlen hier bilden. Die Tiefen Teiche sind das Heim eines großen Stammes mutierter Troglodyten. Diese wurden generationenlang von den Bewohnern Gongorinas als Testsubjekte für magische Experimente missbraucht und neigen nun zu Geburtsfehlern. Ihr Blut ist stark dämonisch befleckt, was zu einer hohen Geburtenrate an infernalischen oder halbinfernalischen Troglodyten führt. Deformierungen werden meist ignoriert, nur Neugeborene mit offenkundigen Schwächen oder ernsthaften Geburtsfehlern werden den finsternen Troglodytengöttern geopfert. Jene mit nützlichen oder mächtigen Mutationen werden jedoch oft zu Stammesführern. Die Decken vieler Troglodytenhöhlen sind mit ausgedehnten Höhlenmalereien geschmückt. Die Troglodyten ernähren sich von einer reichhaltigen Palette aus Pilzen und Fischen sowie dem Fleisch von Kreaturen aus den Abyssischen Sümpfen. Sie werden von einem mächtigen Hezrou namens Balravus beherrscht, der sich ihnen seit vielen Generationen als eine Manifestation Yamasoths präsentiert, obwohl er persönlich kein Interesse an diesem Werdenden Dämonenherrscher besitzt.

Ebene 17. Gongorina (HG 15): Gongorina liegt etwa 2.400 m unter der Oberfläche. Es ist ein ungezähmtes unterirdisches Reich, welches vom Rest der Finsterlande abgeschnitten zwischen Sekamina und Orv liegt. Gongorina gehört zu den kleinsten und zugleich am höchsten liegenden Grüften von Orv. Vor langer Zeit führte der Dämonenherrscher Yamasoth hier Experimente hinsichtlich der Modifikation von lebenden Wesen und den Geheimnissen des Fleisches durch, für welche er Testsubjekte aus nahen Örtlichkeiten der Finsterlande entführte, darunter Troglodyten aus Kuvhoschik, Drow aus Schattennetz und Oberflächenbewohner über die nach Xin-Bakrakhan führenden Tunnel. Yamasoth residiert hier nicht mehr, er ist schon vor langem in sein Reich im Abyss zurückgekehrt, doch seine Knechte, gestrandete dämonische Soldaten und seine entsetzlich veränderten Hinterlassenschaften leben weiter.

In dieser gewaltigen Haupthöhle sorgen viele leuchtende Stalaktiten für grünliches Zwielflicht. Am südlichen Ende der Höhle markiert ein zerklüfteter, steinerner Strand das Ufer eines ruhigen, unterirdischen Sees, der auf allen Seiten von Fels umschlossen ist. Im Südwesten steigt der Höhlenboden an und wird hügelig. Es gibt hier Anzeichen für unorganisierte Versuche Bergbau zu betreiben und das Gestein enthält ungewöhnliche metallische Erze, die an der Oberfläche unbekannt sind. Ein großer Wald aus grauen Pilzen wächst in der nordwestlichen Region und liefert die Nahrung für das



riesige Ungeziefer und andere verformte Schrecken, welche den Bereich bevölkern. Dämonische Monster machen mitunter einen bösartigen Sport daraus, diese Kreaturen zu jagen.

Ebene 18. Das Gewirr (HG 17): Dieses verworrene Labyrinth aus gewundenen, irrgartenähnlichen Tunneln fließt in alle drei Dimensionen. Die ovalen Tunnel verfügen über keinerlei Orientierungsmerkmale und verschlingen sich in einer verwirrenden Weise ohne nachvollziehbares Muster. Eine merkwürdige Abweichung von der Realität sorgt hier für Desorientierung, so dass es sehr schwer ist, sich nicht zu verirren. Im Herzen der Tunnel befindet sich eine Haupthöhle mit dem Nest einer kleinen Gruppe Neotheliden. Diese alterslosen Würmer stammen ursprünglich aus der orvischen Gruft Denebrum, halten sich aber seit dem Erdenfall hier auf. Ob sie auf Bitten des Dämonenherrschers Yamasoth oder aus eigenen Gründen herkamen, ist unbekannt, doch die anderen in Gongorina hausenden Kreaturen meiden die Neotheliden und ihre zahlreichen Seugathidiener.

Ebene 19. Glitzersteinspitzen (HG 18): Diese Reihe natürlicher Höhlen glitzert mit dem Funkeln von Kristallen und Feuchtigkeit. Eine Vielzahl von Stalaktiten hängt von der hohen Decke herab zu den Stalakmiten, welche den unebenen Höhlenboden bedecken. Faszinierende Steinmuster und andere geologische Wunder sind im Laufe der Jahrhunderte durch das Tropfen von Wasser auf Stein entstanden. Die Höhlen sind von den Händen Humanoider unberührt und die Decke erreicht an manchen Stellen beeindruckende Höhen. Es gibt aber auch Bereiche, in denen Abenteurer kriechen und sich durch winzige Spalten quetschen oder weite Überhänge erklettern müssen, um sie vollständig erforschen zu können. Eine Sippe machtvoller Mantlerfanatiker Yog-Sothoths nistet unter der Höhlendecke und sucht flatternd zwischen den Stalaktiten nach Nahrung.

Ebene 20. Schloss der Nacht (HG 20): Im Herzen Gongorinas erhebt sich eine hohe, magische Festung, eine Altraumfeste, welche vor Ewigkeiten von dem werdenden Dämonenherrscher Yamasoth erbaut wurde. Yamasoth war alles andere als humanoid gebaut, zog aber große Freude daraus, seine Festung als Verhöhnung der azlantischen Architektur zu gestalten. Von diesem Schloss der Nacht aus herrscht Yamasoths Brut – breit gebaute, krabbenartige Kreaturen mit drei Augen und Mäulern mit drei Kiefern – über das Reich Gongorina. Die Angehörigen der Brut nennen sich selbst „Gongorinas“, um so ihr ehrwürdiges Heim zu ehren. Sie verehren ihren Schöpfer und streben danach, stets sicherzustellen, dass sein Reich bereit ist, sollte er jemals zurückkehren. Neben der Yamasoths Brut hausen noch ein Regiment von Dämonen und mächtige magisch veränderte Primitive auf dem Schloss. Unter dem Schloss existiert eine Reihe von Gewölben und Gängen, welche noch tiefer reichen und längst vergessene Legenden flüstern, dass Yamasoths einzige Schwäche am Grunde dieser Tiefen verborgen liege.

BEWÖHNER

Viele fremdartige Monster und Kreaturen hausen im Hohlberg, von denen auf einige näher eingegangen werden muss:

Schriezyx: Diese mannsgroßen, spinnenartigen Kreaturen wurden von einem von Alaznists Vorgängern in den Fleischkesseln Xin-Bakrakhans erschaffen und von Alaznist umfangreich verbessert. Ihr größtes Geschenk an die Schriezyx war Fruchtbarkeit, während zuvor der jeweils herrschende Runenherrscher ihre Zahlen kontrollierte. Diese Kreaturen wurden als instinktive Killerorganismen erschaffen und dienten oft als Plänkler in Kriegen, in denen die Sündenbrut selbst als Infanterie fungierte. Schriezyx sind mit dickem, rüstungsartigem Chitin gepanzert, zäh und schwer zu töten. Sie haben nur eine eingebaute Schwäche: Sie fürchten das Feuer. Diese beabsichtigte Schwäche ermöglichte ihren Treibern, die Meister in der Manipulation magischer Flammen waren, sie zu kontrollieren. Die Kreaturen wurden zur Verteidigung gegen Eindringlinge an Schlüsselpositionen in Bakrakan postiert. Die Treiber konnten sie freilassen und dann den Eindringlingen entgegenreiben.

SCHRIEZYX

HG 4

EP 1.200

CB Mittelgroße Aberration

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14 (+3 GE, +4 natürlich)

TP 38 (7W8+7); Regeneration 3 (Feuer)

REF +5, WIL +6, ZÄH +5

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte; **Verteidigungsfähigkeiten** Wildheit

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer, Furcht vor Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +8 (1W6+1 plus Gift), 4 Klauen +8 (1W4+1)

Besondere Angriffe Spinnennetz (Fernkampf +8, SG 14, 7 TP), Verlangsamendes Gift

TAKTIK

Im Kampf Ein Schriezyx konzentriert seine Angriffe auf kleinere Gegner und verlässt sich auf seine Netze, um größere Kreaturen zu verlangsamen oder abzulenken, während er die kleineren Opfer erledigt. Er greift niemals einen Gegner an, der Feuer benutzt, außer er wurde in die Enge getrieben oder hat kein anderes offensichtliches Ziel.

Moral Ein Schriezyx kämpft bis zum Tod, außer er wird mit Feuer konfrontiert.

SPIELWERTE

ST 13, GE 17, KO 12, IN 3, WE 12, CH 2

GAB +5; KMB +6; KMV 19 (31 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Dranbleiben, Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Klettern +15, Wahrnehmung +12; **Volksmodifikator** Wahrnehmung +4

Sprachen Thassilonisch

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-12)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Furcht vor Feuer (AF) Ein Schriezyx, der sich innerhalb von 9 m zu einem Feuer der Größe einer Fackel oder größer befindet, ist Erschüttert, solange er sich innerhalb dieser Entfernung befindet.

Sollte er durch Feuer Schaden erleiden, muss einem Schriezix ein Willenswurf gegen einen SG gleich der Menge an erlittenem Feuerschaden gelingen oder er ist für 1 Runde verängstigt.

Gift (AF) Biss – Verwundung; **RW** ZÄH, SG 14; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W2 ST-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

Verlangsamendes Gift (ÜF) Das Spinnennetz eines Schriezix ist mit einem übernatürlichen Gift überzogen, welches die Nerven bei Berührung betäubt und abtötet. Jede Kreatur, die von Spinnennetz eines Schriezix getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 schaffen oder wird für 1 Minute verlangsamt (wie der Zauber *Verlangsamung*). Dem Opfer steht jede Runde ein neuer Zähigkeitswurf gegen SG 14 zu, um den Effekt des Giftes frühzeitig zu beenden. Dieses Gift verflüchtigt sich rasch von gesponnenen Netzen und kann nur in der Runde auf Ziele einwirken, in welcher das Netz gesponnen wird. Existierende Netze bleiben klebrig und verstrickend, besitzen aber nicht den verlangsamenden Effekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Skulks: Diese isoliert und im Verborgenen hausenden, deformierten blassen Humanoiden leben in kleinen Familieneinheiten in den unteren Ebenen. Viele von ihnen hausen in den oberirdischen Ruinen Xin-Bakrakhans und reisen im Rahmen brutalen Initiationsrituale in die Gewölbe des Hohlberges. Ein paar stärkere Skulkstämme unterhalten aber auch Enklaven im Hohlberg.

Sündenbrut: Auf dem Höhepunkt von Alaznists Herrschaft, kurz vor dem Fall Thassilons, bildeten die mörderische Sündenbrut die breite Masse ihrer Infanterie. Seit dem Erdenfall muss die Sündenbrut selbst für ihr Überleben kämpfen – ohne einen klaren Befehlshaber, der ihnen Anweisungen gibt, haben sie selbst die Fähigkeit zur strategischen Planung und eine

Führungshierarchie entwickelt. Die Sündenbrut hat eine despotische Befehlskette, die auf persönlicher Stärke basiert. Die herrschende Sündenbrut wird nur als „Der Erste“ bezeichnet trotz der stetig wachsenden Liste früherer „Erster“, die von Emporkömmlingen und Attentätern getötet wurden. Die Sündenbrut überfällt häufig andere Bewohner des Hohlberges, um ihre Taktiken zu testen und Informationen über ihre Feinde zu sammeln.

Taigariessen: Diese Riesen unterhalten eine lockere feudale Kriegerkultur und vertreiben alle Humanoide von den oberen Hängen ihres Berges. Uraimira, der gegenwärtige weibliche Oberhäuptling der Riesen, ist eine stolze, respektierte Anführerin und Expertin im Umgang mit ihrem riesigen Ransour.

Troglodyten: Die Troglodyten spalten sich in ein Dutzend Stämme auf, die sich über ebenso viele Kavernen verteilen und sich ständig befehden und einander überfallen. Gegenwärtig vereitelt nur die Präsenz eines mächtigen Oberhäuptlings, eines ruchlosen vierarmigen infernalischen Troglodyten namens Migorgolok, den Ausbruch eines weiteren allumfassenden Bürgerkrieges.

FALLEN

Im ganzen Hohlberg sind tödliche Fallen zu finden. Die Runenherrscherin Alaznist und ihre Lehrlinge erschufen eine Reihe arkaner Fallen in den Oberen Bergebenen, um die Sicherheit zu verschärfen. Nirgendwo sonst im Hohlberg ist die Fallendichte aber so hoch wie in der Ebene der Prüfung des Zorns. Alle Fallen dort sind extrem tödlich, doch da sie als Teil eines Testgeländes errichtet wurden, welches die Unwürdigen vernichten



sollte, haben die meisten dieser Fallen komplizierte oder rätselhafte Wege, um sie vorübergehend zu deaktivieren oder zu umgehen. Eine der üblichen Sicherheitsfallen im Oberen Berg (besonders in den Blutroten Hallen) ist das berühmte „Klingengefängnis“. Von dieser Falle gibt es zahlreiche Varianten im ganzen Komplex, welche weniger Schaden verursachen, da schwächere Ausführungen leichter zu bauen waren. Daher ist dies die Art Falle, die im Hohlberg am häufigsten anzutreffen ist.

KLINGENGEFÄNGNIS

HG 16

Art Magisch; Wahrnehmung SG 35; Mechanismus ausschalten SG 35

EFFEKTE

Auslöser Visuell (Wahrer Blick); Rücksetzer Automatisch (5 Minuten)

Effekt Zaubereffekt (Energiekäfig, fensterlose Zelle; RW REF, SG 20, um nicht für 13 Runden gefangen zu sein), zwei Magierschwert-Zauber von der Form von Ransours greifen jeden im Käfig 13 Runden lang an (Nahkampfangriff +19 [4W6+3/19-20]); mehrere Ziele (alle Ziele in einem Würfel von 3 m x 3 m)

SCHÄTZE UND BELÖHNUNGEN

In den Tiefen des Hohlberges gibt es viele Wunder zu entdecken. Alaznists Armeen überfielen wiederholt die umliegenden Länder und brachten viel Beute heim, so dass in den tieferen Winkeln des Gewölbes diese uralten, oft magischen Schätze noch immer gefunden werden können. Unter Alaznists Herrschaft erschufen die Bakrakhani viele Waffen und andere militärische Ausrüstung, um ihre Eroberungen zu ermöglichen. Verzauberte Waffen mit den Eigenschaften *Blutung* oder *Rückschlag* waren in den vergangenen Tagen von Alaznists Herrschaft sehr beliebt. Doch vielleicht noch verlockender als reines magisches Spielzeug oder gefährliche Waffen ist die Verheißung seltsamer, vergessener Zauber, welche von einem der kreativsten und gewalttätigsten Runenherrscher Thassilons erschaffen wurden. Immer wieder stoßen Abenteurer auf neue Zauber und bringen sie in die Zivilisation zurück – im Gegensatz zu magischen Gegenständen kann das Wissen über neue Zauber sich verbreiten und wachsen. Der neueste und vielleicht berühmteste Vertreter dieser uralten, noch nicht wiederentdeckten Magie ist ein relativ niedrigstufiger, aber brutaler Zauber namens *Energieramme*. Dieser Zauber hat viele Gelehrte zu der Annahme geführt, dass Alaznist möglicherweise die ersten *Widderinge* geschmiedet haben könnte.

ENERGIERAMME

Schule Hervorrufung (Energie); Grad HXM/MAG 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Wirkungsdauer Sofort

Rettungswurf Reflex, teilweise (siehe Text)

Zauberresistenz Ja

Du schleuderst eine faustgroße, stachelbesetzte Energiekugel, welche die Zielcreatur oder das Zielobjekt rammen soll. Um das Ziel zu treffen, muss dir ein Berührungsangriff auf Entfernung gelingen.

WO IST ALAZNIST?

Wie auch die anderen Runenherrscher zog sich Alaznist als Thassilons Ende kam an einen sicheren Ort zurück, der über den Runenbrunnen in ihrem Reich in der Spitze des Hohlbergs zugänglich ist. Das Reich, in welches sie sich flüchtete, befindet sich nicht körperlich im Hohlberg und wurde bis heute von niemandem aufgespürt. Die Logik diktiert aber, dass die dort zu findenden Gefahren und Schätze größer sein müssen als jene im Hohlberg selbst.

Bei einem erfolgreichen Treffer verursachst du 1W6 Punkte Energieschaden für je zwei Zauberstufen (Maximum 5W6). Für jeweils 5 Zauberstufen über die 5. Zauberstufe hinaus erhältst du eine weitere Energiekugel.

Eine von einer Energiekugel getroffene Kreatur wird zum Ziel eines Ansturms. Die Energie besitzt einen ST-Modifikator gleich deines IN-, WE- oder CH-Modifikators (je nachdem, welcher der höchste Wert ist). Die Energiekugel nutzt deine Zauberstufe als Grundangriffsbonus, addiert ihren ST-Modifikator und einen Bonus von +10 für jeden weiteren gegen dasselbe Ziel gerichteten Stoß, um ihren KMB zu berechnen. Jede Energiekugel versucht einen eigenen Ansturm und sollten mehrere Kugeln dasselbe Ziel treffen, machst du einem Kampfmanöverwurf für jede Kugel, nutzt aber nur das höchste Ergebnis, um den Erfolg zu bestimmen. Sollte der Ansturm gelingen, schiebt die Energie die Kreatur in einer geraden Linie von dir fort und der Kreatur muss ein Reflexwurf gelingen, um nicht zu Boden zu stürzen. Dieser Zauber schiebt einen getroffenen Gegenstand, den niemand zu diesem Zeitpunkt in Besitz hat, trägt oder hält, 6 m von dir fort, sofern er nicht mehr als 25 Pfund pro Stufe wiegt (Maximum 250 Pfund). Dieser Zauber kann keine Kreaturen oder Gegenstände aus deiner Reichweite hinausbefördern.

Sollte der Zauber gegen eine Tür oder ein anderes Hindernis eingesetzt werden, versucht er einen Stärkewurf, um dieses zu zerstören, falls der reine verursachte Schaden dafür nicht ausreichen sollte.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Der folgende Abenteueransatz kann genutzt werden, um Abenteuer im Hohlberg zu beginnen:

Piratenmutanten: Ein von seltsamen Kreaturen besetztes Schiff hat in letzter Zeit mehrere Handelsschiffe aus Magnimar angegriffen. Überlebende berichten, dass diese „Piraten“ keine Menschen, sondern fremdartige Bestien mit sich seitwärts öffnenden Mäulern gewesen seien, welche Seite an Seite mit Humanoiden gekämpft hätten, die sich anscheinend nach Belieben unsichtbar machen können. In Wirklichkeit besteht die Mannschaft aus einer kleinen Gruppe Sündenbrut und mehreren Skulkschurken. Sollten die SC das Schiff stellen, können sie Hinweise darauf finden, dass die unheimliche Mannschaft aus den Tiefen des Hohlbergs stammt und dorthin auch die geraubten Schätze geschickt hat.



DIE KAMARIA-PYRAMIDE

UND IM ZEHNTEN JAHR IHRER HERRSCHAFT BEFAHL DIE PHARAONIN KAMARIA DEM VOLK VON AN: „ERBAUT MIR EIN MONUMENT, WELCHES MEINER MAJESTÄT ANGEMESSEN IST, AUF DASS MEIN RUHM UND GLANZ AUF ALLE EWIGKEITEN IM GEDÄCHTNIS BLEIBE!“

DOCH AM ORT DER ARBEITEN STIESSEN DIE ARBEITER AUF DUNKELHEIT UND WAS IN DER DUNKELHEIT WARTETE, ERFÜLLTE SIE MIT SCHRECKEN. SO STIEG KAMARIA IN DIESE GRUBE HINAB, BEGLEITET VON SIEBZIG MÄCHTIGEN KRIEGERN. DORT HOFFTE SIE, MIT DEN VERBORGENEN MÄCHTEN SPRECHEN ZU KÖNNEN UND WEISHEIT ZU ERLANGEN ODER DIE LAUERNDEN SCHRECKEN ZU TÖTEN. SECHS TAGE SPÄTER KEHRTE DIE PHARAONIN ZURÜCK – IN BLUT GEBADET, IN IHREN AUGEN FUNKELTE DER WAHNSINN UND IHR HERZ WAR EIN VERSCHLINGENDES MAUL. DENN ES GIBT KEINE WEISHEIT IN DER GRUBE, NUR DAS UNHEILIGE VERLANGEN, DAS GESAMTE UNIVERSUM ZU VERSCHLINGEN.

—AUS DEM NHESSET KODEX DER PHARAONEN

Die Kamaria-Pyramide beherrscht die Südseite der Osirischen Stadt An, von der man lange glaubte, dass sie nur die Grabkammer des gleichnamigen Pharaos sei. Die Kamaria-Pyramide ist dem einzigen Herrscher des uralten Königreichs gewidmet, der offen den Gott Rovagug verehrt hat. Die Pyramide diente zudem diesem bösartigen Kult als Ausgangspunkt, seine ewig hungrige Gottheit ungehindert verehren und Taten begehen zu können, die das Tageslicht nicht erblicken sollte. Nur wenige außerhalb des inneren Kreises der Pharaonin wussten, dass ein ausgedehnter Komplex von Gewölben und Höhlen unter dem Monument existierte (welche es zu großen Teilen auch schon vor dem Bau gegeben hatte), der mit den Finsterlanden sowie verbotenen, unnatürlichen Dimensionen jenseits dieser Welt verbunden war. Kamaria legte eine künstliche Stadt unter dem Monument mit dem einzigen Ziel an, Rovagug schlussendlich aus seinem von den Göttern geschmiedeten Gefängnis zu befreien.

GESCHICHTE

Durch Zauberei und List herrschte Kamaria die Eherne mehr als drei menschliche Lebensalter lang. Ihre Herrschaftszeit ist für die Unterdrückung und das Leid der Bevölkerung Osirions berüchtigt. Ihre Pyramide ist das einzige Gebäude, das noch ihren Namen trägt, da die ihr nachfolgenden Herrscher ihr Bestes taten, um ihren Einfluss an allen anderen Orten in dem Glauben auszulöschen, dass es besser wäre, wenn ihre finsternen Taten in Vergessenheit gerieten. Doch die reine Größe von Kamarias letztem Monument machte alle Anstrengungen, die Geschichte umzuschreiben, zwecklos. Während die meisten die Kamaria-Pyramide für ein reines Grabmal hielten, wussten einige Auserwählte (hauptsächlich Kamarias Kult und ihre engsten Verbündeten), dass das Monument einen Zugang zu den Finsterlanden bedeckte. Außerdem wussten sie, dass die Pharaonin die ausgedehnten Kammern und Höhlen innerhalb des Gebäudes und darunter als großes Labor und Werkstatt nutzte, um einen Weg zu finden, den entsetzlichen Gott Rovagug auf Golarion und den Rest des Universums loszulassen. Kamaria besaß ein Organisationstalent, welches den meisten Anhängern des Schrecklichen Tieres fremd ist. Sie sammelte eine Gruppe zügelloser Hexenmeister und Magier, tückischer Alchemisten, skrupelloser Baumeister und Philosophen, wahnsinniger Propheten, verschlagener Priester und anderer böser Geister um sich und setzte sie auf diese große unheilige Aufgabe an. Man wird nie wissen, ob es Kamaria hätte gelingen können, das Schreckliche Tier aus seinem Kerker zu befreien. Zur Erleichterung jedes unterdrückten Osirianers verschworen sich mehrere der zunehmend entsetzten Kinder Kamarias, ihre böse Mutter zu töten. In den 22 Jahren, welche Kamarias Sturz folgten, herrschte Gebessek IX. als Pharao, welcher fortan als der Heiler bekannt sein sollte. Er widmete sich während seiner Herrschaft den großen Wunden, die Osirion gerissen worden waren und kümmerte sich zuerst um die Kamaria-Pyramide. Aus Sorge, dass seine tote Mutter sich ansonsten als untotes Monster wieder erheben würde, ließ Gebessek seine verabscheute Mutter in allen Ehren in der Pyramide bestatten, rüstete falsche Gruften aus, um Grabräuber zu täuschen, und versah ihre wahre Gruft mit großem Reichtum und

Luxus. Im Anschluss ließ er alle Kultanhänger Rovagugs innerhalb des Pyramidenkomplexes und die gesamte Bevölkerung der Stadt An hinrichten. Statt das Risiko einzugehen, sich direkt mit der Vielzahl an Bösem zu befassen, das unterhalb der Grabkammern Fuß gefasst hatte, ließ Gebessek die unteren Ebenen mit mächtiger Magie und Schutzzaubern versiegeln. Er glaubte, dass die verabscheuungswürdige Brut übereinander herfallen und sich im Laufe einer Generation selbst auslöschen würde.

Da den bösartigen Bewohnern der Ebenen unter der Pyramide Kamarias charismatische Leitung fehlte, fielen sie tatsächlich voll Wildheit übereinander her. Im folgenden Vernichtungskrieg wurden viele von ihnen zerstört. Jedoch wussten Gebessek und seine Berater nichts von der Verbindung zu den Finsterlanden, so dass einige Anhänger durch dieses verborgene Reich der Auslöschung entkommen konnten. Andere schafften es, die brutalen Konflikte innerhalb der Gewölbe und Höhlen unter der Pyramide zu überleben. Letztere entwickelten im Laufe der Generationen bizarre, vulgäre Kulturen, deren Zwecke und Bündnisse im Laufe der Jahrhunderte immer weiter mutierten. Nach Tausenden von Jahren gedeihen dort mittlerweile fremdartige Kulturen, deren Boshaftigkeit von der gewaltigen Pyramide verborgen wird. Die Kammern darunter werden nicht mehr von Rovagugs Kult beherrscht, sondern von Anhängern mehrerer ebenso bösartiger, wenn auch weniger mächtiger Religionen.

Vor einigen hundert Jahren wurde eine Reihe der falschen Gruften in der Spitze der Kamaria-Pyramide von Abenteurern erkundet, die alles Wertvolle plünderten. Bald darauf bemerkten die noch immer in den Schatten lauernden Kultanhänger Rovagugs, dass viele aus der Pyramide gestohlene Artefakte zu ihrem Glauben gehörten. Heimlich kamen sie zu der uralten Pyramide und richteten in ihrem Inneren einen Tempel ein. Pharao Remeses IV. ging zunächst brutal gegen den Kult vor, gestattete der Sekte dann aber, in ihrem üblen Tempel zu verbleiben, da er es für besser hielt, zu wissen, wo das Böse lauerte, damit er es dort festhalten konnte. Diese Strategie wurde auch von Remeses Nachfolgern sowie den fremden Herrschern aus Katapesch und der aktuell wieder an die Macht gekommenen Dynastie des Rubinprinzen Khemet III. beibehalten. Der heutige Rovagugkult ist nur noch ein schwacher Schatten seines früheren Selbst, den Khemets tüchtige Leute anscheinend problemlos unter Kontrolle halten. Doch manche befürchten, dass dies nur Wunschdenken ist und dass Kamaria und ihre Schöpfung noch nicht damit fertig sind, Unheil über Osirion zu bringen.

BESCHREIBUNG

Der Zugang zur Kamaria-Pyramide war nie verborgen. Eine breite Treppe führt am Gebäude zum einzigen Eingang hinauf, einem großen, nach Südosten weisenden Torbogen auf halber Höhe der Pyramide, welcher wie ein großes Maul voller hungriger Zähne wirkt. Zwei schmalere Treppen führen von diesem Eingang zur Pyramidenspitze. Wer zur Spitze hinaufsteigen will, muss Wegzoll in Höhe einer Platinmünze an Ans Wahrsagergilde entrichten, deren Vertreter jeden Tag rund um die Uhr auf einem hohen Stuhl direkt über dem Eingang sitzen. Innerhalb der Pyramide finden sich Zeugnisse der klassischen Merkmale der Grabmäler der meisten Pharaonen: Wände, die vom



Die Verborgene Schatzkammer Kamarias 1 Feld = 1,50 m



Boden bis zur Decke mit Bildern und Schnitzereien bedeckt sind, welche Aspekte des osirischen Lebens zeigen. Zudem Hieroglyphen, welche von Kamarias Eroberungen, Gesetzen und Errungenschaften berichten, sowie mit lebhaften Farben bemalte, tierköpfige Statuen, welche in den Kammern und Gängen Wache stehen. Inmitten dieser reichhaltigen Darstellungen befinden sich allerdings auch Szenen und Skulpturen schockierender Verdorbenheit und Schrecken, die keine Fragen offen lassen: Menschenopfer, Kannibalismus, besorgniserregend einfallreiche Foltermethoden und andere unaussprechliche Ausschweifungen, dazu diverse Darstellungen des unersättlichen, fressenden Rovagug, der alles vernichtet.

Ebene 1. Der Schreckenseingang (HG 1): Diese Ebene enthielt einst eine große Zahl falscher Gruften und Fallen. Allerdings wurden schon vor langer Zeit alle wahren Wertgegenstände geplündert. Eine zusammengewürfelte Gruppe von Gaunern, die sich selbst Rovagugs Diener nennen, hat die Ebene in eine Touristenattraktion voller Theatralik und Sensationen verwandelt. Der Ort soll die gelangweilten Reichen von Golarion anlocken, die gerne damit angeben, bei ihrem Aufenthalt in Osirion auch die Gruft von Kamaria der Ehernen durchschritten zu haben. Weniger wohlhabende Besucher sparen ihre Kupfermünzen viele Monate lang, um die unglaublichen Darbietungen im Inneren anschauen zu können: Wachfiguren bei furchtbaren Taten, großbusige Jungfrauen, die von tiermaskentragenden Kultanhängern geschändet werden, grässliche Bestien, welche ahnungslos Opfern nach schleichen. Ein paar der Diener sind als Mumien kostümiert und springen ahnungslose Besucher in geeigneten Momenten an und ein Fremdenführer jagt die finsternen Kreaturen mit melodramatischen Flüchen und ein heiliges Symbol schwenkend „zurück in ihre Gräber“. Dabei wurden keine Anstrengungen unternommen, so etwas wie historische Genauigkeit zu wahren. Jeder mit auch nur einem Funken Ahnung von der uralten osirischen Kultur kann diesen bunten Ort als das erkennen, was er wirklich ist – ein Platz, an dem die Leute von ihrem Geld getrennt werden. Dies beginnt mit einer saftigen Eintrittsgebühr von 10 GM pro Kopf, zudem werden Souvenirs und falsche Glücksbringer, die angeblich vor den zornigen Geistern des Grabmals schützen, zu unglaublich hohen Preisen verkauft und zuweilen auch Besucher gegen klingende Münze von „Flüchen“ befreit. Dann und wann vollziehen die Diener noch ausgeklügelte Betrügereien bei besonders reichen Narren. Der Anführer der Gruppe ist ein Katapeschi namens **Bahram Melesu** (NB menschlicher Schurke 3). Er schafft es, die Geschäfte am Laufen zu halten, ohne dabei die Regierung oder andere Religionen (insbesondere die Kirche Pharasma) zu erzürnen, indem er sich (mittels Bestechung) die Unterstützung einiger (korrupter) Schlüsselpersonen gesichert hat. Dies und der Umstand, dass kaum jemand daran interessiert ist, die „Ehre“ solch einer berühmten Ruine zu wahren, ermöglicht es Rovagugs Dienern seit vielen Jahren, ihren doch irgendwie gotteslästerlichen Geschäften nachzugehen. Bahrams rechte Hand ist **Poschment der Säuerliche** (CN gnomischer Schurke 2), ein runzlicher Gnom, der erste Anzeichen der Bleiche aufweist. Keiner in der Gruppe ist ein wahrer Anhänger Rovagugs, sie besteht vielmehr aus Opportunisten, welche von Rovagugs Kult insgeheim manipuliert werden, der noch immer im Geheimen auf der

zweiten Ebene des Gewölbes haust. In den letzten Monaten hat der Kult damit begonnen, Besucher zu entführen, die wahrscheinlich niemand vermissen wird – unbedeutende Ortsansässige oder einzelne Fremde mit mehr Geld als Verstand. Die Anführer der Diener wissen um diese Praktiken und helfen dem Kult sogar dabei, indem sie potentielle Opfer identifizieren, die niemand vermisst. Neben dem Ungeziefer der Wüste und ein paar Fallen, die vor langer Zeit ausgelöst, aber nur unzureichend abgesperrt wurden (darunter eine Grube voll Giftschlangen, welche von den Dienern gepflegt werden), stellt dies die größte Gefahr für die Besucher des Schreckenseinganges dar.

Ebene 2. Der Erkannte Kult des Rovagug (HG 2): Diese Ebene besteht in Wirklichkeit aus zwei miteinander verbundenen Ebenen von Kammern über der ersten Ebene. Diese längst geplünderten Gruften wurden vom Erkannten Kult des Rovagug zu Unterküften und Zeremonienhallen umgewandelt. Nach außen hin besteht der Kult aus einer ziemlich erbärmlichen Truppe von etwa 18 Mitgliedern, die aus Ans heruntergekommenen Vierteln stammen. Die Autoritäten wissen zwar von der Existenz des Kultes, doch da er relativ harmlos scheint und sich nur an den Unerwünschten vergeht, welche über Rovagugs Diener aus der Ebene darunter zu ihm gelangt, hielt es noch niemand für erforderlich, ihn aufzuhalten.

Der Hohepriester des Kultes ist **Eschemel Bhallok** (CB menschlicher Kleriker Rovagugs 5), dem als Assistenten die Zwillinge **Ungul** (CB halb-orkischer Kämpfer 3) und **Angul Haschessef** (CB halb-orkische Magierin 2/ Klerikerin Rovagugs 2) zur Seite stehen. Sie halten ihre ohnehin unangenehme Gemeinde mit Schmerzen und Drohungen sowie gelegentlichen wuterfüllten Zeremonien im Haupttempel unter Kontrolle. Dieser liegt in der obersten Kammer der Pyramide und wird von den meisten Gelehrten fälschlicherweise für Kamarias wahre Gruft gehalten. Diese Räume und Gänge sind voller Schmutz und Unrat, den verwesenden Überresten früherer Opfergaben (meist wilde Tiere, dazwischen aber auch die Leichen von Kriminellen und arroganten Narren, welche niemand so rasch vermissen wird), Tonscherben und den Bruchstücken von Kunstwerken, die in üblen Ritualen zerstört wurden. Der Fäulnisgestank durchdringt diese Hallen und wird immer schlimmer, je tiefer man vordringt. Wildkatzen und übles Ungeziefer durchstreifen diese Hallen ebenfalls und es ist sehr wahrscheinlich, dass sie als Blutopfer zu Ehren Rovagugs enden oder sich gegenseitig töten.

Da Bhallok weiß, dass sein Kult von den Autoritäten Ans im Auge gehalten wird, konnte er erst kürzlich einen königlichen Spion, der sich Kultanhänger getarnt hatte, enttarnen und gefangen nehmen. **Besemmen Roboch** (RN menschlicher Mönch 2) und andere Unglückselige werden in provisorischen Gefängniszellen in der Nähe der Tempelkammer für eine zukünftige zeremonielle Ausweidung festgehalten. Sollte jemand Roboch und die anderen befreien, hätte er in dem Spion einen Freund fürs Leben sowie das Vertrauen der anderen Ortsansässigen, welche sich in der Zukunft als brauchbare Kontakte erweisen könnten.

Ebene 3. Die Verborgene Schatzkammer Kamarias (HG 3): Diese bisher unberührten Kammern enthalten die Gruften vieler Angehöriger von Kamarias Kreis. Zu diesem zweifelhaften Pantheon von Übeltätern gehören

EIN WORT ZUR GRUBE

Der aus den Hallen der Arbeitenden Toten in die Dunkelheit führende, klaffende Schacht hat einen Durchmesser von etwa 30 m. Von unten weht ein leichter und doch heulender Wind empor und trägt neben dem Gestank von Fäulnis auch ein schwaches, beunruhigendes Wispern mit sich. Ein dauerhafter *Tiefe Dunkelheit*-Effekt (ZS 20) erfüllt die Grube, so dass jeder, der hinabsteigt, in einer gewaltigen Teergrube zu versinken scheint. Die Wände der Grube sind rau und verkohlt, als hätte, wer auch immer sich in die Tiefe gegraben hat, sich durch den Fels gebrannt. In 18 m Tiefe blockiert ein schimmerndes Feld aus Energiewürfeln den weiteren Weg in die Grube. Mit dieser magischen Barriere versiegelte Gebesek IX. vor einer Ewigkeit den Zugang für Bewohner der Tiefe. Die Barriere funktioniert wie eine horizontal liegende *Regenbogenwand* zwischen zwei ebenfalls horizontalen *Energiewänden* (alle drei Effekte besitzen ZS 20). Sture Kraftanwendung und mächtige Magie können die Barrieren durchaus durchbrechen, doch *Khafirums Schwert* und *Brustplatte* sind besonders geeignet, um sie zu entfernen (siehe Seite 33). Keine der Kreaturen der Tiefe hat bisher versucht, die Barriere von unten zu durchbrechen. Dies liegt aber mehr an der Tatsache, dass sie die Barriere zu schätzen wissen – schließlich vereitelt sie Störung von der Oberfläche.

mehrere gefesselte männliche und weibliche Konkubinen der Schreckenspharaonin, mehrere Vettern und andere Verwandte, welche vor ihr starben, sowie Angehörige ihrer Leibwache. Neben dem Gold, den Edelsteinen und den Kunstgegenständen, welche jeder Schatzsucher begehrt, ist *Khafirums Schwert*, die Waffe eines geliebten Hauptmannes der Leibwache, der wohl wertvollste Gegenstand hier. Das Schwert und die dazu passende (in der vierten Ebene verborgene, siehe Seite 33) Brustplatte wurden speziell erschaffen, um dem Träger gegen Untote zu helfen und können wichtig werden, um die tieferen Gruften der Pyramide zu überleben.

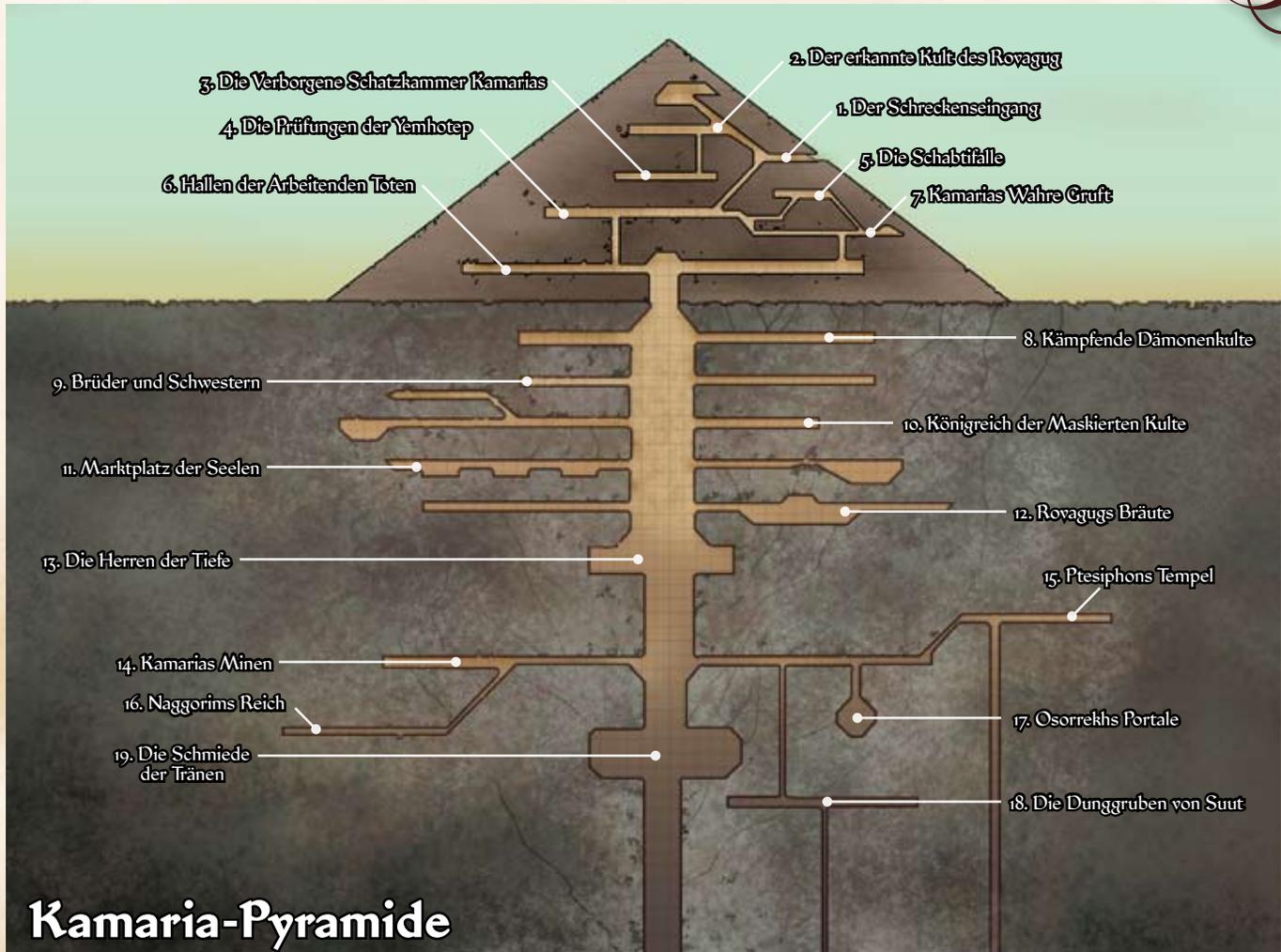
Ebene 4. Die Prüfungen der Yemhotep (HG 4): Dieses Areal aus Fallen, Tricks und Monstern wurde erschaffen, um ein Eindringen in die Tiefen der Pyramide zu vereiteln. Diese unberührte Ebene wird von einer außergewöhnlichen Sphinx namens *Yemhotep* (CB verbesserte Sphinx) bewacht, die jeden davon abhält, weiter in die Pyramide vorzudringen, der nicht ihr Rätsel lösen kann. Ihr gegenwärtiges Lieblingsrätsel lautet: „Zwei Söhne und zwei Väter fahren mit dem Boot zum Fischen auf den Sphinx hinaus. Nach einer Weile haben sie drei Fische gefangen. Der Älteste sagt, nun da jeder einen Fisch hätte, könne man Heim rudern. – Wie ist dies möglich?“ Wer erfolgreich das Rätsel beantwortet („Die beiden Söhne und die beiden Väter sind Großvater, Vater und Sohn“), verdient sich damit das Recht, weiter in die Pyramide vorzudringen. Die Sphinx erlaubt mehrere Rateversuche und greift nur an, falls jemand an ihr vorbeizukommen versucht, ohne das Rätsel zu beantworten. Da sie ein HG 9 Monster

ist, könnte dies für niedrigstufige Abenteurer ein rasches Ende bedeuten. Wenigstens ein stark mit Fallen gespickter geheimer Tunnel stellt eine gefährliche Alternative dar, die um den Wächter herumführt.

Ebene 5. Die Schabtifalle (HG 5): Diese kleine Ebene kann durch clever verborgene Geheimtüren erreicht werden, deren Existenz keiner der Bewohner der oberen Ebenen der Pyramide auch nur vermutet. Er endet in einer großen Grabkammer, die nur einen kunstvoll gearbeiteten Sarkophag enthält. Dieser enthält Sethmose, Kamarias letzten gebundenen Beischläfer. Dieser ist nun eine zornige Mumie und will jeden töten, der seine Ruhe stört. In seiner linken Hand hält er einen hochwertigen, aus Elfenbein geschnitzten, falkenköpfigen Schabti. Schabti sind häufige Grabbeigaben in Form tierköpfiger humanoider Gestalten, die in großer Zahl in osirischen Gruften zu finden sind. Häufig sind sie sogar verzaubert. Nachahmungen von variierender Qualität werden als Andenken und Glücksbringer auf den lokalen Märkten verkauft (die Diener Rovagugs verkaufen nur die am billigsten angefertigten Varianten). Dieser Schabti allerdings legt dem ersten, der ihn nach Sethmoses Vernichtung berührt, einen machtvollen *Geas* auf: Das Opfer wird gezwungen, die Überreste der Mumie zu vergessenen Grabhöhlen südöstlich von An an einem gemiedenen Ort in den Salzhügeln zu bringen, welcher die Knochenoase genannt wird.

Der Schreiber Sethmose, der Kamarias Interesse weckte, war gezwungen, seine geliebte Braut Nasamaria zu verlassen, um zu einem Beischläfer der Pharaonin zu werden. Ihm war es untersagt, jemals wieder seine Frau zu sehen oder mit ihr zu sprechen. Als Kamaria herausfand, dass beide sich für einen kurzen Moment getroffen hatten, verfiel sie in eifersüchtige Wut und ließ Nasamaria mit einer entsetzlichen Krankheit infizieren, sodass diese dahinsiechte. Sethmose war gezwungen mit anzusehen, wie seine angebetete Gattin langsam starb. Kamaria ließ sie in den abgelegenen Höhlen bestatten und für alle Zeiten von einer bössartigen, todlosen Lamia bewachen, um zu vereiteln, dass Sethmose jemals wieder mit seiner Geliebten vereint wird. Der *Geas* veranlasst einen, genau dies zu tun – sich den Gefahren der Höhlen zu stellen und die Lamia zu töten, damit die seit langen toten Liebenden wieder vereint werden.

Ebene 6. Hallen der Arbeitenden Toten (HG 6): Obwohl Armeen von Arbeitern pausenlos zu Gange waren, dauerte die Fertigstellung der Kamaria-Pyramide und der unterirdischen Hallen Jahrzehnte. Nur wenige der Arbeiter, die sich derart abmühten, verließen jemals das Monument. Es ist wahr, dass einige bei Unfällen starben oder sich wortwörtlich zu Tode arbeiteten, doch die meisten wurden einfach getötet, um die vielen gefährlichen Geheimnisse der Struktur zu erhalten. Die Überreste jedes dieser Unglücklichen wurden in dieser Ebene untergebracht. Dieses scheinbar endlose Labyrinth aus Gängen und Kammern ist ein wahrer Spießrutenlauf durch zornige, ruhelose Untote. Es gibt hier kaum Schätze, doch dafür Gefahren ohne Ende. Im Zentrum dieser Ebene befindet sich der Zugang zur Grube – ein Schacht, der bis nach Sekamina hinab führt und dabei die meisten unterirdischen Ebenen der Pyramide passiert. Von oben in die Grube zu gelangen ist schwierig (siehe Kasten „Zur Grube“)



Ebene 7. Kamarias Wahre Gruft (HG 7): Diese Ansammlung von Gängen und Kammern ist mit allen Arten von Fallen und gefährlichen Wächtern ausgestattet, welche den Ruheplatz Kamarias der Ehernen beschützen sollen. In der letzten Kammer befindet sich der dreilagige Sarkophag der Pharaonin, welcher von zwei untoten Drinnen-Bogenschützen bewacht wird. Sollte eine Gruppe diese Wächter besiegen, muss sie feststellen, dass sich Kamarias Leiche nicht mehr im innersten Sarg befindet. Wie ihr Körper gestohlen wurde, ohne eine der Fallen auszulösen oder die Wächter der Gruft aufzuschrecken, ist ein Geheimnis, dessen Lösung tiefer in dem Gewölbe verborgen liegt (auf Ebene 12 um genau zu sein).

Ebene 8. Kämpfende Dämonenkulte (HG 8): Durch Kamarias Ermordung und dem folgenden blutigen Chaos, in welchem es in der Versiegelung der Grube zwischen dieser und der darüber liegenden Ebene gipfelte, verfielen die überlebenden Kultanhänger Rovagugs in Panik. Manche nahmen sich das Leben oder brachen zu närrischen Expeditionen in die tieferen Regionen auf, in Bereiche, in denen zu überleben sie kaum qualifiziert waren. Die meisten aber fühlten sich von ihrem Gott verlassen und suchten nach neuen Schutzherren. Gleichzeitig kämpften

sie untereinander um Machtbereiche in der ausgedehnten obersten Ebene. Es gab einen Zeitpunkt, an dem mehr als ein Dutzend unterschiedlicher Dämonenkulte hier gedieh, doch nach Jahrhunderten des Krieges sind nur noch vier übrig, zwischen denen ein unsicheres Gleichgewicht besteht, auch wenn alle verräterische Intrigen gegeneinander schmieden. Die überlebenden Kultanhänger haben sich in vier Machtgruppen aufgeteilt und sich im Laufe der Zeit in der Regel auch körperlich verändert. Nur ein Kult, der aus Anhängern Nurgals besteht (welcher hofft, eines Tages unter der gnadenlosen Hitze der lang versprochenen Sonne wandeln zu können), ist noch völlig menschlich, neigt aber nach all den Jahren unter Erde dazu, Albinos hervorzubringen. Die anderen Kulte bestehen nun aus Mazmezz oder Yhidothrus verehrenden Morlocks oder Kabiri anbetenden Ghulen. Das elende Leben dieser degenerierten Bewohner der Ebene wird von Verrat und Mord, impulsiven Zurschaustellungen von Macht und lächerlichen Rivalitäten bestimmt. Ihre Zahlen werden regelmäßig durch andere aufgestockt, welche vergeblich versuchen, aus den tieferliegenden Ebenen zu entkommen.

Ebene 9. Brüder und Schwestern (HG 9): Während die Kultanhänger der darüber liegenden Ebene in Gestalt

und Glauben degeneriert sind, sind die Bewohner dieser Ebene noch immer loyale Anhänger Rovagugs – jedenfalls irgendwie. Ein uraltes Schisma spaltet die Kultanhänger hier nach Geschlechtern und beide Gruppen kämpfen seit Jahrhunderten hartnäckig um die Vorherrschaft. Die Bruderschaft der Pestilenz weicht sich dem Chaos und Verfall und besteht exklusiv aus männlichen Kultanhängern, welche ihre pockennarbigen Gesichter unter schmutzigen Kapuzenmänteln verbergen. Sie nutzen rostige Fleischerbeile und andere schlecht gepflegte Klingenwaffen und verbreiten ihre Verderbnis mit jedem Atemzug im Dienste Rovagugs. Die Schwestern der Reinheit dagegen wirken wie Engel in strahlender Jugend und Schönheit. Sie kleiden sich in reine weiße Seide und färben ihr gepflegtes, puppenhaftes Haar in weichen Pastellfarben. Sie bewegen sich mit überirdischer Eleganz und sind stets vollkommen charmant. Ihre Erscheinung verbirgt jedoch ihre wahre Natur und Ziele: Sie nutzen vergiftete, scharfe Stilette und ihre Vorstellung von „Reinheit“ ist eine Welt bar jeden Lebens, sodass Rovagug seine Brut in eine unbefleckte Welt entlassen und das Universum nach seinem Abbild formen kann.

Ebene 10. Königreich der Maskierten Kulte (HG 10): Auf dieser Ebene geht die größte Zahl von Rovagug-Kultanhängern ihrer Arbeit nach, ohne sich von Dämonen oder kleinlichen Schismen ablenken zu lassen. Der Kult selbst besteht aus drei verschiedenen Armen, von denen jeder seine eigenen, merkwürdigen Methoden zur Verehrung des Schrecklichen Tieres hat. Dennoch unterhalten sie untereinander einen recht stabilen Frieden, solange kein Kultanhänger die in den Revieren der anderen Gruppen jeweiligen geltenden esoterischen Regeln verletzt. Wer sich nicht daran hält, wird in der Regel in die oberen Ebenen verbannt. Nur zwei Arme des Kultes hausen auf dieser Ebene, während der dritte, die Traumfresser, die Ebene darunter beherrscht. Angehörige des Kultes der Vögel kleiden sich selbst in primitive Schnabelmasken, schmutzig gefiederte Umhänge mit falschen Schwingen und rostige, geschärfte Krallen, die an Handgriffen befestigt sind. Rovagugs Gladiatoren tragen Masken, die Wildschweine, Raubkatzen, Bären und Warzenschweine darstellen. Beide Kulte tun nichts anderes, als zu trainieren und sinnlose, brutale Kämpfe in mehreren dafür hergerichteten Kammern sowie einer Hauptarena, in der ein Kampf stets bis zum Tode geht, auszufechten.

Ebene 11. Marktplatz der Seelen (HG 11): Diese Ebene enthält das vielleicht stabilste Reich unter der Pyramide. Hier gibt es

die ausgedehnten Neferbahmärkte und hier herrscht der dritte Arm des Rovagugkultes, die Traumfresser. Seine Mitglieder sind dank des Einflusses eines Artefaktes, welches das *Traumjuwel* (siehe Seite 33) genannt wird, nicht mehr völlig menschlich. Diese Kultanhänger werden auch als die Torhüter bezeichnet, da sie eine Reihe von Portalen zu anderen Welten bewachen, durch welche manchmal seltsame Reisende zu Besuch kommen. Viele davon kommen in der Absicht, die Gladiatoren herauszufordern, müssen aber zuerst den Zoll der Traumfresser entrichten. Dieser besteht aus einem Teil der Essenz intelligenter Wesen, welche sie mit stets hungriger Gier verschlingen. Die Traumfresser kleiden sich in mehrlagige schmutzige Roben und Lumpen, an denen herabhängende Knochen und andere morbide Gegenstände befestigt sind.

Händler aus den Finsterlanden, Externare und extraplanare Wesen, welche mit seltenen wie auch entsetzlichen Waren Handel treiben wollen, besuchen diese Ebene ebenfalls. Betrug und Täuschung sind Gang und Gäbe und unsichtbare Gefahren lauern hinter fast jedem Handel, auch wenn die Traumfresser sich um die Aufrechterhaltung der Ordnung kümmern. Auch Spielhöllen sind häufig und jeder kann sein Glück an einem der vielen Tische versuchen. Allerdings könnten Spieler zu spät entdecken, dass der Einsatz mehr umfasst als nur ihre Münzen, da die einzige wahre Währung hier die unsterbliche Seele des Verlierers ist.

Ebene 12. Rovagugs Bräute (HG 12): Vor Jahrhunderten entführte dieser finstere Zirkel böswilliger, dem Entsetzlichen Tier geweihter Hexen die mumifizierte Leiche Kamarias aus ihrem Sarkophag, indem sie mittels Teleportation in die oberen Ebenen und zurück reisten. Sie widmen sich nun der Erhaltung der Erinnerung an die Pharaonin. Allerdings ist Kamaria völlig wach und ihrer Umgebung bewusst, wurde aber durch die Rituale der Bräute unabsichtlich und unwissentlich eingekerkert. Abenteurer könnten unbeabsichtigt Kamaria die Eherne (CB menschliche Leichnam-Klerikerin Rovagugs 14) auf ihre närrischen Gefängniswärterinnen loslassen – allerdings wird sich der Zorn der Pharaonin dann als nächstes gegen ihre Befreier richten.

Ebene 13. Die Herren der Tiefe (HG 13): Diese Ebene stellt den Übergang zwischen den Kammern dar, die Kamarias Sklaven erbaut oder ausgebaut haben, und den existierenden Kammern, welche eine Verbindung zu den tieferliegenden Finsterlanden herstellen. Die Wände sind nicht bearbeitet und mit Hieroglyphen bedeckt. Während





Rovagugs Kult einst alle Ebenen der Pyramide kontrollierte, hat er keine direkte Kontrolle mehr über diesen Bereich, welcher sich nun in der Hand von Bewohnern der Finsterlande befindet. Die obersten Höhlen sind voller Troglodyten, Ghule und Morlocks, doch die wahre Gefahr stellt ein Bund machtvoller Ghulzauberkundiger dar, welche die Herren der Tiefe genannt werden. Diese Agenten, der tief unter Osirion liegenden Ghulstadt Nemret Noktoria, sorgen für leichten Zugang zum Marktplatz der Seelen und den verschiedenen dort befindlichen Weltentoren, indem sie diplomatische Beziehungen zum Kult Rovagugs unterhalten. Ein Portal, welches zu einer von Nemret Noktoria größten Stufenpyramiden führt, befindet sich in den Tiefen dieser Ebene und stellt für die Herren der Tiefe einen bequemen Weg nach Hause dar, falls sie einen benötigen. Zudem benutzen sie es, um die Erzeugnisse der von ihnen kontrollierten, tiefer gelegenen Minen heimzuschicken.

Ebene 14. Kamarias Minen (HG 14): Auch nach Jahrtausenden sind diese Minen noch immer in Betrieb. Versklavte Morlocks und andere Humanoide arbeiten hier und ihre grausamen Ghulaufseher zögern nicht, von der Peitsche Gebrauch oder Schlimmeres zu machen. Die hier von den Sklaven geförderten seltenen Steine, Edelmetalle und Edelsteine werden dann in die Schatzkammern von Nemret Noktoria geschickt. Allerdings stehen die Minenarbeiter kurz davor, ein lange verborgenes Übel freizulegen, das ihnen allen den Untergang bringen könnte: einen eingekerkerten Wendigo von außergewöhnlicher Bosheit, der vor Jahrtausenden in einer magischen Gruft tief unter dem sengenden Sand weggesperrt wurde.

Ebene 15. Ptesiphons Tempel (HG 15): Ptesiphon ist ein einzigartiger Dämon von alarmierender Macht und Ambition. Ptesiphon der Nimmersatte sammelt hier seine Kraft und Anhänger und plant den Angriff auf das abyssische Reich, welches er zu beherrschen wünscht. Mit der Zeit dürfte er den geschätzten Status eines werdenden Dämonenherrschers erlangen, allerdings hat sich während der letzten einhundert Jahre seine Macht viel langsamer aufgebaut, als er es hoffte.

Ebene 16. Naggorims Reich (HG 15): Der Ifritadelige **Naggorim** (RB adeliger Ifrit Hexenmeister 13) war einst der Leiter von Kamarias weitreichenden Bergbauoperationen. Doch als die Diener der Pharaonin übereinander herfielen, beanspruchte dieser eingebildete und listige Elementargeist für sich selbst ein Königreich im Fels unter der Pyramide. Jede tapfere Gruppe, welche diese Ebene erkunden möchte, muss zuerst die bizarre Menagerie und die Leibwachen des Externaren überwinden, von denen die gefährlichsten und tückischsten seinen weitläufigen Harem bevölkern.

Ebene 17. Osorreks Portale (HG 16-17): Kamarias fähigster und schrecklichster Hexenmeister, Osorrekh der Furchtlose, erschuf eine große Zahl permanenter Portale zu anderen Existenzebenen, so dass man zum Zwecke der Befreiung Rovagugs mit seltenen Gütern Handel treiben konnte. Diese Portale dienten als eine Art „Grobentwurf“ für die auf Ebene 11, doch im Gegensatz zu diesen sind sie nicht auf Gebiete auf und in Golarion und ein paar der näheren Welten des Sonnensystems beschränkt, sondern erfassen ganze Ebenen. Die meisten Portale sind inzwischen zusammengebrochen, doch nicht bevor fremdartige Kreaturen in diese Welt kriechen und eine erstaunliche

Verschmutzung verursachen konnten. Wohin die noch funktionstüchtigen Portale führen, kann nur durch direkte Erkundung der dahinter liegenden Welten herausgefunden werden – doch in wenigstens zwei Fällen ist das Empfangsportal beschädigt und stellt daher keinen Weg zurück dar.

Ebene 18. Die Dunggruben von Suut (HG 18): Dieses übelriechende Reich des Schmutzes ist angeblich ein Winkel des verunreinigten Verstandes des Dämonenherrschers Jubilex. Diese tropfenden Höhlen enthalten den Traum (oder vielleicht auch Albtraum) eines jeden Alchemisten: zahllose außergewöhnlich seltene und gefährliche Substanzen blubbern und dampfen in stinkenden Kratern, leuchtende Moose fremdartigen Ursprungs klammern sich an Felsoberflächen, merkwürdige überirdische Gewächse pulsieren bedrohlich in der phosphoreszierenden Beleuchtung – alles Material reif für die Verwendung in noch nicht entdeckten Formeln. Diese Brechreiz verursachenden Gruben und Höhlen werden aber auch von Schlickern, Blobs, intelligenten Pflanzen und anderen gefährlichen Kreaturen bewohnt, die in der Finsternis lauern, darunter zahlreiche besonders große und gefährliche Omoxdämonen. Zu allem Überfluss ist die Luft selbst auch noch äußerst giftig.

Ebene 19. Die Schmiede der Tränen (HG 19): In diesen tiefsten Kammern des Gewölbes konstruierten Kamarias Alchemisten, Magier und Priester, versorgt von den höher gelegenen Minen und Laboren, eine Große Maschine, welche Rovagug aus seinem Gefängnis befreien sollte. Mit dem Verlust der Führung durch die Pharaonin, änderten die Vorarbeiter dieses furchtbaren Projektes ihre Ziele – nun wollen sie so viele von der Brut Rovagugs befreien und auf ein ahnungsloses Golarion loslassen. Beginnen wollen sie mit der Wiederbelebung Ulunats, dessen massiger Kadaver noch immer im Herzen von Sothis liegt. Jedoch sind die Kultanhänger nun auch Gefangene ihrer eigenen Schöpfung, welche eine Art von Bewusstsein erlangt hat. Die Große Maschine füllt fast die halbe Ebene aus und um ihre Aktivierung zu verhindern, müssen die Helden das metallische Labyrinth aus Tunneln, Röhren und Kammern darin erkunden und die eingekerkerten Azata finden und zerstören, welche die Schmiede der Tränen mit Macht versorgen. Unglücklicherweise erwacht die Maschine umso schneller, je mehr gute Seelen in ihrem Inneren zu Tode kommen, sodass hoffnungsvolle Helden, die sich hier übernehmen, leicht den letzten Auslöser zur Aktivierung der Schmiede liefern können.

BEWOHNER

Eine endlose Varianz an Wesen existiert innerhalb und unterhalb der Kamaria-Pyramide. Zu den besonderen Bewohnern der Pyramide gehören allerdings die Traumfresser. Diese früheren Menschen wurden durch die Albträume des *Traumjuwels* (siehe Seite 33) zu deformierten Kreaturen verunstaltet. Die Kultanhänger Rovagugs haben diesen Vorgang mythologisch verklärt und glauben, dass das *Traumjuwel* ein Geschenk ihres Gottes sei. Nach ihren Legenden wird die Welt, welche Rovagug nach seiner Befreiung aus der Totenkammer zerstören wird, von jenen Kreaturen bewohnt werden, die Rovagug dazu ausersehen hat. Aufgrund der Fähigkeit des magischen Edelsteins, Träumer in Monster zu verwandeln, glauben

sie, zu den Auserwählten zu gehören. „Traumfresser“ ist eine erworbene Schablone, die jede lebende intelligente Kreatur durch Kontakt mit dem als *Traumjuwel* bezeichneten Artefakt erhalten kann. Sobald eine Kreatur zu einem Traumfresser wird, kann sie diese Schablone nicht erneut erhalten.

HG: Wie Basiskreatur +2

Gesinnung: Chaotisch böse – die meisten Traumfresser werden Anhänger von Rovagugs, Dämonenherrschern oder anderen chaotisch bösen Gottheiten.

Sinne: Die Basiskreatur erhält Dunkelsicht 18 m, sollte sie bereits über Dunkelsicht verfügen, steigt die Reichweite um +18 m.

Immunitäten: Die Basiskreatur wird immun gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Besondere Angriffe: Ein Traumfresser erhält zwei besondere Angriffe (siehe unten), der SG gegen beide ist 10 + 1/2 TW des Traumfressers + CH-Modifikator des Traumfressers.

Traumfressen (ÜF): Mit einer Vollen Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert, kann ein Traumfresser die unterbewussten Träume einer Kreatur verzehren, sofern dem Opfer ein Willenswurf misslingt. Ein schlafendes Opfer hat einen Malus von -2 gegen die Fähigkeit, wacht aber bei einem erfolgreichen Rettungswurf automatisch auf. Bei Misslingen nimmt das Opfer 1W4 Punkte CH-Schaden, während der Traumfresser eine Anzahl von Geistpunkten gleich dem geraubten Charisma erhält (Maximum gleich den TW des Traumfressers).

Geistiger Angriff(ÜF): Mit einer Schnellen Aktion kann ein Traumfresser jeden seiner Nahkampfangriffe mit einem Geistigen Angriff aufladen. Der Verstand derart getroffener Kreaturen wird mit entsetzlichen Albtraumvisionen und Halluzinationen erfüllt. Die Stärke des Effektes hängt davon ab, wie viele Geistpunkte der Traumfresser dazu aufwendet. Mit 1 Punkt kann er das Opfer für 1W6 Runden in den Zustand Geblendet versetzen. Mit 3 Punkten kann er es für 1W6 Runden Wankend machen. Mit 5 Punkten kann er für 1W6 Runden Übelkeit erzeugen. Mit 7 Punkten kann er das Opfer für 1W6 Runden verwirren. Und mit 9 Punkten kann er das Opfer für 1W6 Runden betäuben. Ein Effekt enthält nicht zugleich die Wirkungen der kostenniedrigeren Effekte. Das Opfer kann dem Geistigen Angriff durch einen Willenswurf vollkommen widerstehen.

Besondere Fähigkeiten: Ein Traumfresser erhält Telepathie mit anderen Traumfressern auf 9 m Reichweite.

Attributswerte: ST +6, GE +2, KO +4, IN +2, WE +2, CH 4.

Fertigkeiten: Ein Traumfresser erhält einen Volksbonus von +4 bei Würfeln auf Heimlichkeit und Wahrnehmung. Er erhält ferner einen Volksbonus von +8 bei Würfeln auf Wissen (Die Ebenen) und Wissen (Religion); diese beiden Fertigkeiten sind fortan stets Klassenfertigkeiten der Kreatur.

FALLEN

Viele Fallen innerhalb der Pyramide sind mechanischer Natur. Sie verwenden Gelenkpunkte, Gegengewichte, einstürzende Wände, herabsinkende Decken und herabfallende Steinblöcke. Es gibt auch zahlreiche Fallgruben und hinterhältige Gerätschaften, die mit Giften oder Krankheiten versehene Geschosse verschießen. In den Tiefen der Pyramide, in denen die Kulte stärker vertreten

sind, findet man Fallenzauber wie *Glyphe der Abwehr* ebenso häufig wie magische Fallen. Tragbare magische Fallen sind sehr beliebt in den Ebenen, wo Konflikte zwischen unterschiedlichen Sekten oder Religionen eine ständige Verschiebung der Grenzen zur Folge haben, da es leichter ist, tragbare Fallen neu aufzustellen, als solche, die in die Wände, Decken oder Boden integriert sind. Goldene Eier sind eine recht verbreitete Variante dieser tragbaren Fallen. Sie haben die Größe eines menschlichen Kopfes, sind eiförmig gestaltet und mit kunstvollen Hieroglyphen bedeckt. Wenn man sie anstößt, explodieren sie wie Bomben. Man kann mit ihnen Bereiche verminen, da jeder, der ihnen nahe kommt oder sich zu rasch nähert, sie auslöst. Um ein Goldenes Ei sicher zu transportieren, muss man die Falle zuerst entschärfen, ehe man sie aufhebt. Man kann ein Goldenes Ei mit einem Wurf auf Heimlichkeit umgehen, andernfalls wird sie ausgelöst, sobald sich etwas das größer ist als Sehr Klein ihr auf 4,50 m oder weniger nähert, sie Schaden nimmt oder bewegt

wird. Kultanhänger verstecken Goldene Eier in der Regel hinter Vorhängen in Nischen oder bedecken sie auch mit einer Schicht Erde oder Sand.

GOLDENES EI HG 8

Art Magisch; **Wahrnehmung** Automatisch oder SG 20 falls versteckt; **Mechanismus ausschalten** SG 30

EFFEKTE

Auslöser Nähe (4,50 m); **Rücksetzer** Keiner; **Umgehen** Heimlichkeit SG 30

Effekt Zaubereffekt (*Feuerball*, 5W6 Feuerschaden, Reflex (SG 14), halbiertes Schaden; es gibt Goldene Eier, die stattdessen Elektrizitäts-, Kälte- oder Säureschaden verursachen); mehrere Ziele (alle Ziele in einem Explosionsradius von 6 m)

SCHÄTZE UND BELÖHNUNGEN

Zahllose Legenden über unentdeckte Edelsteine, Gold und Kunstwerke, die allesamt in der Kamaria-Pyramide vergraben wurden, existieren. Sie deuten auf Reichtümer hin, welche selbst die Träume des gierigsten Schatzjägers übertreffen. Neben den hohen finanziellen Belohnungen, stellt zudem die hohe Anzahl zauberkundiger Kreaturen, die in den Ruinen hausen, sicher, dass eine Menge magischer Gegenstände in Form erbeuteter Ausrüstung getöteter Gegner gewonnen werden kann. In den Gewölben der Pyramide gibt es ferner zahlreiche einzigartige oder ungewöhnliche magische Gegenstände. Diese besonderen Schätze gehörten einst den in ihr bestatteten Individuen. Besonders zu beachten wären *Khafirums Schwert* und seine *Brustplatte*, da diese imstande sind, die schimmernde Barriere aufzuheben, welche den Zugang zu den tieferen Ebenen versperrt. Diese Gegenstände sind allein bereits mächtige Waffen – das Schwert ist ein *Kopesh der Geisterhaften Berührung des Verderbens (Untote)* +2 (PF *Expertenregeln*, S.176) und die Rüstung eine *Brustplatte der Geisterhaften Berührung* +1. Wenn beide vom selben Träger genutzt werden, verleihen sie ihm einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Zauber oder Effekte un-ter Gegner. Das Schwert erhält die Waffeneigenschaft *Schärfe* und der Verbesserungsbonus der Rüstung steigt auf +3. Außerhalb der Kamaria-Pyramide sind beides nicht-magische Gegenstände von meisterhafter Qualität [Meisterarbeiten]. Sollte der Träger von *Khafirums*

Brustplatte die schimmernde Barriere, welche die nach Ebene 8 hinunterführende Grube blockiert, mit *Khafirums Schwert* treffen, wird die Barriere sofort zusammen mit dem Schwert und der Brustplatte zerstört. Charaktere, die bei Auslösung dieses Ereignisses auf der Barriere stehen, könnten nun über tausend Meter tief in die Finsterlande abstürzen, so sie nicht vorsichtig sind.

Zu den berühmtesten Gegenständen, von denen es heißt, dass sie im Gewölbe verborgen seien, gehört natürlich das *Traumjuwel*. Man sagt, er sei die Quelle von Kamarias langem Leben gewesen und zudem der Ursprung eines entsetzlichen Dienervolkes, das ihr als Meuchelmörder zur Verfügung stand – der Traumfresser.

TRAUMJUWEL

Aura Starke Nekromantie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Es gibt keine Aufzeichnungen darüber, wo Kamaria dieses mächtige Artefakt gefunden hat. Viele nehmen an, dass sie es entdeckte, als sie einen fernen Winkel des Albraumreiches von Leng erkundete. Das *Traumjuwel* kann einmal im Monat genutzt werden, um im Rahmen einer Vollen Aktion den träumenden Geist einer schlafenden Kreatur zu absorbieren, mit welcher er in Kontakt kommt. Die schlafende Kreatur kann diesem Verderben mit einem Willenswurf gegen SG 20 widerstehen – bei Erfolg wird sie von *Albtraum* (ZS 20) betroffen, ansonsten aber nicht verletzt. Bei einem Misserfolg wird ihr träumender Geist geraubt, verzerrt und dann innerhalb einer Stunde in den Körper zurück transportiert. Sollte das Opfer während dieser Zeit geweckt werden, ehe der Prozess abgeschlossen ist, verformt sich der Leib und es wird in einen Traumfresser verwandelt (siehe oben). Nur ein *Wunder* oder *Wunsch* (oder die Zerstörung des *Traumjuwels*) können seine wahre Gestalt wieder herstellen. Kommt es zur Verwandlung, altert die Kreatur, welche die Macht des Edelsteins aktiviert hat, einen Monat lang nicht. Eine Person kann somit effektiv unsterblich werden, wenn sie den Edelstein monatlich benutzt und dabei mehr und mehr Traumfresser erschafft. Dies ist zwar eigentlich nur ein – wenn auch positiver – Nebeneffekt, ist aber der Hauptgrund für die Legenden, die sich um den Edelstein ranken.

ZERSTÖRUNG

Der Edelstein muss die Träume einer schlafenden Brut *Rovagugs* absorbieren. In diesem Fall zerfällt er zu Staub und setzt einen besonders mächtigen Belebten Traum (*PF MHB II*) frei. Wie mächtig dieser ist, liegt im Ermessen des SL, er sollte aber so viele TW besitzen, dass sein HG um 3 über der Durchschnittsstufe der Gruppe liegt. Es ist wohl unnötig zu erwähnen, dass der Belebte Traum sofort angreift. Sollte er nicht getötet werden, bildet er nach 24 Stunden einen neuen *Traumjuwel*.

ABENTEUERANSÄTZE

Die folgenden Aufhänger können verwendet werden, um Abenteurer in der Kamaria-Pyramide zu beginnen:

Das Traumjuwel: Geschichten über die unerforschten Tiefen und verborgenen Schätze der Kamaria-Pyramide gibt es zuhauf im legendenreichen Osirion. Die langlebigsten davon ranken sich um das *Traumjuwel*. Man glaubt, dass dieses Artefakt die Quelle von Kamarias Macht und langem Leben war. Die ersten Abenteurer, welche die Begräbnisstätten plünderten, konnten ihn nicht finden, was Gerüchten Nahrung gegeben hat, es könnte noch viele unentdeckte Kammern in dem Monument geben. Wer auch immer das große leuchtende Juwel findet, würde sicherlich weltweite Berühmtheit erlangen.

Rovagugs Diener: Natürlich könnten auch weniger ruhmvolle Gründe eine Gruppe in die Pyramide führen – man kann nicht lange durch die Straßen von Anstreifen, ohne die Kamaria-Pyramide zu bemerken oder von den falschen „Führern“ zu hören, welche Neugierige durch die Kammern des Bauwerkes geleiten. Die SC könnten Eintrittskarten für den Schreckenseingang beim Kartenspiel gewinnen oder sie in den Taschen einer Gruppe Möchtegernraubmörder finden. Wenn die SC diese Karten nutzen, landen sie direkt in den Fängen von *Rovagugs* Dienern und selbst wenn diese die SC nicht an den richtigen Kult tiefer im Gewölbe ausliefern, könnten sie sich mit den SC einfach dadurch Ärger einhandeln, dass ihre Taschendiebe während einer Führung die falschen Taschen zu leeren versuchen.





KERZENSTEINHÖHLEN

DIE KOBOLDRÄUBER HABEN NICHTS ALS ZERSTÖRUNG HINTERLASSEN. SECHS VON UNS WURDEN GETÖTET, FÜNF WEITERE WERDEN NOCH VERMISST UND NUR DIE GÖTTER ALLEIN WISSEN, WAS AUS IHNEN GEWORDEN IST. WIR BEAUFTRAGTEN EINE SÖLDNERGRUPPE MIT DER RETTUNG DER GEFANGENEN, UM UNSERE FREUNDE UND FAMILIENMITGLIEDER ZURÜCKZUBEKOMMEN. SIE DRANGEN VOR ZWEI WOCHEN IN DIE TIEFEN DES KERZENSTEINS VOR. SEITDEM HABEN WIR NICHTS MEHR VON IHNEN GEHÖRT UND ES SCHEINT, ALS WÄREN AUCH SIE VERLOREN. UND SO KOMMT ES DAZU, DASS ICH MEINE ALTEN WAFFEN WIEDER ANLEGE UND DIE FREUNDE ALTER ZEITEN AN MEINE SEITE GERUFEN HABE. WIR WERDEN NUN AUFBRECHEN, UM UNSERE VERMISSTEN FREUNDE AUS DEN HÄNDEN DER KOBOLDE ZU BEFREIEN. EIN VERSAGEN KOMMT NICHT IN FRAGE.

—LETZTE ÖFFENTLICHE ANSPRACHE DES BÜRGERMEISTERS
ENDROS MURAEEN, SEIT 5 JAHREN VERSCHOLLEN

Das ausgedehnte unterirdische Netzwerk, welches als die Kerzensteinhöhlen bezeichnet wird, war den Oberflächenbewohnern einst größtenteils unbekannt. Diese Höhlen konnten nur von den Finsterlanden oder durch wohl verteidigte und gut verborgene Kammern erreicht werden, die mit Verstecken und Minen verbunden waren. Doch im Jahre 4510 AK erschütterte ein Erdbeben die Höhlen und verschob einen Teil des Geländes brutal nach oben. Dabei wurden Tunnel und Höhlen durchtrennt und während manche einstürzten, wurden andere zum allerersten Mal der Sonne ausgesetzt. Auf den umliegenden Gehöften und in den nahen Dörfern wurde den Leuten bald klar, dass das Erdbeben erst den Beginn allen Übels darstellte, denn die Kreaturen, welche in den Höhlen hausten, waren nur zu begierig, diese neue Welt der Oberfläche zu erforschen. Die Höhlen verbinden nun die Oberfläche mit den Tiefen der Finsterlande und speien pausenlos neues Unheil aus – Räuber, fremdartige Bestien und Schlimmeres. All dies sind mächtige Lockmittel für Abenteurer auf der Suche nach Schätzen und Ruhm.

GESCHICHTE

Da die Höhlen abgeschieden und fernab der Zivilisation lagen, stellten sie einst eine wilde Grenzregion dar, in die sich nur zwergische Bergarbeiter und leicht wahnsinnige Forscher begaben. Als das Zwergenimperium von Tar Taargadth einem Ansturm der Orks im Jahre 1551 zum Opfer fiel, dienten die Kerzensteinhöhlen als eine Hintertür aus den Finsterlanden in die Fünfkönigsberge. Eine Reihe unterbemannter Garnisonen lag an den Eingängen in die Tiefen, doch als die Orks heraufstiegen, bahnten sie sich einen Weg durch diese Verteidigungsanlage, um sich mit anderen Horden beim Angriff auf das Heimatland der Zwerge zu vereinen und das Imperium von Tar Taargadth zu vernichten. Nachdem sie ihr Land verloren hatten, versiegelte eine kleine Gruppe von Zwergen die Oberflächenzugänge zu den Höhlen.

Die Kerzensteinhöhlen lagen die folgenden Jahrhunderte verborgen und vergessen, Heimat für Duergar, dunkle Feenwesen, Gremlins, Kobolde und andere Kreaturen, die aus den Finsterlanden heraufkrochen. Die Oberflächeneingänge in den Komplex waren gut versteckt und wurden selten benutzt. Als das Zwergreich von Tar Khadurrm gegen 3200 entstand, entsandten seine Herrscher immer wieder Patrouillen in die Region, um ein Auge auf die versiegelten Zugänge zu werfen. Es kam aber zu keinen weiteren Einfällen aus der Tiefe.

Als Tar Khadurrm zusammenbrach, schwanden die Höhlen völlig aus der Erinnerung. Und ohne das große Erdbeben von 4510 wäre es auch so geblieben. Dieses jedoch legte neue Zugänge frei und entfesselte Wellen fremdartiger Räuber aus der Tiefe, welche über die unvorbereiteten Ansiedlungen des ländlichen Andorans hereinbrachen. Nach einiger Zeit nahmen die Ortsansässigen den Kampf auf, organisierten Milizen und heuerten Abenteurer an, um sich vor den immer wiederkehrenden Übergriffen durch Kobolde, Duergar und dunkle Feenwesen zu schützen. Dennoch sind die Höhlen auch weiterhin wild und gefährlich und locken noch immer Forscher und Abenteurer an, die Ruhm und Abenteuer suchen.

BESCHREIBUNG

Die meisten Gänge in den Kerzensteinhöhlen sind gewundene Tunnel von stark variierender Größe, beginnend mit klaustrophobischen 0,60 m Durchmesser bis hin zu geräumigen, 4,50 m breiten Gängen, die sich in seltenen Fällen sogar bis zu 9 m ausweiten. Diese größeren Tunnel sind leichter zu bereisen, stellen aber auch beliebte Orte für Hinterhalte und versteckte Fallen dar. Neben diesen und Gefahren, die von intelligenten Gegnern hinterlassen werden, gibt es in den Höhlen zudem Erdrutsche, Springfluten und immer wieder Einstürze, da die Region andauernd unter kleineren Erdbeben oder Überflutungen leidet, wenn sich die Höhlen nach schweren Unwettern an der Oberfläche mit Wasser füllen.

Von wenigen Ausnahmen in Form phosphoreszierender Mineralien oder Pilze abgesehen, sind die Höhlen ein Ort der ewigen Dunkelheit. Abenteurer, die nicht im Dunkeln sehen können, sind wohl beraten, ihre eigenen Lichtquellen mitzubringen. Helles Licht erweckt allerdings unerwünschte Aufmerksamkeit, weshalb erfahrene Höhlenforscher Gerätschaften oder Zauber nutzen, welche rotes oder blaues Licht abgeben, oder auch Lichtquellen wie *Feenfeuer* oder die Leuchtdrüsen von Feuerkäfern.

Auch wenn die Höhlen vielleicht niemals vollständig erforscht oder kartographiert werden, sind im Folgenden die am besten bekannten Gebiete aufgelistet:

Ebene 1: Eingänge (HG 2): Die im Jahre 4510 entstandenen Zugänge gibt es auch heute noch, wie auch einen mächtigen Block aus Falgestein, der durch das große Erdbeben an die Oberfläche gedrückt wurde.

Ebene 2: Die Halle der Wunder (HG 3): Vor vielen Jahren floh ein zwergischer Kunsthandwerker aus dem zusammenbrechenden Imperium von Tar Khadurrm, um hier einen sicheren Arbeitsplatz und eine Galerie zu erschaffen, in der er seine besten Arbeiten zur Schau stellen konnte, ohne befürchten zu müssen, dass sie von Aufständischen zerstört wurden.

Ebene 3: Pilzhöhlen (HG 3): Früher wurden in diesem Bereich von Tiefengnommen essbare Pilze angebaut, doch inzwischen ist es eine Wildnis voller Riesenzwämme, Bofiste und anderer seltsamer Pflanzen, darunter auch solch gefährliche Spezies wie Violette Pilze und Gelbe Schimmelpilze.

Ebene 4: Die Schwarzen Klauen (HG 3): Ein gefährlicher Koboldstamm mit diesem markanten Namen lebt in diesen gut verteidigten Höhlen.

Ebene 5: Die Gruft (HG 4): Die Schwarzen Klauen nutzen diese Höhlen als Gefängnis. Gefangene werden in tiefen Senkgruben gehalten, um entweder gegen Lösegeld freigelassen oder als Sklaven verkauft zu werden. Siehe Seite 39–43 für weitere Einzelheiten zu dieser Ebene.

Ebene 6: Der Irrgarten (HG 2): In diesem Labyrinth aus engen Tunneln, Gruben, Schluchten, Sackgassen und Spalten haben im Laufe der Jahre viele den Tod gefunden. Angeblich gibt es hier einen vergessenen Zwergentempel, ein geheimes Portal auf eine andere Ebene oder ein Vermögen an Edelsteinen und anderen Reichtümern zu finden.

Ebene 7: Troglodytenbau (HG 3): Ein Troglodyten-Clan beansprucht diesen Bereich. Dieser Anspruch wird von den Kobolden und den Duergar aber in Frage



Kerzensteinhöhlen

gestellt, die bei jeder sich bietende Gelegenheit gegen die Troglodyten kämpfen. Abenteurer können zuweilen daraus profitieren, sich mit einer dieser Gruppen zu verbünden, enden aber meist als Abendessen. Ein paar isolierte Stämme des Mischvolkes hausen hier ebenfalls, welche Abenteurern helfen könnten, die ihnen mit Freundlichkeit begeben.

Ebene 8: Ruinen von Fort Durak (HG 6): Nach dem Fall Tar Khadurms wurde diese verborgene Zwergenfestung von einigen Kreaturen übelster Sorte übernommen, darunter Duergar, Schleime und Schlicke, sowie ein Stamm wahnsinniger Angehöriger des Mischvolkes, die eine versteinerte Drinne als Gottheit anbeten.

Ebene 9: Zitadelle der Schwarzen Sirene (HG 7): Von der unterirdischen Festung, die als Schwarze Sirene bezeichnet wird, heißt es, dass in ihr die Geister uralter Duergar umgehen. Diese Legenden kommen den gegenwärtigen Bewohnern der Zitadelle zugute, da sie den Drow als Außenposten dient, welche von hier aus die umliegenden Tunnel im Auge behalten und in nahen Höhlen und an der Oberfläche auf Sklavenjagd gehen.

Ebene 10: Ghelibs Klamm (HG 5): Diese nach einem furchtlosen zwergischen Forscher benannten Höhlen sind voller wundersamer Gesteinsformationen und verborgener Gefahren. Hier leben zahlreiche Höhlenfischer und

Lauerrochen, sowie Schwärme ungewöhnlich großer, von Krankheiten befallener Fledermäuse.

Ebene 11: Schattenfluss (HG 7): Der mächtige Schattenfluss rauscht dunkel, kalt und schnell durch diesen Bereich und formt unterirdische Seen und Teiche, an denen die verschiedenen Stämme der Kerzensteinhöhlen jagen, fischen und unweigerlich miteinander kämpfen.

Ebene 12: Die Donnertore (HG 8): Der Schattenfluss fließt hier durch eine enge Passage und verschwindet über eine weite Strecke, bis er schließlich in den Nirthransee tief unten in Sekamina mündet. Das rauschende Wasser hallt ohrenbetäubend wider, während es in der Passage verschwindet, wodurch die Kammer ihren Namen erhalten hat.

Ebene 13: Außenposten des Äthers (HG 12): Später aus der geheimnisvollen Feenstadt Ätherhof unterhalten hier einen kleinen Außenposten. Böse Pixies und magisch kontrollierte Ogerartige wachen über die nahen Höhlen. Die bössartigen Feenwesen haben zahlreiche magische Fallen vorbereitet, um ahnungslose Eindringlinge zu verletzen. Hinter dem Außenposten führt ein Tunnel in die Finsterlande und schließlich bis zum Ätherhof.

Ebene 14: Tar Vermilon (HG 10): Diese Höhlen wurden von einer großen Gruppe Duergar zu einer Festung erweitert, welche regelmäßig die umliegenden Tunnel patrouillieren. Nur selten überleben Gefangene, die nach

Tar Vermilon gebracht werden. Sie berichten von endlosen Mühen, zu denen die Gefangenen von verrückten Duergarsoldaten gezwungen werden, die davon besessen sind, die Festung zu perfektionieren, um Droskar angemessen zu ehren.

Ebene 15: Gruft des Höhlendrachen (HG 9): Den zwergischen Legenden nach lebte einst ein besonders sadistischer Kristalldrache in diesen Höhlen und herrschte über die Kerzensteinhöhlen als sein unterirdisches Reich. Es heißt, dass der Zwergenheld Gurnus Starkarm den Drachen tötete, dabei aber selbst sein Leben ließ. Den Geschichten nach ist der Drachenhort noch immer unentdeckt, jedoch spukt der Geist des großen Drachen in diesen Höhlen.

Ebene 16: Kaldrifjausee (HG 11): Der Kaldrifjausee entstand, als der Schattenfluss sich viele Dutzend Meter oberhalb des Sees teilte. Der Kaldrifjaur (Zwergisch für „Kalttes Herz“) ist so groß, dass man ein Boot braucht, um ihn zu bereisen. Duergar und Kobolde befahren ihn regelmäßig auf der Suche nach den farblosen Fischen und Mollusken, die es hier gibt, oder um zu anderen Regionen in Sekamina zu reisen. Es heißt, dass auch andere Dinge hier leben sollen – weißhäutige Seeschlangen, eine geheimnisvolle Sippe aquatischer Gargylen und Albino-Raubfische von der Größe mächtiger Haie.

Ebene 17: Nachtklauenhöhlen (HG 13): Die Nachtklauenhöhlen stellen eine gefährliche Barriere für jeden dar, der in die darunterliegenden Mitternachtsberge gelangen will. Es handelt sich um einen dunklen Irrgarten, in dem sich angeblich das Versteck eines mächtigen untoten Hexenmeisters befindet, der unter Tar-Baphon studiert haben soll. Der Name dieses Ghul-Hexenmeisters ist schon lange in Vergessenheit geraten, nicht aber sein Beiname: Der Gehäutete König.

Ebene 18: Die Glänzende Grotte (HG 15): Dieser Zugang zu den tieferen Gebieten der Finsterlande ist voller Speläotheme, blubbernden heißen Quellen, gigantischen Kristallen, Rohedelsteinen, Vorkommen leuchtender Mineralien und faszinierenden Formationen. Die Grotte wird von Kreaturen der Tiefe bewohnt, darunter Seilern, Neotheliden und Wesen, die merkwürdig bleichen Schoggothen ähneln.

Ebene 19: Pfad zu den Mitternachtsbergen (HG 10+): Ein entlegener Ausläufer eines gewaltigen und geheimnisvollen unterirdischen Gebietes, welches als die Mitternachtsberge bekannt ist, kann durch diese Höhlen erreicht werden. Sie winden sich durch unzählige Gefahren und die Nester namenloser Bestien abwärts, bis sie schließlich dieses Reich des Wahnsinns erreichen.

BEWÖHNER

In den Kerzensteinhöhlen gibt es unterirdische Monster in großer Zahl. Nicht wenige werden von cleveren Kobolden zur Oberfläche gelockt, welche die gefährlichen Räuber zur Verteidigung ihrer eigenen Bauten einsetzen. Kreaturen wie Lauerrochen, gefährliche Schimmel, Höhlenfischer und Fledermäuse aller Art sind hier ein normaler Anblick. Man trifft manchmal aber auch auf seltenere Wesen wie Gugs, Tentamorte, Dekapi und sogar Purpurwürmer oder Vemeraks. Trotz all dieser gefährlichen Kreaturen geht die größte Gefahr von den vielen humanoiden Stämmen aus. Die bedeutendsten Stämme von Humanoiden werden hier aufgeführt:

Drow: Die Drow von Kerzenstein lassen sich nur selten sehen, sind aber dennoch eine wichtige Präsenz in der Region. Die nahe Drowstadt Schwarzstrang ist das Zentrum der Dunkelelfenmacht in der Region und ihr gegenüber sind die Drow des Außenpostens der Schwarzen Sirene loyal. Selbst für die Stämme des Kerzensteins sind die Drow ein Mysterium.

Duergar: Die dunklen Vettern der Zwerge unterhalten eine Festung namens Tar Vermilon in den Tiefen der Höhlen. Obwohl sie den Feenwesen des Ätherhofes nicht vollständig vertrauen, gehen diese Duergar manchmal kurzfristige Allianzen mit Vertretern von Königin Frilogarmas ein, wenn sie Hilfe benötigen, um an weitere Sklaven für die endlose Mühe der Perfektionierung ihrer gemeißelten Hallen und ständig wachsenden Tunnel zu kommen.

Dunkle Feenwesen: Zu den gefährlichsten Bewohnern der Kerzensteinhöhlen gehören die bösen Feenwesen des Ätherhofes und ihre Verbündeten. Zu diesen finsternen Kreaturen gehören Gremlins, böse Pixies, Flitzlinge und Rotkappen. Unter der Herrschaft Königin Frilogarmas (NB Nymphen-Hexenmeisterin 11) spinnen die Feenwesen ausgedehnte Netze voller Intrigen und Gewalt, machen Jagd auf Oberflächenbewohner, die das Pech haben, ihren Weg zu kreuzen, und ermutigen Feenwesen der Oberfläche bei jeder Gelegenheit zu Gewaltakten. Den Gerüchten nach waren die dunklen Feenwesen für das Erdbeben verantwortlich, welches die Höhlen freigelegt hat. Dies wird gestützt von dem seltsamen Umstand, dass ihre Höhlen nie unter den Beben zu leiden haben, welche die ganze Region plagen. Näheres zum Ätherhof ist im *Almanach der Ewigen Nacht* zu finden.

Mischvolk: Obwohl diese Kreaturen scheußlich anzusehen sind, stellen sie eine der wenigen Gruppe im Kerzenstein dar, die Oberflächenbewohnern gegenüber nicht sofort feindlich auftreten. Sie leben in isolierten, über die Höhlen verteilten Ansiedlungen und ziehen den Rückzug dem offenem Kampf vor. Sofern man mit ihnen friedlichen Kontakt aufnimmt, können sie überredet werden, als Führer zu dienen oder wertvolle Informationen über die anderen Bewohner der Höhlen zu liefern.

Schwarzklauenkoboide: Der mächtigste der vielen Koboldstämme in der Region, die Schwarzen Klauen, lebt in einem gut befestigten Höhlennetzwerk nahe der Oberfläche. Sie spezialisieren sich auf Fallen und Gifte und haben zahlreiche Einwegtunnel gebaut, um so Kreaturen aus tieferen Bereichen näher an die Oberfläche zu leiten. Schwarzklauenkrieger folgen diesen Kreaturen dann in sicherer Entfernung, töten Überlebende und plündern verheerte Ansiedlungen. Die Schwarzen Klauen treiben auch mit skrupellosen Händlern von der Oberfläche Handel mit Edelsteinen, seltenen Nahrungsmitteln und Giften, die sie gegen Versorgungsgüter, Waffen und Sklaven eintauschen. Das herausragende Merkmal dieser Koboide sind ihre schwarzen Hände – selbst jene, die eigentlich keine schwarzen Schuppen besitzen, haben geschwärzte Hände, da das doch nicht ungefährliche Ritual in den Übergang zum Erwachsenenalter des Stammes beinhaltet, die Hände in Spinnengift zu baden und regelrecht einzuweichen. Jene Koboide, die nicht am Gift sterben, gelten künftig als vollwertige Erwachsene und haben dauerhaft geschwärzte Hände.

SCHWARZKLAUENKOBOLDLITE

HG 1

EP 400

Kobold Krieger 4

RB Kleiner Humanoider (Reptil)

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14 (+1 GE, +1 Größe, +1 natürlich, +3 Rüstung)

TP 26 (4W10)

REF +4, WIL +0, ZÄH +4

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert [Meisterarbeit] +6 (1W6/19-20)

Fernkampf Kurzbogen +6 (1W4/x3)

TAKTIK

Im Kampf Elitekrieger sind besser ausgerüstet und ausgebildet als ihre gewöhnlichen Artgenossen. Selbst in der Unterzahl bleiben sie standhaft, beschießen Feinde mit vergifteten Pfeilen und ziehen sich in eine Deckung zurück, wenn sie angegriffen werden. Sie nutzen Heimlichkeit, um in den Rücken ihrer Gegner zu gelangen oder diese zu umgehen, gehen nur dann in den Nahkampf, wenn sie keine andere Wahl haben. **Moral** Sollten sie unter 10 TP reduziert werden, befehlen sie anderen Kobolden die Stellung zu halten, während sie sich in Sicherheit zurückziehen, um Heiltränke zu sich zu nehmen. Sie kämpfen nur dann bis zum Tod, wenn sie in die Enge getrieben werden oder wissen, dass ihr Häuptling Zalsus (siehe Seite 42) zusieht.

SPIELWERTE

ST 10, GE 13, KO 10, IN 10, WE 9, CH 8

GAB +4; KMB +3; KMW 15

Talente Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative.

Fertigkeiten Beruf (Bergarbeiter) +1, Handwerk (Fallen) +9, Heimlichkeit +12, Wahrnehmung +5

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaft Gewieft

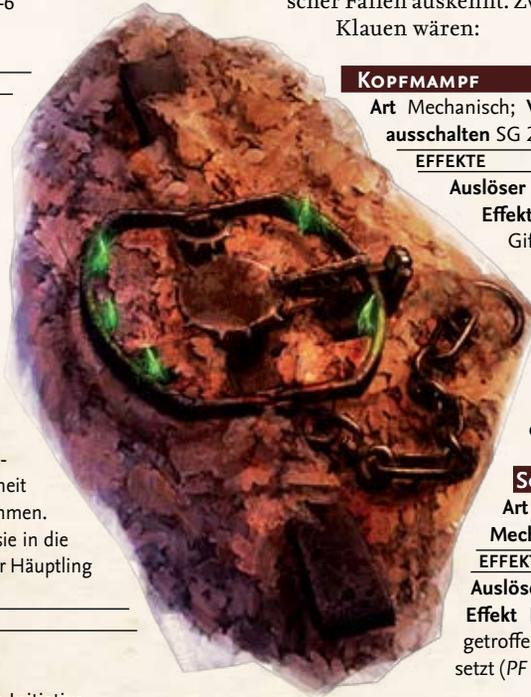
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x), Gift einer mittelgroßen Spinne (3 Anwendungen); **Andere Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Langschwert [Meisterarbeit], Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Beutel mit 3W6 GM

Winzlinge: Als Volk degenerierter Feenwesen werden Winzlinge selbst von ihren dunklen Cousins im Ätherhof geächtet. Die kleinen, schwachen und feigen Winzlinge lauern in tiefen Tunneln fern des Lichts und der von ihnen gefürchteten anderen Völker. Sollten diese kleinen Stämme aber dazu gezwungen werden, können sie mit überraschender Wildheit zurückschlagen. Sie greifen dann von trainierten Insekten unterstützt an und überwältigen gnadenlos alle Feinde mit ihrer Überzahl.

FALLEN

Die Kreaturen des Kerzensteins bauen unterschiedlich komplizierte und ausgeklügelte Fallen. Die Duergar ziehen verborgene einfache Fallgruben, Steinschläge und

Verstrickungsfallen vor, während Koboldfallen weitaus variabler und einfallsreicher sind. Zu letzteren gehört alles Erdenkliche, von einfachen Pfeilfallen bis hin zu kunstvollen Verteidigungsanlagen – wie etwa an Ketten hängenden, vergifteten Bärenfallen, die herunter schwingen und nach den Köpfen Ahnungsloser schnappen, oder clever verborgene steinerne Gitter, aus denen Grünschleim von der Decke tropft. Da Kobolde nicht sonderlich magisch begabt sind, bauen sie meist mechanische Fallen. Sie sind auch mit Giften wohl vertraut und stocken ihr Arsenal durch den Handel mit der Oberfläche und den Drow auf. Die Schwarzen Klauen haben allerdings verkündet, dass sie jemanden gut bezahlen würden, der sich im Bau magischer Fallen auskennt. Zwei typische Fallen der Schwarzen Klauen wären:



KOPFMAMPE

HG 3

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 22

EFFEKTE

Auslöser Ort; Rücksetzer Manuell

Effekt Nahkampfangriff +10 (2W6+3 plus Gift eines kleinen Tausendfüßlers); Kiefer schließen sich um das Opfer und schränken seine Fortbewegung auf 4,50 m Radius um die Falle herum ein. Man kann der Falle mit einem Wurf auf Mechanismus ausschalten (SG 20), Entfesselungskunst (SG 22) oder Stärke (SG 24) entkommen.

SCHLICKRUTSCHE

HG 4

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Ort; Rücksetzer Manuell

Effekt Berührungsangriff im Nahkampf +5; getroffene Kreatur wird Grünschleim ausgesetzt (PF GRW, S.416).

SCHÄTZE UND BELÖHNUNGEN

Zahlreiche Geschichten über die großen Schätze, die in den Kerzensteinhöhlen verborgen sein sollen, locken Abenteurer in diese Region. Eine dieser Legenden erzählt die traurige Geschichte des Zwergen Vald Norgir. Als Tar Taargadh fiel, wurde die ganze Sippe des Helden Vald Norgir getötet. Erzürnt über die Niederlage seines Clans erschuf Vald einen mächtigen, intelligenten Kriegshammer, mit dem er sodann die für den Tod seiner Leute verantwortlichen Orks und Duergar vernichtete. Sein Rachedurst bedeutete letztendlich aber auch für ihn den Tod, als er in den Tiefen des Kerzensteins starb, nachdem er mit dem Hammer eine Höhle über seinen Feinden zum Einsturz gebracht, sich dabei aber ungewollt den Rückweg abgeschnitten hatte. Angeblich wurden sein Hammer und seine Rüstung mittlerweile geborgen und befinden sich nun im Besitz des Anführers der Duergar von Tar Vermilon.

NORGIRS UNTERGANG

RB Kriegshammer des Verderbens (Zwerg) +2

Aura Starke Hervorrufung; ZS 15

Ausrüstungsplatz -; Preis 91.712 GM; Gewicht 5 Pfd.

SPIELWERTE

IN 12; WE 5 (ursprünglich 14); CH 16; Ego 13 (17 mit wiederhergestellter Weisheit)

Sinne Dunkelsicht 18 m; **Kommunikation** Sprache

Sprachen Finsterländisch, Zwergisch

Kräfte Wissen (Gewölbe) +14 (10 Ränge), *Magie Bannen* 1/Tag, *Unsichtbarkeit aufheben* 1/Tag

Zweck Vernichte Zwerge (*Norgirs Untergang* kann Zwerge im Umkreis von 18 m wahrnehmen und 1/Tag *Erdbeben* in jedem Bereich wirken, der von Zwergen errichtete Gebäude oder Strukturen enthält.)

BESCHREIBUNG

Norgirs Untergang ist ein intelligenter *Kriegshammer des Verderbens* (Zwerge) +2. Er hat mehrere Generationen im Besitz jener Feinde verbracht, zu deren Vernichtung er einst erschaffen wurde. Während dieser Zeit wurde die Waffe quasi wahnsinnig und durstet nun nach dem Tod von nicht-duergar Zwergen. Zudem möchte sie den Duergarherrschern von Tar Vermilon eifrig zu Diensten und Gefallen sein. Der Hammer kann seinem ursprüngliche Zweck nur wieder zugeführt werden, indem man einen lebenden Abkömmling Vald Norgirs findet, welcher sodann *Buße* auf die Waffe wirkt und dem magischen Kriegshammer für seinen Wahnsinn die Absolution erteilt. Dies verändert seinen Zweck dahingehend, dass er wieder gegen Duergar kämpft. Ferner wechselt seine Gesinnung zu Recht-schaffen Gut und sein Weisheitswert steigt auf 14.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Erdbeben*, *Magie bannen*, *Monster herbeizaubern I*, *Unsichtbarkeit aufheben*; **Kosten** 46.012 GM

ABENTEUERAUFHÄNGER

Die folgenden Abenteueransätze können genutzt werden, um in den Kerzensteinhöhlen angesiedelte Abenteuer zu beginnen:

Gegen die Sklavenhändler: Die unmoralischen Händler, die mit den Schwarzklaunenkobolden Handel treiben, verkaufen zuweilen auch Sklaven. Gruppenmitglieder oder Freunde der Abenteurer könnten von diesen Händlern entführt worden sein und müssen nun gerettet werden, ehe sie den Duergar, den dunklen Feenwesen oder anderen bösen Bewohnern der Höhlen übergeben werden. Wahrscheinlich werden die entführten Opfer zunächst zur Verwahrung in die Gruft gebracht, doch vielleicht müssen die Abenteurer auch ihrer Spur in die Tiefen folgen.

Rettet Emily: Ein örtlicher Bauer klagt, dass seine geliebte Emily von den Schwarzen Klauen geraubt wurde und bietet den Abenteurern eine Belohnung für ihre Rettung an. Sollten die SC nicht nachfragen, werden sie entdecken, dass die Koblolde tatsächlich Emily haben, es sich aber um eine preisgekrönte Milchkuh handelt (siehe Bereich 12 der Gruft).

BEISPIELEBENE: DIE GRUFT

Die Mehrheit der lebenden Gefangenen, die nach Kerzenstein gebracht werden – sei es, dass sie von Sklavenhändlern an der Oberfläche verkauft oder bei Raubzügen der Höhlenbewohner entführt wurden – landet in dem Bereich, welcher als die Gruft bezeichnet wird. Dieser Teil der Höhlen liegt tief im Territorium der Schwarzklaunenkobolde und dient als Gefängnis, in dem Sklaven darauf warten, verkauft zu werden, sei es von skrupellosen Händlern der Oberfläche oder finsternen

EINWEGTUNNEL

Wo bei anderen Wesen möglicherweise eine Panik ausgebrochen wäre, sobald mächtige Kreaturen aus tiefer gelegenen Höhlen in Richtung der Oberfläche kriechen, sahen die Schwarzklaunenkobolde nur eine Gelegenheit. Indem sie Tunnel bauten, die nur in eine Richtung führten, konnten sie die Monster nicht nur von ihren Verstecken fernhalten, sondern auch quasi als Verbündete bei ihren Raubzügen an der Oberfläche einsetzen.

Die Baumeister der Schwarzen Klauen begannen damit, einige der neuen Ausgänge an die Oberfläche in Passagen umzuwandeln, welche Kreaturen nach oben zwingen sollten. Um Kreaturen in diese Tunnel zu locken, ködern die Koblolde sie mit verrottendem Fleisch, Pilzen und gefesselten Gefangenen. Zum Ausgang hin gerichtete Nägel und Dornen in den nur in eine Richtung schwingenden Türen, in den Wänden und im Boden veranlassen Kreaturen, welche diese Tunnel betreten, nur zur Oberfläche hinauf zu klettern. Die Koblolde sind ständig dabei, ihr Werk zu verbessern und zu überarbeiten, wobei sie sogar so weit gehen, entdeckte ältere Tunnel zum Einsturz zu bringen und neue zu graben.

Jäger, welche den Spuren der an die Oberfläche drängenden Kreaturen folgen, können oft den Ort finden, an dem sie die Höhlen verlassen haben. Die Zugänge sind meist relativ frei von Fallen. Sollten die Koblolde die Tunnel noch nicht zum Einsturz gebracht haben, können die Jäger in die Höhlen vordringen. Die Nägel und Dornen in Boden und Wänden bestehen aus Holz oder bearbeitetem Stein. Wenn man sich abwärts bewegt, gelten sie als Schwieriges Gelände und erfordern jede Runde einen Reflexwurf gegen SG 10, um sich nicht Verletzungen wie bei Krähenfüßen zuzufügen. Jemand auf dem Weg nach unten sollte zudem Vorsicht für den Fall walten lassen, dass weitere Kreaturen auf dem Weg nach oben sind, die durch den Lärm, die Gerüche oder das Licht von oben angelockt oder von den Kobolden geködert werden.

Humanoiden aus der Tiefe. Den Kobolden ist es egal, solange sie in guter Münze bezahlt werden.

Die Gruft wurde nicht von den Kobolden erbaut, sondern von Zwergen, die sie als Schatzkammer geplant hatten. Nach dem Fall Tar Taargadths standen diese Räume über Jahrhunderte leer, bis die Schwarzklaunenkobolde schließlich einzogen. Die Gruft wurde als Herausforderung für Charaktere der 4. Stufe entwickelt.

PATROUILLEN DER SCHWARZKLAUNEN

Die meisten Angehörigen der Schwarzklaunenkobolde in der Gruft sind typische Vertreter ihrer Art – Krieger der ersten Stufe, die mit Speeren und Schleudern bewaffnet sind und Lederrüstungen tragen. Diese Koblolde werden von Offizieren befehligt, die dunkelrote oder gar schwarze Schuppen haben und besser ausgerüstet und ausgebildet

sind. Zwischen den gewöhnlichen und den Elitekobolden bestehen beträchtliche Spannungen, allerdings behalten gewöhnlichen Kobolde ihre Beschwerden meistens für sich, bis sie ihre Befehlshaber zu Boden gehen sehen – sobald alle Schwarzklaunoffiziere getötet wurden, verteilen sich alle übrig gebliebenen Koboldkrieger in der Gruppe und fliehen tiefer in die Höhlen.

Eine typische Patrouille in der Gruft besteht aus einer Schwarzklaunelite und 4 gewöhnlichen Kobolden.

FALLEN IN DER GRUFT

Die Kobolde haben überall in der Gruft Fallen unterschiedlicher Arten aufgestellt. Die Patrouillen prägen sich die Standorte der Fallen rasch ein, um sie umgehen zu können. Benutze die folgende Übersicht, welche Falle sich wo befindet. Die Spielwerte dieser Fallen sind im *PF Grundregelwerk* ab Seite 420 und in diesem Band auf Seite 38 zu finden.

Fallen in der Gruft

Symbol	Falle	HG
a	Fallgrube	1
b	Speerfalle	2
c	Fallgrube mit Speeren	2
d	Getarnte Fallgrube mit Speeren	3
e	Kopfmampf	3
f	Schlickrutsche	4

1. GRUFTBRÜCKEN

Nur ein Zugang verbindet die Gruft mit dem Rest der Kerzensteinhöhlen. Die Stärke der Verteidigungsanlagen des Einganges ist ein Zeugnis der wachsenden Bedeutung der Gruft für die Kobolde. Der Zugang erfolgt über eine 1,50 m breite Brücke, die über eine große runde Senkgrube hinweg führt. Am anderen Ende der Rampe befindet sich ein Eisentor in der Höhlenwand.

Falle: Die Brücke ist selbst dann noch gut verteidigt, wenn keine Kobolde in der Eingangshalle (Bereich 2) wachen. An mehreren Stellen auf der Brücke befinden sich unter Spannung stehende Bodenelemente, welche hochschießen, wenn jemand auf sie tritt und diesen dann in die 9 m tiefe Grube unter der Brücke befördern. Meist haust nichts in der Grube, doch ab und an findet ein Riesentausendfüßler, ein Grauschlick oder eine ähnliche Kreatur den Weg in das Senkloch, was die Gefahr für jeden, der hineinfällt, noch erhöht. Man kann die Wände der Grube mit einem Wurf auf Klettern gegen SG 15 erklimmen.

SPRUNGFEDERBODENELEMENT HG 2

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 22; **Mechanismus ausschalten** SG 22

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Manuell

Effekt Das Bodenelement schießt nach oben und schleudert ein Opfer von der Brücke in das Senkloch (Reflex SG 15, keine Wirkung; 9 m Sturz, 3W6 Schaden)

2. EINGANGSHALLE (HG 3)

Das verstärkte Eisentor (Härte 10, 60 TP, Zerschlagen SG 30), welches den Zugang zur Gruft versperrt, ist in der Regel von innen verschlossen. Der Verschlussmechanismus ist mit einem großen Hebel an der Wand 1,50 m nördlich des Tores im Raum befestigt – eine Kreatur mit einer Reichweite von wenigstens 3 m könnte um die Ecke herumgreifen und das Tor so anheben, vorausgesetzt die genutzte Gliedmaße kann sich durch die Stangen des Tores quetschen (Entfesselungskunst SG 20).

In diesem Raum finden die meisten Geschäftstransaktionen zwischen den Kobolden und ihren finsternen Kunden oder den Händlern, die sie mit Sklaven versorgen, statt. Nichtkobolde und Nichtsklaven dürfen eigentlich fast nie weiter als bis hier in die Gruft vordringen.

Kreaturen: Zwei Schwarzklauneliten wachen aus der Sicherheit clever versteckter Nischen in der Decke oberhalb des Einganges über diesen Raum. Sie können jeden durch gut versteckte Gucklöcher sehen, der sich dem Eingang in Bereich 1 nähert. Sobald jemand dann Bereich 2 betritt, betätigen sie einen Hebel in ihrer verborgenen Nische, welcher eine Falltür direkt über dem Eingang öffnet, aus der dann ein großer runder Felsbrocken auf das darunter liegende Feld fällt. Jede Kreatur in diesem Feld erleidet 5W6 Schadenspunkte, sofern ihr kein Reflexwurf gegen SG 20 gelingt, um dem herabfallenden Stein auszuweichen. In der Folgerunde rollt der Fels auf die Brücke, wo er vom Geländer in der Spur gehalten wird und dann mit einer Bewegungsrate von 12 m pro Runde über die Brücke rollt. Falls der Fels dabei auf ein Feld rollt, das schon von einer Kreatur besetzt ist, erleidet diese Kreatur 3W6 Schadenspunkte, sofern ihr kein Reflexwurf gegen SG 15 gelingt, um zu Seite auszuweichen. Wenn dieser Rettungswurf erfolgreich ist, muss die Kreatur einen zweiten Reflexwurf gegen SG 15 (oder einen Wurf auf Akrobatik gegen SG 20) ablegen, um sich am Brückengeländer festzuhalten und nicht in die Senkgrube zu stürzen.

Sobald der rollende Fels sein Werk getan hat, lassen sich die beiden Elitekobolde an kurzen Seilen in Bereich 2 hinab, um die SC anzugreifen und Alarm zu schlagen – die Koboldverstärkung in Bereich 3 trifft in 1W4+2 Runden ein, um sie zu unterstützen.

SCHWARZKLAUNKOBDELITE (2) HG 1

EP je 400

TP je 34 (siehe Seite 38)

3. AUFENTHALTSRAUM (HG 3)

Dieser große Raum dient den in der Gruft stationierten Kobolden als Unterkunft. Sie schlafen auf primitiven Felllagern, halten den Raum aber relativ sauber und aufgeräumt. Zu jeder Zeit können hier acht gewöhnliche Kobolde angetroffen werden, die meist schlafen, Glücksspiel betreiben und miteinander ringen.

KOBOLDE (8) HG 1/4

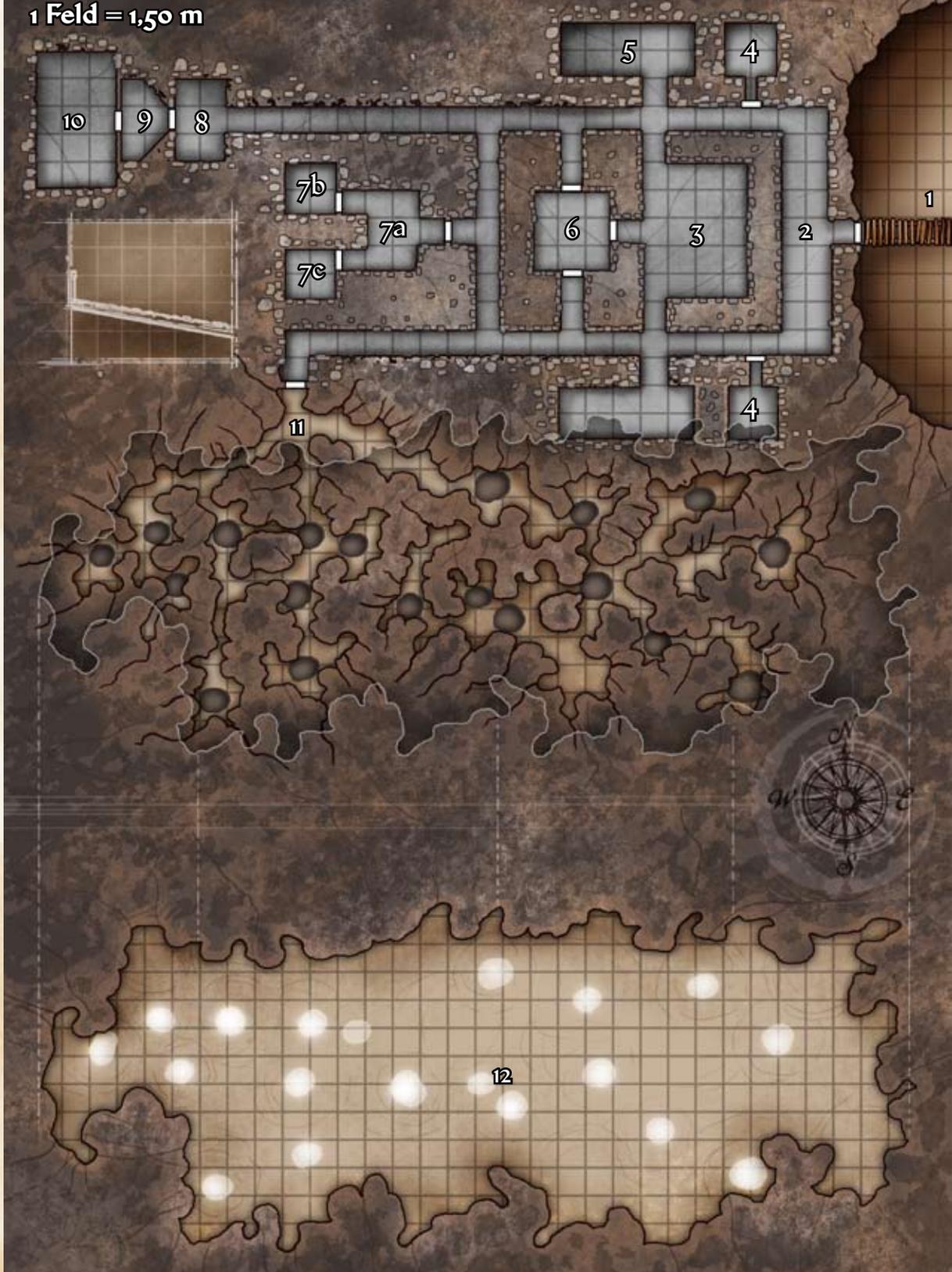
EP je 100

TP je 5 (PF MHB, S.161)



Die Gruft

1 Feld = 1,50 m



4. WACHPÖSTEN (HG 3)

Jeder dieser Posten ist mit einer Gruppe Kobolde bemannt – 1 Elite und 4 Krieger. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% ist die Gruppe auf Patrouille und schleicht gerade durch die Gänge der Gruft. In diesem Fall ist der Raum leer.

SCHWARZKLAUENELITE HG 1

EP 400

TP 34 (siehe Seite 38)

KOBOLDE (4) HG 1/4

EP je 100

TP je 5 (PF MHB, S.161)

5. KANTINE

Die Kobolde nehmen ihre Mahlzeiten in dieser großen Kammer ein. Im Gegensatz zu ihren wilden Verwandten anderswo im Kerzenstein sitzen die Schwarzen Klauen an langen Tischen und werden von Sklaven oder rangniederen Kriegerern bedient, welche zudem das Essen vorbereiten und den Ort sauber halten.

6. VÖRRATSKAMMER

Hier ist ausreichend Nahrung gestapelt, um die Kobolde einer längeren Belagerung standhalten zu lassen. Zu den Vorräten gehören Fleisch (von verschiedenen Art, darunter Mensch, Derro und Goblin), getrocknete Pilze, Wurzelknollen, Wurzeln für Breispeisen, Fässer mit gestohlenem oder gehandeltem Bier von der Oberfläche, Wein und Wasser. Es gibt hier genug, um die Kobolde und die meisten ihrer Sklaven für mehrere Monate am Leben zu erhalten.

7. KAMMERN DES HAUPTMANNS (HG 6)

Hauptmann Zalsus ist für seine Strenge und Kampfeslust bekannt, aber zudem auch noch ein begabter Planer, der schon mehrere Mordversuche neidischer Rivalen überlebt hat. Als Cousin des gegenwärtigen Herrschers der Schwarzen Klauen, König Vexatox, hätte Zalsus ein Angehöriger der verwöhnten Elite des Stammes sein können, zog es aber vor, den meisten Luxus zu meiden, der für die Spitze der Koboldgesellschaft reserviert ist. Die Hauptausnahme davon bilden seine Waffen und seine Rüstung, welche von höchster Qualität sind.

Zalsus verbringt einen Großteil der Zeit in seiner Unterkunft, wo er isst, sich mit seinen Kriegern misst, Berichte an den König verfasst und die Übergabe von Sklaven an zwielichtige Kunden organisiert. Der Hauptmann begleitet auch immer wieder Koboldpatrouillen bei ihren Runden durch die Gruft. Sollte Alarm gegeben werden, eilt Zalsus geradewegs zum Bereich 2 und sucht nach Eindringlingen, die er bekämpfen kann.

7A. Schreibstube: Diese Kammer könnte mit der Schreibstube eines menschlichen Armeekommandeurs verwechselt werden, wäre die Einrichtung nicht nur halb so groß.

7B. Trainingsraum: Zalsus' Trainingskammer wartet mit Zielscheiben zum Bogenschießen und zwei menschengroßen Übungszielen auf.

7C. Schlafraum: Die Schlafkammer des Befehlshabers ist absolut spartanisch eingerichtet. Es gibt eine Strohmatten, eine Kiste für seine Besitztümer und einen sehr sauberen Nachtopf.

ZALSUS HG 6

EP 2.400

Kobold Kämpfer 7

RB kleinerer Humanoide (Reptil)

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, +3 GE, +1 Größe, +3 natürlich, +5 Rüstung)

TP 64 (7W10+21)

REF +6, WIL +2, ZÄH +7; +2 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +2

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzspeer [Meisterarbeit] +9/+4 (1W4)

Fernkampf Langbogen [Komposit] +1, +14/+9 (1W6+4/x3)

Besondere Angriffe Waffentraining (Bögen +1)

TAKTIK

Vor dem Kampf Zalsus nimmt einen Trank: Rindenhaut vor einem Kampf zu sich.



Im Kampf Zalsus zieht wenn möglich den Fernkampf dem Nahkampf vor und hat keine Skrupel, Pfeile im Nahkampf zu verschießen.

Moral Sollte Zalsus unter 15 TP reduziert werden, flieht er aus der Gruft oder bettelt um sein Leben, falls eine Flucht ihm nicht möglich ist.

SPIELWERTE

ST 11, GE 16, KO 12, IN 12, WE 8, CH 11

GAB +7; KMB +6; KMV 20

Talente Abhärtung, Ausweichen, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnellschuss, Tödliche Zielgenauigkeit, Waffenfokus (Kompositlangbogen), Waffenspezialisierung (Kompositlangbogen)

Fertigkeiten Einschüchtern +10, Handwerk (Fallenmacher) +13, Heimlichkeit +17, Wahrnehmung +1

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gewieft, Rüstungstraining 2

Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut* +2 (2x), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd* +1, *Langbogen [Komposit]* +1 mit 20 Pfeilen, *Kurzspeer [Meisterarbeit]*, *Resistenzumhang* +1, Schlüsselring mit Schlüsseln für alle Schlösser in der Gruft

8. SCHATZKAMMERWACHEN (HG 5)

Die Schatzkammer der Gruft wird durch eine Reihe vorgelagerter Räume in der Nordwestecke erreicht. Der erste Raum wird stets von einer Einheit aus vier Schwarzklaunelitekobolden bewacht, die niemals ihren Posten verlassen, selbst wenn die Gruft angegriffen wird. Die Tür nach Bereich 9 besteht aus Eisen und ist verschlossen (Härte 10, 60 TP, Zerbrechen-SG 28, Mechanismus ausschalten SG 30).

SCHWARZKLAUNENKOBOLDELITE (4)

HG 1

EP je 400

TP je 34 (siehe Seite 38)

9. FALLENGESICHERTER RAUM (HG 6)

Falle: Die beiden in diesen Raum führenden Eisentüren sind verschlossen. Sollte versucht werden, die Westtür zu umgehen, um sie aufzuschließen, löst dies mehrere Kopfmampffallen aus – jeder im Raum wird zum Ziel einer dieser Fallen, falls der Hauptauslöser auf der Tür nicht entschärft oder durch Benutzung des Schlüssel umgangen wird.

10. SCHATZKAMMER (HG 6)

Kreaturen: In der Schatzkammer stehen drei Käfige. Jeder davon enthält eine Riesige Schwarze Witwe. Alle drei Käfige verfügen über einen zeitverzögerten Öffnungsmechanismus: Sofern dieser nicht mit dem Hauptschlüssel an einem Mechanismus neben der Eingangstür binnen 1 Runde nach Öffnung der Tür ausgeschaltet (oder anderweitig mittels eines Wurfes auf Mechanismus ausschalten gegen SG 35 entschärft) wird, öffnen sich alle drei Käfige und lassen das ausgehungerte Ungeziefer auf die Eindringlinge los.

RIESIGE SCHWARZE WITWEN (3)

HG 3

EP je 800

TP je 37 (PF MHB, S.244)

Schätze: Über mehrere Kisten und Säcke verteilt befinden sich in diesem Raum 8.213 KM, 2.490 SM, 991 GM, 23 minderwertige Edelsteine (je 50 GM), 2 Amethyste (je 100 GM), ein Plattenpanzer [Meisterarbeit], ein *Schwerer Holzschild* +1 und eine *Perle der Macht* (Zauber des 2. Grades).

II. KERKEREINGÄNGE

Die unbearbeiteten, labyrinthartigen Höhlen, aus denen der südliche Teil der Gruft besteht, werden von zwei Gruppen der Schwarzen Klauen patrouilliert. Pro Minute besteht hier eine kumulative Chance von 5%, auf eine dieser Patrouillen zu stoßen. An jeder markierten Stelle in Bereich 11 befindet sich eine verschlossene, runde Falltür aus Holz im Boden. In einer nahen Nische liegt jeweils ein 12 m langes, geknotetes Seil. Unter jeder Falltür befindet sich eine 6 m tiefe Grube, von der aus man in eine große Höhle darunter gelangt.

12. KERKERHÖHLE (HG 6)

Diese große Höhle verursacht trotz ihrer Größe Klaustrophobie, denn die Deckenhöhe liegt nur knapp bei 2,10 m. Der Höhlenboden ist regelrecht mit Eisengittern gepflastert, welche Kerkerlöcher abdecken – unter jedem Zugang in Bereich 11 befindet sich eines dieser Löcher. Ketten und Seilzüge ermöglichen es, die Gitter horizontal zur Seite zu ziehen, um Zugang zu den 6 m tiefen, 2,10 m durchmessenden Gruben zu erhalten. In diesen entsetzlichen Kerkerlöchern werden Gefangene zwischen ihrer Gefangennahme und ihrem Weiterverkauf als Sklaven gehalten. Wenn die Kobolde einen neuen Gefangenen hinablassen oder herausholen wollen, öffnen sie eine Falltür am entgegengesetzten Ende der Höhle und lassen einige saftige Fleischstücke herabfallen, um die Bewohner der Höhle abzulenken (siehe Kreaturen, weiter unten). Dann schicken sie mehrere Kobolde nach unten, um das gewünschte Kerkerloch zu öffnen. Gefangene werden nach Bedarf mit Seilen herabgelassen oder hinaufgezogen. Nahrung und Wasser wird meist einfach von Bereich 11 aus fallengelassen, so dass die Gefangenen gezwungen sind, von dem zu leben, was durch die Gitterstangen auf den Boden des Kerkerloches spritzt. Unter diesen Bedingungen überleben Gefangene in der Regel nicht lange, so dass die Kobolde versuchen, sie recht schnell zu verkaufen und zu ersetzen.

Du solltest passende Gefangene in den Kerkerlöchern platzieren, darunter Oberflächenbewohner wie Händler, Bauern und Soldaten, aber auch Bewohner der Finsterlande wie Duergar, Drow oder dunkle Feenwesen. Auch die unglückliche Kuh Emily könnte sich hier befinden und für ihre Retter eine ziemliche Herausforderung darstellen. Wie die Kobolde die panische Kuh in die Grube bekommen haben, überlässt man am besten der Fantasie.

Kreaturen: Die Kobolde halten sich in der Höhle ein kleines Nest von 4 Riesenameisen. Die ständig hungrigen Insekten fressen hauptsächlich die Pilze, welche zwischen den Kerkerlöchern wachsen, eilen aber rasch überall dorthin, wo die Kobolde bei einem Gefangenentransfer zur Ablenkung frisches Fleisch fallen lassen.

RIESENAMEISEN (4)

HG 2

EP je 600

TP je 18 (PF MHB, S.12)



DIE MINEN VON ZOLURKET

SIEBENUNDZWANZIG KRÄFTIGE ZWERGE STARBEN, ALS DIE MINE EINSTÜRZTE. DIE ENTFERNTEN GERÄUSCHE DER RETTER GABEN UNS HOFFNUNG, BIS WIR MADEN IN DEN ESSENSVORRÄTEN FANDEN. WIR EXEKUTIERTEN BROLIN AM 21. TAG WEGEN KANNIBALISMUS, DA WIR BEREITS GESCHWOREN HATTEN, LIEBER ZU VERHUNGERN, ALS DERARTIGES ZU BEGEHEN. DER HUNGER ERFÜLLTE UNS ALLE UND AM 23. TAG STELLTEN WIR DREI ANDERE, DIE WIE RATTEN AN DEN LEICHEN FRASSEN. OBWOHL WIR AUCH SIE HINRICHTETEN, BEFLECKTE ETWAS IM FELS IHRE LEICHEN, SO DASS SIE SICH WIEDER ERHOBEN UND UNS ANGRIF-FEN. ICH KONNTE MEINE ENTZÜNDETEN WUNDEN VERBERGEN, MUSS NUN ABER AUF DEN KALTEN, NAGENDEN HUNGER REAGIEREN. DIE SCHMERZEN IN MEINEM MAGEN SIND SCHLIMMER ALS ZUVOR UND ALLES, WAS NOCH ÜBRIG IST, SIND DIE LEICHEN MEINER BRÜDER.

—HÖHLENINSCRIFT, EINGESTÜRZTER MARKSTEINSCHACHT NUMMER 6

Verborgen in den hohen Gipfeln der Grenzberge liegt mehrere anstrengende Tagesreisen von Katapesch entfernt die verfluchte zwergische Platinmine, welche heute unter dem Namen Zolurket bekannt ist. Nur wenige Abenteurer wagen sich zu Expeditionen in die gefährlichen Minen, da deren Abgeschlossenheit und die Gerüchte über zahllose wandelnde Tote die Möglichkeit, zurückgelassene große Schätze zu erlangen, irgendwie ausgleicht. Zudem hat die schützende Hülle einer beeindruckenden, in den Fels der Berge geschnittenen Zwergfestung bisher verhindert, dass Gnollräuber die Reichtümer der Minen plündern. Die Zwerge schützten sich jedoch nie gegen einen Verfall von innen heraus und die Präsenz eines üblen nekrotischen Erzes befleckte die tief im Berg arbeitenden Minenarbeiter und erschuf Horden gefräßiger Untoter, die letztendlich ihren lebenden Artgenossen die Herrschaft über die Hallen entrissen. Heute sind die Minen von bösen Kreaturen überrannt und einst atemberaubende Schönheit der Tiefen verblasst unter dem Schmutz des Untodes und der unheiligen Schändung durch finstere Götter. Doch die Schätze, welche die Zwerge bei ihrem Exodus zurücklassen mussten, sind groß und nach Jahrhunderten des Zögerns werfen die Tapferen und die Narren wieder begierige Blicke zu den Ruinen hinauf und fragen sich, welche Gefahren und Belohnungen dort wohl ihrer harren.

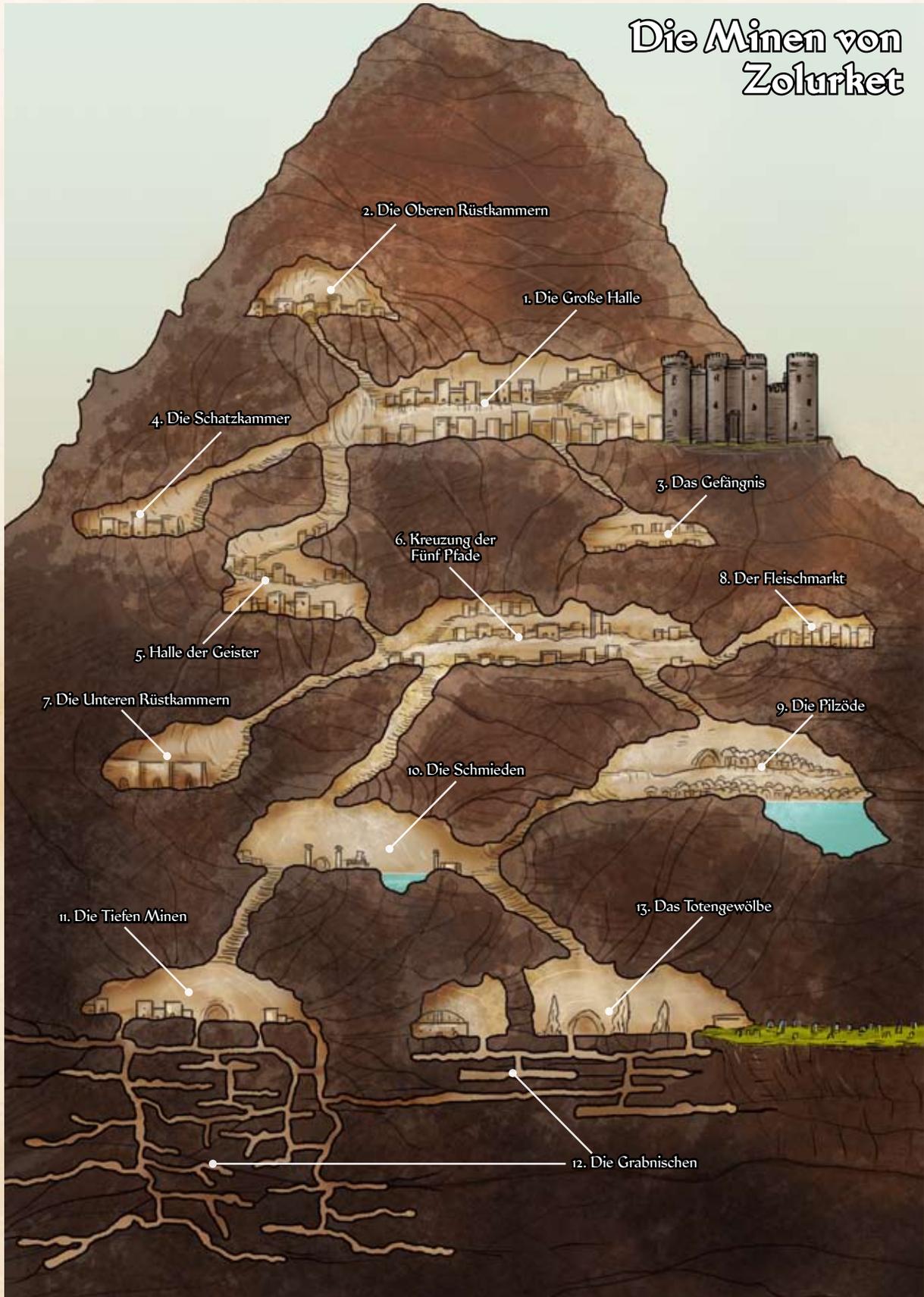
GESCHICHTE

Die Minen von Zolurket wurden vor über 2.000 Jahren von zwergischen Prospektoren gegründet, noch ehe Katapesch zu einer Nation wurde. Damals waren die Minen unter dem Namen Tar-Urkatha bekannt und galten als die reichsten Hallen im ganzen nördlichen Garund, als Juwel in der Krone der zwergischen Architektur. Was als kleine Bergbauansiedlung begann, in der widerspenstiges Platin aus dem harten Gestein des Gipfels gelockt wurde, explodierte regelrecht, als Bergarbeiter eine gewaltige Ader des wertvollen Metalls entdeckten. Während die Zwerge beim Abbau des Erzes beständig abwärts vordrangen, erweiterten sie die erschöpften Schächte und wunderschönen natürlichen Höhlen darüber zu gewaltigen Hallen, welche den Neid zwergischer und anderer Herrscher erweckten. Auch andere Edelmetalle und Edelsteine wurden von den Hacken der Bergarbeiter freigelegt und von Gier getrieben, wurden mehr und mehr Arbeiter zur Unterstützung herbeigeholt, was bald zu einem unerwarteten Engpass an fähigen zwergischen Bergleuten im Rest der Region führte. Die zahlreichen Vorarbeiter der Minen einigten sich darauf, künftig immer weniger erfahrene Bergleute anzuheuern, da sie sicher waren, die Integrität der Minen bewahren zu können, indem sie die Baumeister weitläufig verteilten und die Ausschachtungsarbeiten schrittweise vollzogen. Dieses innovative System funktionierte viele Jahrhunderte lang und Tar-Urkatha machte viele glückliche Zwerge reich.

Doch dann kam es zu einem Unglück: In den tieferen Gruben Tar-Urkathas, an jenen unangenehmen Plätzen, an denen die Arbeiter mit der geringsten Erfahrung schufteten, Arbeiter die wussten, dass ihnen leichtere Aufgaben weiter oben zugeteilt werden würden, sobald sie genug Erz gefördert hatten, stellten jene unerfahrenen Bergleute fest, dass die tiefsten Edelmetalladern durch

weißen, kreideartigen schwarzen Fels verliefen, welcher zerbröselte wie alte Knochen. Die Grabungen wurden plötzlich so einfach, dass manche Bergarbeiter ihre Hacken fortwarfen, um das Platin mit bloßen Händen auszugraben! Doch sie wussten nicht, dass ihre Gier sie mitten in ein ausgedehntes Lazuritvorkommen geführt hatte – ein gefährliches, mit nekromantischer Energie aufgeladenes Material, welches auch als „Markstein“ bekannt ist. Von Gier überwältigt verbargen die unerfahrenen zwergischen Bergleute ihre Entdeckung vor ihren Vorarbeitern. Sie schöpften große Mengen an Platin, Gold und sogar Mithral, so dass sie leicht ihre Tagesquoten erfüllen konnten, während sie alles weitere zurückhielten und in versteckten Winkel der Minen für später lagerten. Doch mit ihrer Gier kam die Unvorsicht und mit der Unvorsicht eine nie dagewesene Katastrophe, als ein hastig grabener Schacht einstürzte und eine große Gruppe Bergarbeiter tief unter unzähligen Tonnen Fels einschloss. Wochenlang arbeiteten die Zwerge an ihrer Flucht, doch als ihnen klar wurde, dass vielleicht nie eine Rettung kommen würde, übermannten sie Hunger, Durst und Hoffnungslosigkeit. Mehrere Zwerge begingen die vielleicht entsetzlichste, abscheulichste Blasphemie von allen, als sie das Fleisch ihrer verstorbenen Kameraden aßen, um nicht zu verhungern. Die Unglückseligen wurden von den anderen Eingeschlossenen sofort aufgrund ihrer verzweifelten kannibalischen Handlungen hingerichtet. Doch schon bald erfüllte die vom umliegenden Lazurit ausgehende Strahlung die Leichen und ließ sie als ungewöhnlich mächtige Ghule auferstehen, welche die Überlebenden angriffen, die sich ihrerseits als Ghule erhoben. Als es dem hektisch vorrückendem Rettungsteam endlich gelang, einen Fluchtschacht in den versperrten Abschnitt zu graben, fanden sie keine lebenden Zwerge vor, die sie hätten retten können, sondern nur viele hungrige Untote. Die Zwergenghule überwältigten die Retter rasch und schlachteten sie ab, womit der grässlich schnelle Verfallsprozess Tar-Urkathas begann. Die Ghulseuche drang aus den tiefsten Gruben wie Wasser, das eine Höhle überflutet. Die Zwerge wurden von dem wilden Ansturm überrascht und im Jahre 4121 AK erkannten die schwindenden Überlebenden in den oberen Bereichen, dass sie dabei waren, den Ghulkrieg zu verlieren – denn mit jedem ihrer Verluste wuchs die Zahl der Feinde. Und als die Zwerge schließlich entdeckten, dass die den Marksteinvorkommen ausgesetzten Geister der Verstorbenen irgendwie in den Hallen gefangengesetzt waren, flohen sie in einem Massenexodus aus den Minen und verschlossen ihre Schande hinter sich. Obwohl sie über-einkamen, der Welt zu erzählen, dass die Minen einfach erschöpft seien, konnte niemand die Tatsache ignorieren, dass so wenige Zwerge aus jenen Minen gekommen waren, in welche doch so viele hingereist waren, um ihr Glück zu machen. Bald schon verbreitete sich die Nachricht, dass es in den Minen spuke und die Hallen erhielten einen neuen Namen: „Zolurket“ – ein keleschitisches Wort, welches „Dunkler Tod“ bedeutet. Die Zwergenghule waren nun leichter Beute und Mahlzeit beraubt, aber unwillig, in die brennende Helligkeit der Oberfläche vorzustößen. So zogen sie sich in die Tiefen der Mine zurück und ließen die oberen Ebenen offen für Aasfresser und einziehende Monster, während sie selbst langsam in den tiefen Schächten alterten und an Macht gewannen.

Die Minen von Zolurket



BESCHREIBUNG

Die fleckigen Granitmauern der Festung, welche die Zugänge der Mine beschützt, wurden aus dem Herz des Berges geschlagen. Sie ragen beeindruckend über einer schmalen, zu den Minen führenden Straße, welche wie eine Schliere in den Bergen wirkt und die Zinnen werfen einen niederdrückenden, zwielichterzeugenden Schatten verfallenden Ruhms eines einst stolzen Bauwerkes. Die Tore sind zerschmettert und Teile der oberen Festungsanlagen sind mit den Jahren eingestürzt. Die bröcklichen Außenseiten in den Stein gehauener Heimstätten und fantastischer Gemeinschaftseinrichtungen füllen die Etagen der größten Kammern und überall liegen umgestürzte, zerbrochene Statuen zwergischer Fürsten und Könige. Von den ausgedehnten oberen Hallen gelangt man bald über Wendeltreppen oder Klaustrophobie hervorrufende Gänge in die tieferen Kammern. In einem Gewirr von Seitengängen hallt das ferne Kratzen langer Krallen oder das nahe Knirschen scharfer Zähne wider. Jenseits kalter Schmieden, staubiger Schmelzöfen und leerer Lagerhäuser locken die unheimlichen Minenschächte selbst, welche die untersten Bereiche des Berges in einem verwirrenden Irrgarten durchziehen. Diese Gänge sind überall mit Graffiti beschmiert – alten und neuen Warnungen. Die bereits kühlen Gänge sind voller kalter Flecken, welche auf die Gegenwart übernatürlicher Spukerscheinungen hinweisen. Keine Kammer ist frei vom Geruch nach alter Fäulnis und Tod. Niedrigstehender Nebel trägt mit sich den Gestank, welcher die unteren Ebenen ausfüllt. Er dringt aus den Minen und macht Abenteurern und Mächtegern-Geisterjägern nur widerwillig Platz, wenn sie in die zerstörte Heiligkeit dieses Ortes eindringen. Obwohl die Mehrheit der ursprünglichen Zwergenghule nun relativ machtvolle Monster sind, welche in den tiefsten Ebenen Zolurkets hausen, sind sie und ihr grässlicher Anführer, ein mächtiger Grul namens Markfresser (siehe Seite 50) den meisten Bewohnern der Minen bekannt. Es sollte daher nicht lange dauern, bis eine Expedition seinen Namen erfährt, da viele der niederen Untoten Markfresser als ihren Herren anerkennen.

Ebene 1. Die Große Halle (HG 2): Diese beeindruckende obere Festung bewachte einst die verborgenen Minenzugänge. Die Große Halle ist die am häufigsten erforschte Ebene des Gewölbes und wurde in den 600 Jahren seit dem Fall der Mine zahllose Male geplündert und durchsucht. Gegenwärtig haust hier ein auf der Durchreise befindlicher, bunt zusammengewürfelter Stamm von Gnollräubern – Ausgestoßene aus mehreren anderen Stämmen. Die oberen Bereiche sind ein faden-scheiniges Ödland aus abgenagten Knochen, zerschmet-terten Truhen und zerstörten Zwergensstatuen. Die Gnolle dringen nur selten in tiefere Ebenen vor oder verfolgen Vorbeischleichende in andere Ebenen. Gleichsam verfolgen sie auch die Ghule nicht, welche ständig die Sklavenpferche der Gnolle auf der Suche nach Frischfleisch überfallen.

Ebene 2. Die Oberen Rüstkammern (HG 3): Diese Hallen waren solange das Herz der zwergischen Verteidigungsanlagen und ein Lager für magische und gewöhnliche Waffen, bis seltsame Poltergeister sie übernahmen, die Waffen belebten und damit jeden in Sichtweite angriffen. Den Gerüchten nach befinden sich noch immer wertvolle Waffen im Inneren. Es ist unbekannt, ob die Geister, welche die Waffen beleben, die

Überreste der gefallenen Verteidiger der Halle oder etwas weitaus Finstereres sind. Der Westflügel der Rüstkammer dient einem großen Werrattenstamm als Versteck. Die Werratten haben gelernt, mit den Spukerscheinungen zu koexistieren und legen ihre Nester in und zwischen den teilweise eingestürzten Belüftungsschächten an.

Ebene 3. Das Gefängnis (HG 4): Diese Ebene diente den Zwergen früher als Gefängnis. Heute lebt in den Zellen ein großer Stamm des verräterischen Dunkelvolks. Diese Kreaturen geben exzellente Führer durch die dunklen Winkel der Minen ab und sind imstande, sich unbemerkt von den meisten anderen Bewohnern des Gewölbes fortzubewegen. Allerdings ist es ebenso wahrscheinlich, dass sie Abenteurer betrügen und ihre Arbeitgeber irgendwo in den Tiefen im Stich lassen, wenn sie dafür von den dort hausenden hungrigen Kreaturen reich belohnt werden.

Ebene 4. Die Schatzkammer (HG 5): Diese Kammern waren einst das Lager für die größten Schätze der Festung. Heute jedoch sind sie verfallen und weitestgehend leerge-räumt, nachdem die Bewohner des Gewölbes die Reichtümer unter sich aufgeteilt haben. Nur drei standhafte Türen sind noch intakt, deren magische Schutzzauber bisher alle Versuche einzudringen abgewehrt haben. Die verwesenen Leichen von Abenteurern bedecken den Boden vor diesen Türen – ein Beweis der Stärke dieser Schutzzauber. Zudem sind diese Hallen voller Fallen. Manche behaupten auch, dass hinter den Türen mächtige Artefakte wie intelligente magische Waffen und fantastische Rüstungen lägen, während andere sagen, dass hinter den Türen nur Felswände wären, da sie eine Täuschung seien, um die Unwissenden und Ahnungslosen zu narren.

Ebene 5. Halle der Geister (HG 6): Die Geister der in Zolurket Gestorbenen finden keine Ruhe und viele Zwergengeister gehen in diesen Hallen um. Die Ebene ist regelrecht mit den angesammelten Seelen der ruhelosen Toten verlaust und ein Ort der dauerhaften spirituellen Schlacht – die Nordseite der Halle wird von den körperlosen, bösen untoten Bewohnern des Gewölbes gehalten, die meisten davon Allips, Schatten, Schreckgespenster und Todesalben. Die Südseite der Halle befindet sich in der Hand der gefährlicheren Geister der hier heldenhaft gestorbenen, überrannten Verteidiger, deren Geister hier gefangen und nicht imstande sind, ihren Frieden zu finden. Die Untoten sind in der Regel recht fremdenfeindlich, wobei es aber auch einige gibt, die wie der Geist des Zwergenforschers Tib ihre eigenen Motive haben und geschäftstüchtigen SC helfen könnten, die ihnen versprechen, den Seelen zum Frieden zu verhelfen.

Ebene 6. Kreuzung der Fünf Pfade (HG 7): Die bröckli-gen Fassaden gedrungener, aus dem Stein gehauener zwergischer Gebäude flankieren diese breite Prachtstraße. Es ist die wichtigste Kreuzung, welche die fünf Haupthöhlen von Zolurket miteinander verbindet. Zugleich ist sie ein gefährliches Niemandland, welches in der einen Woche von Untoten und in der nächsten von Gnollräuber kontrolliert wird, wobei das Machtgleichgewicht ständig in Bewegung ist. Vom Hauptgang gehen viele Seitengänge, Kammer und gewölbeartige Hallen ab. Die ganze Kreuzung ist dicht mit Fallen, Steinstürzen und cleveren Hinterhalten der kriegsführenden Bewohner der Minen gefüllt. Gegenwärtig kontrollieren zwei Dutzend Trolle die östliche Gabelung zwischen den Märkten und der Pilzöde und verlangen von Reisenden völlig überzogene Wegzölle, wenn diese passieren wollen, ohne Ärger zu bekommen.



Das Totengewölbe

1 Feld = 1,50 m

Ebene 7. Die Unteren Rüstkammern (HG 11): Während die Oberen Rüstkammern weitestgehend geplündert wurden, sind die Unteren Rüstkammern noch relativ intakt. Als die Katastrophe über die Minen kam, floh eine große Zahl von Zwergen in die bunkerartige Ebene, versiegelte die Türen und hoffte, den Aufstand der Untoten bis zu ihrer Rettung aussitzen zu können. Leider waren die Toten gerissen und auch wenn die körperlichen Untoten keinen Weg in diese Ebene fanden, gelang es den rastlosen Geistern, von den zahlreichen hier wachenden Konstrukten Besitz zu ergreifen. Die Zuflucht suchenden Zwerge wurden von ihren eigenen belebten Statuen und anderen Wächtern angegriffen und abgeschlachtet, ehe sie fliehen konnten. Heute stellen die vom Spuk heimgesuchten Konstrukte und untoten Zwerge eine formidable Herausforderung für jeden dar, der die Reichtümer dieser Ebene zu plündern versucht.

Ebene 8. Der Fleischmarkt (HG 8): Nichts ist in diesem abgelegenen Gewölbe wertvoller als Frischfleisch. Es ist sogar so wertvoll, dass Marktfresser den alten zwergischen Marktplatz zu einer besonderen neutralen Zone erklärt hat, in der man Handel treiben kann. Gnollräuber aus den oberen Ebenen tauschen hier ihre Toten gegen wertvolle, aus den Tiefen geraubte Gegenstände und Ghulrudel

streifen durch die Straßen und feilschen mit den Trollen der Kreuzung der Fünf Pfade um von diesen gefangene Abenteurer. Selbst die heißhungrigsten Ghule zügelnd auf diesem neutralen Boden ihren Appetit. Hier besteht für Abenteurer die beste Gelegenheit, Beute zu tauschen oder einen Unterschlupf zu finden. Die jenseits der Grenzen der Halle wartenden hungrigen Bewohner werden allerdings durch kein Gesetz davon abgehalten, jenen aufzulauern, die die geschützten Grenzen des Marktes verlassen.

Ebene 9. Die Pilzöde (HG 9): Diese einst wunderschönen unterirdischen Gärten und Farmen waren früher das Herz der zwergischen Gesellschaft. Diese Ebene wurde vor langer Zeit von Riesenpilzen, gefährlichen Pflanzenkreaturen und tödlichen Pilzen übernommen. Ein tapferer und mächtiger Gnollkult des Cyth-V'sug kontrolliert den Großteil dieser Ebene. Die Gnolle sind rüdig und von Pilzinfektionen befallen, beherrschen aber die Pflanzen und untoten Bewohner. Der schrecklichste Vertreter letzterer Gruppe ist eine untote Fliegenfalle namens Faulmaul, ein grässliches, intelligentes Monster, welches durch den Genuss untoten Fleisches nekrotische Fähigkeiten entwickelt hat.

Ebene 10. Die Schmieden (HG 10): Die meisten Feuer in den Schmieden Zolurkets sind längst erloschen. Einst brannten sie hell und heiß genug, um Platin und die anderen Metalle zu schmelzen, welche in den umliegenden Minen dem Berg entlockt worden waren. Die mächtigsten dieser Feuer brannten mit magischen Flammen, doch als die Minen fielen, entkamen viele der an die Brennöfen gebundenen Feuerelementare und anderen brennenden Externare. Zwei Schmiedeöfen brennen noch, allerdings wagen sich die Ghule nicht nahe an sie heran und zwingen mehrere Dutzend verküppelter und gebrochener Zwergensklaven dort zur Arbeit. Diese sind in die Jahre kommende Abkömmlinge der Gründer der Minen, die wundersamerweise während den langen Jahrhunderten nicht gefressen wurden. Hier gibt es auch einen See mit verschmutztem Wasser, der einst dem Abkühlen von Schmiedeprodukten gedient hat. Nun ist er das Heim bleicher, blinder Riffklauen von beeindruckender Größe sowie anderer, noch gefährlicherer aquatischer Monstrositäten.

Ebene 11. Die Tiefen Minen (HG 12): Den kreuz und quer verlaufenden Schächten und Tunneln der Tiefen Minen fehlt die Kunstfertigkeit der oberen Korridore. Sie waren eine strikt kommerzielle Angelegenheit mit Unterkünften und Wachstationen. Diese rauen Tunnel zu bereisen ist gefährlich: niedrige Decken, enge Durchgänge und rostige Geländer und Schienen behindern die Beweglichkeit der meisten Kreaturen und zerschmetterte Erzloren blockieren viele Tunnel. Forscher verirren sich in diesen dunklen Bereichen in der Regel vollkommen und die hungrigen Bewohner dieser tiefen Plätze sind nur allzu willig, jenen Umstand auszunutzen. Schwarze Blobs verbergen sich in der Dunkelheit dieser Schächte ebenso wie zahlreiche machtvolle Geister und hochstufige Ghule und Grule, welche aus der Hauptgesellschaft der Ghule im Totengewölbe ausgestoßen wurden.

Ebene 12. Die Grabnischen (HG 13): Ein wahrer Bienenstock an Tunneln besteht um das Totengewölbe herum und darunter. Dieser Ort war die letzte Ruhestätte zwergischer Bergarbeiter aus niederen Kasten, wo ihre Leichen rasch einbalsamiert und in Nischen übereinander oder in engen Tunneln unterhalb der richtigen Gruften der Nekropole bestattet wurden. Nun sind es verkommene Nester ausgestoßener Ghule und treuloser Grule, welche sich weigern, sich Markfressers Herrschaft zu beugen. Sie lauern in diesen gefährlichen Gängen und fechten ständig Bandenkriege untereinander aus. Die tiefsten Tunnel sind mit nahezu unbekanntem und nur selten bereisten Teilen der Finsterlande verbunden, aus denen viele der gefährlicheren Bewohner dieser unteren Ebenen stammen.

Ebene 13. Das Totengewölbe (HG 14): Tief unter den Ruinen der Festung befindet sich der Friedhof, auf dem einst Tausende von Zwergen in Frieden ruhten, die zuvor bei der harten, mühsamen Arbeit in den Minen umkamen. Jetzt ist das Gebiet eine vernarbte Landschaft aus zerbrochenen Sarkophagen und fortgeworfenen Knochen, durch das Ghulrudel auf der Suche nach dem letzten Fetzen getrockneten Fleisches streifen, auf dem sie herum kauen könnten. Viele der Skelette haben sich aufgrund der befleckenden Gegenwart der Ghule ebenfalls als Untote erhoben, so dass sich Haufen angenagter Knochen beleben und Eindringlinge – egal ob Ghule oder Lebende – angreifen. Diese Nekropole mit ihrer hohen Decke ist nun das Zentrum der Gesellschaft des Ghulkönigreichs, welches

STERBEN IN ZOLURKET

Die Gegenwart derartiger Mengen an Lazurit und Markstein in den Hallen Zolurkets erschafft eine Barriere, welche die Seelen der Toten nur schwer durchdringen können, so dass jeder, der in den Minen stirbt, nicht ins Jenseits eingehen kann. Wenn eine Kreatur in diesen Hallen stirbt, besteht eine Chance von 5%, dass er binnen 48 Stunden als Untoter zurückkehrt. Viele erheben sich aufgrund von Guhlfieber als körperliche Untote. Die, deren Körper sich der Belebung widersetzen, aber der 5%-Chance einer unheiligen Wiedergeburt unterliegen, kehren als Allips, Geister, Schatten, Schreckgespenster oder Todesalben wieder. Zauber wie *Auferstehung*, *Tote erwecken* und Wiedergeburt funktionieren in Zolurket nur eingeschränkt und zwingen den Zauberkundigen beim Wirken einen Wurf auf seine Zauberstufe gegen SG 25 auf. Diesen Wurf führt der SL verdeckt aus, bei einem Fehlschlag leidet das zurückgeholte Opfer insgeheim unter einer Form von Wahnsinn (*PF Spielleiterhandbuch*, S.248) oder ist in Wirklichkeit von einem bösen Geist besessen. Im letzteren Fall wird die Seele des Opfers in 24 Stunden zu einem Geist, der – wenn er Glück hat – vielleicht den Kontakt zu seinen früheren Begleitern wiederherstellen kann, vorausgesetzt, der neue Geist in seinem Körper hat seine „Freunde“ noch nicht in den Untergang geführt.

von ihrer uralten, verrottenden Hoheit Markfresser geführt wird.

Die oberen Bereiche von Zolurket werden für den Geschmack der Ghulhorden viel zu oft von Sonnenlicht durchdrungen, so dass sie stattdessen die unteren Gebiete und Höhlen durchstreifen. Ihre Gesellschaft konzentriert sich in den Friedhofshöhlen, in denen die Leichen jener Bergarbeiter bestattet wurden, die jahrtausendlang dem Berg seine Reichtümer entreißen wollten. Da der Zwergenfriedhof nach dem Ende des Ghulkrieges die nächste Nahrungsquelle darstellte, siedelte Markfresser seine Leute hier dauerhaft an. Viele Abenteurer betreten irrtümlich diese Ebene aufgrund ihrer Lage am Fuße des Gipfels und des sichtbaren Einganges nahe der Hauptstraße als erstes. Naive Forscher verlassen oft die gewundene Straße und erklettern die gefährlichen Klippen, um den Friedhof und dessen nahen Zugang in dem Glauben zu erreichen, eine Abkürzung oder einen geheimen Eingang gefunden zu haben, ohne zu ahnen, dass die gefährlichsten Bewohner des Gewölbes nur wenige Kammern weiter ruhen.

Das entsetzliche Totengewölbe ist ein wahres Füllhorn an heißhungrigen Ghulen, ihren untoten Dienern, umherstreifenden Mumien und gefährlichen körperlosen Geistern, die sich fast alle aus den traurigen Resten des Zwergenkönigreichs erhoben haben. Auch eine gute Zahl Daimonen schleicht hier umher, die von den zahlreichen Klerikern Urgathoas als Wächter beschworen wurden. Technisch betrachtet fällt es Markfresser als Hohepriester und Anführer dieser Kirche vor Ort schwer, die Kontrolle

über die zahlreichen Untoten im Gewölbe zu behalten. Mehrere andere mächtige Untote (darunter der Leichnam Kadavergas, der eingedrungene Vampir Galgasch oder auch Markfressers größte Rivalin, die Grul-Mystikerin Knochenschleier) stellen seine Herrschaft mit unterschiedlichem Erfolg in Frage.

BEWÖHNER

Die oberen Ebenen der Minen von Zolurket befinden sich in ständigem Kriegszustand. Die Gnolle und Werratten kämpfen andauernd mit den Untoten um die Kontrolle über die Ruinen der Mine. Viele der gefährlichsten Bewohner der Region hausen im Totengewölbe. Zu den wichtigen Bewohnern dieser Ebene gehören der mächtigste Ghul in den Minen, Markfresser (siehe unten) und ein menschlicher Vampir namens **Galgasch** (CB menschlicher Vampir-Kämpfer 11), der in einem Bereich des Totengewölbes namens Die Blutgrube haust und dort seine kleine Vampirarmee gegen die Ghule aufbaut. Hinzu kommen eine Grul-Mystikerin namens **Knochenschleier** (CB Grul-Mystikerin 12), welche behauptet, in mentalen Kontakt zu Urgathoa zu stehen und Markfressers Kontrolle über die Ghule in Frage stellt sowie ein mächtiger Leukodaimon namens **Zzorex**, der von Markfresser als Wächter in die Mine beschworen wurde und ein verunstalteter, verderbter zwergischer Leichnam, der aufgrund seines aufgequollenen Leibes **Kadavergas** (CB zwergischer Leichnam Magier 12) genannt wird. Dieser hieß die untote Plage willkommen und nutzte sie als Unterstützung bei seiner Verwandlung in einen Leichnam. Neben diesen mächtigen Bewohnern hausen noch andere, fremdartige Wesen in den Minen. Manche davon sind Kreaturen mit leichten kosmetischen Veränderungen, wie zusätzlichen Trefferwürfeln oder unnatürlicher Größe (z.B. die Albino-Riffklauen, die in den Tiefen der Teiche der Schmiedeebene lauern). Andere dagegen sind einzigartige Varianten existierender Kreaturen:

Lazuritelementar (Erdelementarvariante): Arkane Ghulzauberkundige haben gelernt, Erdelementare in Lazuritvorkommen herbeizuzaubern und so eine finstere Variante erschaffen, welche Ghulkrieger im Kampf verstärken kann. Diese schwarzen, krustigen Erdelementare strahlen eine unheilige Aura aus, die wie *Entweihen* mit 9 m Radius funktioniert (die ZS entspricht dem HG des Elementars), wobei der Elementar hinsichtlich der Zaubereffekte als ein Schrein behandelt wird. Die Gegenwart eines solchen Elementars verstärkt nicht nur die Ghulrudel, die ihm in die Schlacht folgen, sondern verbessert auch die Trefferwürfel neuer Untoter, die in seiner Nähe erschaffen werden, wobei seine Lazuritzusammensetzung sicherstellt, dass jede Leiche sich als ein Ghul erhebt, welcher über dieselben Fähigkeiten verfügt wie zu Lebzeiten.

Lazuritghul (Ghulvariante): Die Allgegenwart von Lazuritz in Zolurket hat besonders auf Ghule einen ungewöhnlichen Effekt – Kreaturen, die an Ghulfieber in Bereichen sterben, die mit ausreichenden Mengen dieses unheimlichen Erzes angereichert sind, behalten alle Fähigkeiten, die sie zu Lebzeiten hatten. Daher handelt es sich bei der Mehrheit der in Zolurket angetroffenen Ghule um Zwerge mit wenigstens ein paar Stufen als Experten oder Krieger. Die meisten sind sogar noch mächtiger und

besitzen Stufen als Hexenmeister, Kämpfer, Kleriker oder Waldläufer.

Marksteingolem (Lehmgolemvariante, HG 9): Seit dem Fall Zolurkets experimentieren ghulische Zauberkundige bei der Erschaffung von Golems mit Markstein. Leider ist dieser kein sehr starkes Material und daher nicht wirklich für die Erschaffung von Konstrukten geeignet. Marksteingolems funktionieren wie normale Golems, allerdings ist ihre Schadensreduzierung auf 10/Wuchtwaffen beschränkt – Waffen aller Art, die Wuchtschaden verursachen, funktionieren gegen Marksteingolems recht gut. Einem Marksteingolem fehlt zudem der besondere Angriff *Hast*, über den die meisten Lehmgolems verfügen. Marksteingolems besitzen aufgrund dieser zusätzlichen Schwächen nur HG 9, sind dafür aber auch etwas leichter herzustellen – *Auferstehung* zählt nicht zu den Voraussetzungen des Erschaffungsvorganges und die Kosten betragen nur 15.500 GM.

Der Herrscher von Zolurket: Obwohl es in den Minen viele gefährliche Kreaturen gibt, ist keine so mächtig wie der Grul-Kleriker, der heute unter dem Namen Markfresser bekannt ist. Zu Lebzeiten war er ein zwergischer Bergarbeiter namens Glain Steinbraue und der Anführer der unglücklichen Gruppe, welche die tief in den eingestürzten Tunneln eingeschlossenen Zwerge retten wollte. Als sie die Ghule befreiten, kämpfte Glain tapfer gegen die Untoten und nutzte viele seiner ihm von Torag verliehenen Klerikerfähigkeiten, um seine einstigen Artgenossen zu besiegen. Doch am Ende ließ ihn sein Glauben im Stich und auch er unterlag. Glain erhob sich als Grul von den Toten und fand rasch eine spirituelle Stütze in Urgathoas willkommen-heißenden Armen. Während dieser schrecklichen Zeit nahm der Grul einen neuen Namen an und führte als Markfresser seine wachsende Ghularmee in einen überraschend schnellen Angriff gegen die ahnungslosen Zwerge in den höheren Ebenen. Bis heute herrscht er von den tiefsten Gruben Zolurkets aus, auch wenn seine Herrschaft häufig von anderen untoten Kreaturen in Frage gestellt wird, die seit dem Fall Tar-Urkathas zu Macht gekommen sind.

MARKFRESSER HG 14

EP 38.400

Grul-Kleriker Urgathoas 13

CB mittelgroßer Untoter

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +25

Aura Gestank (3 m, SG 18, 1W6+4 Minuten)

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 25 (+1 Ausweichen, +5 GE, +6 natürlich, +9 Rüstung)

TP 200 (15W8+133)

REF +11, WIL +20, ZÄH +17

Immunitäten wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Unheilige Sense* +3, +17/+12 (2W4+9/19-20/x4), Biss +9 (1W6+2 plus Krankheit und Lähmung)

Besondere Angriffe Krankheit (Ghulfieber, SG 18), Lähmung (SG 18), Negative Energie fokussieren 12/Tag (SG 23, 7W6), Sense des Bösen (6 Runden, 2/Tag)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 13; Konzentration +20)

10/Tag – Blutige Hand (6 Runden)

10/Tag – Hauch des Bösen (6 Runden)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 13; Konzentration +20)

7. – *Blasphemie*^o (SG 24); *Monster herbeizaubern VII*, *Zerstörung* (SG 24)

6. – *Leid* (SG 23), *Schutzhülle gegen Lebendes*, *Untote erschaffen*^o, *Verbündeter aus den Ebenen*

5. – *Flammenschlag* (SG 22), *Heiliges Gespräch*, *ausgedehnte Mächtige Magische Waffe*, *Schneller Tod*^o (SG 22), *Zauberresistenz*

4. – *Bewegungsfreiheit*, *Luftweg*, *ausgedehntes Magisches Schutzgewand*, *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen*, *Unheilige Plage*^o (SG 21), *Vergiften* (SG 21)

3. – *Ansteckung* (SG 20), *Fluch* (SG 20), *Gebet*, *Magie bannen* (2x), *Mit Stein verschmelzen*, *Tote beleben*^o

2. – *Bärenstärke*, *Dunkelheit*, *Entweihen*, *Geräuschexplosion* (SG 19), *Totenglocke*^o (SG 19), *Vorahnung*, *Waffe des Glaubens*

1. – *Befehl* (SG 18), *Göttliche Gunst*, *Heiligtum* (SG 18), *Schild des Glaubens*, *Schutz vor Gutem*^o, *Segnen*, *Verfluchen* (SG 18)

0 (beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 17), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*

^o Domänenzauber; **Domänen** Böses, Tod

TAKTIK

Vor dem Kampf Markfresser wirkt jeden Tag *ausgedehnte Mächtige Magische Waffe* und *ausgedehntes Magisches Schutzgewand* auf sich selbst.

Im Kampf Markfresser zieht es vor, zu Beginn eines Kampfes seine Diener in den Nahkampf zu schicken, so dass er *Schutzhülle gegen Lebende* wirken und sich den Luxus erlauben kann, *Stärkungszauber* auf sich selbst zu wirken oder die SC aus der Entfernung anzugreifen. Ehe er in den Nahkampf geht, wirkt er *Bewegungsfreiheit*, *Gebet*, *Bärenstärke*, *Göttliche Gunst* und *Schild des Glaubens*, wenn er dazu kommt.

Moral Markfresser kämpft bis zur Vernichtung. Bis zum letzten Moment ist er sich sicher, dass Urgathoa ihn schützen wird.

SPIELWERTE

ST 19, GE 20, KO -, IN 16, WE 24, CH 24

GAB +10; KMV +14; KMV 30

Talente Abhärtung, Ausweichen, Im Kampf zaubern, Konzentrierter Schlag, Untote befehligen, Verbessertes Kritischer Treffer (Sense), Zauber ausdehnen, Zusätzliches Fokussieren

Fertigkeiten Diplomatie +20, Einschüchtern +20, Heimlichkeit +17, Wahrnehmung +25, Wissen (Arkane) +11, Wissen (Baukunst) +8, Wissen (Religion) +21, Zauberkunde +15

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Nekril, Terral, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Umarmung des Todes

Ausrüstung *Mithral Brustplatte* +1, *Unheilige Sense* +1, *Amulett der Natürlichen Rüstung* +2, *Resistenzumhang* +2

FALLEN

Die Minen von Zolurket weisen neben ihren gewalttätigen Bewohnern zahlreiche weitere Gefahren für unerschrockene Forscher auf. Uralte, von den Zwergen gebaute

Fallen, die ihnen beim Schutz ihrer Minen helfen sollten, warten noch immer in manchen Bereichen, während auch die Ghule recht fähig darin sind, neue Fallen zu bauen. In anderen Bereichen bilden die unruhigen Geister der Toten Spukerscheinungen an den Schauplätzen besonders entsetzlicher Kämpfe (mehr zu Spukerscheinungen findest du im *PF Spielleiterhandbuch* auf den Seiten 244-245). Gefahren wie Gelber Schimmel und Grünschleim, sowie einzelne Flecken mit Geisterschimmel (*Almanach der Ewigen Nacht*, S.12) oder Lazurit (*Almanach der Ewigen Nacht*, S.13) können ebenfalls gefunden werden. Viele einzigartige Spukerscheinungen, Gefahren und Fallen finden sich ebenfalls in den Minen – es folgt zu jeder Kategorie ein Beispiel:

Todlose Verteidiger (HG 7 Spukerscheinung): Die Entdeckung von Lazurit in Zolurket und der folgende Abbau von Marksteinerz hat unglückliche Folgen, die weit über die Transformation von Leichen in Ghule hinausgehen. Die Geister jener, die in den Hallen sterben, finden keine Ruhe und auch wenn es sich nun bei vielen um wahre Untote handelt, bestehen manche auch als bössartige Spukerscheinungen weiter.



TODLOSE VERTEIDIGER

HG 7

EP 2.400

CB Spukerscheinung (9 m Radius)

Zauberstufe 7

Bemerken Wahrnehmung SG 20 (um das geisterhafte Bild eines verwesten Zwergerregiments zu sehen)

TP 14; Auslöser Nähe; **Rücksetzer** 1 Minute

Schwächen lässt sich mittels *Vor Untoten verstecken* täuschen

Effekt Diese Geister sind voll Hass, da ihre Seelen keine Ruhe in den Minen finden, in denen ihre ektoplastischen Formen gefangen sind. Todlose Verteidiger greifen die Lebenden in neidischen Ausbrüchen ätherischen Schreckens an. Sie erscheinen als Regimenter geisterhafter Zwerge mit verwestem Fleisch, die rostige Waffen und uralte Rüstungen tragen. Diese Spukerscheinungen stürmen auf alle Eindringlinge los und obgleich diese Angriffe zwar physisch zwecklos sind, trifft die Attacke dieser entsetzlichen, gequälten Seelen alle Zeugen allerdings mit den Wirkungen von *Böser Blick* (SG 19).

Zerstörung Solange es in den Hallen von Zolurket Markstein und Lazurit gibt, sind diese Spukerscheinungen dazu verdammt, auf ewig in ihnen umherzustreifen. Nur ein ausgedehnter Feldzug, bei dem entweder das gesamte verfluchte Erz aus den Minen entfernt oder die befleckten Bereiche der Minen versiegelt werden, kann diese Geister zur Ruhe legen.

Madengas (HG 5 Gefahr): Dieses trübe Gas hat die kränklich graue Farbe fauligen Fleisches und riecht auch nicht viel besser. Fleisch und organische Materie verfaulen bei Kontakt. Das Gas ist dick und widerlich und hinterlässt einen klebrigen, ekelerregenden Film auf ihm ausgesetzten Oberflächen, so dass es alle Bereiche verschmutzt, die es erreicht und solche Oberflächen für die Toten wie auch die Lebenden gefährlich macht. Das graue Gas versperrt die Sicht wie der Zauber *Verhüllender Nebel* und fügt allen Kreaturen und organischen Materialien, die sich in der widerlichen Wolke aufhalten, pro Runde 2W6 Punkte Säureschaden zu, während Fleisch verfault und in schmierigen Schichten abfällt. Außerdem sind die Dämpfe für lebende Kreaturen giftig, denen ein Zähigkeitswurf gegen SG 18 in jeder Runde gelingen muss, der sie ihnen ausgesetzt sind. Bei Misserfolgen ist einer Kreatur solange übel, wie sie sich in der Wolke aufhält. Auch nach Verlassen derselben hält die Wirkung noch weitere 1W4 Runden an.

Knochenkiste (HG 4 Falle): Diese kleinen Knochenkisten werden von Ghulen aus angenagten Knochen und getrockneten Sehnen zusammengeschustert. Auf den ersten Blick scheinen sie Schätze oder andere Wertgegenstände zu enthalten, sind in Wirklichkeit aber mittels starker Sprungfedern gesichert und explodieren bei Berührung in einem Regen scharfer Knochensplitter, welche zudem eine hochansteckende Krankheit tragen.

KNOCHENKISTE

HG 4

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

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Reparatur

Effekt Fernkampfangriff +15 (Knochensplitter, 2W6+4 plus Rote Qual); mehrere Ziele (alle Ziele in einem Radius von 3 m)

SCHÄTZE UND BELÖHNUNGEN

Obwohl es in Zolurket einst große Schätze gab, sind viele von ihnen verloren gegangen. Sie liegen begraben in eingestürzten Minenschächten oder verborgenen Kammern, wieder andere befinden sich tief im Revier der Ghule, wo Sterbliche nur darauf Aussicht haben, als Mahlzeit zu enden. Angesichts der Untotenplage in den Minen stellt eine sichere Zuflucht für verzweifelte Abenteurer eine vielleicht größere Belohnung dar, als die Schätze eines Königs. Das reine Licht der Schmieden, der neutrale Boden des Fleischmarktes und die sonnenerhellten oberen Hallen haben schon so manchem eine kurze Verschnaufpause von den Schrecken des Gewölbes in den Jahren seit dem Fall des Zwergerreiches verschafft.

In den Minen von Zolurket gibt es aber auch noch eine andere Art von Schätzen: Magie und Zauber, welche die verzweifelten Zwerge entwickelten, um ihre Verteidigungen gegen die Invasion der Untoten zu stärken. Gegenstände wie Waffen mit den Eigenschaften *Geisterhafte Berührung* oder *Verderben (Untote)*, Rüstungen mit der Eigenschaft *Geisterhafte Berührung*, *Zauberstäbe: Gleißendes Licht* und andere Gerätschaften, die gegen Untote wirken, sind recht häufig im Gewölbe, ebenso wie *Schriftrollen: Genesung* und andere Mittel, mit denen man sich von Zusammenstößen mit Untoten erholen kann. Neue Gegenstände und Zauber finden sich ebenfalls – verzweifelte Zeugnisse einer Ansiedlung, die von innen heraus belagert wurde. Ungewöhnliche Schätze wie *Streitäxte der Verwesung* oder *Rabenarmschienen*, aber auch Schriftrollen mit ungewöhnlichen Zaubern wie *Schutz gegen Untod* können in den zerstörten Minen gefunden werden:

STREITAXT DER VERWESUNG

Aura Starke Beschwörung und Verwandlung; **ZS 12**

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 8 Pfd.

BESCHREIBUNG

Die *Zwergischen Mithralstreitäxte der Geisterhaften Berührung des Verderbens (Untote)* +1 wurden in aller Eile gefertigt, um die wachsende Bedrohung durch die Untoten zu bekämpfen, jedoch resultierte diese Eile in einer gefährlichen Schwachstelle: Immer wenn eine untote Kreatur mit einer *Streitaxt der Verwesung* getötet wird, lässt die Axt einen Teil der nekromantischen Energie des zerstörten Untoten durch die Axt in den Körper ihres Trägers fließen und ihn für 1 Minute Erschüttert werden, falls ihm ein Willenswurf gegen SG 15 misslingt. Diese Effekte sind zudem noch kumulativ – sollte einem bereits betroffenen Träger innerhalb dieser Minute ein weiterer Willenswurf misslingen, wird er verängstigt und beim dritten Mal panisch. Er lässt dann die *Streitaxt der Verwesung* fallen, während er zu fliehen versucht. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Diese Schwäche ist vergleichsweise subtil und um sie beim Identifizieren des Gegenstandes zu bemerken, muss der Untersuchende den SG 27 des Wurfs auf *Zauberkunde* um 10 Punkte oder mehr übertreffen. In den Händen eines Soldaten, der um diese Schwachstelle weiß und darauf vorbereitet ist, kann eine *Streitaxt der Verwesung* ein machtvolles Werkzeug sein gegen die Untoten. Allerdings wussten viele der zwergischen Verteidiger nicht um die Schwachstelle, bis es zu spät war.

HERSTELLUNG

Magische Gegenstände *Zwergische Mithralstreitaxt der Geisterhaften Berührung des Verderbens (Untote)* +1

RABENARMSCHIENEN

Aura Durchschnittliche Erkenntnis und Verwandlung; **ZS** 9

Ausrüstungsplatz Hände; **Preis** 16.600 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Paar wunderbarer, aus dunklem Metall gefertigter Metallarmschienen zeigt die Form eines über den Unterarm des Träger ausgestreckten Raben. *Rabenarmschienen* wurden vom letzten König Zolurkets hoch geschätzt und in den letzten Tagen der Minen wurden weitere gefertigt, um den Leibwächtern des Königs bei seiner Verteidigung zu helfen und ihnen zu ermöglichen, innerhalb der Mine zu kommunizieren. Der Träger dieser Armschienen kann 3 Mal am Tag einer Nahkampfwaffe in seiner Hand für 1 Runde die Eigenschaften *Werfen* und *Rückkehr* verleihen.

Ferner können die Armschienen abgelegt und in die Luft geworfen werden, wo sie sich in ein Paar identischer, metallisch schwarzer Raben ähnlich *Zauberstatuetten: Silberner Rabe* verwandeln. Wie diese Gegenstände gehorchen die Raben dem Träger und können jeweils eine Nachricht so überbringen, als unterlägen sie dem Zauber *Tierbote*. Die Raben können diese Gestalt 1 Mal pro Woche annehmen und für bis zu 24 Stunden ohne Unterbrechung beibehalten. Sobald die Raben ihre Botschaft überbracht haben oder die 24 Stunden überschritten wurden, verschwinden sie in einer Rauchwolke und kehren mittels Teleportation fehlerfrei in die Hände ihres Trägers zurück. Sollte dieser sich zu diesem Zeitpunkt nicht mehr auf derselben Existenzebene aufhalten, verwandeln sie sich nur in Armschienen zurück und fallen zu Boden, wo sie darauf warten, dass ein neuer Träger sie findet und für sich beansprucht.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen; *Gegenstand beleben, Gegenstand teleportieren, Telekinese, Tierbote*; **Kosten** 8.300 GM

SCHUTZ GEGEN UNTOD

Schule Bannzauber; **Grad** HEX 6, HXM/MAG 6, INQ 4, KLE 5

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M/GF (Silberpulver)

Reichweite 3 m

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 3 m Radius mit dir im Zentrum

Wirkungsdauer 1 Min/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner oder Willen, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Du erzeugst eine blass-silberne Barriere, welche Untote abstößt. Geistlose Untote und intelligente Untote mit weniger TW als deine Zauberstufe können den Wirkungsbereich nicht betreten oder die Barriere durchdringen. Untote mit einer Zahl von Trefferwürfeln gleich oder größer deiner Zauberstufe können die Barriere überwinden, wenn ihnen ein Willenswurf gegen den Zauber gelingt. Dabei erleiden sie aber 3W6 Schadenspunkte. Sobald einer untoten Kreatur einmal der Rettungswurf gegen diesen Zauber gelungen ist und sie Schaden erlitten hat, kann sie ohne weitere Probleme kommen und gehen. Dieser Zauber kann nur defensiv und nicht zum Angriff genutzt werden. Die Barriere bricht zusammen, wenn sie gegen Kreaturen eingesetzt wird, die sie fernhalten soll.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Eine Erkundung Zolurkets ist für Abenteurer aller Stufen eine nervenzerfetzende Angelegenheit. Niedrigstufige Gruppen sollten der Versuchung widerstehen, am Fuße des Berges einzudringen und stattdessen der den Berg hinaufführenden Straße folgen, um sich in der Großen Halle den dort hausenden unorganisierten Gnollräubern zu stellen. So kann die Gruppe eine sichere Ausgangsbasis für weitere Erkundungen erlangen. Ein SL könnte gezwungen sein, diese Taktik von einem oder mehreren NSC vorschlagen zu lassen. Der Geist des zwergischen Prospektors Tibbler „Tib“ Steinhammer ist auf den oberen Ebenen allgegenwärtig und bietet sich Abenteurern oft als Führer an. Angetrieben wird er dabei von seinem Durst nach Rache an seinen noch lebenden Partnern. Es folgen mehrere Abenteueransätze, mit denen man ahnungslose SC in die Fänge der Schrecken der Minen von Zolurket locken kann:

Unsere Brüder in Ketten: Als

die Minen fielen, konnten die Ghule viele zwergische Schmiede lebendig fangen und durch Folter dazu motivieren, weiterhin an den Schmiedefeuern zu arbeiten, um Rohmaterialien für dekadenten Schmuck und Handel mit den seltenen Besuchern aus den Finsterlanden herzustellen. Ihre verkrüppelten, stummen und irrsinnigen Abkömmlinge bearbeiten nun das verfluchte, in den Minen geförderte Platin und erschaffen immer größere Artefakte für ihre ghulischen Herren. Ein Überlebender einer kürzlich gescheiterten Expedition hat diese unglücklichen Sklaven einem reichen zwergischen Händler beschrieben, der davon überzeugt ist, dass sie Abkömmlinge seiner Sippe seien. Der Händler beauftragt die SC, die Minen zu betreten und die versklavten Schmiede zu befreien. Leider ist der zerschmetterte Verstand der Arbeiter vielleicht gefährlicher als die hungrigen Ghule, die sie gefangen halten.

Der Giftstöpsel: Ein uraltes zwergisches Schriftstück enthüllt ein Geheimnis, welches lange von einem aus dem Totengewölbe in diese darunter liegenden Katakomben verbannten Ghulrudel gewahrt werden konnte: Die Existenz der Gasschwellenpforte, deren Öffnung das Ende des Königreiches der Untoten in den Minen besiegeln könnte. Sollte sie geöffnet werden, würde die gewaltige Ansammlung an Madengas dahinter sowohl die Grabnischen wie auch das Totengewölbe überfluten und das Fleisch aller darin verzehren. Dies würde wortwörtlich der Rückeroberung der Minen Tür und Tor öffnen. Sollten die Abenteurer sich auf diese Selbstmordmission begeben und Erfolg haben, können sie davon ausgehen, in den Liedern der Zwerge Unsterblichkeit zu erlangen.





DIE ROTE SCHANZE VON KARAMOSS

„AM EINUNDZWANZIGSTEN TAG DER BELAGERUNG KAM ES ZU EREIGNISSEN, WELCHE DIE ABSICHTEN DIESER GEHEIMNISVOLLEN KARAMOSSKREATUR VOLLSTÄNDIG OFFENBARTEN – SEINE HOBGOBLINS WAREN NUR DIE VORHUT FÜR ETWAS WEITAUS SCHRECKLICHERES. DENN AN DIESEM TAGE ÖFFNETEN SICH DIE TORE DER ROTEN SCHANZE, UM EINE HORDE MECHANISCHER KRIEGER AUSZUSPEIEN, ALBTRAUMHAFTE UHRWERKKREATUREN OHNE ZU BEEINFLUSSENDEN VERSTAND UND UNZERSTÖRBARER MORAL. WIE EINE STÄHLERNE WELLE SCHLUGEN SIE GEGEN ABSALOMS MAUERN, ERKLOMMEN SIE OHNE LEITERN ODER BELAGERUNGSGERÄTE ZU BENÖTIGEN UND UNTERGRUBEN DIE GRUNDFESTEN MIT SELTSAMEN WERKZEUGEN. DOCH AM ENDE KONNTEN AUCH DIESE SCHRECKEN NICHT IN DIE STADT VORDRINGEN, DENN WELCHEN WERT BESITZT EIN MECHANISCHER KNECHT GEGEN DAS SCHATTENLICHTKONZIL VON GRÜNFIRST, DESSEN MITGLIEDER ALLES METALL MIT EINER BLOSSEN HANDBEWEGUNG ABWEHREN KÖNNEN?“

—SCHALDAN FORIZEN, DRUIDE DES SCHATTENLICHTKONZILS VON ABSALOM

Vor eintausend Jahren sah sich die Stadt Absalom einem ihrer exotischsten Gegner gegenüber. Binnen einer einzigen Nacht konstruierte der geheimnisvolle Magier Karamoss, manchen auch als der „Maschinenmagier“ bekannt, eine gewaltige Belagerungsfestung und griff die Stadt an, zuerst mit Horden von Hobgoblins und bezauberten Monstern, schließlich mit geordneten Armeen von Maschinen – seelenlosen Metallkreaturen, die durch den Vorort Kupferwald marschierten und die nordöstliche Stadtmauer erreichten, ehe die Druiden des Schattenlichtkonzils zur Verteidigung der Stadt herbeieilten und die Metallmänner mit einer Kombination aus *Metall oder Stein zurücktreiben*, *Schwerkraftumkehr*, *Metall in Holz verwandeln* und anderen mächtigen Zaubern abwehrten. Obgleich diese Armee letztendlich besiegt wurde, fand man Karamoss selbst nie. Die Ruinen seiner Roten Schanze stehen noch immer außerhalb von Absalom als stumme Zeugen des heftigen Kampfes. Unter diesen Ruinen befindet sich ein ausgedehnter Tunnelkomplex, den Karamoss' Diener angelegt haben. Abenteuerer haben viele der oberen Ebenen erforscht, doch der Großteil des Gewölbes ist weiterhin verborgen, unangetastet und Gegenstand unzähliger finsterner Gerüchte. Man weiß, dass viele Kreaturen sich seither in dem Komplex niedergelassen haben und selbst heute, Tausend Jahre nach der Belagerung, wagen sich noch immer Forscher in die Tiefen auf der Suche nach vergessenen Ebenen und dort befindlichen Reichtümern.

GESCHICHTE

Die als Karamoss bekannte Kreatur wurde als Mann in Numeria geboren, doch nachdem er ein Leben lang von den seltsamen Schätzen besessen war, die es in den geheimnisvollen metallenen Höhlen dieses wilden Landes zu finden gab, sollte er nicht als ein Mann sterben. Karamoss war besonders fasziniert von den fremdartigen Maschinen und Uhrwerkkonstrukten, welche in dieser Region recht häufig sind. Mit der Zeit ergriff ein seltsamer Wahnsinn Besitz von seinem Verstand. Er begann zu glauben, dass organisches Leben vor der geordneten Perfektion der Maschine das Feld räumen sollte und dass man durch den Nachbau des Lebens in der Gestalt von Maschinen Krankheiten, Hunger und Alter zugleich besiegen könne. Er verbrachte ein Jahrzehnt damit, sich auf seinen ersten und einzigen Vorstoß in die legendäre Silberkuppe im Nordwesten der numerischen Hauptstadt Sternenfall vorzubereiten. Er schlich sich allein in die geheimnisvolle Ruine und verblieb dort für mehr als drei Jahrzehnte. Als Karamoss schließlich zurückkehrte, war er kein vollständiger Mensch mehr und aus seiner Suche nach Perfektion war ein Hunger nach Eroberung geworden. Nun weder wirklich lebendig, noch vollständig mechanisch, hatte der teilweise verwandelte Magier viel bei seiner Erforschung der Silberkuppe gelernt – unter anderem, dass ein noch seltsamerer Sendbote aus dem All weit im Süden im Herzen der Stadt Absalom liegt. Karamoss sah im *Sternenstein* keine Chance, Göttlichkeit zu erreichen, sondern eine unbegrenzte Energiequelle für eine neue Rasse mechanischer Wesen. In einer stürmischen Nacht im Herbst des Jahres 3637 AK erschien eine große, metallene Zitadelle vor den Mauern Absaloms, die aus dem felsigen Boden hervorwuchs wie ein metallisch-rotes Gewächs. Innerhalb von Stunden verließ eine Horde von

SUPERWISSENSCHAFT IN DEINER KAMPAGNE

Wie in diesem Abschnitt dargelegt, ist der Maschinenmagier Karamoss ein Erzeugnis des fremdartigen Landes Numeria, wo die Grenze zwischen Science Fiction und Fantasy schwimmt. Sollte dir diese Kombination nicht zusagen, solltest du vermeiden, deine Abenteuer in der Roten Schanze von Karamoss spielen zu lassen, da dort Roboter und Technologie die Regel sind. Alternativ kannst du statt Robotern natürlich auch herkömmliche Konstrukte benutzen – du musst nur die Kategorie Roboter und alle damit verbundenen Eigenschaften entfernen und plötzlich werden diese Maschinensoldaten zu normalen belebten Objekten – und die technologischen Gegenstände durch ähnliche magische Gegenstände ersetzt.

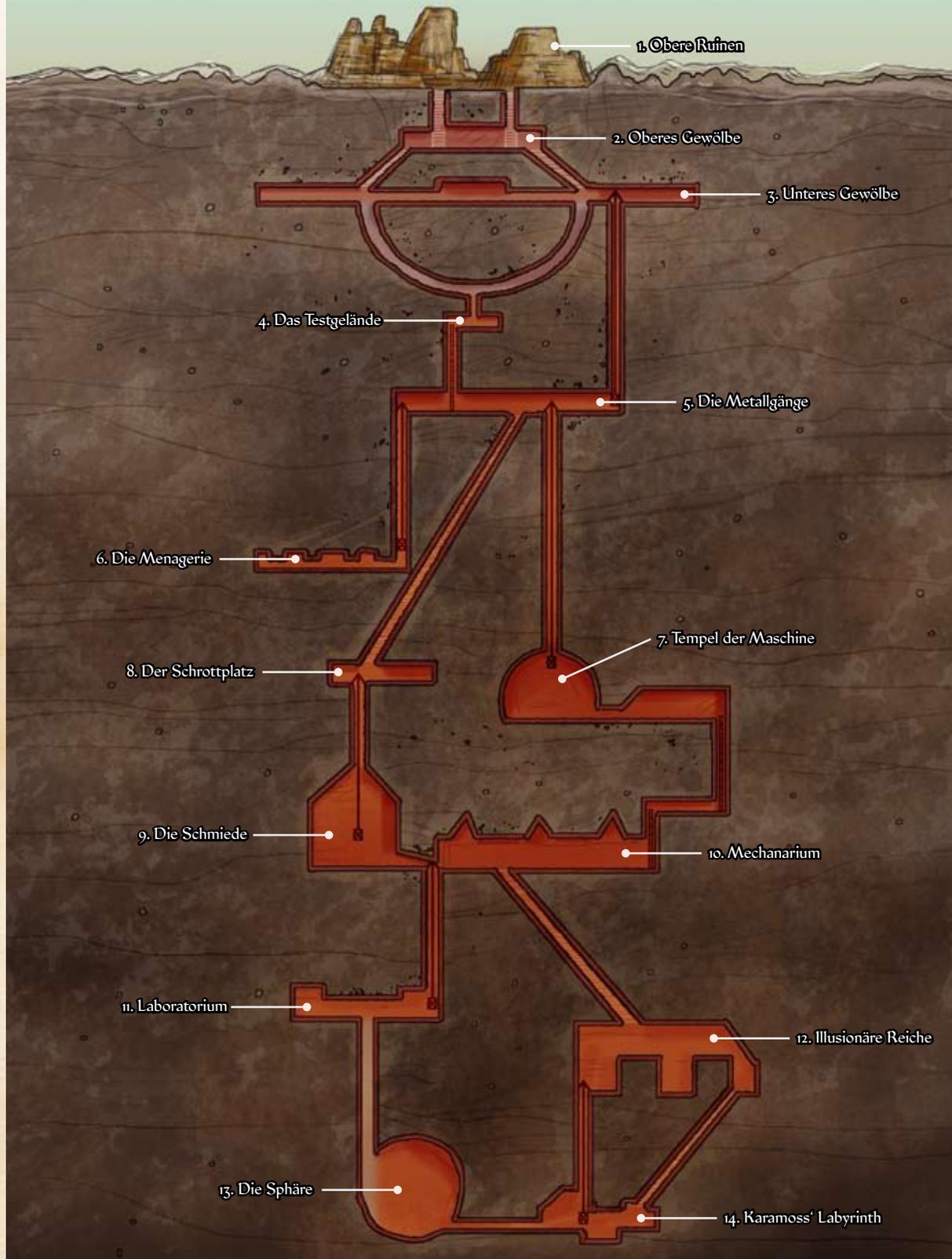
Falls du die Gewölbe der Roten Schanze in deiner Kampagne erforschen willst, gibt dir dieses Kapitel mehrere Werkzeuge in die Hand, um technologische Gefahren und Schätze zu erschaffen. Diese Hilfen befinden sich im Kasten Roboter! auf Seite 59 und zwischen den verschiedenen technologischen Wundern, welche ihrer Entdeckung auf der Beispielebene am Ende dieses Kapitels harren.

Hobgoblins die Festung und begann mit der Belagerung der Stadt. Die Stadt wehrte diesen ersten Angriff nach drei Wochen ab, nur um zu erfahren, dass die Hobgoblins nur eine Ablenkung gewesen waren, während sich die wahre Armee in der Roten Schanze vorbereitet hatte. Als sich die Pforten dieser seltsamen Festung das nächste Mal öffneten, entließen sie etwas weitaus Schlimmeres als Hobgoblins: Legionen metallener Krieger, ausgestattet mit tödlichen Waffen und gelenkt von bössartiger Intelligenz marschierten auf die Stadt zu.

Die Metallgeschöpfe verwüsteten die Vorstadt Kupferwald und wandten sich dann den Mauern Absaloms zu, um sich mit ihren zerstörerischen Werkzeugen in die Verteidigungsanlagen zu graben oder einfach die steilen Mauern hinaufzuklettern, wie eine Fliege an einer Glasscheibe emporklettert. Zu diesem Zeitpunkt kamen die Anführer des städtischen Druidenordens zur Verteidigung herbei und nutzten ihre mächtige Magie für das, wozu die anderen Verteidigungsanlagen nicht imstande waren – sie schlugen die Flut der Metallmonster zurück. Nach diesem ersten Angriff schafften es die Metallmänner nie wieder bis zu den Stadtmauern, bedrohten die äußeren Bereiche aber die nächsten zwei Jahre lang, wobei sie sich stets zur Roten Schanze zurückzogen, wenn sie unterlegen waren. Im Laufe der Monate drängte der nun hoffnungslos wahnsinnige Karamoss, der seinem Ziel so nahe und doch so fern gewesen war, seine zahlenmäßig schwindenden lebenden Diener, weitere Uhrwerk-krieger zu bauen, die er ständig verbesserte und perfektionierte und deren tödliche Waffen er an unglücklichen Gefangenen ausprobierte.

Schließlich gelangte Absaloms Armee in einem letzten Gegenangriff zu den Mauern der Roten Schanze. Während des folgenden Gemetzels wurden die oberen Ebenen der

Die Rote Schanze von Karamoss



Zitadelle zusammen mit Tausenden von Maschinen zerstört. Der geheimnisvolle Magier-Schmied wurde jedoch nicht gefunden, so dass sich noch immer Gerüchte halten, Karamoss lebe in den tiefsten, unerforschten Ebenen unter seiner zerstörten Schanze und suche dort auch weiterhin nach einem Weg, den *Sternenstein* zu erreichen und mit dessen Macht seinen Maschinen wahres Leben einzuhauchen.

BESCHREIBUNG

Die Rote Schanze wurde mit einer Kombination von Karamoss' mechanischen Dienern, mächtiger Magie und numerianischer Technologie errichtet. Vom oberen Teil der Struktur ist nur noch wenig übrig, jedoch liegt darunter ein ausgedehnter Komplex aus metallverkleideten Gänge und irritierenden mechanischen Gefahren. Als die Rote Schanze errichtet wurde, waren alle Gänge 3 m breit und ebenso hoch, die Wände, Decken und Böden alle von roter Farbe, egal ob es sich dabei um Metall oder polierten Stein handelte. Im Laufe der Jahrhunderte ist der unterirdische Komplex teilweise zerfallen und hat viel seiner früheren mathematischen Perfektion verloren, als neue Bewohner einzogen und neue Tunnel und Wohnräume anlegten. Die oberen Ebenen sind nur schwer wiederzuerkennen und werden hauptsächlich von Banditen, Kobolden, Troglodyten und anderen Aasfressern der Gesellschaft bewohnt. Diese Ebenen wurden ausführlich erkundet und werden eigentlich nur noch besucht, um problematische Bewohner hinauszurufen (lebendig oder tot). Nur wenige Forscher sind weiter vorgedrungen als in diese oberen Bereiche.

In tieferen Ebenen stellen die alten, geometrisch genau angelegten Gänge aus Stein und Metall die Regel dar. Dazu gesellen sich schwere, eisenbeschlagene Türen oder in den Stein geschnittene Portale. Viele der tieferen Ebenen werden noch immer künstlich durch eine Mischung aus technologischen und magischen Lichtquellen erhellt. Auch clevere technologische Fallen und mechanische Kreaturen können hier angetroffen werden, die teilweise auch jetzt noch völlig funktionsfähig und gefährlich sind. Von Ebene zu Ebene gelangt man über Treppen, Rampen oder mechanische Aufzüge, wie auf der Karte verzeichnet ist. Die Aufzüge arbeiten mit komplizierten hydraulischen Mechanismen, die entweder sporadisch oder gar nicht funktionieren. Die wenigen Forscher, welche sich tiefer in den Gewölbekomplex hineingewagt haben, mussten die langen Schächte mittels Magie oder Seilen überwinden.

Das Metall, welches zur Verkleidung und Verstärkung der Tunnel der Roten Schanze hauptsächlich genutzt wurde, ist eine einzigartige, von Karamoss entwickelte Legierung – es handelt sich um Eisen mit Spuren des flüssigen Himmelsmetalls Djezet (auch als „Schnelleisen“ bekannt). Das rostrote Schnelleisen ist bei allen Temperaturen flüssig und verstärkt magische Effekte, die es betreffen (siehe Seite 61). Karamoss besaß einen großen Vorrat dieser Substanz und nutzte sehr viel davon für die Konstruktion seiner Maschinensoldaten, behielt aber genug zurück, um es mit Eisen zu vermischen. Die resultierende Legierung nannte er Djeztahl. Während lediglich eine geringe Menge Djezet benötigt wird, um Djeztahl anzufertigen, ist die Herstellung der Legierung ein komplizierter Vorgang. Das resultierende Metall besitzt nicht nur einen hervortretenden rötlichen Schimmer, sondern

erleichtert auch das Wirken von Zaubern, wenn es in derart großer Menge wie z.B. in der Roten Schanze verbaut wird. An einem Ort, der komplett mit Djeztahl verkleidet ist, erhält man einen Situationsbonus von +2 bei allen Würfeln auf Konzentration und die Zauberstufe.

Ebene 1. Obere Ruinen (HG 1): Von den zertrümmerten Mauern des oberen Teils der Roten Schanze sind nur noch hässliche, gezackte Reste übrig, die von Rost und Schmutz bedeckt sind. Diese Ruinen sind ein beliebtes Versteck für Banditengruppen. Da zwischen den Banden ein heftig ausgetragener Wettkampf um dieses Revier besteht, welcher die Räuber ständig ablenkt, wird von Seiten Absaloms kaum etwas getan, um eine Nutzung der Ruinen zu unterbinden.

Ebene 2. Oberes Gewölbe (HG 2): Die oberen beiden Ebenen der Gewölbe der Roten Schanze wurden erst kürzlich von Kundschafterhauptfrau Schevala erforscht und kartographiert. Heutzutage werden sie nur selten aufgesucht, sieht man von Strafexpeditionen gegen feindselige Humanoide oder Kriminelle ab. Sie gelten als weitestgehend befriedet und die Gesellschaft der Kundschafter bringt zuweilen junge Rekruten für Trainingsübungen hierher.

Ebene 3. Unteres Gewölbe (HG 3): Diese Ebene enthielt früher die Zellen von Karamoss' Gefangenen, dient heute aber in erster Linie monströsem Ungeziefer und gelegentlich auch Troglodytenstämmen als Heimstatt.

Ebene 4. Das Testgelände (HG 4): Schevala hat nicht alle Geheimnisse der oberen Ebenen entdeckt. Dieser gefährliche Bereich, in dem Karamoss seine mechanischen Entwicklungen an lebenden Gefangenen testete, ist noch recht aktiv – Einzelheiten zu dieser Ebene befinden sich am Ende dieses Kapitels.

Ebene 5. Die Metallgänge (HG 5): Auf dieser Ebene hausten Karamoss' lebende Diener, wobei es sich hauptsächlich um Hobgoblins handelte. Die Metallgänge wurden vor langer Zeit aufgegeben und nun leben hier verschiedene unterirdische Kreaturen, darunter Ankhegs, Höhlenfischer, Otyughs und Würger.

Ebene 6. Die Menagerie (HG 6): Als Karamoss immer mehr den Kontakt zu seiner menschlichen Seite verlor, versuchte er zu verstehen, wie lebende Dinge funktionierten. Auf dieser Ebene hielt er sich eine Sammlung lebender Kreaturen, die er immer wieder studierte und gegeneinander hetzte, um die tierischen Überlebensinstinkte zu verstehen. Die meisten dieser Kreaturen sind schon vor langer Zeit verstorben, aber einige wenige, die magisch konserviert wurden und jederzeit erweckt werden können, haben die Zeiten überdauert. Unglücklicherweise können die von Fehlfunktionen heimgesuchten Stasiskammern jederzeit ausfallen. Schon ein plötzlicher Stromstoß – zu dem es zweifelsohne käme, sollte eine der versiegelten Türen zu dieser Ebene aufgebrochen werden – könnte diese Kreaturen aus ihrer Stasis befreien. Die riesigen Akata, Landhaie, Mondblumen und noch seltsameren Monster, die auf dieser Ebene angetroffen werden können, würden sich mit der Zeit zwar gegenseitig auslöschen, doch die ersten Forscher, welche in dieses Kriegsgebiet vordringen, müssten sich dennoch mit ihnen befassen.

Ebene 7. Tempel der Maschine (HG 7): Obwohl vollkommen irre und von Technologie besessen, war Karamoss auch ein Mann starken Glaubens. Zwar hatte er einst Nethys verehrt, doch als er sich zur Belagerung von Absalom entschied, war auch sein Glaube bereits verzerrt. Als sein Wahnsinn wuchs, erschuf der Maschinenmagier



sein eigenes Pantheon perfekter Maschinengötter und entwickelte ausgefeilte Zeremonien, um sie zu besänftigen. Die Tempel Ebene ist angefüllt mit seinen Opfern an diese seltsamen Gottheiten und zahlreichen auch weiterhin aktiven Maschinen, die bereit sind, diesen Ort gegen Angriffe zu verteidigen.

Ebene 8. Der Schrottplatz (HG 7): Beschädigte Maschinenkrieger, die zur Zitadelle zurückgebracht wurden, schaffte man über Müllrutschen auf diesen gewaltigen Schrottplatz. Von hier aus kamen sie dann in die tiefer gelegene Schmiede, wo sie eingeschmolzen und neu gebaut wurden. Der Schrottplatz ist voller Fragmente alter Maschinen und zudem mit Rieseninsekten, Schlickern und Schleimen befallen. Manche Maschinen haben sich mit Hilfe von Einzelteilen wieder zusammengefügt und über die Jahre rudimentäre Intelligenz entwickelt. Sie bilden nun einen fremdartigen Kult, welcher den Maschinenmann, der sie erbaut hat, verehrt und der lebende Kreaturen hasst.

Ebene 9. Die Schmiede (HG 8): Karamoss benötigte einen Zugang zur Elementarebene des Feuers, um die gewaltigen Temperaturen zu erschaffen, die er zum Schmieden seiner mechanischen Armee benötigte. Hier befinden sich Brennöfen, die durch komplizierte arkane Portale mit den Elementarebenen verbunden sind. Als der

Maschinenmagier letztendlich besiegt wurde, versuchte er die Portale zur Ebene des Feuers zu nutzen, um einen Vulkan zu aktivieren, der die Rote Schanze zerstören und so seine Geheimnisse schützen sollte. Alles was ihm jedoch gelang, war die Zerstörung der Portale, wodurch eine große Zahl von Externaren und Elementaren von der Ebene des Feuers in der Schmiede strandete. Diese Kreaturen sind heute noch die Herren dieses Reiches.

Ebene 10. Mechanarium (HG 9): Magische Legierungen und technologische Komponenten aus der Schmiede wurden hier genutzt, um neue Formen mechanischer Monstren herzustellen, welche von Karamoss' lebenden Dienern getestet und repariert wurden. Diese Ebene entspricht einem langen Montageband mit Haufen von Rohmaterialien, Werkzeugen und teilweise zusammengebauten Maschinen, von denen manche sogar noch funktionieren. Eine Reihe gebundener Kreaturen, die nie befreit wurden und bis zum heutigen Tage überlebt haben, werden von Karamoss' Zaubern auch heute noch am Verlassen gehindert. Dazu gehören unterschiedlich mächtige Teufel und untote Kreaturen – die Überreste von Sterblichen, die sich für Karamoss zu Tode schufteten mussten. Den Gerüchten nach beherrscht einer seiner Lehrlinge nun diese Ebene, der heute ein machtvoller Leichnam ist.

Ebene 11. Laboratorium (HG 10): Karamoss' altes Labor ist voller Fallen und Fallgruben, zerfallenen arkanen Substanzen mit potentiell tödlichen Effekten und Experimenten, die noch immer laufen oder Fehlfunktionen aufweisen. Dazu kommen ein paar schlurfende Maschinen und sogar ein Stamm fast unsterblicher Mutanten – die Ergebnisse von Karamoss' Verschmelzung aus lebendem und nicht-lebendem Gewebe.

Ebene 12. Illusionäre Reiche (HG 11): Karamoss erschuf hier eine noch ausgefeiltere Ebene als das Testgelände, wo er Illusionen und Erschaffungszauber einsetzen konnte, um eine Vielzahl unterschiedlicher Reiche zu simulieren, damit er seine mechanischen Kreaturen und Gefangenen unter unterschiedlichen Bedingungen beobachten konnte. Heute ist es ein Irrgarten aus verschiedenen Umgebungen von Berggipfeln hin zu Wüsten und von Sümpfen zu den Tiefen des Meeres, die alle mit mechanischen oder künstlich erschaffenen Kreaturen und Gefahren gefüllt sind.

Ebene 13. Die Sphäre (HG 12): Diese völlig kugelförmige Ebene wurde magisch verändert, damit Karamoss hier seine fliegenden Geschöpfe testen konnte. Die Schwerkraft ist hier dank verzauberter Steine in den Wänden schwächer als normal. Eine Reihe von Karamoss' fliegenden Maschinen ist hier eingelagert und wird sich reaktivieren, sollte irgendjemand eintreten.

Ebene 14. Karamoss' Labyrinth (HG 13): Der wahnsinnige Maschinenmagier lebte in diesen Kammern, welche er während der Belagerung in immer komplizierteren Mustern ausdehnte. Selbst während seine Zitadelle systematisch an der Oberfläche zerstört wurde, führte er seine Experimente in der Hoffnung fort, den ultimativen Leib zu entdecken, in dem er auf ewig überleben würde. Man glaubt, dass diese Ebene einige von Karamoss' größten Schätzen enthalte – wertvolle Konstruktionsmaterialien, Pläne für neue Arten von Maschinen, Tagebücher, Berichte über Experimente und Karamoss' Wohnquartiere. Manche behaupten, dass Karamoss' Experimente von Erfolg gekrönt waren und er hier fern von den neugierigen Augen der Kreaturen aus Fleisch und Blut noch immer lauere, dass sein teilweise mechanischer Körper seinen völlig wahnsinnigen und bösen Geist am Leben erhalte, während er weiterhin nach einem Weg suche, die Welt der lebenden Dinge zu erobern.

BEWÖHNER

In den unterirdischen Bereichen der Roten Schanze haust eine große Vielfalt von Kreaturen, doch nur wenige sind derart berüchtigt wie Karamoss' seltsame Maschinen. Im Grunde sind sie den unlängst in Numeria entdeckten Zahnradleuten nicht unähnlich. Karamoss' Maschinensoldaten bildeten das Rückgrat seiner wahren Belagerung Absaloms. Die große Mehrheit dieser konstruierten Soldaten wurde zum Ende der Belagerung zerstört, doch gibt es noch viele funktionsfähige auf den tieferen Ebenen des Gewölbes. Karamoss' Maschinensoldaten sind im Wesentlichen belebte Gegenstände – Kämpfer der 1. Stufe aus Zahnrädern, Hubkolben und anderen Teilen, die alle von fremdartigen magischen Nachahmungen der technologischen Kraftquellen angetrieben werden, mit denen der Maschinenmagier sich während seiner jahrzehntelangen Erforschung der Silberkuppe vertraut gemacht hatte. Zwar gibt es zahlreiche Arten und Formen von Maschinensoldaten, doch die meisten wurden nach

ROBOTER!

Obwohl die Leute Golarions sie als „Maschinen“, „Metallleute“ oder ähnliches bezeichnen, sind diese Produkte der Technik allesamt Roboter und besitzen daher auch alle ähnliche Eigenschaften. Roboter teilen sich einige Merkmale mit Uhrwerkkonstrukten und wie bei diesen kannst du einfach die Unterart Roboter (und die damit zusammenhängenden Eigenschaften) entfernen, um sie in typische, von Magie belebte Konstrukte zu verwandeln. Ebenso kannst du aber auch ein Konstrukt mit der Unterart Roboter versehen und ihm die damit verbundenen Eigenschaften geben, um es in ein technologisches Erzeugnis zu verwandeln. Wenn ein Konstrukt die Unterart Roboter erhält, hat dies keinen Einfluss auf den HG. Ein Konstrukt kann nicht zugleich die Unterarten Roboter und Uhrwerk besitzen. Alle Roboter erhalten die folgenden Eigenschaften:

- Das Konstrukt erhält die Unterart „Roboter“
- *Intelligent:* Roboter sind intelligent und besitzen daher ihrem TW angemessene Fertigkeiten und Talente. Sofern nicht speziell angegeben, haben alle Roboter einen Intelligenzwert von 10. Roboter haben die folgenden Klassenfertigkeiten: Fliegen, Klettern, Mechanismus ausschalten, Motiv erkennen, Sprachkunde, Wahrnehmung und Wissen (jedes).
- *Empfindlichkeit gegen Kritische Treffer:* Wenn ein Roboter durch einen Kritischen Treffer zusätzlichen Schaden erleidet, muss ihm ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht für 1 Runde betäubt zu sein. Sollte der Rettungswurf gelingen, ist er für 1 Runde wankend.
- *Empfindlichkeit gegen Elektrizität:* Roboter nehmen 150% des Schadens durch Elektrizitätsangriffe (+50%), außer sie sind durch andere besondere Verteidigungen gegen Elektrizität immun.
- *Schwierig zu erschaffen:* Erhöhe den Zeit- und Kostenaufwand zu Erschaffung eines Roboters um 50% über den Normalwert für ein Konstrukt, sofern der Erschaffer nicht Zugang zu bedeutenden technologischen Ressourcen hat (wie man sie auf einigen der unteren Ebenen der Roten Schanze oder in verschiedenen Metallgewölben in Numeria finden kann).

menschlichem Ebenbild erschaffen. Trotz der fast schon fließbandartigen Herstellungsmethoden betrachtete der Maschinenmagier jede seiner Maschinen als einzigartiges Individuum und stellte sicher, dass jeder seiner Diener mit einem einzigartigen „Gesicht“ aus Metall, Stein und Kristall versehen wurde.

Als belebte Gegenstände haben alle Maschinensoldaten der Roten Schanze Konstruktionspunkte. Das Grundmodell verwendet seine beiden Punkte darauf, aus Metall zu bestehen, doch viele Maschinensoldaten höheren HGs verwenden weitere 2 oder gar 4 Punkte auf zusätzliche Fähigkeiten. Es gibt auch größere Maschinensoldaten, die Drachen, Riesen und anderen Monstern ähneln. Diese größeren Maschinensoldaten müssen 2 Punkte aufwenden, um aus Metall zu bestehen, während die Verwendung aller sonstigen Punkte von ihrem Design abhängt.

MASCHINENSOLDAT

HG 4

EP 1.200

Belebter Gegenstand Kämpfer 1

N mittelgroßes Konstrukt (Roboter)

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16 (+2 GE, +6 natürlich)

RK 42 (4W10+21)

REF +3, WIL +3, ZÄH +3

Immunitäten wie Konstrukt; Verteidigungsfähigkeiten Härte 10

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität und Kritische Treffer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert [Meisterarbeit] +8 (1W8+4/19-20), Kurzschwert [Meisterarbeit] +7 (1W6+2/19-20)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +8 (1W8/19-20)

TAKTIK

Im Kampf Ein Maschinensoldat geht stets in den Nahkampf und setzt seine Armbrust nur gegen Gegner ein, denen es gelingt, sich aus seiner Reichweite zu halten.

Moral Ein Maschinensoldat kämpft bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 18, GE 15, KO -, IN 13, WE 3, CH 1

GAB +4; KMB +8; KMV 20

Talente Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Waffenfokus (Langschwert)

Fertigkeiten Klettern +11, Motiv erkennen +3, Wahrnehmung +3

Sprachen Gemeinsprache, Goblinsch

Besondere Eigenschaften Konstruktionspunkte (Metall)

Ausrüstung Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Langschwert [Meisterarbeit], Kurzschwert [Meisterarbeit]

FALLEN

Während sein menschlicher Geist immer mehr dem Wahnsinn anheim fiel, wurde Karamoss zunehmend von der Frage der Sicherheit besessen. Entsprechend stellte er vermehrt ausgeklügelte und gefährliche Fallen besonders in den unteren Ebenen auf, wo seine wertvollen Maschinen entwickelt, gebaut und repariert wurden. Die Mehrheit dieser Fallen besteht aus einer cleveren Mischung von Technologie und Magie. Die im Folgenden dargestellte Schocksägefalle ist ein typisches Beispiel der Art Falle, die man in den oberen Ebenen finden kann – und je tiefer man vordringt, desto schlimmer werden die Fallen.

SCHOCKSÄGEFALLE

HG 4

Art Magisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20

Effekte

Auslöser Sichtweite (*Wahrer Blick*); **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Ein wirbelndes elektrisches Sägeblatt auf einem metallenen Gelenkarm fährt aus einem Fach in der Wand, um ein Ziel innerhalb von 4,50 m anzugreifen (Nahkampfangriff +10, 2W6+3/19-20 Schaden plus 3W6 Elektrizitätsschaden)

SCHÄTZE UND BELÖHNUNGEN

Karamoss benötigte für seine Konstrukte große Mengen an seltenen Materialien – Gold, Silber, Edelsteine und Platin wurden ausgiebig beim Bau der Kreaturen verwendet, so dass man noch immer annimmt, dass sich im Gewölbekomplex umfangreiche Lager dieser Substanzen befinden müssten, insbesondere auf den unteren Ebenen. Man kann hier aber auch noch exotischere Dinge finden: alchemistische Stoffe, seltene Zauberkomponenten, Pulver, Kräuter, Tinkturen und Legierungen, sowie Himmelsmetalle wie Djezet, von denen viele das Mehrfache ihres Gewichts in Gold wert sind. Die noch wertvolleren Schätze habe nichts mit Metallen oder Edelsteinen zu tun – Karamoss' Werkstätten und sein Labor enthalten möglicherweise unschätzbar wertvolle Informationen, z.B. die Geheimnisse zur Erschaffung der mechanischen Krieger des Maschinenmannes.



Man glaubt, dass im Gewölbe technologische Schätze aus Numeria verborgen sind, auch wenn man Derartiges in den oberen Ebenen kaum vorgefunden hat. Ein paar solcher technologischen Schätze sind in der Beispielebene am Ende dieses Kapitels enthalten.

Djezet: Zu den merkwürdigeren der sieben bekannten Himmelsmetalle gehört das rostrote, bei allen Temperaturen flüssige Djezet. Dieser Aggregatzustand macht das Metall fast nutzlos für die Herstellung von Gegenständen, auch wenn vielbegabte Metallurgen wie Karamoss einigen Erfolg mit Djezetlegierungen hatten. Die meisten, welche nach diesem Metall suchen, wollen es als zusätzliche Materialkomponente zum Zaubern nutzen, da es Magie verstärkt. Eine Anwendung Djezet erhöht den effektiven Zaubergrad eines Zaubers um +1, ganz so, als würde dieser durch das Talent Zaubergrad erhöhen modifiziert. Der Zauberkundige benötigt hierzu aber eine Zahl von Anwendungen an Djezet gleich dem Zaubergrad des Zaubers, darüber hinausgehende zusätzliche Anwendungen sind nutzlos. Eine Anwendung Djezet kostet 200 GM.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Die folgenden Abenteuer aufgehänger können genutzt werden, um Abenteuer in der Roten Schanze zu beginnen.

Trainingstag: Der direkteste Weg, um die SC mit den Gewölben der Roten Schanze bekannt zu machen, ist im Zufall begründet. Die Gesellschaft der Kundschafter bringt manchmal neue Mitglieder hierher, um ihnen Gewölbekunde und Praxis im Umgang mit Gewölben näher zubringen oder um bei einfachen Missionen zu helfen. Leider könnten manche Auszubildende zufällig die abwärts führende Rutsche „entdecken“, mit der Gefangene auf das Testgelände befördert wurden. Dort werden sie gezwungen sein, gegen die Kreaturen, welche die Ebene nun bevölkern, sowie gegen alle noch funktionsfähigen Maschinen um ihr Leben zu kämpfen.

Die Technikliga: Da die Rote Schanze gegenwärtig mehr Aufmerksamkeit erfährt, befürchten der Schwarze Herrscher und seine Technikliga, dass andere die Geheimnisse der Technologie erlangen oder Zugang zu fremdartiger Wissenschaft erhalten. Der Herrscher könnte Abenteurer anheuern, um Karamoss' Geheimnisse sicherzustellen oder andere davon abzuhalten. In beiden Fällen ist das Ergebnis ein Wettlauf zu den unteren Ebenen, auf denen Karamoss' Geheimnisse sich wahrscheinlich befinden – und vielleicht auch Karamoss selbst, mit neuen, noch tödlicheren Entwicklungen.

DAS TESTGELÄNDE

Obwohl die meisten glauben, dass die oberen Ebenen der Roten Schanze ausführlich erforscht und kartographiert wurden, gibt es noch immer unerforschte, gefährliche Bereiche. Hierzu gehört die als das Testgelände bezeichnete Ebene. In diesem runden Netzwerk irrgartenähnlicher Gänge beobachtete Karamoss Gefangene, wie sie seinen Maschinensoldaten und anderen Schöpfungen gegenübertraten und nutzte seine so erlangten Kenntnisse über ihre Taktiken, um seine Schöpfungen zu verbessern.

Die Räume und Gänge des Testgeländes sind mit Djeztahl verkleidet. Die Deckenhöhe beträgt überall 3 m und der Boden ist mit einem Gittermuster versehen, um

besseren Halt zu gewährleisten. Die Türen bestehen aus schwerem, vernieteten Metall und sind frei von Rost oder Abnutzung (Härte 10, TP 60, Zerschlagen SG 28, zum Öffnen Mechanismus ausschalten SG 30), sie schwingen nicht auf Angeln oder Gelenken auf, sondern verschwinden in den Wänden. Die Türen schließen sich nach 1 Runde wieder automatisch. Die Gänge und Räume sind normalerweise dunkel, allerdings gibt es überall auf der Ebene kleine magische Kristalle, die nach Maßgabe des SL aktiv werden und schwache Beleuchtung abgeben können.

Der einfachste Weg, um auf das Testgelände zu gelangen, besteht in den verborgenen Falltüren und Rutschen, welche auf diese Ebene führen. Wer in eine dieser Rutschen stolpert, landet in Bereich 1. Egal wann und wie die SC auf diese Ebene gelangen, ist ihnen bereits ein Stamm neugieriger Goblins zuvorgekommen. Das Testgelände ist als Herausforderung für Charaktere der 4. Stufe gedacht.

1. EINGANG

Vier gleichmäßig um die zentrale Säule in diesem Raum verteilte Rutschen befördern Neuankommlinge auf den Boden. Sobald die Opfer die Rutsche verlassen haben, fährt eine Schiebetür nach unten und blockiert die Öffnung der Röhre. Diese Metalltüren (Härte 10, TP 60, Zerschlagen SG 28) können mit einem Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 30 geöffnet werden, allerdings ist es schwierig, ohne Magie die Rutsche wieder hinaufzuklettern (Klettern SG 30). Ferner aktivieren alle Versuche, die Türen zu beschädigen, die Maschinensoldaten in den Bereichen 3 und 5, welche schnell herbeieilen, um die Randalierer zu befrieden.

2. SINNLÖSER RAUM

Diese Kammer enthält leere Nischen in der West- und der Ostwand. Die Wände sind mit Buchstaben aus mehreren Alphabeten in einem scheinbar zufälligen Muster beschrieben. Jede Runde leuchten 1W8 Buchstaben zufällig mit bläulichem Licht auf. Nach mehreren Stunden des Studiums und einem erfolgreichen Wurf auf Sprachenkunde gegen SG 20 kann ein Beobachter einige der Botschaften entziffern – du kannst den SC auf diese Weise Hinweise geben, wie sie andere Ebenen erreichen können oder sie mit Hinweisen auf die seltsamen Schätze anheizen, welche dort auf sie warten.

3. ZENTRALER WÄCHTER (HG 4)

Sollte die Tür zu diesem Raum geöffnet werden, öffnet sich auch die Tür zu Bereich 5 und es wird der Maschinensoldat in jedem Raum aktiviert. Im Gegensatz zu dem Soldaten in Bereich 5 funktioniert dieser hier noch einwandfrei.

MASCHINENSOLDAT

HG 4

EP 1.200

HP 42 (siehe links)

4. VERWIRRENDE BEWEISE

Dieser Raum enthält drei Nischen für Maschinensoldaten, allerdings ist jede davon voller Schrott – die hier stationierten Maschinensoldaten hatten vor langer Zeit Fehlfunktionen und rissen sich gegenseitig in Stücke.

5. BESCHÄDIGTER SÖLDAT (HG 2)

Wenn die Tür zu diesem Raum geöffnet wird, öffnet sich auch die Tür zu Raum 3 und es wird der Maschinensoldat in jedem Raum aktiviert. Im Gegensatz zu dem Bewohner von Raum 3 ist dieser Soldat aber beschädigt. Er hat weniger TP und verhält sich, als wäre er verwirrt (obwohl er als Konstrukt gegen solche Effekte eigentlich immun ist).

BESCHÄDIGTER MASCHINENSOLDAT HG 2
EP 600

TP 15 (siehe Seite 60)

6. BESCHÄDIGTE TÜR

Diese Tür ist geschlossen und klemmt – sie muss aufgebrochen werden (Mechanismus ausschalten oder Stärkewurf, SG 20). Sollten drei Öffnungsversuche misslingen, öffnet sich die Tür beim vierten von selbst, wobei sie aus ihren Führungsschienen auf die Kreatur fällt, die sie zu öffnen versucht. Diese Kreatur erleidet 2W6 Schadenspunkte (Reflex SG 14, keine Wirkung).

7. DAS TESTGELÄNDE (HG 6)

Karamoss nutzte diesen Raum, um individuelle Waffen an lebenden Kreaturen zu testen. Am Ende des Raumes befand sich ein Köder – etwas, das die Gefangenen so dringend benötigten wie Nahrung, Heilung, Wasser, Waffen oder auch Schätze. Währenddessen sah Karamoss zu, wie sie sich einen Weg an den getesteten Waffen vorbei zum Köder bahnten. Nur wenige erreichten je das Ziel.

An der fernen anderen Seite des Raumes steht eine Metallkiste zwischen Bergen von Gold- und Silbermünzen. Zwischen der Tür und dem Schatz lauern zwei Schocksägefallen, die bereit sind, nach jedem zu schlagen, der sich weiter in die Halle hinein bewegt.

Der Schatz besteht aus 300 SM, 160 GM, vier *Tränken: Mittelschwere Wunden heilen* und zwei *Tränken: Hast*. Die besteht gänzlich aus Metall und ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30). In ihr liegen drei weitere *Tränke: Mittelschwere Wunden heilen* und ein ungewöhnlich gearbeitetes Langschwert. Die Klinge ist sehr gerade und exzellent gearbeitet, nahe des Griffes ist ein kleiner, kuppelförmiger Kristall eingelassen und am Knauf befindet sich ein leerer Steckplatz. Dies ist ein ungeladenes *Schallschwert* – ein technologisches Artefakt aus Numeria. Ohne eine Energiequelle funktioniert die Waffe wie ein Langschwert [Meisterarbeit], sollte sie aber mit einer Batterie aufgeladen werden (z.B. wie man sie in Bereich 15 finden kann), beginnt das Schwert zu summen und leicht zu vibrieren – fortan funktioniert es wie ein *Donnerndes Langschwert +1*. Eine Aufladung hält 10 Tage lang, danach deaktiviert sich die Waffe und verliert diese besonderen Eigenschaften, bis sie wieder aufgeladen wird. Die Waffe basiert auf Technologie und funktioniert daher uneingeschränkt in antimagischen Gebieten. Da sie aber regelmäßig aufgeladen werden muss, kostet sie genauso viel wie ein gewöhnliches *Donnerndes Langschwert +1* (allerdings würde kaum ein Händler so viel für eine nicht aufgeladene Waffe bezahlen).

Ferner enthält die Kiste einen Samtbeutel mit 10 Edelsteinen (je 10 GM) und eine Halskette mit einem kleinen Metallzylinder. Letzterer ist etwa 5 cm lang und mit

einem kunstvollen Muster versehen. Es handelt sich um einen Schlüssel zur Fluchtluke in Bereich 18.

8. DIE FEHLERHAFTEN (HG 4)

In diesem Raum wurden früher beim Testlauf beschädigte oder zerstörte Maschinensoldaten gelagert. Sollte sich jemand der Tür auf 1,50 m nähern, öffnet sie sich automatisch und ein Sichtkristall in der Decke wird aktiviert, der für schwaches Licht sorgt. Die Tür öffnet sich aber nur zur Hälfte und stößt dann gegen irgendein Hindernis, woraufhin sie sich wieder schließt und erneut zu öffnen versucht. Dies wiederholt sie in der Runde mehrfach, bis sie zerstört wird. Falls jemand derweil hindurch schlüpfen will, muss ihm ein Reflexwurf gegen SG 10 gelingen, um nicht in der Tür eingeklemmt zu werden und 1W6 Schadenspunkte zu erleiden. Die fehlerhafte Tür bietet teilweise Deckung gegen Fernkampfangriffe.

Die beiden noch teilweise funktionsfähigen Maschinensoldaten im Inneren des Raumes aktivieren sich ebenfalls und gehen zum Angriff über.

BESCHÄDIGTE MASCHINENSOLDATEN (2) HG 2

EP je 600

TP je 15 (siehe Seite 60)

9. SCHLACHTFELD

Dieser Raum ist nach einem kürzlichen Gefecht zwischen den Lippenreißergoblins und einem einzelnen mechanischen Soldaten noch voller Schutt. Der zerstörte Soldat liegt zwischen neun toten Goblins am Boden.

10. MECHANISCHE SCHLANGEN (HG 4)

In diesem Raum befinden sich zwei noch funktionsfähige Prototypen einer von Karamoss' Schöpfungen – zwei glänzende Metallvipern. Im Grunde sind es Eisenkobras mit der Unterart Roboter, welche schnell alle Angreifer attackieren.

MECHANISCHE VIPERN (2) HG 2

EP je 600

Roboter Eisenkobras (PF MHB, S.94)

TP 18 (1W10+13)

Talente Abhärtung

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

11. SCHWACHE BARRIKADE (HG 1)

Eine Gruppe aus vier Lippenreißergoblins hat sich diesen Raum ausgesucht, um sich hier zu verstecken und von ihren Verletzungen zu erholen. Die Goblins sind völlig überwältigt von und entsetzt über die Robotermonster, die ihnen im Laufe der letzten Tage begegnet sind. Außerdem sind sie vollkommen unterernährt. Halb irre vor Hunger und Furcht kreischen sie auf und lassen, sobald sie die SC zum ersten Mal sehen ihre zerbrechliche Barrikade in der Mitte des Raumes im Stich und fliehen panisch nach Bereich 12.

GOBLINS (4) HG 1/3

EP je 135

TP je 6 (PF MHB, S.128)

12. GÖBLINBAU (HG ½)

Die übrigen beiden Überlebenden des Lippenreißerstemmes hausen in diesem Raum. Sie liegen auf unbequem wirkenden „Betten“ aus Schrott. Beide sind verwundet, werden aber nicht nach Bereich 13 fliehen, da dieser Raum sie mit Furcht erfüllt. Sollten die Goblins hier konfrontiert werden, kämpfen sie (und alle, die aus Bereich 11 hierher geflohen sind), bis wenigstens zwei von ihnen tot am Boden liegen. Dann betteln sie erbärmlich um ihr Leben und bieten der Gruppe an, ihr nach Kräften zu helfen. Sollte die Gruppe auf das Angebot eingehen, lassen die Goblins sie bei der ersten Gelegenheit zur Flucht im Stich.

VERWUNDETE GOBLINS (2)

HG 1/3

EP je 135

TP je 3 (PF MHB, S.128)

13. WEG NACH UNTEN

In dieser Kammer gab es früher eine gut versteckte, geheime Falltür im Boden. Allerdings ist der Verschluss im Laufe der Zeit durchgebrochen, so dass die Tür nun offen nach unten hängt. In dem 1,50 m x 1,50 m messenden Schacht führt eine Leiter etwa 60 m tief in die Metallgänge, in denen früher Karamoss' lebende Diener ihre Unterkünfte hatten. Die Goblins sind voller Furcht vor dem, was sich tiefer in dem Gewölbe verbergen könnte und wagen es daher nicht einmal, einen Fuß in diesen Raum zu setzen.

14. METALLENER WIRBELWIND

Die Geheimtür zu diesem Gang kann mittels eines Wurfes auf Wahrnehmung gegen SG 20 entdeckt werden. Um die wertvollen Räume dahinter zu schützen, hat Karamoss in dieser Kammer eine Sicherheitseinrichtung platziert. Diese ähnelt einer 0,60 m durchmessenden Metallsäule, die sich zu drehen beginnt, wenn die Geheimtür geöffnet wird. Dabei wirbeln an den Seiten der Säule befestigte Ketten durch das Drehmoment heraus und blockieren peitschend den Durchgang. Jeder, der den Raum durchqueren will, muss pro Runde einen Reflexwurf gegen SG 14 schaffen, um nicht für 2W4+3 Schadenspunkte von den Ketten getroffen zu werden.

15. WERKSTATT

In diesem Raum erfolgten früher Reparaturen und Anpassungsarbeiten. Es gibt hier eine Werkbank mit diversen Werkzeugen wie Ahlen, Feilen, Hämmern, Schraubenziehern, Schraubenschlüsseln, Schmirgelpapier und ähnlichem. Die Werkzeuge sind allesamt Meisterarbeiten und zusammen 400 GM wert. Zwei runde Kristalle mit seltsamen, aus der Oberfläche herausragenden

Metalldochten liegen hier ebenfalls – dabei handelt es sich um Batterien für das Schallschwert in Bereich 7 oder die Nachtsichtbrille in Bereich 17. Jede Batterie wäre einem Kuriositätensammler 10 GM wert, jemandem, der um ihren wahren Nutzen weiß allerdings 100 GM.

16. WAFFENMEISTER (HG 5)

Dieser Raum war die Waffenkammer der Ebene, wo Waffen eingebaut, entfernt und ersetzt wurden. Ein verbesserter Maschinensoldat wacht hier und aktiviert sich rasch, um Eindringlinge anzugreifen.

Eine Durchsuchung dieses Raumes fördert drei Langschwerter [Meisterarbeit], vier Kurzscherter [Meisterarbeit], zwei leichte Armbrüste [Meisterarbeit] und 120 Armbrustbolzen zu Tage.

MASCHINENHAUPTMANN

HG 5

EP 1.600

Verbesserter Maschinensoldat

TP 50 (siehe Seite 60)



17. ERSATZTEILLAGER

In dieser Kammer sind diverse Teile eingelagert. Unterschiedliche Zahnräder, Antriebsräder, Kolben, Hubkolben, Panzerplatten, Armgelenke und andere Teile können hier nach Baureihen sortiert in Behältern verpackt gefunden werden. Eine Durchsuchung fördert Kuriositäten im Wert von 250 GM, eine Metallkiste mit fünf Phiolen Djezet (je 1 Anwendung), einen Stab: Reparieren (43 Ladungen) und eine schwarze, gummiartige

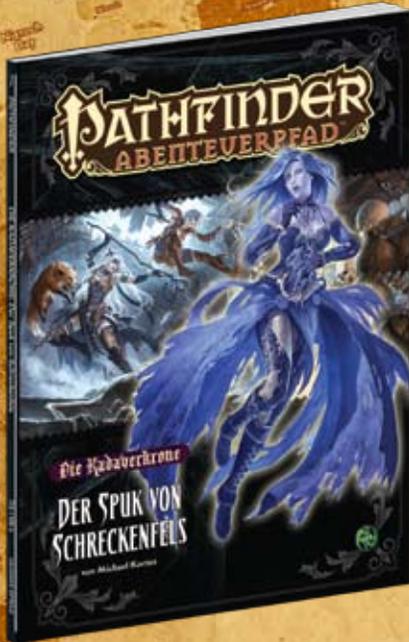
Brille mit einem Steckplatz an der rechten Seite zu Tage. Dabei handelt es sich um eine Nachtsichtbrille. Sollte diese mit einer Batterie aufgeladen werden (z.B. eine auf Bereich 15), funktioniert sie wie eine Nachtblille für 10 Tage, bis die Ladung verbraucht ist.

18. AUSGANG

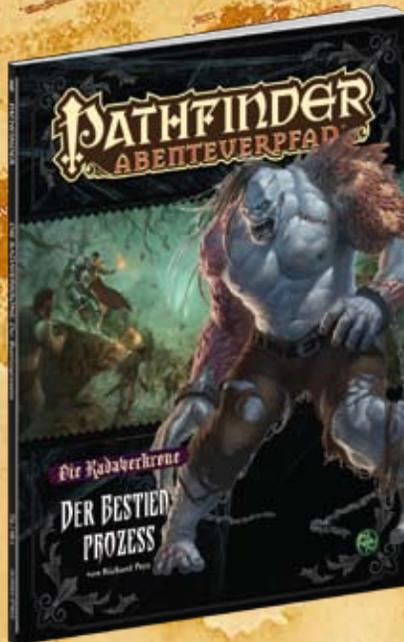
Dieser Raum enthält verrottete Kleidungsstücke und Holzstühle. Am anderen Ende befindet sich in der Decke eine runde Luke mit einem Messinggriff. Die Luke ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30), kann aber mit dem Zylinderschlüssel aus Bereich 7 geöffnet werden. Dahinter befindet sich ein langer Schacht mit einer Leiter, welcher in die darüber liegende Ebene des Unteren Gewölbes führt. Der Schacht endet in einer kleinen, unerforschten Kammer hinter einer Geheimtür und einem Schutthaufen, der seit Jahrzehnten dafür gesorgt hat, dass niemand die Tür gefunden hat.

PATHFINDER ABENTEUERPFAD

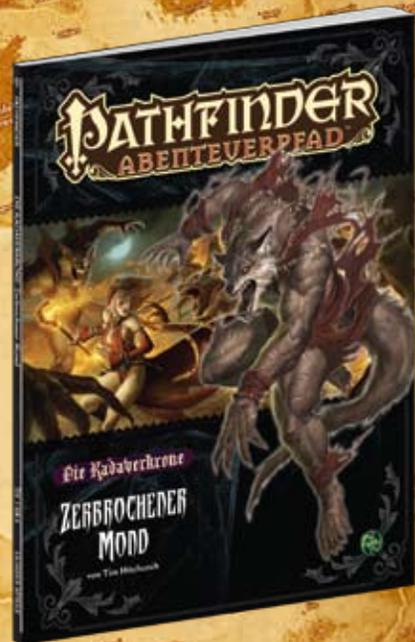
Die Kadaverkrone



Teil 1: Der Spuk von Schreckenfels
Art.-Nr. US53022
ISBN 978-3-86889-171-3



Teil 2: Der Bestienprozess
Art.-Nr. US53023
ISBN 978-3-86889-172-0



Teil 3: Zerbrochener Mond
Art.-Nr. US53024
ISBN 978-3-86889-173-7

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, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Advanced Bestiary. © 2004, Green Ronin Publishing, LLC.; Author: Matthew Sernett.

Cave Fisher from the *Tome of Horrors, Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Decapod from the *Tome of Horrors, Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Iron Cobra from the *Tome of Horrors, Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Jublex from the *Tome of Horrors, Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Mite from the *Tome of Horrors, Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Mongrelman from the *Tome of Horrors, Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Quickling from the *Tome of Horrors, Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Tentamort from the *Tome of Horrors, Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Mike Roberts.

Pathfinder Campaign Setting: *Dungeons of Golarion*. © 2011, Paizo Publishing, LLC. Authors: Jason Bulmahn, Matthew Goodall, Brandon Hodge, Anthony Pryor, and Mike Shel. Deutsche Ausgabe: *Almanach der Gwölbe Golarions* © 2011 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA



TIEF, DUNKEL UND TÖDLICH!

Es gibt keine ältere Rollenspieltradition als das gewaltige Gewölbe voller Gefahren. Labyrinth mit mehreren Ebenen mit Gruften voller Fallen, monsterverseuchten Kavernen und überquellenden Schatzkammern haben bereits zahllose Möchtegernhelden ins Verderben gelockt. Doch paradoxerweise scheint die Anziehungskraft eines Gewölbes auf Abenteurer umso stärker zu sein, je größer das Gewölbe und je gefährlicher seine Geheimnisse sind.

Der *Almanach der Gewölbe Golarions* präsentiert sechs verschiedene Örtlichkeiten, die über das ganze Gebiet der Inneren See verteilt sind. Jedes Riesengewölbe wird Ebene für Ebene mit seinen Gefahren und Belohnungen vorgestellt. Jedes Kapitel wird von Spielwerten für einzigartige Monster, passenden Beispielfallen und Einzelheiten zu einigen der ungewöhnlicheren und interessanteren Schätze begleitet, welche ihrer Entdeckung harren. Karten verdeutlichen den Aufbau von Beispielebenen und Seitenansichten liefern einen Überblick über das jeweilige Riesengewölbe. Dieser Band ist eine unschätzbare Ressource für jeden Spielleiter, der zu den Wurzeln des Spiels zurückkehren möchte. Es enthält Einzelheiten zu den folgenden Riesengewölben:

- ▶ **Galgenkopf:** Eines der tödlichsten Gewölbe der Welt und das Gefängnis des Leichnams, der als der Wispernde Tyrann bekannt ist.
- ▶ **Hohlberg:** Die geheimnisvolle Bergfestung der thassilonischen Ruinenherrscherin des Zorns.
- ▶ **Kamarias Pyramide:** Die gefährliche Gruft einer von Osirions berühmtesten und gefürchtetsten Pharaoninnen.
- ▶ **Kerzensteinhöhlen:** Ein ausgedehntes Höhlennetzwerk im ländlichen Andoran, das mit den gefährlichen Finsterlanden darunter verbunden ist.
- ▶ **Minen von Zolurket:** Von den Zwergen, die sie ins Gestein getrieben haben, aufgegeben, dient diese Mine nun einer finsternen untoten Horde als Versteck.
- ▶ **Rote Schanze von Karamoss:** Eine einzigartige Belagerungsfestung voller merkwürdiger technologischer Wunder aus dem wilden Land Numeria.

Dieses Buch benutzt die Regeln des *Pathfinder Rollenspiels* und beschreibt einen Teil der *Pathfinder Kampagnenwelt*. Der Inhalt kann aber auch in jeder anderen Kampagnenwelt eingesetzt werden.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN 978-3-86889-575-9
Artikelnummer: US51019PDF