

EIN ABENTEUER FÜR STUFE 6

D4

Hungrig sind die Toten™



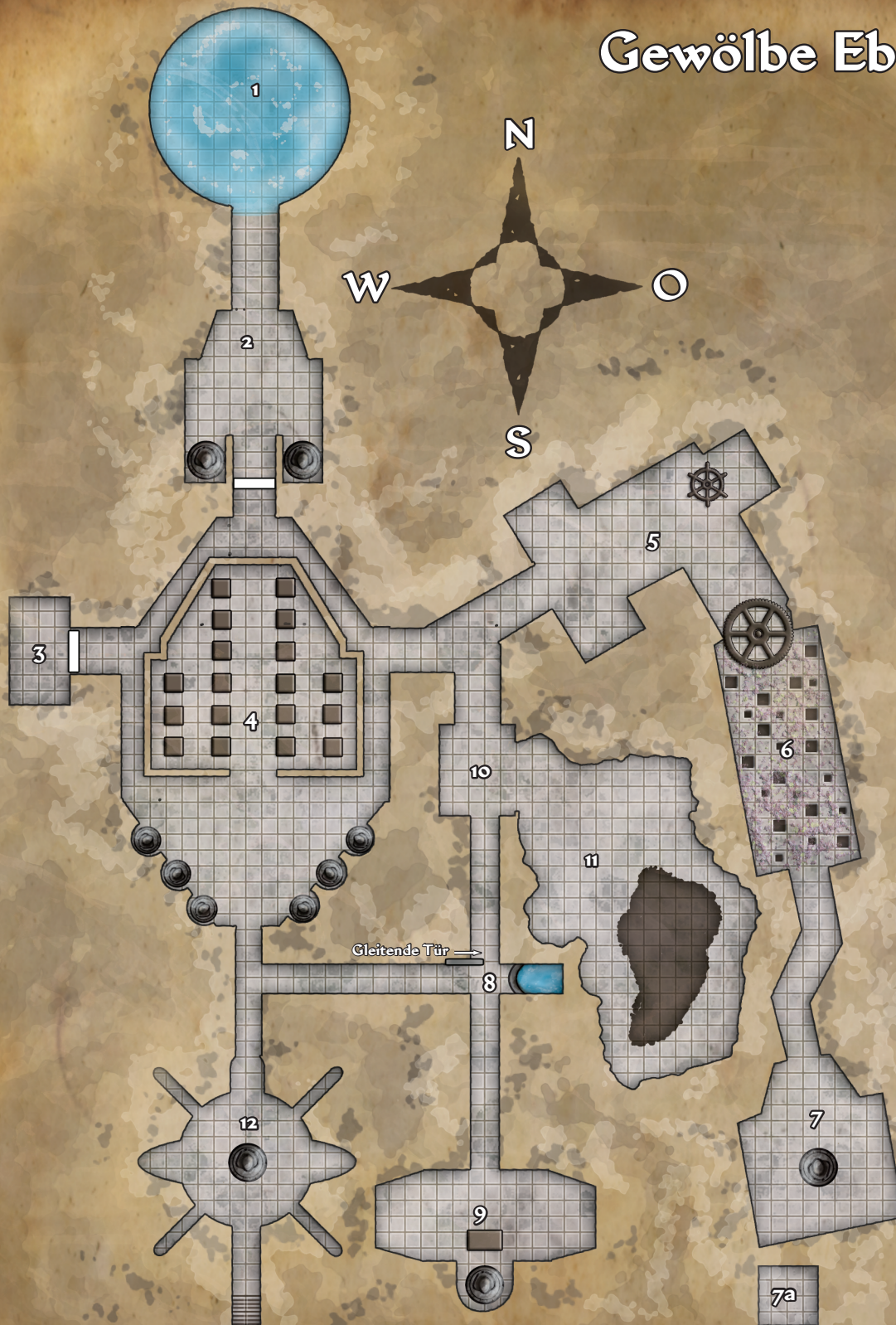
PATHFINDER®

MODUL

VON TIM HITCHCOCK



Gewölbe Ebene 1



Ein Feld = 1,50 m



HUNGRIG SIND DIE TOTEN™

PATHFINDER MODUL D4

EIN GEWÖLBE-ABENTEUER DER D-REIHE

Design: Tim Hitchcock

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

Editorial Intern: Claudia Golden

Art Director: Drew Pocza

Cover Artist: John Gravato

Interior Artists: Concept Art House

Cartographers: Rob Lazzaretti and Chris West

Managing Art Director: James Davis

Vice President of Operations: Jeff Alvarez

Director of Marketing: Joshua J. Frost

Paizo CEO: Lisa Stevens

Corporate Accountant: Dave Erickson

Sales Manager: Chris Self

Technical Director: Vic Wertz

Publisher: Erik Mona

Special Thanks: The Paizo Customer Service and Warehouse Teams

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH

Produktion: Mario Truant

Originaltitel: Hungry Are The Dead

Übersetzung: Peter Basedau

Lektorat: Günther Kronenberg, Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen

Layout: Matthias Schäfer

D4: Hungrig sind die Toten ist ein Pathfinder Modul für vier Charaktere der 6. Stufe. Bis zum Ende dieses Moduls sollten die Charaktere die 7. oder 8. Stufe erreicht haben. Das Modul wurde für die *Pathfinder Chronicles* Kampagnenwelt entworfen, kann aber problemlos für andere Welten adaptiert werden. Dieses Modul ist mit der Open Game Licence (OGL) kompatibel und kann für die Edition 3,5 des weltweit meist verkauften Fantasy-Rollenspiels benutzt werden. Die OGL befindet sich auf Seite 29 dieses Produktes.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53003PDF
ISBN 978-3-86889-539-1



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

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, artifacts, places, etc.), dialogue, plots, storylines, language, incidents, locations, characters, artwork, and trade dress.

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the contents 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. To learn more about the Open Game License and the d20 System License, please visit wizards.com/d20.

Pathfinder Modules are published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. All other trademarks are property of Paizo Publishing, LLC. ©2008 Paizo Publishing. Deutsche Ausgabe ©2010 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.



HUNGRIG SIND DIE TOTEN

Unsere menschliche Natur verleitet uns dazu, über den Tod nachzusinnen. Er verfolgt uns. Bereits von dem Moment an, an welchem wir ein eigenes Bewusstsein erlangen, wird uns klar, dass wir eines Tages sterben können und auch werden. Doch der Untot dauert ewig. Mit Hilfe der nekromantischen Künste kann man die normale Lebenszeit eines Menschen um Jahrzehnte, Jahrhunderte und sogar darüber hinaus verlängern. Wenn die Sonne und Sterne aufgehört haben zu leuchten, wenn ein neuerlicher Sternenfall die Welt in die letzte Dunkelheit stößt, werden die Untoten da sein und altes Wissen studieren und neue Wege der Magie ergründen. Wie könnte ein Gelehrter nach etwas anderem streben als dem Untot?

—Drazmorg der Verdammte

ABENTEUERHINTERGRUND

Drazmorg war ein unauffälliger Magier, der sich an der Religion von Nethys versuchte. An der Hohen Academae erhielt er den Spitznamen Drazmorg der Packesel, da er sich als schwerfälliger Student vergessenen Wissens und altertümlicher Rituale auszeichnete. Dabei war er so von längst vergangenen Ereignissen fasziniert, dass es ihn selbst davon abhielt in die Zukunft zu blicken. Besonders sein überflüssiges Streben nach nicht-weltlicher Magie hielt ihn davon ab, jene mächtigen Zaubern zu erlernen, die seinesgleichen schon seit langem gemeistert hatten. Während sein angesammeltes mannigfaltiges Wissen unerreicht blieb, fiel er in seinen eigentlichen Studien immer weiter zurück – so dachten jedenfalls seine Kollegen. Denn für Drazmorg bestand der endgültige Tod aus Sklaverei, nicht jedoch seine Studien. Während andere nach Macht strebten, trachtete Drazmorg nach Unsterblichkeit. Damit begann seine romantische Fixierung auf die sonderbaren Werke von unbedeutenden Magiern und Priestern, die sich ebenfalls nach solch Unerreichbarem sehnten. Und so ergab es sich, dass er auf die augenscheinlich unbedeutende Kopie eines alten Textes stieß, der *Das Wispern der Unsterblichen* betitelt war. Auf den vergilbten Seiten des Werkes dokumentierte ein Jünger von Tar Baphon, dem Wispernden Tyrannen, die Reise seines Meisters vom Leben in den Untod und weiter zur Gottwerdung. Auf die Frage, woher das Buch stammte, erwiderten Drazmorgs Lehrmeister, dass sie es von einer Gruppe Abenteurer erworben hätten, die angaben, es in den alten, mit Fallen versehenen Ruinen eines Grabgewölbes im Klauenwald gefunden zu haben. Ihrer gelehrten Meinung nach sei die Authentizität des Textes jedoch als gering einzustufen.

Drazmorg hingegen war außer sich, doch hielt er seine Erregung nach außen hin hinter seiner üblichen, trockenen Miene verborgen. Denn die Lage erhärtete frühere Forschungsergebnisse, in denen es um einige versteckte Orte einer elitären Gruppe aus mächtigen Mitgliedern des Kreuzzugs des Lichts ging. Diese sollten die arkanen Siegel schützen, die den Wispernden Tyrannen in einem Gefängnis unter seinem Turm gefangen hielten. Augenblicklich nahm sich Drazmorg ein Forschungsjahr und reiste nach Andoran. In Almas heuerte er eine Gruppe Berufsabenteurer an und machte sich auf, das verloren geglaubte Gewölbe zu finden, um dort das sagenumwobene Siegel auszugraben und erforschen zu können.

Seine Suche nach dem geheimen Ort dauerte nicht lange. Denn wie er bereits im Voraus richtig geschlussfolgert hatte, wurde das Siegel von den höchsten Mitgliedern des Kreuzzugs des Lichts tief unter einem alten Zwergenkloster am Rande des Finstermondwaldes verborgen. Die Gruppe um Drazmorg fand den Ort von Kobolden wimmelnd vor und kämpfte sich mit Stahl und Magie durch die schuppigen Einwohner bis in die tiefen Gewölbe vor. Nachdem sie das Siegel gefunden hatten, erschuf Drazmorg durch seine bisher gemeisterten ersten Nachforschungen, eine Anzahl untoter Schatten, die ihm augenblicklich gehorchten. Diese sandte er gegen seine schuppigen Nachbarn, deren Lärm und gelegentliche Überfälle ihn mehr als verärgerten. Als bald waren die Kobolde davon überzeugt, dass sie verflucht seien. Diese darauf folgenden Ereignisse sind die Grundlage für das Pathfinder Modul *D1 Die Krone des Koboldkönigs*, in dem König Merlokrep die Kinder der nahen Stadt entführt, auf dass ihr Blut den Fluch von seinem Stamm nehme. Die SC oder eine andere Heldengruppe finden diese Kobolde,

D4 ALS EINZELABENTEUER SPIELEN

Wenngleich dieses Abenteuer viele Verbindungen zu den Pathfinder Abenteuern *D1 Die Krone des Koboldkönigs* und *D1.5 Die Rache des Koboldkönigs* herstellt, kann man es auch benutzen, ohne diese Abenteuer gespielt zu haben. Voraussetzung wäre lediglich, dass die SC sich in einem Ort aufhalten, der sich in der Nähe eines sonderbaren Waldgebietes befindet. Untote Kreaturen attackieren diese Ortschaft, die SC können sie zurückdrängen und der Pfad der schlurfenden Zombies führt über einem vergessenen Friedhof zu einem alten Zwergenkloster. Letzteres kann völlig verlassen, monsterverseucht oder mit den Kadavern von einigen Kobolden angefüllt sein, die von früheren Helden erschlagen wurden. Man kann auch die Zombies gänzlich auslassen und nur die beiden Gewölbe, die hier präsentiert werden miteinander verbinden und von den SC erforschen lassen.

befreien die Kinder und töten den König.

In der Zwischenzeit hat Drazmorg nach einigen Versuchen und Zaubern letztlich das okkulte Geheimnis des Siegels enthüllt, doch was im Folgenden geschah, war gänzlich unerwartet. Der Bruch des Siegels führte zu einer gewaltigen Explosion negativer Energie, die Drazmorg mit voller Wucht traf. Die Explosion war so gewaltig, dass sie Drazmorgs Unterleib komplett zerriss, ohne ihn jedoch zu töten. Er selbst glaubt nun in seiner gegenwärtigen Inkarnation eine auferstandene Verkörperung von Tar-Baphon zu sein. Ob nun wahnsinnig oder nicht, die Gefahr, die von ihm ausgeht, ist immens. Von seinen neuen Kräften gestärkt ließ er die Überreste von Merlokrep und einiger seiner Anhänger wieder auferstehen. Die untoten Kobolde begannen augenblicklich damit, einen Racheplan gegen ihre Mörder in die Tat umzusetzen und bezogen aus diesem Grund ein Grabgewölbe der Azlanti (ein Vorgang, der zu den Ereignissen von *D1.5 Die Rache des Koboldkönigs* führt). Ihr Exodus ließ die Hallen über Drazmorgs Lager ohne Bewohner zurück (wenngleich die SC ein oder zwei der Schatten aus Drazmorgs Gefolgschaft dort antreffen können, welche jedoch nicht da sind, um die SC anzugreifen, sondern um sie auszuspionieren).

Mittlerweile strömt nekromantische Energie aus dem gebohrten Siegel und verseucht das umliegende Land, saugt ihm die Lebensenergie aus und wandelt lebende Kreaturen wie auch alte Kadaver zu untoten Wesen. Die Mehrzahl dieser neuen untoten Kreaturen kommt aus dem nordwestlich gelegenen Friedhof des Ortes. Einige der Skelette und Zombies wandern in der Nähe von Falkengrund herum und attackieren alles auf ihrem Weg (die erste Begegnung des Abenteurers), andere hingegen fühlen sich zur Quelle der Macht hingezogen und schlurften zum gebohrten Siegel (und führen so die SC zum Rest des Abenteurers). Diese Effekte sind jedoch fast nebensächlich, denn falls Drazmorg die Gewölbe weiter erforscht, könnte er als bald die Existenz und die Lage eines weiteren Siegels herausfinden – und somit dem Wispernden Tyrannen einen Schritt näher zur Freiheit verhelfen.



FALKENGRUND

Dorf ungewöhnlich (Holzfällerkonsortium); **Gesinnung** NB
GM Limit 1.500 GM; **Vermögen** 40.550 GM

BEVÖLKERUNG

Einwohner 315

Art Humanoide (Menschen 99%, andere 1%)

AUTORITÄTSPERSONEN

Vorsteher Thuldrin Creed, RB männlicher, menschlicher
 Experte 3 / Schurke 6 (Vorsteher des Holzkonsortiums),

Amtmann Vamros Harg, NB männlicher Halbbling, Adliger 3 /
 Hexenmeister 5 (gewählter Amtmann),

Vogt Deldrin Balson, RN männlicher Halb-Elf, Experte 4 /
 Kämpfer 3 (Vogt von Finstermondal),

Vorarbeiter Zandag „Zahltag“ Tiedum, RB männlicher,
 menschlicher Mönch 2 / Kämpfer 4 (Oberaufseher des
 Holzkonsortiums).

ANMERKUNGEN

Folgende Abenteuer und Begleitbücher enthalten weitere
 Informationen zu Falkengrund und zum Finstermondal:
D0 Falkengrunds letzte Hoffnung, *D1 Die Krone des*
Koboldkönigs, *D1.5 Die Rache des Koboldkönigs*, *E1 Jahrmarkt*
der Tränen und der *Almanach zum Finstermondal*.

Anlegestellen: Der Pier hier ist groß genug, um auch größere,
 auf dem Fluss fahrende Passagierfähren anlegen zu lassen.

Anwesen Creed: Das Heim des Kopfes des Holzkonsortiums,
 einem brutalen Tyrannen und Verbrecher, der die Macht
 genießt, welche er über andere ausübt.

Die Lahme Ente: Eine Schenke, welche Abenteurer anzieht,
 die im nahen Wald nach Abenteuern suchen.

Die Rote Dame: Eine Vergnügungs- und Spielhalle, die
 gleichzeitig als Bordell dient.

Finstermond-Hauptquartier des Holzkonsortiums: Der
 Dreh- und Angelpunkt der Organisation, die Falkengrund
 beherrscht.

Grund-Gericht: Das Amtshaus des Magistrats, welches
 ebenfalls für Gerichtsverhandlungen genutzt wird.

Kirche: Dame Cirthana (NG, menschliche Klerikerin 4 vom
 Iomedae) führt die Kirche, welche jedoch von den meisten
 Einwohnern aus Angst vor dem Holzkonsortium, welches die
 Einmischungen Cirthanas nicht gutheißt, gemieden wird.

Konsortiumsdepot: Ein Lagerplatz für zusätzliches Holz.

Neck'nich'Jack: Das altersschwache Gasthaus von Jack
 Crimmy, einem ehemaligen Barden, der für seine
 Pfannkuchen bekannt ist.

Obermarkt: Der Marktplatz für die besseren Güter, doch nur
 wenige Stadtbewohner dürfen aufgrund eines restriktiven
 Auswahlverfahrens hier einkaufen.

Papiermühle: Ein stinkendes Gebäude mit zahlreichen
 Bottichen und einfachen Maschinen, in denen Holzreste
 zu Faserbrei und schließlich Papier verarbeitet wird.

Recht und Billig: Der hiesige Gemischtwarenhandel, der von
 Brickasnurd Hildrinsock geführt wird.

Sägewerk: Der betriebsame Ort, an dem Holzfäller und
 Waldarbeiter die aus dem Fluss gezogenen Baumstämme
 zu Holz verarbeiten.

Vades Turm: Nicht viel mehr als eine zweistöckige Hütte,
 dient dieses Anwesen dem mürrischen Einsiedler und
 Magier Sharvaros Vade und seinem Sohn als Heimstatt.

Untermarkt: Der Marktplatz ist für jeden offen und verkauft alles, was man auf dem Obermarkt nicht los wurde (einschließlich Nahrung, die kurz vor dem Verderben ist).

Wurzeln und Heilmittel: Ein Kräuterladen, der von Laurel geführt wird. Sie hilft wo sie kann, ist aber auch gewitzt genug, die Leichtgläubigen über den Tisch zu ziehen.

Abenteuerzusammenfassung

Sollten die SC bereits *D1 Die Krone des Koboldkönigs* und *D1.5 Die Rache des Koboldkönigs* gespielt haben, beginnt das vorliegende Abenteuer kurz nach *D1.5*. Die SC haben die Gefahr durch die untoten Kobolde gebannt und kehren nach Falkengrund zurück, um sich dort zu erholen (es sei denn, ihre menschlichen Gegner aus dem Abenteuer stören sie dabei). Sollten die SC die vorangegangenen Abenteuer nicht gespielt haben, kommen sie aus einem anderen Grund durch Falkengrund und rasten dort für die Nacht.

Die nächste Mahlzeit der SC wird von Verrin unterbrochen, dem hysterischen Totengräber des Ortes, der von wandelnden Toten berichtet. Die Stadtbewohner beachten ihn zunächst nicht, doch kurz nach seiner Ankunft greifen verschiedenartige untote Kreaturen den Ort an. Die SC nehmen sich den untoten Wesen an und folgen anschließend Verrin zum Friedhof, wo ihnen Fährten auffallen, die nach Nordwesten zum Finstermondwald führen. Die Spuren enden an einem Zwergenkloster (welches die SC kennen, sofern sie die vorangegangenen Abenteuer erlebt haben), in dem sie auf einen eigenartigen Worg-Nekromanten stoßen, der sie auffordert, die Quelle der Magie zu finden, die ihn nach Jahrzehnten des Vergessens wiederbelebt hat. Der Weg der SC führt unter die Erde, wo sie einen vormals verschlossenen Tunnel offen vorfinden, der hinab in noch tiefer liegende Gewölbe führt. Dort begegnen ihnen Fallen und die untote Gefolgschaft von Drazmorg, einem Magier-Priester, der im Untot die Unsterblichkeit sucht und zufällig fand. Ihn müssen die SC besiegen, bevor Drazmorg seine neu errungene Macht anwendet, um mehr untote Wesen zu erschaffen und den Wispernden Tyrannen zu befreien.

TEIL 1 : EINLEITUNG

Die SC haben sich gerade zu einem Mahl niedergelassen, sehr wahrscheinlich in der Lahmen Ente. Sollten sie die vorangegangenen Abenteuer abgeschlossen haben, feiern die Bewohner freudig ihren Sieg über die lebenden und untoten Kobolde. Sind sie neu in Falkengrund, zeigen ihnen die Bewohner zunächst die kalte Schulter, sind sie doch den Anblick von „Abenteurern“ gewöhnt, die durch ihren Ort kommen und richtige Arbeit scheuen. Plötzlich wird ihre Mahlzeit jedoch von einigem Lärm gestört, der von draußen herein dringt – ein Mann schreit verzweifelt, während andere als Antwort laut lachen. Gehen die SC nicht nach draußen, drängt sich der Mann ins Haus, gestikuliert wild mit den Armen und ruft, das irgendwer irgendetwas gegen die Monster tun muss, die den Totenacker übernommen haben.

VERRIN TIERUK

Verrin Tieruk (N menschlicher Bürgerlicher 5) ist ein kleiner, schlanker Mann mit schmalen Schultern und einer schlechten Körperhaltung. Obwohl er ein schmaler Kerl ist, sind seine Arme und sein Rücken vom Ausheben der Gräber recht drahtig. Sein schlecht rasiertes Gesicht weist einige Schnitte von Rasierklingen auf, dunkle Ringe zieren seine stumpf-grauen Augen, die unangenehm an jedem heften bleiben, dem er begegnet (oftmals auf eine Stelle des Gesichtes starrend, anstatt in die Augen blickend). Auch wenn er bisher noch keine Gelegenheit hatte sie einzusetzen, führt er stets seine selbstgefertigte Waffe bei sich: ein Axtgriff, durch den er einen Sargnagel getrieben hat, der flachgeschlagen und angeschliffen wurde. Keine sonderlich effektive Waffe, dafür aber leicht in seinem abgetragenen Überwurf zu verstecken.

Obwohl er nicht dumm ist, vergisst er oftmals die Bezeichnungen seiner Werkzeuge (beispielsweise von denen, die er zum Ausheben der Gräber benutzt). Daher halten ihn die Einwohner Falkengrunds für einen einfältigen Schwachkopf. Er arbeitet als Wächter auf einem armseligen Stück Land einige Kilometer außerhalb der Stadt, auf dem die Bewohner ihre Toten bestatten. Im

Laufe der Jahre hat sich das Gerücht in der Stadt verbreitet, er sei ein übereifriger Plünderer und während ihn bislang niemand als Grabräuber angezeigt hat, wissen die Leute Besseres zu tun, als den Körpern die man in seine Obhut gibt, irgendwelche Wertgegenstände beizugeben. Er erbt den Friedhof von seinem Urgroßvater, wohnt

einsam in einer kleinen Hütte am Rand des Totenackers und kann kaum von der spärlichen Ernte seines kleinen Gartens und den wenigen Lebensmitteln überleben, die er bei seinen monatlichen Besuchen in der Ortschaft erwirbt. Verrin reist mit einem von einem Esel gezogenen Karren, der nach Tod und billigem Räucherwerk riecht, durch verschiedene Dörfer und Forts, wo er für die klägliche Summe von jeweils einer Silbermünze die Leichen einsammelt und fortschafft, um sie einige Kilometer von der Zivilisation entfernt zu vergraben. Das Geld reicht gerade, um seine Ausgaben zu decken und wenn dies nicht der Fall ist, borgt er sich einfach das, was er benötigt, von den Toten auf seinem Karren.

Während einer Unterhaltung offenbart Verrin die starke Neigung, andere mitten im Satz zu unterbrechen, wobei er makabere Beobachtungen und Einwürfe in die Unterhaltung der SC einbringt, wie etwa „Ich mag Euer Schwert.“ und „Einmal sah ich einen toten Zauberer.“. Diese Kommentare sind stets falsch platziert und tauchen ohne jede Erklärung auf. Seine Unterbrechungen lenken ab und stören, insbesondere, wenn die SC ihr Vorgehen planen und herausfinden wollen, was eigentlich vorgeht. Verrins Stimme ist rau und ein wenig irritierend, wie die eines Mannes der weitaus älter als seine 35 Jahre ist und zudem einen Frosch im Hals hat.



Die Schankmaid oder jemand anderes, der geneigt ist, mit den SC zu sprechen, erklärt, dass der erregte Mann Verrin sei, der örtliche Totengräber. Einer, der die Toten einsammelt, Gräber aushebt, Särge baut und dergleichen. Er ist für seine spontanen Ausbrüche – gerade bei wichtigen Verhandlungen – bekannt und die Dorfbewohner haben ihn als harmlose Belästigung akzeptiert. Für gewöhnlich bringen sie ihn an den Ortsrand und weisen ihm die Richtung zu seinem Haus – begleitet von einem angemessenen kräftigen Fußtritt.

Da er so aufgeregt ist, dass man mit ihm keine vernünftige Unterhaltung führen kann, muss den SC ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 15 gelingen, um ihn zu beruhigen. Sobald dies geschehen ist, setzt er sich und erzählt, wie die Leichen des Friedhofs sich aus der Erde gruben und ohne ein „Sehr erfreut.“ einfach davon liefen. Er betont, dass er damit nichts zu tun hat (noch bevor jemand auf die Idee dazu kommt). Verrin kann relativ genau wiedergeben, wie die untoten Kreaturen aussahen – er kennt keine Namen, hat aber Details gut in Erinnerung und seine Beschreibungen treffen die von Blutgebeinen (siehe Seite 12), Festrogs (siehe Anhang), Ghulen und Zombies recht genau. Die SC könnten Blutgebeinen und Festrogs bislang noch nicht begegnet sein.

Während er mit den SC redet, erscheint eine Gruppe Zombies von der nördlichen Straße. Wenn sie sich bis auf 60 m genähert haben, bemerkt jemand, dass mit diesen „Leuten“ etwas nicht stimmt und schlägt Alarm. Hinter dieser Gruppe folgt eine weitere und größere, und selbst dieser folgen noch mehr.

Untote Eindringlinge

Diese Abfolge von Begegnungen dient dazu, das Durchhaltevermögen der SC mit mehreren, schnell aufeinander folgenden leichten Begegnungen zu testen. Clevere Charaktere werden ihre Ressourcen sinnvoll auf die Wellen an Untoten verteilen, die alle keine wirklich gefährliche Bedrohung für Abenteurer der 6. Stufe darstellen sollten. Zudem ist Falkengrund nicht eines der üblichen verschlafenen Nester, sondern ein rauher Ort am Rande eines gefährlichen Waldes, welcher gerade von lebenden und untoten Kobolden attackiert wurde. Darüber hinaus besteht gut die Hälfte der Einwohner aus axtschwingenden Holzfällern. Während gute und neutrale SC bei der Verteidigung des Ortes helfen und dabei ein Auge auf Bewohner haben sollten, die von den Zombies überwältigt werden könnten, wird bald klar, dass Falkengrund diesen Angriff mit einigen wenigen Verlusten selbst abwehren kann. Die Hilfe seitens der SC dürfte die Lage aber sichtlich verbessern. Sollte die bisherige Begegnung für sie ein Leichtes sein, kann man sie dazu ermuntern, sich aufzuteilen und an zwei verschiedenen Brennpunkten gleichzeitig zu helfen (beispielsweise wenn zwei Gruppen von NSC bedroht sind).

Die Mehrzahl der Untoten folgt der Straße aus dem Norden, doch einige der intelligenteren Wesen (mit einer Handvoll Zombies im Gefolge) überqueren das offene Land im Norden der Stadt und fallen von Nordwesten oder gar Westen in Falkengrund ein. Einige andere Gruppen haben sich von der Hauptgruppe getrennt und klettern von Osten her auf den Ort zu (dieser besitzt dort zwar keine Mauer, doch wird er an dieser Stelle durch einen recht steilen Hang leidlich geschützt). Die folgende Tabelle gibt zufällige Gruppen von Untoten an, die für zusätzliche Begegnungen genutzt werden können.

ZUFÄLLIGE UNTOTENMEUTEN

Wurf (1W20)	Untote	HG
1-9	6 menschliche Zombies	3
10-14	8 menschliche Zombies	4
15-17	2 Ghule und 4 menschliche Zombies	4
18-20	3 Ghule und 6 menschliche Zombies	5

MENSCHLICHER ZOMBIE

HG ½

EP 200

TP 12, *Pathfinder Monsterhandbuch* 287

GHUL

HG 1

EP 400

TP 13, *Pathfinder Monsterhandbuch* 125

Der Abstand zwischen den Begegnungen sollte gering, aber nicht zu kurz gehalten sein; den SC sollte genug Zeit zugestanden werden, um Zauber zu wirken, Tränke zu benutzen, eine Verteidigungsposition zu beziehen oder um ähnliche Aktionen während der Scharmützel durchführen zu können. Jeder Abschnitt gibt an, wie viele Runden zwischen ihm und dem nächsten Abschnitt vergehen. Der Ort ist klein genug, dass der Lärm eines Kampfes überall zu hören ist – die SC werden also nach dem eigenen Kampf wissen, ob irgendwo anders noch gekämpft wird. Gleichfalls kann man eventuelle Hilferufe überall im Ort hören – auch wenn sie nicht verständlich sind, schwingt die Not deutlich mit.

Abschnitt 1 : Leichte Beute (HG 3 und HG 4)

Die erste Gruppe untoter Angreifer besteht aus 6 menschlichen Zombies, die über die Nordstraße in den Ort kommen. Die SC könnten versucht sein, der Gruppe entgegen zu gehen, doch würde sie das von den NSC wegführen und näher an den große Haufen der nachfolgenden Untoten bringen, der sie einkesseln könnte. Ungefähr 27 Meter hinter der ersten Gruppe nähern sich 8 weitere Zombies, was den SC bis zu ihrer Ankunft drei Runden Zeit lässt, um sich den ersten Untoten stellen zu kümmern.

Wenn diese zweite Gruppe den Ort erreicht, haben sich an den Toren im Norden, Nordwesten und Westen Holzfäller beiderlei Geschlechts mit ihren Äxten eingefunden. Die ungeschützte Ostseite des Ortes wird von einer weiteren Gruppe überwacht, insgesamt haben sich 20 Verteidiger eingefunden, 5 an jeder Position. Die restlichen Anwohner (vor allem Frauen, Kinder und jene, die nicht mehr schwer arbeiten können, zu krank oder zu alt sind) und Verrin nehmen an der Schlacht nicht teil, rufen oder kreischen jedoch je nach Lage der Dinge unterstützend oder angsterfüllt aus dem Hintergrund. Nach dem ersten Abschnitt haben die SC 1W4+1 Runde Zeit, sich auf die nächste Welle vorzubereiten.

Abschnitt 2 : Aufspaltung (HG 4 und HG 4)

Eine Gruppe von 6 Untoten (vier Zombies und ein Paar Ghule, die zur Täuschung ähnlich wie die Zombies wanken) nähert sich dem nordwestlichen Eingang, während sich eine Meute von 8 Zombies aus der Hauptgruppe gelöst hat und von Norden herankommt. Die beiden Gruppen werden den Ort im Abstand von 1W3 Runden erreichen und da die beiden Tore 36 m

voneinander entfernt sind, wird es den SC unmöglich sein, zusammen zu bleiben und es mit beiden Gruppen gleichzeitig aufzunehmen. Entweder trennen sie sich oder hoffen darauf, dass die NSC mit einer der Gruppen allein fertig werden.

Überlassen die SC den NSC eine Gruppe und ist dies jene mit den Ghulen, sollten diese für die Begegnung als Zombies behandelt werden. Die NSC können die Zombies langsam aber effektiv überwältigen und somit den SC aufzeigen, dass sie nicht allein für den Schutz des Ortes verantwortlich sind.

Nach Abschnitt 2 sollten die SC 1W3+1 Runde Zeit haben, sich auf die nächsten Angreifer vorzubereiten.

Abschnitt 3: Chaos (HG 4 und HG 5)

Dieser Abschnitt ähnelt dem Vorangegangenen, nur diesmal versuchen die Untoten in den Ort über die westliche Straße und den östlichen Hang (der steil genug ist, um als schwieriges Terrain zu gelten, aber noch keine Fertigkeitswürfe für Klettern erfordert) einzudringen. Wenigstens eine dieser Gruppen sollte Ghule beinhalten (siehe dazu die zufälligen Untotenmeuten in der Tabelle), während die anderen beiden Gruppen aus jeweils 8 Zombies bestehen.

Sollten die NSC auf die Ghule treffen, wird die Kombination aus Gestank und Lähmung alsbald alle 5 Holzfäller an dieser Position überwältigen. Ist dies geschehen, beginnen die Ghule damit, sich an den Opfern zu laben. Können die SC nicht rechtzeitig zur Stelle sein, um den Holzfällern zu helfen, erscheint Lady Cirithana (die halb-gemiedene Klerikerin der Iomedae) und vertreibt die Untoten und verschafft so den SC oder anderen Einwohnern Zeit, die bisherigen Opfer in Sicherheit zu bringen.

Die SC haben nach diesem Abschnitt wiederum 1W3+1 Runde Zeit, bevor die nächsten Angreifer eintreffen.

Abschnitt 4: Die letzten Wellen

Nach dem Verlust der mächtigeren Untoten bleibt nun ein Mob aus mehreren großen Gruppen an Zombies übrig (vier Gruppen von jeweils 6 oder 8 Untoten), die nun auf das Nordtor zustolpern. Da niemand sonst angreift, kommen die überlebenden Holzfäller von den anderen Positionen heran, um den SC im Endkampf beizustehen. Anders als bislang kommen diese Gruppen dicht hintereinander und lassen den SC keine Pausen. Die einzelnen Gefechte sollten recht einfach sein (selbst wenn die SC einen Großteil ihrer täglichen Ressourcen verbraucht haben), es geht nur ums Durchhalten. Siegen die SC, müssen nicht alle Begegnungen ausgespielt werden. Es kann angenommen werden, dass keine Verteidiger mehr fallen und die Ressourcen nicht weiter belastet werden.

Zusätzliche Begegnung: Der Anführer (HG 6)

Sollten es die SC allzu leicht haben, kann man erwägen, eine wirkliche Herausforderung einzubringen: Karn den Gruftschrecken sowie seine 2 Ghuldien und 6 Zombies. Karn und die seinen nähern sich den SC, während einer Pause vor oder während Abschnitt 4.

KARN DER GRUFTSCHRECKEN
EP 800

TP 23; *Pathfinder Monsterhandbuch* 142

HG 3

Nach der Invasion

Nachdem die letzten der Untoten überwältigt worden sind, haben die SC und die Einheimischen Zeit, die Körper in Augenschein zu nehmen. Der erste Eindruck bezeugt, dass die meisten Toten alt und sehr ausgetrocknet sind. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 10 ergibt, dass einige von denen, die nicht nur in Leichentücher und Lumpen gehüllt sind, Kleidung in markant altertümlicher Mode tragen. Niemand von den Einheimischen erkennt jemanden von den Toten, sei es durch Größe oder Kleidung, Tätowierungen oder andere Merkmale. Verrin kann sich ebenfalls nicht daran erinnern, irgendeinen der Toten bestattet zu haben, doch meint er zu erkennen, dass einige der besser erhaltenen Leichen wohl einbalsamiert wurden. Augenscheinlich kamen diese Toten von einem älteren Friedhof, der den Stadtbewohnern nicht bekannt war.

Da einige Ghule unter den Angreifern waren, kann es sein, dass die SC und NSC mit Ghulfieber infiziert wurden. Zu ihrem Glück kann Lady Cirithana alle im Ort mit Magie und ihrem Heilwissen behandeln (mit einem Wert von +8 auf Heilkunde kann sie durch 10 nehmen den SG der Krankheit leicht überwinden). Sie versichert den SC, dass sie die Einheimischen ohne Probleme kurieren kann. In der Zwischenzeit planen die Holzfäller, die Körper der Untoten zu zerhacken und jederman wird helfen, die Überreste auf der dem Wind abgewandten Seite der Stadt zum Verbrennen zu bringen.

Cirithanas Fähigkeiten erlauben es den SC, die Stadt zu verlassen und auf die Suche nach der Herkunft dieser untoten Wesen zu gehen. Da sie aus der Nähe von Verrins Ländereien kamen (einem Gebiet, welches an den familieneigenen Friedhof grenzt), ist er bereit, die SC zu seinem Anwesen zu führen und dabei behilflich, ob diese irgendwelche Hinweise aus den geöffneten Gräbern gewinnen können. Um zu seinem Anwesen zu kommen, steht den SC ein Fußmarsch von einer Stunde bevor. Die Stimmung des Leichenbestatters wechselt dabei von verbittertem Schweigen, über die Entweihung seines Friedhofs und wilden Spekulationen, über den Grund (Dämonen, Chelaxianer und Hexer stehen ganz oben auf seiner Liste) zu Beschreibungen von Ereignissen, die er während des Kampfes in Falkengrund leibhaftig erlebte (was jedoch meist Handlungen waren, welche die SC selbst vollbrachten oder beobachten konnten).

Verrins Heim

Der Leichenbestatter führt die SC entlang der nördlichen Ausfallstraße, die alsbald nach Nordwesten abbiegt. Der staubigen Straße ist einfach zu folgen, Radspuren von Karren und Wagen, die den Nachschub und die Arbeiter des Konsortiums zur Arbeit in den Wald brachten, zeichnen sich deutlich ab. Charaktere, die im Spurenlesen geübt sind, bemerken deutlich den einen oder anderen Fußabdruck von den untoten Kreaturen, die Verrin dicht auf den Fersen waren. Letzterer murren darüber, dass er nun laufen muss („Verdammte Zombies! Haben meinen Maulesel verjagt. Kann von Glück sprechen, wenn ich sie je wiedersehe!“). Etwa eine Stunde nach Verlassen des Ortes biegt Verrin auf einen weniger genutzten Weg ab, der ebenfalls von Wagenrädern zerfurcht ist. Er führt in ein Gebiet mit jungen Sprösslingen („Diese Priester von Erastil haben das gepflanzt. Sagten was von Neubepflanzung des Waldes.“)

Um den Kontakt zu pflegen lädt er die SC dazu ein, die Nacht bei ihm zu verbringen, sollten sie danach Bedarf haben. Er



bietet ihnen Brot und Honig an, um sie für die anstehenden Abenteuer zu stärken. Als jedoch seine Hütte inmitten der jungen Bäume in Sicht kommt, verfinstert sich seine Miene wieder, denn die Tür steht weit offen („Ich lass nie die Tür offen, sonst kommen Waschbären rein und fressen mir mein Essen weg“). Sein Heim ist nicht viel mehr als eine Bretterbude, doch stört ihn das nicht so sehr, denn sie gehört ihm ebenso wie das Land auf dem sie steht (eine Seltenheit in diesen Landen, auch wenn ihn das nicht zu einem reichen Mann macht). Die Tür steht nicht nur offen, sondern sein Heim und insbesondere seine Essensvorräte wurden geplündert (jedwedes Fleisch ist weg). Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 lässt die SC den schwachen Gestank eines Ghuls bemerken. In der Nähe liegt in einer Wolke aus Fliegen der Kadaver eines halb gefressenen Maultiers, hinter der Hütte ein umgeworfener Karren.

Wenn er sein Heim und das Maultier sieht, beginnt Verrin zu fluchen, tritt verärgert gegen die Wand seiner Hütte und beklagt sich bitterlich („Nie geschieht mir was Gutes!“). Irgendwann schwindet seine Wut und er bleibt schmolend zurück, während sich die SC umsehen. Wenn jemand versucht ihn etwas aufzumuntern, starrt er diese Person eine zeitlang an, zieht dann seinen selbstgefertigten Prügel und erklärt, dass er seine Arbeit hier aufgeben wird und ein Abenteurer werden will. Glücklicherweise kann ihn ein Fertigkeitswurf für Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 10 davon wieder abbringen. Sollten die SC ihm Geld oder andere Wertgegenstände als Ersatz für seine Verluste anbieten, lehnt er zunächst ab („Die Tieruks nehmen keine Almosen an, wir haben auch unseren Stolz!“), doch sobald er den Schaden verinnerlicht hat, akzeptiert er schließlich genau eine Goldmünze und nicht mehr.

Außerhalb der Hütte entdecken die SC die Fährten der

Zombies, die um Verrins Heimstatt herumführen und nach Nordwest verschwinden. Sobald er sich von seiner schlechten Laune erholt hat, deutet Verrin den SC an, ihm zum Totenacker zu folgen, dem Ort, an dem er sah, wie die Toten sich aus ihren Gräbern gruben. Der kleine Friedhof wurde verwüstet – Gräber sind aufgewühlt, Grabsteine umgeworfen, alte Blumen zertrampelt und dergleichen. Alles in allem fehlen gut 20 Körper. So wie die Erde verteilt ist wird schnell klar, dass die Leichen sich selbst ausgegraben haben und ihnen niemand an der Oberfläche dabei geholfen hat (die Löcher sind kaum 60 cm breit und es finden sich lange Kratzfurchen um sie herum). Die Fährten um die Gräber herum sind wegen des feuchten und weichen Bodens leicht zu verfolgen. Sie führen, im Gegensatz zu der Hauptgruppe an untoten Wesen die Falkengrund attackierten, nach Nordost – keiner dieser Untoten wandte sich südwärts. Sind die SC mit dem Gebiet vertraut (haben also das vorangehende Abenteuer gespielt), wird ihnen auffallen, dass dies etwa die Richtung ist, in der das alte Zwergenklöster liegt (Intelligenzwurf gegen SG 15, falls keiner der SC dies von sich aus anmerkt). Die Spuren führen parallel zu den Fährten, die die nach Süden wandernden Untoten hinterlassen haben.

Entschließen sich die SC, den Spuren der Zombies gen Norden zu folgen, erklärt Verrin, dass er zurück in die Stadt geht und dies dort verkünden wird. Zudem gibt er ihnen die Erlaubnis, in seinem Heim („So wie's gerade ist“) Lager zu schlagen, sollten sie Rast zwischen den Kämpfen benötigen (eine großzügig Geste, doch er weiß nicht, dass die Quelle des Übels mehr als einen Tagesmarsch entfernt liegt). Die Spur ist weniger als einen Tag alt und durch die Anzahl an Untoten so offensichtlich (Überlebenskunst SG 9), dass selbst ungeübte Fährtenleser ihr folgen können und ein halbwegs

fähiger Charakter sie mit normaler Geschwindigkeit (–5 auf den Fertigkeitswurf) auch nicht aus den Augen verlieren wird. Ein erfahrener Fährtenleser erkennt (Überlebenskunst SG 15), dass die Spuren von untoten Kreaturen stammen und ein Waldläufer mit Untoten als Erzfeind kann seinen Bonus auf Überlebenskunst auf seinen Wurf mit anrechnen, wenn er der Fährte folgt.

Der verseuchte Wald

Wenn sich die SC dem Finstermondwald nähern, fühlen sie eine Art Unbehagen, ganz so, als läge ein kaum wahrnehmbarer schlechter Geruch in der Luft oder hinge eine fast sichtbare Düsternis über dem Forst. Diese Erscheinungen kommen zu dem ohnehin trostlosen und dunklen Anblick des Waldes hinzu. Achten die Charaktere genau auf die Spuren, bemerken sie, dass einige von ihnen ab und an vom generellen Weg abweichen und im nahen Wald verschwinden (sie führen zu halbverzehrten Waldtieren), um dann wieder zur Gruppe aufzuschließen (dies waren die Ghule und Festrogs, jedoch kann man ihre Spuren von denen der Zombies nicht ohne weiteres unterscheiden). Einige Kilometer hinter Verrins Friedhof gesellt sich eine weitere Gruppe von Fußspuren zu denen von Verrins Klienten, die parallel zu diesen verläuft, ehe sie sich schließlich mit ihnen vermischt (dies sind Spuren von einer kleinen Gruppe von Untoten, die aus dem vergessenen Friedhof stammen und sich nordwärts anstelle südwärts wandten).

Die SC erreichen letztendlich den Strom, der den Finstermondwald teilt. Diese Öffnung im Dickicht ist eine willkommene Abwechslung zur ansonsten bedrückenden Atmosphäre, wenngleich nur eine geringe. Einige Fische schwimmen mit den Bauch nach oben zwischen den Sandbänken des Flusses, andere hingegen gleiten völlig gesund durchs nahe Wasser. Die Spur am anderen Ufer des Flusses ist sehr leicht zu finden und auch nachdem der Boden wieder trockener wird, ändert sich daran nichts.

Die Wälder auf der Nordseite des Flusses sind noch gespenstischer als auf der Südseite. Die Anzahl der abweichenden Spuren, die auf Jagd nach Waldgetier gehen, nimmt merklich ab und sie hören schließlich ganz auf. Mittlerweile werden SC, die mit dem Gebiet vertraut sind, bemerkt haben, dass dies der Pfad ist, der sie zurück zum oder zumindest nahe an das alte Zwergenkloster führt (Intelligenzwurf gegen SG 15, falls keiner der SC dies von sich aus anmerkt). Haben die Charaktere das vorangehende Abenteuer gespielt und hier in der Umgebung kampiert, können sie ohne weiteres diesen alten Rastplatz finden. Zu guter Letzt erreichen die SC das Gebiet um das Kloster, welches an einem Berghang liegt.

Ein seltsamer Wächter

Sobald sich die SC den Klosterruinen nähern, überkommt sie das Gefühl, beobachtet zu werden. Sucht jemand nach Spuren, kann er mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 15 entdecken, dass eigenartige Wolfsspuren die Fährten der Untoten kreuzen. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Wissen (Natur) gegen SG 10 lässt erkennen, dass normale Tiere den Kontakt mit Untoten meiden und dieses Tier, welches willentlich den Pfad der Leichen kreuzte, augenscheinlich etwas Besonderes sein muss. Egal ob die SC diesen Spuren folgen oder weiter zum Kloster gehen, letztlich werden sie angerufen.

ZUSÄTZLICHES GEBIET: DER ALTE FRIEDHOF

Folgen die SC der Fährte jener Untoten, die die Stadt angegriffen haben, erreichen sie nach einigen Kilometern einen alten Friedhof. Der Totenacker hier ist in einem noch schlechteren Zustand als der von Verrin. Bevor die Untoten sich frei gruben, war der Ort selbst dann kaum als Grabstätte erkennbar, wenn man direkt danach gesucht hätte: Gras wucherte über den Gräbern, die wenigen Grabsteine waren aus Holz und längst verrottet und zudem wurden die Gräber wahllos angelegt. Die aus den Gräbern hervor gewühlte Erde bedeckt nun auch diese spärlichen Überreste. Die Mehrzahl der hiesigen Untoten wandte sich gen Süden und Falkengrund zu, einige wenige jedoch zogen nach Nordwest und etwa in die selbe Richtung wie jene, die Verrins Friedhof verließen. Ihr Fährte vermischt sich schließlich mit den Leichen, die Verrin verloren gingen.

ZUSÄTZLICHES GEBIET: HÖLZFÄLLERLAGER

Wenn die SC mit den Bewohnern Falkengrunds befreundet waren oder bereits D1.5 Die Rache des Koboldkönigs gespielt haben, werden sie sich fragen, ob die Holzfällerlager am Rande des Waldes ebenfalls von den Untoten attackiert worden sind. Folgen sie diesem Gedanken mit Taten, stellen sie fest, dass das erste Lager auf ihrem Weg auch angegriffen worden ist und einige Arbeiter noch immer vermisst werden. Andere Lager erlitten wahrscheinlich ein ähnliches Schicksal. D1.5 beinhaltet den Plan für ein solches Holzfällerlager und der SL kann eine Begegnung mit einem Angriff durch Untote hier durchspielen (wenn die SC Falkengrund schnell genug verlassen, könnten sie beispielsweise das Lager erreichen, noch bevor die ersten Untoten hier eintreffen).

Eine rauhe Stimme ruft euch an, doch könnt ihr nicht erkennen, zu wem sie gehört: „Ich grüße Euch, Träger von Metall. Ich wünsche Euch kein Ungemach, wenngleich meine Erscheinung Euch verunsichern könnte. Darf ich Euer Wort erbitten, dass Ihr nicht angreifen werdet? Ich wünsche mit Euch zu sprechen!“

Stimmen die SC dem zu, tritt hinter einem nahen Steinhaufen oder massiven Baumstamm ein hagerer Wolf mit schwarzem Fell und glühenden grünen Augen hervor. Gelingt einem SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20, bemerkt er, dass etwas mit den Pfoten des Wolfes nicht stimmt, doch auf die Entfernung von 18m ist es nur schwer dies genauer zu bestimmen. Der Wolf sieht krank, vielleicht sogar untot aus.

„Ich bin Lucimar, Freund von Kasthak, einem Druiden von Erastil, der vor Jahren über dieses Gebiet wachte. Ich... entschuldige mich für mein derzeitiges Aussehen. Ein großes Übel wurde unter diesen Zwergenruinen entfesselt. Es hat das Erdreich verseucht und das Fleisch mit seinen Energien infiziert. Sowohl totes Fleisch, wie das der Kreaturen die ihr verfolgt habt, als auch lebendes Fleisch... wie das meine.“

Lucimar erklärt, dass er einst ein normaler Wolf war, doch

Kasthak seine Magie dazu verwandt, intelligentes Denken in seinem Kopf zu entfachen und ihn auch lehrte, Erastil zu ehren. Nachdem Kasthak vor über einem Jahrzehnt starb, hat Lucimar weiter in dem Gebiet patrouilliert – wachsam gegenüber dem Bösen oder einem Menschen in Not. Meist blieb er allein, da die Gesellschaft von Wölfen ihm keinen Trost spendet. Er erzählt, das eine Energiewelle über ihn hinweg raste und ihn in das verwandelte, was auch immer er nun ist. Bislang konnte er an seinen Erinnerungen und seinem Glauben festhalten, doch befürchtet er, dass die Dunkelheit ihn überwältigen wird und ihn zu nichts anderem als einer blutdürstigen und mordlüsternen Bestie macht. Er weiß, dass die Quelle dieser Energien tief unter den Ruinen zu finden ist und bittet die SC, sie zu zerstören. Ob dies ihn in seine ursprüngliche Gestalt zurückverwandelt oder anderen Betroffenen hier hilft ist ihm nicht bekannt, obgleich er sich dies erhofft. Sollte die Zerstörung sein Leid nicht ändern, hofft er, dass ihn die SC wenigstens von seinem Leid erlösen, bevor ihn der Blutdurst überkommt. Bis dahin wird er jedoch warten – er hat kein Verlangen danach zu sterben, wenn er es nicht muss. Er kann spüren, dass die Macht stärker wird, je näher man den Ruinen kommt. Daher wird er sie nicht betreten, aus Angst, dass dies seinen Widerstandswillen brechen könnte.

Lucimar erzählt den SC das Obige freiwillig und wenn sich die SC ihm gegenüber nicht aggressiv, aber zurückhaltend oder freundlich zeigen, lässt er sie näherkommen. Auf die geringere Entfernung können sie erkennen, dass seine vier Pfoten eher Händen ähneln, was ihm das Laufen erschwert, aber nicht unmöglich macht. Seine Aura ist Böse, doch das gesamte Gebiet hier ist von Bösartigkeit durchdrungen und man kann sich die Gesinnung leicht aus den Mächten erklären, die von ihm Besitz ergriffen haben.

Jedoch lügt Lucimar. Er ist nämlich ein Nekromant und Verehrer von Urgathoa, der während eines Konflikts mit einem Rivalen im Körper des Worgs gefangengesetzt wurde. Daher hat seine Erscheinung nichts mit dem Bruch des Siegels zu tun – er sieht so aus, seitdem er vor über einem Jahr zum Untoten wurde. Mittlerweile hat er seine Hände soweit verwandelt, dass er Zauber mit Gesten wirken kann, doch fällt es ihm schwer, die materiellen Komponenten mit sich zu führen. Er ist Böse, weiß jedoch genug über Religion, um als Anhänger von Erastil zu erscheinen. Lucimar spürte die Macht, die nach dem Siegelbruch, ausstrahlte und suchte danach. Die Anzahl an Untoten, welche die Ruinen betraten, überzeugten ihn jedoch davon, sie nicht allein zu betreten. So wartete er auf etwas (das aus den Ruinen kam, um damit zu verhandeln oder es zu töten), oder jemanden, der dumm genug war, um nach dem Rechten zu sehen (und den er davon überzeugen konnte, das „Böse zu beseitigen“). Er plant, die SC zu beseitigen, sobald sie sich mit den untoten Bewohnern beschäftigt haben, um danach den Rest der Macht für sich zu beanspruchen.

In seinen Gesprächen mit den SC gibt er vor, nichts als ein einfaches erwecktes Tier zu sein, eine Persönlichkeit, die nur wenig von der menschlichen Gesellschaft weiß (da er nur einmal mit Kasthak in Falkengrund war, als er noch jung war), der restlichen Welt oder Magie. Da die SC ohnehin darauf aus sind, die Ruinen zu durchsuchen, sollte die Idee, dem „leidenden“ Lucimar zu helfen, ein zusätzlicher Ansporn sein – insbesondere wenn ein Anhänger Erastils zur Gruppe gehört. Greifen die SC jedoch an, läuft Lucimar ein Stück weg,

bleibt aber bei seiner Geschichte. Er hofft darauf, dass sie ihn bei einem späteren Aufeinandertreffen akzeptieren werden (beispielsweise wenn sie zum Kampieren aus den Gewölben zurückkommen). Er wird den Tod von Drazmorg spüren und weiß, dass die Zeit zum Zuschlagen gekommen ist – wenn die SC, vorzugsweise geschwächt, die Ruinen wieder verlassen. Seine spieltechnischen Werte befinden sich auf Seite 28.

Das Kloster

Das Gebiet an der Oberfläche wurde in Do Falkengrunds letzte Hoffnung beschrieben. Steht dieses Abenteuer nicht zur Verfügung, lese folgenden Text vor (sollten die SC beim Spielen des genannten Abenteuers Veränderungen verursacht haben, füge diese entsprechend ein.)

Hohe Gräser und steinerne Trümmer haben im Hof mehr oder weniger die Oberhand gewonnen. Zu einer Seite ist ein hölzerner Stall zu einem Haufen aus verfaulenden Brettern zusammengefallen. Die Außenwand auf der Ostseite ist ebenfalls eingestürzt und hat ein unförmiges Loch hinterlassen. Überreste der alten Fundamente geben eine Vorstellung vom ursprünglichen Aussehen, doch die Innenwände sind mittlerweile gänzlich verschwunden.

Von den Spuren der Untoten abgesehen, finden sich hier einige zerbrochene Koboldwaffen und eine Handvoll ausgerissener Büsche nahe der Treppe, die uns Dunkel führt. In der ersten Ebene unter dem Kloster kämpften verschiedene Monster um die Vorherrschaft. Die zweite Ebene war das Heim der Kobolde, durch welches sich Drazmorgs Söldner kämpften, als sie nach den tieferen Gewölben (der dritten und vierten Ebene) suchten. Die Energien des Siegels verliehen Drazmorg die Kraft, einige Schatten zu erschaffen und diese peinigten die Kobolde soweit, dass deren König seinen Stamm in die oberste Ebene umsiedelte und alle dort lebenden Kreaturen töten oder vertreiben ließ.

Mit der Vernichtung der Kobolde (und später auch ihrer dank Drazmorg wiederbelebten Überreste) blieben diese Ebenen unbewohnt, nur die Gewölbe darunter werden zu nennenswerten Begegnungen führen. Hier besteht kein Grund für rundenbasiertes Vorgehen, die SC können die oberen Ebenen ohne große Entscheidungen passieren: die Treppen von der Oberfläche herab klettern, die Ebene mit bemerkenswerter, wenngleich schmuckloser Zwergenbaukunst wie auch die alte, von den Kobolden verlassene Zwergenmine durchqueren, bis sie zu Gebiet 28 kommen. Der Spannungsgrad der Beschreibung kann dabei nahe einer ereignislosen, 14-tägigen Seefahrt liegen. Interessant ist hier nur, dass die Mehrzahl der untoten Kreaturen, die den SC begegnen, von Verrins Friedhof stammen und damit untote Eltern, Freunde oder Verwandte der Leute aus Falkengrund sind. Haben die SC auch die vorangegangenen Abenteuer gespielt und einige ihnen bekannte Bewohner Falkengrunds sind dabei zu Tode gekommen, kann es durchaus sein, dass die SC deren wiederbelebte Leichen nun erkennen. Leider können die SC nichts tun, um diesen Leuten das Leben wiederzugeben oder ihre Infizierung mit den negativen Energien rückgängig zu machen. Der einzige Weg zur Erlösung ist der, die Untoten mit Gewalt zu zerstören. Gute SC (und insbesondere Anhänger von Pharasma) könnten gewillt sein, diejenigen Toten, die sie erkennen, namentlich festzuhalten (beziehungsweise auch jene zu vermerken, die augenscheinlich

nicht vom alten Friedhof stammen) und später dafür zu sorgen, dass sie identifiziert und erneut bestattet werden können.

TEIL 2: DAS OBERE GEWÖLBE

Drazmorg hat zwei untote Schatten in seinen Diensten, deren einzige Aufgabe es ist, die oberen Gewölbe nach Eindringlingen zu durchsuchen. Sobald sie die SC bemerkt haben, kriechen die Schatten in den Wänden neben ihnen her (sie können den Wänden nahe Kreaturen spüren) und stecken ab und an ihre Köpfe heraus, um die SC nicht zu verlieren. Es ist gut möglich, dass die SC aufgrund des kontinuierlichen Gefühls des beobachtet Seins nervös werden, doch die Schatten haben strikte Anweisungen von Drazmorg, die SC nur zu überwachen. Da er die SC selbst mit Hilfe seines Steckens des Ausspähens beliebig oft Ausspähern kann, ist er immer über ihren Aufenthaltsort informiert. In seiner Überheblichkeit glaubt Drazmorg, dass er nicht besiegt werden kann und wengleich die SC einige seiner Diener zerstören könnten, so werden ihre untoten Leichname diese Verluste mehr als nur ersetzen. Wird Drazmorg besiegt, kommen diese Schatten (wie auch alle anderen Untoten, die sich nicht gerade im Kampf mit den SC befinden) frei und können ihrer Wege ziehen. Während sie alles Lebende hassen, sind sie klug genug um zu wissen, dass jemand der Drazmorg zu töten vermag auch für sie ein zu starker Gegner ist. Daher werden sie die Ruinen verlassen.

Der vergessene Tunnel (nicht auf der Karte)

Dieses Gebiet sieht aus, als ob es kürzlich eingestürzt wäre. Allerdings hat jemand den Tunnel wieder freigelegt und somit den Weg zu einem großen Loch im Boden eröffnet.

In D1 Die Krone des Koboldkönigs ist dieser Ort als Gebiet 28 gekennzeichnet. Es ist auf der Karte nicht verzeichnet, da seine Dimensionen hier nicht relevant sind, nur die Verbindung, die es zum Siegel herstellt. Als Drazmorgs Schatten auf der Jagd nach den Kobolden waren, ließ der König den Tunnel zum Einsturz bringen, um zu verhindern, dass mehr Schatten hinauf kommen (ohne zu verstehen, dass die körperlosen Wesen problemlos durch die Trümmer gleiten konnten). Nachdem die Kobolde beseitigt waren (durch die Hände der SC oder anderer) ließ Drazmorg die Passage von seinen Dienern wieder freiräumen. Die beiden hier zurückgelassenen Koboldleichen wurden von Drazmorg in D1.5 Die Rache des Koboldkönigs wiederbelebt, während die drei Schatten, die hier lauerten, von den Helden während der Ereignisse in D1 zerstört wurden. Es liegt genug Staub und Geröll auf dem Boden herum, so dass auch ein ungeübter SC kein Problem hat, den schlurfenden Fuß- und Stiefelspuren zu folgen (Wahrnehmung oder Überlebenskunst SG 10), die durch den Tunnel zum Loch führen. Die Untoten von den Friedhöfen sind zweifelsohne hier entlang gekommen. Der Boden am Fuße der Öffnung führt zu Gebiet 1 der dritten Ebene. Bei einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wissen (Baukunst oder Gewölbekunde) gegen SG 12 erkennt man, dass der Schacht anders als die oberen Gewölbe konstruiert wurde und augenscheinlich aus einer Zeit stammt, die lange vor der Fertigstellung der über ihm liegenden Kammern lag. Der Schacht weitet sich bald bis auf gut 9 m aus und ist feucht, schmutzig und von Flechten überzogen.

EIN SICHERES QUARTIER

Da die oberen Ebenen bereinigt sind und Drazmorg sie nicht überwachen lässt, können die SC hier einen relativ sicheren Ort zum Rasten finden. Drazmorg verfügt nur über eine begrenzte Anzahl untoter Kreaturen und die SC können diese durch mehrere Überfälle reduzieren. Dann beginnt er allerdings damit, Patrouillen aus überzähligen Untoten (aus den tieferen Gewölben) nach oben zu schicken, um die SC im Schlaf zu überraschen. Es ist weitaus sicherer, zur Rast an die Oberfläche zurückzukehren, da Drazmorg seine Untoten nicht höher als bis zur dritten Ebene schicken wird. Ein Marsch zurück nach Falkengrund dauert einen Tag (ebenso wie der Rückweg zum Kloster) und daher werden die SC zögern, sich dort neu auszurüsten. Es sei denn, sie sind gewillt den Mächten, welche die Untoten kontrollieren zwei volle Tage ohne Unterbrechung zu gewähren, um ihre finsternen Ziele weiter zu verfolgen. Auch Lucimar kann nicht an ihrer statt in den Ort gehen, selbst wenn er ihnen „freundlich“ gesinnt ist. Die Einwohner würden ihn augenblicklich umbringen. Natürlich könnten sie Gefolgsleute oder andere NSC-Verbündete nach Falkengrund schicken, während sie selbst weiter die Gewölbe erkunden.

Der Schacht führt 12 m in die Tiefe und endet in einem See aus dunklem, stillen Wasser. Das schwache Licht einer Fackel lässt dies gerade noch erkennbar werden, die Reflexion der Flamme ist sichtbar. Der Boden des Schachtes scheint zwar geflutet zu sein, doch ist das Wasser nur 3 m tief (ein Sturz aus 12 m Höhe verursacht 2W3 Punkte nicht-tödlichen Schaden). Da Drazmorgs Untote gegen nicht-tödlichen Schaden immun sind, ließen sie sich einfach herabfallen. Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 18 enthüllt Kratzspuren an den schleimigen Wandstellen, an denen Drazmorgs Kreaturen aus dem Wasser geklettert sind.

1. Stille Wasser (HG 7)

In diesem großen runden Raum riecht es stark nach alter Erde, gewürzt mit einem Hauch Verwesung. Schleim zielt die Wände und Stücke von altem Holz und Dreckklumpen schwimmen an der Oberfläche. Ein weiter Gang führt nach Süden.

Das Gebiet wurde vor langer Zeit von Zwergen konstruiert und später vom Leuchtenden Kreuzzug umfunktioniert, damit es Heimstatt für eines der Siegel wird, welche den Wispernden Tyrannen binden. Befindet sich unter den SC jemand, der sich mit dem Bauhandwerk auskennt, kann er feststellen, dass ähnlich zu den oberen Ebenen auch hier Zwerge gearbeitet haben – effizient und präzise, doch ohne jeden Schmuck – aber an einigen Stellen Menschen zugange waren. Ursprünglich hatten die Zwerge hier eine massive Holzterasse eingebaut, die aus den oberen Ebenen nach unten führte. Der Leuchtende Kreuzzug fand diese auch noch in bester Kondition vor, doch zerstörten sie sie, um es anderen zu erschweren, hier herab und zum Siegel zu gelangen. Stücke der Treppe schwimmen noch immer im Wasser. Springt jemand von der oberen Ebene herab, landet man in der Mitte des Raumes. Auf der Seite zum Gang steht das Wasser nur 30 cm unterhalb der Kante und man kann sich mit einer Bewegungsaktion herausziehen und aufstehen.



Falle: Drazmorg hat das hintere Ende der Kammer mit ausspähenden Augen versehen, die ihn über jeden lebenden Eindringling informieren. Eingelassen ins Mauerwerk finden sich sechs nekrotische Augen von der Größe eines Menschenkopfs, die von einer unbekannten riesigen Bestie stammen. Sobald lebende Kreaturen das Wasser im Raum betreten, öffnen sich die Augen und starren die Eindringlinge an. Sie alarmieren Drazmorg, der augenblicklich seine untoten Wächter herbeiruft, um anzugreifen. Sobald diese Falle ausgelöst wurde, ertönt ein lautes Zischen vom Grunde des Gewässers.

Kreaturen: Drazmorg hat hier eine Patrouille von Blutgebeinen (eine Art Untoter) als Wächter zurückgelassen, die unter der schwarzen Oberfläche des Wassers lauern. Muskeln und Sehnen hängen von ihren skelettierten Körpern herab, während sich vier sehnige Tentakeln aus ihrem Torso herauschlangeln. Die Augenhöhlen sind leer und ihr verrottendes Fleisch sondert eine Mixtur aus Blut und Schleim ab. Dicke Metallringe sorgen dafür, dass sich ihre Mäuler nie mehr öffnen.

Sie erscheinen kurz nachdem die Falle ausgelöst wurde, oder 1W4 Runden, nachdem der erste SC die Oberfläche des Wassers berührt hat (sollte die Falle entschärft worden sein). Während des Kampfes benutzt Drazmorg seinen Stecken des Ausspähens, um durch seine untoten Geschöpfe zu sprechen. Dabei schickt er Drohungen und Flüche durch die langen Schlitze in den Halsen der Kreaturen. Die so projizierte Stimme erklingt trocken und rau, fast wie ein Flüstern, doch hallt und schwingt sie weit, ganz so, als stünde der Sprecher direkt neben dem Ohr des Zuhörers.

BLUTGEBEINE (3)

HG 4

EP 1.200

CB Mittelgroßer Untoter

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15

(+1 GE, +5 natürlich)

TP 32 (5W8+10)

REF +2, WIL +5, ZÄH +4

Immunitäten wie Untote; Resistenzen Feuer 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 4 Tentakeln Berührungsangriff auf Entfernung +5 (Ergreifen) und 2 Klauen +6 (1W4+3)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (9 m mit Tentakeln)

Besondere Angriffe Zerreißen (2W4+4), Ziehen (Tentakel, 9 m)

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Blutgebeine verbergen sich unter der Wasseroberfläche, bis die SC in Reichweite ihrer Tentakel kommen.

Im Kampf Die Kreaturen greifen mit ihren Tentakeln nach den SC und versuchen sie von den Wänden und unter Wasser zu ziehen, um sie dort noch während ihrer Zerreißangriffe zu ertränken.

Moral Die Blutgebeine sind furchtlos und kämpfen bis zu ihrer Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 16, GE 12, KO -, IN 12, WE 14, CH 12

GAB +3; KMB +5; KMV 16

Talente Abhärtung, Große Zähigkeit, Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Entfesselungskunst +24, Heimlichkeit +9,

Klettern +10, Wahrnehmung +10; Volksmodifikatoren
Entfesselungskunst +15

Besondere Eigenschaften wie Untote, Glitschig

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Glitschig (AF) Da ihr Körper ständig Blut und Schleim absondert, sind Blutgebeine nur schwer festzuhalten. Weder magische noch andere Netze haben einen Einfluss auf Blutgebeine. Sie erhalten einen Volksbonus von +15 auf Entfesselungskunst.

Tentakel (AF) Ein Blutgebein kann vier Tentakel bis zu einer maximalen Entfernung von 9 m abschießen (keine Grundreichweite). Ein Tentakel hat 10 TP und kann mit einem erfolgreichen Gegenstand zerschmettern angegriffen werden, wobei ein solcher Versuch keinen Gelegenheitsangriff provoziert. Ist ein Tentakel gerade um einen Gegner gewickelt, erleidet ein Blutgebein einen Malus von -4 auf seine KMV gegen Waffe Zerschmettern. Das Zerschneiden eines Tentakels verursacht beim Blutgebein keinen Schaden.

Schätze: Im schmutzigen Wasser am Boden des Schachtes lässt sich mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 25 ein verrottender Lederbeutel mit Edelsteinen erspähen. Darin befinden sich insgesamt 13 kleine Steine (meist aus Achat, Jaspis und Quartz) im Wert von jeweils 50 GM.

2. Die Kammer der Räder (HG 6)

Die Tunnel öffnet sich zu einem weiten, kegelförmigen Raum. Nahe dem Eingang drehen sich zwei riesige Eisenräder mit leise klickenden Geräuschen, in der Luft liegt der Geruch von Weihrauch.

Die Kammer diente einst als eine mit Fallen bestückte Passage, doch Drazmorgs Diener haben diese Gefahren beseitigt. Mit der Hilfe Grimbals (siehe Gebiet 3) haben sie nun ihrerseits einige der Fallen in gefährliche Waffen umgewandelt.

Kreaturen: Der Raum wird von zwei Grulen und vier Festrogs bewacht, die hinter den Statuen am Südende lauern. Sie warten ab, bis ihre Gegner den Raum betreten haben, bevor sie angreifen. Dann aktivieren zunächst die Festrogs die Klängenpendel, welche durch die ersten drei Felder vor dem Eingang schwingen. So können die Klängen die Eindringlinge dazu zwingen, sich in einzelne Gruppen aufzuteilen. Daraufhin stellen sich die Grule in den südlichen Korridor und blockieren ihn dadurch. Dabei aktivieren sie eine weitere Falle (Stolperdraht), die eine Anzahl Bolzen von oberhalb der Statuen nordwärts in Richtung des Eingangs abschießt. Anschließend benutzt einer der Grule eine Kurbel hinter der südwestlichen Statue, um damit die Tür zu Gebiet 4 zu verschließen.

FESTROGS (4)

HG 1

EP 400

TP 14; siehe Anhang

TAKTIK

Im Kampf Die Festrogs kämpfen als Gruppe und blockieren den Korridor, wobei sie nach jedem schlagen, der sie passieren will.

Moral Die Festrog kämpfen bis zu ihrer Zerstörung.

GRULE (2)

HG 3

EP 800

TP 28; siehe Anhang

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Grule warten, bis die Festrogs die Pendel aktiviert haben. Sobald die erste Klinge schwingt, löst einer der Grule die Bolzenfalle aus.

Im Kampf Nachdem sie die Bolzenfalle ausgelöst und die Tür zu Gebiet 4 verschlossen haben, gehen die Grule in den Nahkampf über.

Moral Die Grule kämpfen bis zu ihrer Zerstörung.

KLINGENPENDEL-FALLE

HG 3

EP 800

Typ Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 15; **Mechanismus ausschalten** SG 18, **Auslöser** Nähe (durch Bedienung); **Rücksetzer** Manuell (Volle Aktion)

EFFEKTE

Effekt Sechs Klängen; Nahkampf +15 (2W6+1/x3 Hiebwaaffe); eine Klinge schwingt einmal pro Runde durch das Gebiet, bis sie etwas trifft. Dann bleibt sie stehen und muss wieder zurückgesetzt werden. Die Rücksetzung betrifft alle Klängen der Falle.

BOLZENSCHUSS-FALLE

HG 1

EP 400

Typ Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 15, **Mechanismus ausschalten** SG 18; **Auslöser** Nähe (durch Bedienung); **Rücksetzer** Manuell (Volle Aktion)

EFFEKTE

Effekte Fernkampfangriff +3 (2W4 Stichschaden); Nutzt den Angriffswert des Bedieners (hier den des Gruls), je Ziel am Nordende des Raumes ein gesonderter Angriffswurf.

3. Der Priester und der Kopf (HG 5)

In der Mitte des Raumes steht der verstümmelte Körper eines Klerikers von Nethys. Seine Augen und sein Mund sind mit einem Stück grober Leine zugenäht worden, in einer vertrockneten Hand hält er einen bizarren Metallkäfig, in dem ein verrottender Zwergenschädel eingeschlossen ist. Der Raum ist ansonsten völlig leer, ganz so, als ob man den Mann hier ein- oder weggesperrt hätte.

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30).

Kreatur: Dieser untote Priester war einst ein Mensch namens Cilius und gehörte zu den Abenteurern, die Drazmorg angeheuert hatte. Von der Welle der negativen Energie nach dem Bruch des Siegels geschwächt, fiel es dem verwandelten Drazmorg leicht, den Priester zu töten und seine Leiche als untote Kreatur wiederzubeleben.

Der Kopf in dem Käfig gehörte einem Zwerg namens Grimal Gleitstein, einem Baumeister und Höhlenforscher, der für Drazmorg die Fallen in diesen Gewölben entschärft hatte. Der untote neue Herrscher riss Grimal den Kopf ab, um so zu verhindern, dass er die Geheimnisse der Gewölbe weitergab. Um die Dienste des Fallensuchers dennoch nicht zu missen, sperrte er den Kopf des Zwerges in einen Käfig des grausigen Verhörs (siehe S. 14) – ein okkultes Gefäß, welches den Kopf zu einem makabren Gesprächspartner macht. Damit niemand die Geheimnisse des Zwerges erfährt, beauftragte Drazmorg Cilius

KÄFIG DES GRAUSIGEN VERHÖRS

Aura durchschnittliche Nekromantie; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** 10.000 GM;

Gewicht 1 Pfund

BESCHREIBUNG

Dieser kleine Eisenkäfig ist mit Dutzenden alter Bestattungsrunen überzogen. An sich gegenüberliegenden Seiten des Käfigs kann man Halterungen anbringen, um dazwischen den Kopf eines Humanoiden festzuspannen. Befindet sich ein Kopf in dieser Position und wird das entsprechende Befehlswort benutzt, kann man ihn so befragen, als stünde er unter dem Einfluss des Zaubers Mit Toten sprechen. Der Käfig kann dazu benutzt werden, pro Tag drei Antworten zu verlangen, die allerdings nicht von demselben Kopf oder in einer bestimmten Zeit erfragt werden müssen (beispielsweise könnte man morgens einem Koboldkopf eine Frage stellen, nachmittags dem Kopf eines Orks und am Abend dem eines Ogers).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Mit Toten sprechen; **Kosten** 5.000 GM

mit dem Schutz des Kopfes und sperrte ihn in diesen kleinen Raum ein.

Gelingt es den SC, das Geheimnis des mysteriösen Gefäßes zu entschlüsseln, können sie von Grimal viel über Anlage der Räume im Gewölbe wie auch die Position eines sicheren Gebietes erfragen.

CILIOS, DIE BLENDEnde MUMIE

HG 5

EP 1.600

TP 60; *Pathfinder Monsterhandbuch* 191

Sinne Blindsight 18 m

Nahkampf Hieb +14 (1W8+10 plus Krankheit)

TAKTIK

Im Kampf Ciliös' Augen sind zwar zugenäht, doch erlauben ihm schmale Öffnungen dennoch bis zu einer Entfernung von 1,50 m normal zu sehen. Er benutzt seine Blindsight um Gegner zu finden, nähert sich ihnen und greift dann ohne Chance auf einen Fehlschlag an, indem er seine normale Sicht benutzt.

Moral Ciliös kämpft bis zu seiner Zerstörung.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Trübe Sieche (ÜF): Krankheit – Verletzung, **Rettungswurf** Zähigkeit SG 16; **Inkubationszeit** 1W3 Tage; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W4 ST; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf (Charisma).

Schätze: Ciliös' Schatz ist der Käfig (sowie dessen derzeitiges Opfer) und ein Ring der Gegenzauber (derzeit leer).

4. Die Archive (HG 5)

In dieser Halle des Wissens stehen eckige, mit Inschriften versehene Säule, deren Wörter man entziffern kann, sobald man bis auf Armeslänge an sie herantritt. Auf den ersten Blick wird ersichtlich, dass an einige der Säulen die originalen Inschriften mit Steinplatten

ergänzt wurden, so als hätte jemand Fehler im Text korrigiert oder ausgebessert. Am Ende des Raumes erkennt man eine Kreatur, die apathisch auf dem Boden kriecht.

Die Wörter auf den Säulen sind über 800 Jahre alt und in archaischem Hallit geschrieben. Um sie zu lesen bedarf es entweder Magie, oder einen gelungenen Fertigkeitwurf für Sprachkunde gegen SG 20. Geschrieben von Mitgliedern des Leuchtenden Kreuzzugs erzählen die Schriftzeichen von der grausamen Herrschaft des despotischen Magier Tar-Baphon, der in seinem Aufstieg zur Macht von einer Philosophie Gebrauch machte, die jedwedes Leben verachtete, dem sogenannten Wispernden Weg. Die Inschriften geben an, dass Tar-Baphon zunächst von Aroden selbst getötet wurde, dann aber auf unheimlichen Weg als mächtiger Leichnam zurückkehrte. Um Aroden erneut herauszufordern, verübte er zahlreiche Greuelthaten und vernichtete dabei eine ganze Nation. Seine Gegner sammelten sich schließlich unter einem Banner und benutzen mächtige magische Siegel, um ihn für alle Ewigkeiten einzukerkern.

Die eckigen Steintafeln in den Säulen wurden eingefügt, um beschädigte Stellen im Stein zu ersetzen oder Fehler beim Meißeln zu korrigieren. Sollten die SC diese (einzementierten) Tafeln entfernen, können sie darunter kaum etwas erkennen, da der Steinmetz zur Befestigung der Ersatztafeln den Stein tief aushöhlen musste.

Kreaturen: Der Körper am Boden ist die kopflose Leiche des Zwerges Grimal Gleitstein. Die Wunde an seinem Hals ist zerfranst, so als ob jemand den Kopf mit einem stumpfen Objekt abgeschlagen hat. Von der dunklen Energie des gebrochen Siegels getrieben, zuckt der Körper unheimlich wie ein sterbender Fisch auf dem Boden herum. Die gleiche negative Energie, die die Körper belebt, hat den Geist des Zwerges als untote Kreatur (einen Geistesalb) auferstehen lassen, der nun zwischen den Steinsäulen umherirrt. Die kopflose Leiche reagiert weder auf Angriffe, noch greift sie selbst an. Nimmt sie mehr als 5 TP Schaden, stoppen ihre Zuckungen und sie gilt als zerstört. Sie kann außerdem vertrieben werden, doch führt dies anders als die Zerstörung nur dazu, dass sie noch wilder herumzuckt. Wird Grimbals Kopf aus Gebiet 3 mitgebracht und gegen den Stumpf des Halses gehalten, enden die Zuckungen des Körpers und beide zerfallen zu Staub. Dies zerstört auch Grimbals untoten Geist (andere Angriffe auf den Körper haben aber keinen Einfluss auf den Geistesalb).

Grimbals Geistesalb gleicht den normalen Untoten dieser Art, nur fehlt ihm der Kopf und somit auch die leuchtenden Augen. Er kann allerdings auch ohne Kopf perfekt hören und sehen und bemerkt dank seiner Dunkelsicht fast jeden, der den Raum betritt. Zunächst wartet er 1W4 Runden nach dem Erscheinen der SC, oder greift sofort an, sollte jemand den Körper attackieren.

GRIMAL, GEISTESALB

HG 5

EP 1.600

TP 47; *Pathfinder Monsterhandbuch* 263

Sinne Blindsight 18 m

Nahkampf Körperlose Berührung +6 (1W6 plus 1W6 Punkte Intelligenzschaden)

TAKTIK

Im Kampf Grimal nähert sich jedem, der sich seinem

Leichnam nähert, diesen berührt oder angreift.
Moral Grimbals kämpft bis zu seiner Zerstörung.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Intelligenzschaden Lebenden Kreaturen, die von Grimbals körperlosen Berührung getroffen werden, muss ein Willenswurf gegen SG 17 gelingen, oder sie erleiden 1W6 Punkte Intelligenzschaden. Bei jedem so erfolgreichen Angriff erlangt Grimbals 5 temporäre Trefferpunkte.

Schätze: An Grimbals Körper finden sich noch einige der Besitztümer des Zwerges, so ein Vergrößerungsglas, einige Skizzen und ein Dietrich, der für drei Fertigkeitswürfe auf Mechanismus ausschalten einen Situationsbonus von +2 gibt, bevor er zerbricht. Zudem trug er etwa 470 GM bei sich (Drazmorgs Bezahlung, abzüglich einiger Ausgaben).

5. Mehr Räder (HG 6)

Steinwände teilen diese Kammer in mehrere, miteinander verbundene rechteckige Räume. Man erkennt einige an den Wänden und am Boden befestigte Räder, die sich langsam drehen. Am Ende des Raumes blockiert ein hölzernes Drehkreuz mit einem Durchmesser von 1,50 m eine flache Nische in der Wand.

Kreaturen: Eine kleine Patrouille von Festrogs wacht in dieser Kammer. Sobald die Monster die Eindringlinge bemerken, stürzen sie sich auf diese.

FESTROGS (6)

HG 1

EP 400

TP 14; siehe Anhang

Entwicklung: Das Drehkreuz scheint verklemmt zu sein, doch mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 kann man den Verschlussmechanismus entdecken. Es wird wieder einsatzfähig, wenn ein Fertigkeitswurf auf Mechanismus ausschalten (SG 25) gelingt. Dreht man das Rad in eine beliebige Richtung, rotiert ein 3-m-großes Stück der Granitwand und gibt den Weg in das Gewölbe dahinter frei. Um genug Platz für eine kleine Kreatur zu bekommen, muss das Drehkreuz eine ganze Runde lang gedreht werden. Für eine mittelgroße Kreatur werden zwei Runden benötigt, oder drei Runden zum gänzlichen Öffnen der Passage. Das Schließen der Tür benötigt die selbe Zeitdauer.

6. Der Trog (HG 5)

Die Passage endet in einem etwa 9 m weiten Raum, an dessen gegenüberliegendem Ende eine offene Tür zu sehen ist. Tausende schleimige, faustgroße Kugeln bedecken den Flur, die sich bei näherem Betrachten als Augäpfeln ausmachen lassen, die so zahlreich sind, dass man den Boden darunter nicht mehr erkennen kann. In einem grausigen Konzert aus glitschigen und schleimigen Geräuschen drehen sich alle Augen so, dass sie euch anstarren können.

Die Augäpfel waren einst aus Ton gefertigt und Teil eine absonderlichen magischen Falle. Die Energiewelle aus dem gebrochenen Siegel verwandelte sie zu lebendigem Fleisch. Die Augen leben zwar und besitzen 1 TP, verfügen allerdings über

keinerlei Angriffs- oder Verteidigungsmöglichkeiten. Daher schauen sie die SC nur an.

Der ganze Boden des Ganges ist mit 3 m tiefen Fallgruben versehen – jetzt gänzlich mit Augäpfeln gefüllt. Ansonsten ist der Boden bis zu einer Höhe von etwa 30 cm mit Augen und Schleim bedeckt. Diese Gebiete gelten als schwieriges Gelände (bei einer Bewegung hier gilt jedes Feld als zwei Felder), während die Fallgruben wie Treibsand zu behandeln sind (siehe S. 17). Ein kleines Handrad schließt die Wandtür zu Gebiet 5, doch benötigt man sowohl zum Öffnen wie zum Schließen doppelt so viel Zeit wie beim Mechanismus in Gebiet 5. Es gibt hier keine Halterungen, doch die SC könnten einen Schild, Tisch oder ein ähnliches Objekt benutzen, um das Rad festzuklemmen und so die Wand daran zu hindern, sich zu bewegen.

Kreatur: Die aus dem Siegel ausströmenden Energien verbanden sich mit dem hier gefangen gehaltenen Wächter und erschufen ein Plapperndes Hundertmaul, welches nun unter den Augäpfeln in der Mitte des Raumes lauert.





PLAPPERNDES HUNDERTMAUL

EP 1.600

TP 46; Pathfinder Monsterhandbuch 211

TAKTIK

Vor dem Kampf Das Geräusch der Drehkreuztür in Gebiet 6 ist laut genug, um das Hundertmaul zu warnen. Es benutzt sofort seine Fähigkeiten, um den Boden neben den Fallgruben aufzuweichen.

Im Kampf Das Hundertmaul versucht zunächst, einen Gegner zu ergreifen und zu umschließen, um ihn dann an den Boden der Fallgrube zu ziehen und dieses Opfer zu töten. Sollten die SC versuchen, das Monster dorthin zu verfolgen, attackiert es den gefangenen SC weiterhin, ebenso wie alle anderen Angreifer. Mit einer Konstitution von 22 kann es den Atem hier länger anhalten, als es die meisten SC vermögen werden.

Moral Wenn es zahlenmäßig überwältigt scheint und unter 10 TP fällt, lässt das Hundertmaul sein Opfer frei und versteckt sich am Boden einer Fallgrube, bis die Gegner den Ort verlassen haben.

HG 5

7. Ein Priester aus Kupfer (HG 6)

In der Mitte dieses Raumes steht die kupferbeschlagene Statue eines Paladins. Das Emblem auf seinem Wappenrock lässt ihn klar als ein Mitglied des Kreuzzugs des Lichts erkennen. In jeder Hand seiner ausgestreckten Arme hält er eine Kerze. An der gegenüberliegenden Wand finden sich Türen, über denen Inschriften zu erkennen sind.

Sowohl die Statue als auch der Sockel darunter strahlen leichte Bannmagie aus. Die Inschrift in Hallit lässt sich als „Deinem Lichte folgen wir!“ entziffern, was einen Hinweis auf die versteckte Passage unter der Statue geben soll. In den Sockel ist eine kleine runde Öffnung eingearbeitet. Steckt man eine Kerze dort hinein und zündet diese an, wird auf magische Weise der Verschlussmechanismus geöffnet, die Statue kippt nach hinten und öffnet so die Passage zu einem geheimen und sicheren Raum (Gebiet 7a).

Falle: Diese Türen führten einst in die Tunnel unter dem Kloster. Der Kreuzzug brachte die Halle hinter den Türen absichtlich zum Einsturz, um den Zugang zum Siegel von Tär-Baphon zu blockieren und es zu verstecken. Öffnet man die Türen, rauscht eine kleine Lawine aus Stein und Geröll in den Raum.

LAWINENFALLE

EP 1.600

HG 5

Typ Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 14; **Mechanismus ausschalten** SG –; **Auslöser** Berührung; **Rücksetzer** keiner

EFFEKT

Effekte Nahkampf +15 (6W6 Steinblöcke und Geröll); mehrere Ziele (alle Ziele in einem 3 m Umkreis).

7a. Ein sicherer Raum

Der kleine Raum war augenscheinlich eine Art geheimes Lager. Verschiedene Gegenstände stehen an den Wänden, unter anderem einige Rollen aus Pergament, Steinkaraffen, Bücher und ein hölzerner Stab. Leider hat alles sehr gelitten, ist entweder unwiederbringlich beschädigt oder zerfallen. Der ganze Boden wird von einer eingemeißelten Karte von Avistan bedeckt, in deren Zentrum der See Encarthan liegt.

Die Baumeister schufen diesen sicheren, mit einem permanenter Weihen-Zauber geschützten Ort für den Fall, dass mit dem Siegel etwas Unvorhergesehenes geschehen sollte. Die Karte zieren mehrere große Markierungen, die Städte, Ansiedlungen und natürlich Landmarken festhalten. Einige dieser Bezeichnungen sind die alten Namen für gegenwärtig noch existierende Orte, andere kennzeichnen jene die nicht mehr existieren: verschwundene Wälder, verfallene Türme, verlassene Städte und dergleichen. Einige dieser Landmarken kann der SL nutzen, um mit ihnen ein neues Abenteuer für die SC zu verknüpfen, sollten diesen zum Beispiel der Sinn danach stehen, dort nach Schätzen zu suchen. Ein auf dem Flur neben der Karte liegender Fetzen Pergament trägt den Schriftzug (in Hallit): „... vielleicht das Verlies der Zehntausend Tränen...“ (was sich auf die Lage des zweiten Siegels bezieht und ein eigenständiges Abenteuer sein sollte).

Schätze: An einer Wand finden sich drei *Tränke: Mittelschwere Wunden heilen* und ein *Stecken der Heilung* (noch 7 Ladungen), die hier für spätere Wächter des Siegels deponiert wurden, falls diese gegen den Wispernden Tyrannen kämpfen müssen.

8. Die Weggabelung

An dieser Stelle teilt sich der Weg in drei Richtungen. Gen Osten befindet sich ein Alkoven mit einem kleinen Wasserfall. Aus den offenen Mündern von vier gemeißelten menschlichen Gesichtern sprudelt Wasser in ein kleines Becken herab. Die südliche Passage endet an einer eisenverstärkten Holztür, welche zudem mit sechs Gebeten an Aroden verziert ist. Im Norden ruht auf Rollen eine massive Granitplatte von 3 m Durchmesser, die man zum Öffnen oder Verschließen der Passage dahinter zur Seite schieben kann. Derzeit ist sie leicht geöffnet.

Der Springbrunnen ist mit Weihwasser gefüllt (ausreichend für 10 Fläschchen) und wird daher von den Untoten gemieden. Der ständige Zustrom hält das Weihwasser frisch, doch wird es nach einer Entnahme nicht erneuert. Die südlich gelegene Tür führt zu dem Labor, in welchem Drazmorg und seine Diener ihre Zeit verbringen. Verursacht man in Tünnähe Geräusche, lockt man diese Gegner an. Die bewegliche Granitplatte im Norden wird an ihrer oberen Kante von einer eisernen Gleitschiene gehalten. Man kann die Platte leicht schieben und so

TREIBSAND

Befinden sich Charaktere im Treibsand, muss ihnen ein Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen SG 10 gelingen, um sich auf der Stelle zu halten. Ein Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen SG 15 wird nötig, wenn sich der Charakter 1,50 m in eine beliebige Richtung bewegen will. Misslingt dieser Wurf um 5 oder mehr Punkte, sinkt der Charakter unter die Oberfläche und beginnt zu ertrinken, wenn er die Luft nicht länger anhalten kann.

Befindet sich ein Charakter gänzlich im Treibsand, kann er mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Schwimmen (SG 15, +1 pro Runde unter der Oberfläche) versuchen, wieder aufzutauchen.

Es kann recht schwierig werden, jemanden aus Treibsand zu ziehen. Der Retter braucht einen Ast, Speerschaft, Seil oder ähnliches Werkzeug, dessen Ende das Opfer erreichen kann. Anschließend muss dem Retter ein Stärkewurf gegen SG 15 gelingen, um das Opfer aus dem Sand zu ziehen, während letzteres einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 10 benötigt, um sich festzuhalten. Kann das Opfer sich nicht festhalten, muss ihm sofort ein Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen SG 15 gelingen, oder es sinkt zurück unter die Oberfläche. Sind beide Stärkewürfe erfolgreich, wird das Opfer 1,50 m in Richtung des sicheren Terrains gezogen (*Pathfinder Grundregelwerk* 427).

die Tür öffnen oder schließen (Stärkewurf SG 10). Wird die Schiene zerstört (Härte 10, TP 20, Zerschlagen SG 28), kippt die Platte so, dass sie an der Nordwand liegt. Jeder weitere Versuch sie zu bewegen (Stärkewurf SG 15) führt unweigerlich zu lautem Scharren. Kippt man die Platte um (Stärkewurf SG 30), fällt sie südwärts und trifft jeden auf einer Fläche von 3 m x 4,50 m. Kreaturen in diesem Gebiet muss zum Entkommen ein Reflexwurf gegen SG 19 gelingen, oder sie erleiden 5W6 Schadenspunkte.

9. Das Labor (HG 4)

Dicke Eisenketten zieren die Innenwände dieses T-förmigen Raumes. Sie sind so verbunden und zusammengeschmiedet, dass sie einen riesigen Leuchter ergeben. Auf den gebogenen Armen aus symmetrisch angeordneten, geschwärzten Kettengliedern, stehen Dutzende von halb-niedergebrannten Kerzen. Fettiger Ruß hängt ebenso in der Luft, wie der unerträgliche Gestank verrottenden Fleisches. Ein überdimensionierter Altar beherrscht den Raum, an dessen gegenüberliegender Seite ein flaches Podest liegt, auf dem man einige lange Messer, einen Destillierkolben und sechs halbierte Schädel erkennen kann, die mit fremdartigen, fauligen Pudern gefüllt sind.

Der Kreuzzug des Lichts schuf diesen Ort als einen Schrein für Aroden. Nachdem Drazmorg ihn fand, machte er ihn zu seinem Arbeitsraum. Zunächst war er das Basislager seiner Gruppe, doch nach seiner abscheulichen Verwandlung funktionierte er ihn in ein einfaches Labor um. Die Flüssigkeit im Destillierkolben ist Serum der Totenkontrolle – eine starke Mischung aus Drazmorgs eigenen Körpersäften und anderen arkanen Substanzen – welches er einsetzt, um seine Diener zu beherrschen. Die verschiedenen Pulver sind zusätzliche

SERUM DER TOTENKONTROLLE

Aura schwache Nekromantie; **ZS** 7

Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** 700 GM; **Gewicht** –

BESCHREIBUNG

Dieses starke alchemistische Serum wird aus den Körperflüssigkeiten eines intelligenten nicht-körperlosen Untoten gewonnen, der dadurch absolute Kontrolle über seine untoten Diener erlangen will. Während eines scheußlichen Rituals füllt der Hersteller sein eigenes Fleisch in vorbereitete Gefäße, die mit mystischen Kräutern gefüllt sind. In diesen und den zugegebenen Säften aus seinem Körper löst sich das Fleisch auf. Anschließend kann der Hersteller das Serum einer untoten Kreatur injizieren, was ihm die Kontrolle über diese Kreatur für die Dauer von 7 Tagen gewährt, ganz so, als stünde sie unter dem Einfluss des Zaubers Untote befehligen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Untote befehligen*, Hersteller muss ein Untoter sein; **Kosten** 350 GM

Reagenzien, die für den komplizierten Herstellungsvorgang von Nöten sind.

Kreatur: Einer von Drazmorgs wildesten Untertanen ist Hymmir, ein untoter Barbar aus Belkzen. Einst hatte dieser in den hohen Bergregionen die Orientierung verloren und stieß dann auf das Hügelgrab eines alten Mystikers des Wispernden Weges. Jener hatte versucht, sich in einen Leichnam zu verwandeln und nach dem Fehlschlagen dieses Versuches bestatteten ihn seine Jünger in den eisigen Höhen der Berge. Die Kälte und nekromantischen Substanzen erhielten den Körper über Jahre in perfektem Zustand und als der hungernde Hymmir ihn fand, aß er aus Verzweiflung etwas totes Fleisch und verwandelte sich in einen Ghul, der einige seiner vorherigen Fähigkeiten behielt. Seitdem hört er das dem heulenden Südwind ähnliche Wispern fremdartiger und schrecklicher Stimmen in seinem Kopf und wanderte auf der Suche nach dessen Ursprung durch die Welt. Als Drazmorg das Siegel brach, war Hymmir in der Nähe, spürte die negative Energie und kam zu diesen Gewölben.

HYMMIR URATH

HG 4

EP 1.200

Ghul Barbar 3

CB Mittelgroßer Untoter (Verbesserter Mensch)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17; (+2 GE, –2 Kampfrausch, +2 natürlich, +5 Rüstung)

TP 42 (3W12+2W8+8)

REF +3, **WIL** +6, **ZÄH** +3

Defensive Fähigkeiten Reflexbewegung, Immunitäten wie Untoter

ANGRIFF

Bewegungsrate 13,5 m

Nahkampf Bastardschwert +1 +9 (1W10+5) und Biss +6 (1W6+2 plus Lähmung), oder 2 Klauen +6 (1W3+2 plus Lähmung) und Biss +6 (1W6+2 plus Lähmung)

Besondere Angriffe Kampfrausch 3 Runden/Tag, Lähmung

(1W4+1 Runden, ZÄH SG 13, Elfen sind gegen diese Lähmung immun)

TAKTIK

Im Kampf Sobald er die Eindringlinge bemerkt, verfällt Hymmir in den Kampfrausch und greift an. Da Untote gegen geistesbeeinflussende Zauber immun sind (was auch den Moralbonus der Kampfeswut betrifft), kann der Zauber *Gefühle besänftigen* seinen Kampfrausch nicht beenden.

Moral Hymmir kämpft furchtlos bis zu seiner Zerstörung.

Grundwerte Ist Hymmir nicht im Kampfrausch, ändern sich seine Werte wie folgt:

RK 19, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 19;

Bewegungsrate 12 m; **Nahkampf** Bastardschwert +1

+7 (1W10+3) und Biss +4 (1W6+1 plus Lähmung), oder

2 Klauen +4 (1W3+2 plus Lähmung) und Biss +4 (1W6+1

plus Lähmung); **ST** 14; **KMB** +6; **KMV** 18; **Fertigkeiten**

Klettern +4

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 15, **KO** –, **IN** 13, **WE** 14, **CH** 12

GAB +4; **KMB** +8; **KMV** 20

Talente Mehrfachangriff, Umgang mit exotischen Waffen (Bastardschwert), Waffenfokus (Bastardschwert)

Fertigkeiten Akrobatik +10, Heimlichkeit +10, Klettern +12, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +10

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallengespur +1, Kampfrauschkraft (Schnelle Schritte)

Kampfausrüstung Bastardschwert +1; **Andere Ausrüstung** Fellrüstung +2, Trank: Bärenstärke, 120 GM.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (ÜF) Ghulfieber: Krankheit – Verletzung,

Rettungswurf Zähigkeit SG 13; **Inkubationszeit** 1 Tag;

Frequenz 1 Tag; **Effekt** 1W3 KO und 1W3 GE; **Heilung**

2 erfolgreiche, aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Ein Humanoider, der aufgrund des Ghulfiebers stirbt, erhebt sich zur nächsten Mitternacht als Ghul und behält keine seiner vorherigen Fähigkeiten. Er steht nicht unter der Kontrolle eines anderen Ghuls, doch hungert er nach dem Fleisch der Lebenden und benimmt sich in jeder Hinsicht wie ein normaler Ghul. Ein Humanoider mit 4 oder mehr TW erhebt sich als Grul.

10. Der zerstörte Raum

Ein Gewirr von umgestürzten Gerüsten und Regalen füllen diesen Raum mit ihren zerstörten Skeletten aus, diverse Werkzeuge liegen überall auf dem Boden verstreut herum. Die Ostwand wurde so stark beschädigt, dass sie zu einem Berg aus Geröll zusammengebrochen ist und den Blick auf eine natürliche Höhle dahinter freigibt. Splitter aus Metall ragen aus dem Haufen heraus und von jenseits des Loches in der Ostwand hört man das Geräusch menschlichen Jammerns.

Als Drazmorgs Diener unabsichtlich die Explosionsfalle in dem Raum auslösten, wurde hier nahezu alles zerstört. Zu ihrem Glück öffnete sich so aber der Zugang zu einer natürlichen Höhle, die eine große Grube besitzt, welche von der nekromantischen Energie des Siegels durchdrungen ist. Die herumliegenden Werkzeuge sind die eines Steinmetz.

Schätze: Mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen



SG 15 kann man im Geröll einen *Skarabäus des Golembanns* entdecken.

11. Die Grube der Verwandlung (HG 8)

Schreie und Klagelaute erschallen, während eine Meute scheußlicher Untoter hilflose Opfer brutal schlagen und dann kopfüber in eine offene Grube werfen. Einige wenige wehren sich, doch all dies ist vergebens. Ihre Angreifer töten sie an Ort und Stelle und stoßen dann die Leichen in die Grube. Andere zeigen kaum eine Regung und starren ausdruckslos mit tief eingesunkenen Augen, während sich ein schreckliches Schicksal vor ihnen entfaltet. Die armen Geschöpfe in der Grube zucken in fiebrigem Delirium, ehe der Tod nach ihnen greift. Ein erbärmlich aussehender, sterbender Bauer klettert fast aus der Grube heraus und fleht um den Tod, ehe ihn ein Tritt ins Gesicht zurück in den zuckenden Morast aus Leibern schickt.

Kreaturen: In dieser Kammer hob Drazmorg die Grube der Verwandlung aus, ein riesiges Loch, das mit toten und sterbenden Menschen gefüllt ist, die sich dem Untot nähern. Diese armen Seelen sind Bauern, Fallensteller und Hölzfäller,

die in den nahen Wäldern gefangen wurden. Niemand in Falkengrund hat bislang bemerkt, dass sie verschwunden sind. Ihre Herkunft macht für Drazmorg keinen Unterschied, allen diesen bemitleidenswerten Geschöpfe steht die grausige Verwandlung bevor. Eine Handvoll untoter Arbeiter und Aufseher stehen am Rand der Grube und werfen frische Körper in diese hinein. Sie greifen jede lebende Kreatur, die den Raum betritt, augenblicklich an. Der süße Duft des Lebens ist ein starkes Elixier und lockt auch die Untoten aus der Grube herauf. Alle 1W6 Runden erscheint von dort ein Festrog und greift ebenfalls an. Jede lebende Kreatur, die in die Grube fällt, ist augenblicklich in großer Gefahr, da sich alle Untoten dort auf das Opfer stürzen.

Grule, ein Blutgebein und einige Festrogs stehen am Rand der Grube und schlagen auf die Opfer ein, ehe sie sie hinab werfen.

GRULE (2)

EP 800

TP 26; siehe Anhang

HG 3

BLUTGEBEIN

EP 1.200

TP 32; siehe Seite 12

Im Kampf Das Blutgebein nutzt seine Tentakeln, um Gegner in die Grube zu schleudern.

HG 4

FESTROGS (6)

EP 400

TP 14; siehe Anhang

HG 1

INFIZIERTE GEFANGENE (12)

TP 2

HG -

Alle Opfer sind nach ihrer Behandlung dem Tode nahe. Selbst wenn man ihre physischen Wunden heilt, ist ihr Fleisch noch von der nekrotischen Fäule befallen, welche sie in wenigen Stunden in Festrogs umwandeln wird. Der Zauber *Krankheit kurieren* beendet diese Infektion. Wenn sie befreit werden, dann betteln sie die SC um Heilung an. Können die SC nicht helfen, betteln sie darum, vor der Verwandlung in einen diabolischen Untoten getötet und somit erlöst zu werden (eine Handlung der Gnade, die nicht als böser Akt gilt). Der Aufenthalt an diesem Ort hat zwar den Willen der Überlebenden gebrochen, aber nicht ihren Verstand. Zu diesem Zeitpunkt hat keiner den Mut einem Untoten entgegenzutreten, ohne dabei sofort panisch die Flucht zu ergreifen.

Die Grube: Dieses 4,50 m tiefe Loch strahlt eine spürbar negative Energie ab, die Kreaturen langsam in Untote verwandelt. In der Grube tobt ein Schwarm von toten, sterbenden und untoten Körpern – alle in einem Stadium der Verwandlung befindlich. Um nicht jede Kreatur als Begegnung abzuhandeln, wird die Grube einfach wie eine Falle behandelt. Jede Kreatur, die in die Grube fällt, landet in den Armen eines grausigen Todes. Die Kreaturen am Boden greifen nach dem Opfer, reißen es auseinander und fressen es dann bei lebendigem Leib auf.

VERWANDLUNGSGRUBEN-FALLE

EP 1.600

Typ Mechanisch; **Wahrnehmung** –; **Mechanismus** ausschalten –; **Auslöser** Ort; **Rücksetzer** –

HG 5

EFFEKTE

Effekt Klauen und Bisse +10 (4W6 und Ergreifen). Ein Treffer bedeutet, dass die Untoten einen Ringkampf beginnen (KMB +10). Die Meute greift jede Runde an. Kann ein Opfer aus dem Ringkampf entkommen und besitzt noch eine Bewegungsaktion, kann es mit einem Fertigkeitwurf für Klettern (SG18) aus der Grube steigen. Die Meute kann leicht mit Waffen, Zaubern oder anderen Angriffen verletzt werden. Verursacht ein einzelner Angriff mehr als 10 Schadenspunkte, kommt das Opfer ebenfalls frei. Eine Besonderheit ist dabei das Fokussieren von positiven Energien. Sollte das Fokussieren eingesetzt werden, um der untoten Meute Schaden zuzufügen, wird für jeden Punkt Schaden 5 TP von der Meute abgezogen. Die Meute besitzt eine RK von 8 und 150 TP. Sobald sie 75 oder mehr Schadenspunkte erleidet, löst sich die Meute auf und wird als 6 Festrogs behandelt. Jede Runde, die eine lebende Kreatur in der Grube verbringt, muss ihr ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen, oder sie erhält einen Punkt KO-Schaden. Irgendwann werden alle toten Körper (unabhängig davon, wie sie zu Tode kamen) in der Grube als Festrogs wiederbelebt.

12. Die Gräberkammer (HG 5)

Diese Passage endet in einer achteckigen Kammer. In den Ecken im Nordosten, Nordwesten Südosten und Südwesten finden sich mit Eisenstangen verriegelte, gewölbte Kriechkeller. In der Mitte steht eine weitere Statue eines Priesters in zeremonieller Gewandung, den Kopf andächtig gesenkt. An der Südseite erkennt man eine Doppeltür.

Die schmalen Kriechkeller dienten als Knochenkammer für vier Arbeiter, die während der Konstruktion des Siegels starben. Sie sind mittlerweile als Skelette auferstanden, stellen aber keine Gefahr dar, da sie nicht an den Eisenstangen vorbeikommen. Die SC können sie recht einfach zerstören. Die Tür im Süden führt zu einer Treppe zur Ebene 2.

Kreaturen: Drazmorg hat hier zwei Wächter zurückgelassen, die still hinter der Tür schweben. Sobald jemand diese öffnet, greifen sie an.

SCHATTEN (2)

EP 800

TP 19; *Pathfinder Monsterhandbuch* 228

HG 3

TEIL 3 : DAS UNTERE GEWÖLBE

Die Energie aus dem gebrochen Siegel ist hier weitaus stärker. Die schale Luft fühlt sich schwer an – angefüllt mit einem deutlich bemerkbaren Geruch verrottenen Fleisches – und erzeugt Übelkeit. Dies wirkt sich nicht auf die Spielwerte aus, doch die SC sollten einen merklichen Widerstand spüren, wenn sie positive Energie fokussieren und gute oder Heilzauber wirken wollen. Um die Dichte der Atmosphäre zu verstärken, lass die SC bei jeder der obengenannten Handlungen einen Willenswurf ausführen. Es geschieht nichts, doch wenn sie eine 1 oder ähnlich spektakulär tief würfeln, notiere etwas Belangloses auf einem Zettel und erhöhe dadurch die Spannung.

13. Die giftige Esse (HG 5)

Die Treppen teilen ein glockenförmiges Foyer, welches in eine breite, rechteckige Kammer mit stachelbewehrten Wänden führt. Dieser Teil des Raumes liegt etwa 1,50 m unter dem Absatz des Foyers und um ihn herum entsteht so ein Umlauf, auf dem sich eine Reihe von Statuen befindet. In der Mitte des Raumes steht auf einem Marmorpodest eine 1 m hohe eiserne Esse, die giftig-aussehenden Rauch ausspeit. Ein Graben mit einer eigenwillig brodelnden Flüssigkeit zieht sich um das Podest herum.

Die eigenartige Flüssigkeit ist eine milde Säure, die organisches Material wie Grüner Schleim (PF GRW 416) angreift, außer das sie sich nicht bewegen und von Feuer, Kälte, Sonnenlicht sowie dem Zauber *Krankheit kurieren* nicht betroffen werden kann. Allerdings löst sie sich in Wasser oder anderen Flüssigkeiten auf und verliert ihre Wirkung.

Falle: Drazmorgs Diener lösten diese Falle aus, die Wolken giftigen Dampfes ausspuckte, die sich auch in einige der umliegenden Kammern ausbreiteten. Für die Untoten völlig harmlos, stellt das Gift eine ernste Bedrohung für lebende

Kreaturen dar. Wenn man die Falle ausschaltet, hat man somit auch die Gefahr der giftigen Dämpfe in den anderen Räumen (Gebiet 15 und die Korridore zu den Gebieten 14 und 18) gebannt. Befindet sich jemand in den noch vergifteten Gebieten, muss er einmal pro Runde einen Rettungswurf gegen die Wirkung des Giftes durchführen (bei angehaltenem Atem reduziert sich die Chance einen Rettungswurf ausführen zu müssen auf 50%). Wenn ein SC aber einmal den Initialschaden erlitten hat, muss er auch nach erfolgreichem Rettungswurf jede weitere Runde einen Rettungswurf gegen den Sekundäreffekt des Giftes ausführen, solange man sich in den Dampfwolken aufhält. Sobald die Falle entschärft wurde, verflüchtigt sich der Dampf schnell und der SG gegen die Wirkung des Ungolstaubs sinkt um 1 pro Runde in allen betroffenen Gebieten. Nach 15 Runden hat sich der Dampf völlig aufgelöst.

GIFTIGE ESSE-FALLE

HG 5

EP 1.600

Typ Mechanisch; **Wahrnehmung** SG – (ausgelöst);
Mechanismus ausschalten SG 20; **Auslöser** – (bereits
ausgelöst); **Rücksetzer** keiner

EFFEKT

Effekte mehrere Ziele (alle im Raum, trifft immer);
Ungolstaub Gift – Einatmen; **Rettungswurf** Zähigkeit
SG 15, keine Wirkung; **Frequenz** 1/Runde für 4 Runden;
Initialeffekt 1 CH-Entzug; **Sekundäreffekt** 1W2
CH-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

14. Der Hängende Seher (HG 7)

In der Mitte dieser 9m durchmessenden Kammer erkennt man einen großen grünen, durchsichtigen Kristall. Schwere Eisenketten hängen von der Decke herab und halten ihn knapp über dem Boden in der Schwebe. In dem Kristall sieht man einen stark tätowierten Mann, der in einen archaischen Umhang gehüllt ist. Ein Stück des Kristalls ist abgebrochen und eine Hand ragt daraus hervor, einige Splitter liegen am Boden verstreut.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 10 kann man die aufwändigen Tätowierungen als heilige Symbole Pharasmas identifizieren, dem Gott des Schicksals, des Todes, der Prophezeiungen und der Geburt. Gelingt ein Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte, SG 20), kann die Mode der Kleider auf älter als 100 Jahre bestimmt werden, wenn nicht noch älter.

Als ehemaliger Priester Pharasmas akzeptierte der Hängende Seher sein tragisches Schicksal als ewiger Wächter von Tar-Baphons Gewölbe. Als Drazmorg hier eintraf, unterschätzte der Seher dessen Fähigkeiten und versagte bei dem Versuch, den Nekromanten zu besiegen. Letzterem gelang es zwar nicht, den unsterblichen Seher zu beseitigen, doch entzog er ihm all seine Macht und ließ ihn hilflos im hängenden Kristall zurück und platzierte den untoten Geist eines seiner ehemaligen Begleiter in ihm.

In seinem gegenwärtigen Zustand kann der Hängende Seher sich weder bewegen noch sprechen, aber telepathisch kommunizieren. Sobald die SC den Raum betreten, versucht er augenblicklich mit ihnen Kontakt aufzunehmen und warnt sie vor dem rücksichtslosen Nekromanten, der eines der alten Siegel gebrochen hat, welche den Wispernden Tyrannen

DER HÄNGENDE SEHER

einkerkern. Abgesehen von der Geschichte dieses Ortes und den Verbrechen des Tar-Baphon, kann man Folgendes von ihm erfahren:

- Das Siegel ist eines von mehreren, die den Wispernden Tyrannen gefangen halten.
- Es gibt einen sicheren Raum im Gewölbe, der die Lage von wenigstens einem weiteren Siegel aufzeigt.
- Es ist Tar-Baphon bewusst, dass ein Siegel gebrochen wurde.
- Er befürchtet, dass Tar-Baphon durchaus in der Lage dazu ist, Besitz vom Nekromanten zu ergreifen und diesen dazu zu bringen, die anderen Siegel ebenfalls zu finden und zu zerstören.
- Der Eindringling hat in ihm (dem Seher) einen untoten Geist gebunden und von Zeit zu Zeit spürt der Seher, dass der Eindringling diesen nutzt, um den Seher durch den untoten Geist zu beobachten.

Kreatur: 1W4+3 Runden nachdem die SC den Kontakt mit dem Seher aufgenommen haben, erregen sie die Aufmerksamkeit Drazmorgs. Zornig ruft der Nekromant den Geist eines seiner brutalsten Begleiter herbei, um die SC zu töten. Der Geist ergreift zunächst Besitz vom Körper des Sehers. In der nächsten





Runde beginnt der Kristall drohend zu schwingen. Inmitten des Kristalls beginnen sich die Gesichtszüge des Sehers schmerzerfüllt zu verziehen und aus ihm dringen telepathisch Flüche in einer infernaln Sprache hervor. In der folgenden Runde bricht der Geist aus dem Mund des Sehers hervor, wobei dieser bewusstlos wird.

TAZIMIRS TODESALB

EP 1.600

TP 47; *Pathfinder Monsterhandbuch* 263

HG 5

Entwicklung: Sobald der Todesalb zerstört ist, können die SC den Seher mit einem Heilzauber oder einem Fertigkeitswurf für Heilkunde (SG 15) aus der Bewusstlosigkeit wecken. Das Hervorbrechen des Todesalbs aus seinem Körper hat ihn zwar geschwächt, doch ein Teil seiner ehemaligen Kräfte ist ebenfalls zurückgekehrt. Der Seher ist nun in der Lage, täglich dreimal Genesung und viermal Mittelschwere Wunden heilen zu wirken. Er benutzt seine Kräfte aber nur, wenn die SC zusagen, den Eindringling zu vernichten und entweder das Siegel zu erneuern (wenngleich er meint, dass sie dies nicht

vermögen), das Gewölbe wieder zu verschließen (was ihnen durchaus gelingen sollte) oder die Tunnel, die hier hinunter führen zum Einsturz zu bringen (ebenfalls möglich). Die SC können für ihn selbst nichts tun oder ihn aus seinem Gefängnis befreien, doch will er dies ohnehin nicht, fühlt er sich doch immer noch verpflichtet, über das Gewölbe zu wachen.

15. Ein Golem aus Talg (HG 8)

In diesem Raum hängt der schwere Gestank von verbranntem Tierfett in der Luft. Aus dem Alkoven laufen Ströme aus farblosem Wachs und verteilen sich auf dem Flur, von den Stumpfen von fünf ehemals mächtigen Kerzen ausgehen. Die Dochte der gut 60 cm dicken Kerzen flackern nur noch und drohen jeden Moment zu verlöschen. Hinter dem Raum erkennt man eine Ansammlung von riesigen Stein- und Metallrädern. Den Weg blockiert eine riesige, missgestaltete, humanoide Kreatur, die offenbar aus festem Wachs geformt wurde.

Während seiner Erkundungen zündete Drazmorg die Kerzen an, doch es geschah nichts, da ihre Magie vergangen war. Die

Macht des gebrochenen Siegels verwandelte das Wachs zu einem Wächter, der allerdings Drazmorg und seinen untoten Dienern gegenüber nicht freundlich gesonnen ist.

Kreatur: Das aus dem Wachs der alten Bestattungskirchen geformte, etwa menschenähnliche Konstrukt greift jede Kreatur (lebend oder untot) an, die den Raum betritt.

TALGGOLEM

HG 8

EP 4.800

N Mittelgroßes Konstrukt

INI – 1; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 9 auf dem falschen Fuß 13 (–1 GE, +4 natürlich)

TP 75 (10W10+20)

REF +2, **WIL** +3, **ZÄH** +3

Immunitäten wie Konstrukte, Kälte; **SR** 10/Adamant und Wuchtwaffen

Schwächen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf 2 Hiebe +12 (1W8+2 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Aufsaugen

TAKTIK

Im Kampf Ein Talggolem ist eine schlichte Kreatur. Er greift einen Gegner bis zu dessen Vernichtung an, bevor er zum nächsten Ziel wechselt.

Moral Der Golem kämpft bis zu seiner Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 9, **KO** –, **IN** –, **WE** 11, **CH** 1

GAB +10; **KMB** +12; **KMV** 21

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aufsaugen (AF) Ein Talggolem kann die Flüssigkeiten aus einem lebenden Gegner saugen, wenn ihm ein erfolgreicher Ringkampfwurf gelingt. Hat er einen Gegner im Haltegriff, verursacht er pro Runde 1W4 Punkte Konstitutionsschaden.

Geheimtür: Das Entdecken dieser Geheimtür erfordert keinen Wurf, da sie gut sichtbar ist: ein 6 m langes Wandstück, das sich von den umliegenden Wänden und der Decke abhebt. Der Spalt ist zu schmal, um hindurch zu sehen. In *Gasförmiger Gestalt* kann man allerdings problemlos passieren. An der Südwand befindet sich ein Hebel und ein kleines Rad. Betätigt man den Hebel, dreht sich das Wandstück und ein Teil des Bodens in 3 Sekunden um 180°. Steht ein Charakter auf dem sich drehenden Bodenteil, kann er es mit einem Reflexwurf gegen SG 20 verlassen und dadurch in diesem Raum bleiben. Sobald man den Hebel benutzt, dreht sich das Rad so lange, bis die Tür ihre Endposition erreicht hat. Mit dem Rad kann man dann den Mechanismus des Hebels wieder spannen (3 erfolgreiche Stärkewürfe SG 15, jeweils eine Volle Aktion), der dann mit einem lauten Klicken in die Ausgangsposition zurückkehrt. Betätigt man den Hebel erneut, beginnt der Prozess des Drehens der Türsektion und des Rades erneut. Es gibt auf der Westseite der Wand keine Möglichkeit, diese Tür zu betätigen. Ist jemand dort eingesperrt, muss er die Wand zerschlagen, den langen Weg nach Norden (durch Gebiet 13) benutzen, oder darauf warten, dass jemand anderer den Mechanismus bedient.

TALGHERZKLUMPEN

Aura schwacher Bannzauber, Beschwörung, Verwandlung; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** 2.250 GM; **Gewicht** 1 Pfund

BESCHREIBUNG

Diese abstoßende Masse aus hartem Rindertalg wird immer in drei Teilen gefunden, jeder Teil mit einer anderen Funktion. Schmiert man das erste Stück auf eine Waffe, kann man es wie einen *Trank der Hast* behandeln. Das zweite Stück beinhaltet den Effekt eines *Trankes*: *Schwere Wunden heilen*, wenn man es isst. Das dritte Stück, ebenfalls gegessen, schützt den Charakter wie ein *Trank*: *Schutz vor Feuer*, der 60 Schadenspunkte durch Feuer absorbiert, bevor der Effekt endet. In jeder Runde, in der so Feuerschaden verhindert wird, hustet der Charakter allerdings klebrigen schwarzen Rauch, ähnlich dem einer fettigen Pfanne auf einem Herd (völlig harmlos für den Charakter, allerdings ist der Anblick wie auch die Erfahrung unangenehm). Man kann die Teile unabhängig voneinander verwenden, ohne dass sie ihre Wirkungen verlieren. Jedes Teil kann nur einmal benutzt werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hast*, *Schwere Wunden heilen*, *Schutz vor Energien*; **Kosten** 1.125 GM

Steinwand: Stärke 30 cm, Härte 8, TP 90, Zerschlagen SG 32

Schatze: Das Herz des Talggolems besteht aus einer harten Masse aus Talg und verbrannten Dochten. Es funktioniert wie eine Talgherzkumpen (siehe Kasten).

16. Ein Lager für Untote (HG 7)

In diesem Raum verteilt stehen einige Untote Kreaturen, wovon sich eine kleine Gruppe von ihnen in der Mitte gesammelt hat. Die Mehrheit sind eindeutig Zombies, doch man erkennt auch einige Ghule. Die Zombies bewegen sich kaum, doch die Ghule eilen umher, als ob sie auf etwas warten. Im Norden und Süden befinden sich tiefe Alkoven.

Drazmorg „lagert“ hier alle überzähligen Untoten, bis er ihnen eine Aufgabe zuweisen kann. Sie haben den Befehl, jede lebende Kreatur, die ihnen begegnet, anzugreifen. Drazmorg gab den Ghulen den Auftrag im Raum zu bleiben und auf die Zombies acht zu geben, so dass diese hier verbleiben. Entdecken die Ghule einen Gegner, versuchen sie ihn so zu positionieren, dass auch die Zombies aufmerksam werden und mit in den Kampf eingreifen.

Die kupferbeschlagenen Statuen in den Alkoven im Norden und Süden ähneln jenen aus Gebiet 7, doch scheint ihre Haltung stoischer. Sie verdecken keine geheimen Räume.

MENSCHLICHE ZOMBIES (12)

HG ½

EP 200

TP 12; *Pathfinder Monsterhandbuch* 287

GHULE (2)
EP 400

TP 13; *Pathfinder Monsterhandbuch* 125

HG 1

17. Die Jünger (HG 8)

Dieser eigenwillig geformte Ort ähnelt einer kleinen Kathedrale. Sechs ovale Alkoven gehen in regelmäßigen Abständen von ihm ab, die Decke über dem Zentralraum wölbt sich bis zu einer Höhe von 9 m. Jeder der Alkoven besitzt eine kleine Treppe, die zu schmalen Absätzen führen. Auf jedem steht aufrecht ein mit reichen Verzierungen versehener, geschlossener Sarkophag. Über den Deckeln hängen dicke zerbrochene Eisenketten, welche die Sarkophage einst verschlossen hielten.

Die Architekten erschufen die Sarkophage, um die Überreste von sechs der verheißungsvollsten Jünger Tar-Baphons einzukerkern, die allesamt vom Kreuzzug des Lichts vor Gericht gestellt wurden. Man befand sie des grausamen Mordes an Tausenden von Opfern für schuldig. Die Welle der negativen Energie, die beim Bruch des Siegels austrat, belebte sie als Untote und gab ihnen die Kraft, aus ihren steinernen Särgen zu entkommen. Danach vereinigten sie sich zu einer fremdartigen Kreatur, die schnell auf die SC aufmerksam wird. Verweilen die SC hier, greift sie sofort an, ziehen sie jedoch schnell weiter, folgt die Kreatur ihnen und attackiert zu einem Zeitpunkt, an dem die SC abgelenkt sind.

Diese abscheuliche Kreatur sieht aus, als sei sie aus den Knochen von vielen gleichartigen Humanoiden zusammengesetzt worden. Ihr Kopf ist eine Mischung aus drei geborstenen und wieder zusammengesetzten Totenschädeln, der Brustkorb zählt nahezu zwanzig überlappende Paare von Rippen, von denen einige aus dem Körper herausragen. Die Extremitäten sehen so verdreht wie die Wurzeln eines großen Baumes aus und bestehen offenbar aus jeweils drei humanoiden Füßen und Händen. Vertrocknete Eingeweide und dürre Sehnen bewegen sich im Unterleib des Monsters und ragen aus dessen geöffnetem Maul heraus.

Trotz seines ungewöhnlichen Aussehens hat die Kreatur die selben Spielwerte wie ein Mohrg.

MUTANT AUS SECHS JÜNGERN (MOHRG)
EP 4.800

TP 91; *Pathfinder Monsterhandbuch* 188

HG 8

18. Die Vorhalle (HG 6)

Ihr betretet eine Vorhalle, deren Wände im Norden abgerundet, im Süden jedoch eckig sind. An den Seiten stehen kupferne Kohlepfannen, in denen säuerlich-duftendes Öl brennt. Dieses kann den ekelregenden Gestank verrottenden Fleisches kaum überlagern, der aus den Wänden zu kommen scheint. Direkt vor euch steht eine bemitleidenswerte Kreatur: ein ausgemergelter Mensch, der eine recht neu aussehende Rüstung und neue Waffen zu tragen scheint. Fliegen summen um die freien Stellen seines Körpers, an denen das Fleisch sichtbar ist.

Die Gestalt war einst Raksmits, Drazmorgs Leibwächter, doch nun ist dieser zu einem weiteren seiner tödlichen, untoten

Streiter geworden. Er besitzt die selben Spielwerte wie eine normale Mumie, doch infiziert er seine Opfer nicht mit Mumienfäule, sondern Madenfieber. Dies ist eine mächtigere Variante von Schmutzfieber, bei der sich Fliegeneier und Maden in und aus dem Wundfleisch eines Opfers bohren (gleiche Effekte wie Schmutzfieber, aber SG 20 [*Pathfinder Grundregelwerk* S.558])

RAKSMIT, MADEN-MUMIE

HG 5

EP 1.600

TP 60; *Pathfinder Monsterhandbuch* 191

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 26
(+10 natürlich, +6 Rüstung)

REF +4, **WIL** +10, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Nahkampf Hieb +14 (1W8+10 plus Madenfieber) oder
Langschwert +1 +15 (1W8+11)

TAKTIK

Im Kampf Hunderte von Fliegen schwirren als schmutzige Wolke um den Untoten herum, was die SC zur Annahme verleiten kann, hier auch einem Schwarm gegenüber zu stehen. Jeder Flächenangriff, der mehr als 5 TP Schaden verursacht, tötet die Fliegen, doch ändert nichts an Raksmits Fähigkeit, getroffene Gegner mit Madenfieber zu infizieren.

SPIELWERTE

Ausrüstung Kettenhemd +1, Resistenzumhang +2, Langschwert +1, 320 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Madenfieber (AF) Krankheit – Hieb; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 20; **Inkubationszeit** 1W3 Tage; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W3 GE und 1W3 KO; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

19. Die Innere Halle

Hinter der Vorhalle öffnet sich ein etwa 7,50 m langer Gang. Zu beiden Seiten säumen eiserne Fackelhalter die Wände, jeweils im Abstand von 1,50 m. Die Kerzen sind aus, doch die Wachsspuren am Boden deuten daraufhin, dass sie erst vor kurzem gelöscht wurden. In der Mitte der gegenüberliegenden Wand sieht man eine runde, steinerne Schraubschloßtür mit einem Umfang von etwa 1,50 m, die leicht im Mauerwerk versenkt ist. Ein Paar sich kreuzender Eisenstangen an der Westwand formen nahe der Schraubschloßtür eine Art Griff. Die Oberfläche des Steins ist mit ineinander gezeichneten Runen überzogen, die auf mehr als einem Dutzend Sprachen das Wort „TOD“ wiedergeben.

Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung oder Mechanismus ausschalten (SG 15) lässt erkennen, dass der Verschluss in die Wand geschraubt wurde. Man kann ihn mit Hilfe des Eisengriffs zur Seite drehen. Die Schraubschloßtür ist 3 m dick und es bedarf eines Stärkewurfs gegen SG 20, um sie in Bewegung zu bringen. Anschließend reicht ein Stärkewurf gegen SG 10 aus, um die Drehung fortzusetzen. Der Stein verschwindet fast völlig in der Westwand und man kann ihn ebenso leicht wieder herausdrehen, um so die Passage zu blockieren. Drazmorg passierte die Tür und befahl seinen Dienern anschließend, die Passage wieder zu verschließen.

Schraubschloßtür: Stärke 3m; Härte 8; TP 1.800; Zerschlagen SG –.



Schätze: Die Kerzen in den Haltern sind magisch und funktionieren genau wie Meditationsweihrauch. Es sind insgesamt 14 Kerzen zu finden, doch alle sind weit heruntergebrannt und die Stumpen geben ihre Magie nur noch für jeweils 2 Stunden ab. Zusammengenommen hat man das Äquivalent von drei kompletten Stücken an Meditationsweihrauch.

20. Der Äußere Siegelraum (HG 6)

Die Tür befindet sich in der Mitte zweier weiter, runder Gänge. Die zylindrisch geformten Wände sind von Tausenden hallitischen Symbolen und Runen bedeckt.

In diesem äußeren Ring herrscht keine Schwerkraft, doch eine sich langsam bewegende Kraft zieht jedes Objekt im entgegengesetzten Uhrzeigersinn davon (siehe unten, Antriebskraft). Der Eingang zur Inneren Kammer befindet sich auf der gegenüberliegenden Seite des kreisförmigen Ganges. Drazmorg benutzt *Ausspähende Augen*, um den Gang zu überwachen. Sobald er die Eindringlinge bemerkt, schickt er seine Untoten los, um sie zu vernichten.

Die Antriebskraft: Mächtige Magie erschuf hier eine unsichtbare Kraft, die alles im Gang sanft bewegt. Versucht man sich gegen die Kraft (also im Uhrzeigersinn) zu bewegen, wird dies so behandelt, als sei man in schwierigem Gelände. Bewegt man sich mit der Kraft, erleidet man weder Vor- noch Nachteile. Objekte unter 30 Pfund Gewicht werden von der Kraft langsam über den Boden geschoben (1,50 m pro Runde).

Falle: An verschiedenen Stellen im Gang schweben sechs Kristallkugeln mit einem Durchmesser von 60 cm, die von Glyphen überzogen sind. Die gegenwärtige Lage der ersten Kugel wird zufällig mit 1W8 bestimmt (1 = Norden, 2 = Nordwesten etc.) und danach die restlichen Kugeln im Uhrzeigersinn angeordnet. Die Kugeln wiegen 20 Pfund und werden von der Kraft bewegt. Kommt eine lebende Kreatur auf eine Entfernung von 6 m an eine Kugel heran, schießt diese plötzlich auf sie zu, schlägt in ihr ein und drückt diese so zurück, als hätte sie einen Ansturm durchgeführt. Die Heftigkeit dieses Angriffs wird so behandelt, als ob die Kugel eine Stärke von 20 besitzen würde. Beim Einschlag explodiert die Kugel und verursacht 4W6 Punkte Schallschaden. Der Zauber *Stille* kann die Gefahr, die von den Kugeln ausgeht, neutralisieren und man kann sie so einfach entschärfen oder zerstören. Ein erfolgreich eingesetztes

Magie bannen zerstört die Kugeln (je ein Wurf pro Kugel in dem vom Zauber betroffenen Gebiet). Drazmorgs Gruppe brachte zwei dieser Kugeln zu Explosion, als sie auf dem Weg zum inneren Gewölbe waren.

EXPLOSIVE KRISTALLKUGELN (6) **HG 1**
EP 400

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 26; **Mechanismus** ausschalten SG 26; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** keiner

EFFEKTE

Effekt Nahkampf +10 (4W6 Schallschaden) und Ansturm (KMB +5)

Ein Ausgang zur Kammer liegt auf der gegenüberliegenden Seite des Kreises. Der Zugang wird wiederum von einer Schraubschlossstür blockiert (identisch zu der in Gebiet 19) und wenn diese geöffnet wurde, führt ein Gang im Halbkreis in nordöstlicher Richtung zurück gen Norden. Auch dieser Gang endet an einer Schraubschlossstür.

21. Der Innere Siegelraum (HG 10)

Die Öffnung führt in einen Rundbau aus mächtigen Sandsteinquadern. Ein 3m hohes Podest erhebt sich aus der Mitte des Raumes und bildet die Basis für eine Art kleines Zikkurat aus aufeinander geschichteten, runenbeschriebenen Rädern. Selbst jene, die der Magie nicht mächtig sind, können die übernatürliche Energie spüren, die von diesem Gebilde ausgeht. Zu jeder Seite des Podests führen Treppen zum größten dieser Räder. Die Wände, der Boden und selbst die Decke sind mit arkanen Symbolen und Mustern aus Kreide bedeckt, in der Luft hängt der schwere Geruch von stinkendem Öl, welches langsam in sorgsam verteilten Bottichen aus Menschenschädeln verbrennt. Überall zucken die verrottenden Stücke von einem Dutzend zerschlagener Untoter, überzogen von blutlosen Schnitten und um einige ihrer Extremitäten beraubt. Alle winden sich unnatürlich, verteilen sich auf dem Boden wie Fische im Netz unter IHM. Denn über dem eigenwilligen Siegel schwebt ein abscheulich entstellter Humanoider. Die untere Hälfte seines Körpers fehlt, Magen und Wirbelsäule hängen in ein eigenartiges Gefäß aus Glas herab, das mit einer widerlichen Körperflüssigkeit gefüllt zu sein scheint und am Körper befestigt wurde. Röhren aus seinen Eingeweiden ziehen sich aus dem Behälter entlang zu seinem Gesicht, dem Nacken und den Armen. Er predigt einer Zuhörerschar von verrottenden Leichen laut obszöne Liturgien aus einem eigenwilligen Buch. Dunkle Energien strömen aus dem Zikkurat und streicheln alle Untoten im Raum.

In dieser Kammer liegt das gebrochene Siegel von Tar-Baphon. Es wird aus insgesamt acht Zahnrädern gebildet, jedes etwa 30 cm dick. Das unterste Rad hat einen Durchmesser von 10,50 m, das oberste von 3 m. Jedes dieser Räder dreht sich unabhängig von den anderen und wenn man sie alle in die richtige Position bringt, öffnet sich das Siegel – ähnlich einem riesigen Kombinationsschloss.

Kreaturen: Drazmorg hat die Siegelkammer in seinen heiligen Tempel umgewandelt. Er fliegt umher und liest laut aus *Das Wispern der Unsterblichen* vor, ganz so, als wären die Worte seine eigenen. Verzückt von diesen Klängen verbeugen sich sechs Ghule vor ihm. Natürlich ist dies hier alles nur eine Vorstellung, denn Drazmorg hat seinen *Stecken des Ausspähens* benutzt, um

die nahenden SC zu beobachten und seine Untergebenen zu überwachen. Er ist sich der Ankunft der SC daher wohl bewusst. Sobald jemand die Kammer betritt, befiehlt er den Ghulen anzugreifen.

GHULE (6) **HG 1**
EP 400

TP 12; *Pathfinder Monsterhandbuch* 125

TAKTIK

Im Kampf Drazmorg befiehlt den Ghulen die Gegner anzugreifen, die ihm am nächsten sind.

Moral Die Ghule kämpfen bis zu ihrer Zerstörung.

DRAZMORG DER VERDAMMTE **HG 9**
EP 6.400

Menschlicher Gruftschreckenhegemon Kleriker 3/ Magier (Nekromant) 3/ Mystischer Theurg 2 S. 95)

RB Mittelgroßer Untoter (Verbesserter Mensch)

INI +2; **Sinne** Blindsight 18m Radius, Dunkelsicht 18m; **Wahrnehmung** +9

Aura Böse

VERTEIDIGUNG

RK 24, **Berührung** 12, auf dem falschen Fuß 23 (+2 GE, +4 natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 82 (8W8+40+3)

REF +7, **WIL** +11, **ZÄH** +12

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Entropieschild

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m, Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf Hieb +6 (1W4+2 plus Lebenskraftentzug)

Besondere Angriffe *Blutige Hand* 5/Tag (Berührungsangriff +6, 1W6 Punkte Blutung für 1 Runde), *Grabeshauch* (Berührungsangriff +6, Erschüttert für 1 Runde) 7/Tag, *Macht über Untote* (Untote befehligen, SG 16) 7/Tag, *Negative Energie fokussieren* 2W6 (SG 16) 6/Tag, *Lebenskraftentzug* (1 negative Stufe, SG 19), *Zerstörerischer Schlag* 5/Tag (+1 Moralbonus auf Schaden im Nahkampf)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 5)

3. Grad – *Mit Stein verschmelzen*, *Unsichtbarkeit aufheben**, *Wut*^D (SG 15)
2. Grad – *Dunkelheit*, *Ort entweihen**, *Totenglocke*^D, *Waffe des Glaubens*
1. Grad – *Entropieschild**, *Furcht verursachen*^D, *Totenwache*, *Verhüllender Nebel*, *Wasser entweihen*
0. Grad – *Göttliche Führung*, *Resistenz**, *Tugend*, *Wasser erschaffen*

D Domänenzauber; **Domänen** Tod, Zerstörung

Vorbereitete Magierzauber (ZS 5)

3. Grad – *Blitz* (SG 17), *Entkräftenden Strahl* (SG 18), *Vampirgriff*^N (SG 18)
2. Grad – *Gedanken wahrnehmen*, *Ghulhand*^N (SG 17), *Pracht des Adlers**, *Sengender Strahl* (SG 16)
1. Grad – *Brennende Hände* (SG 15), *Kalte Hand* (SG 16), *Magisches Geschoss*, *Schild*, *Schwächestrah*^N (DC 16)
0. Grad – *Botschaft*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*

Verbotene Schulen Illusion, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Dank der Schutzvorrichtungen außerhalb dieser Kammer ist sich Drazmorg der Gegenwart der SC

wohl bewusst. Ist er in der Lage dazu, wirkt er vor dem Kampf *Entropieschild*, *Falsches Leben*, *Ortentweihen*, *Pracht des Adlers*, *Resistenz*, *Schild Unsichtbarkeit aufheben*. Diese Zauber sind in seinen Spielwerten enthalten und mit einem Stern markiert.

Im Kampf Drazmorg fliegt über seinen Dienern und benutzt Zauber auf Entfernung, beginnend mit *Blitz* und *Waffe des Glaubens*. Er bevorzugt danach Strahlen, da er dabei vom Talent *Waffenfokus* kann. Er hebt die Berührungsauber für Gegner auf, die ihm zu Nahe kommen. Dann verbindet er sie mit dem Hiebangriff.

Moral Arrogant, wie er ist, glaubt Drazmorg, dass man ihn nicht besiegen kann. Wird er schwer verletzt, nutzt er *Mit Stein verschmelzen* und heilt sich mit *Wunden verursachen* Zaubern. Dann kehrt er in die Schlacht zurück und kämpft bis zum bitteren Ende.

Grundspielwerte RK 20, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 18; TP 66; REF +5, WIL +9, ZÄH +8; **Nahkampf** Hieb +5 (1W4+1 plus Lebenskraftentzug); Blutige Hand Berührungsangriff +5; *Grabeshauch* Berührungsangriff +5; Lebenskraftentzug SG 17; *Macht über Untote* SG 14; *Negative Energie fokussieren* SG 14; CH 16; Diplomatie +8.

SPIELWERTE

ST 12, GE 14, KO –, IN 19, WE 15, CH 20

GAB +4; KMB +5; KMV 17

Talente Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen^B, Untote befehligen^N, Verbesserter Gegenzauber, Waffenfokus (Strahl), Wundersamen Gegenstand herstellen

Fertigkeiten Diplomatie +10, Fliegen +17, Handwerk (Alchemie) +8, Handwerk (Eisenarbeiten) +8, Heilkunde +6, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +9, Sprachenkunde +10, Wahrnehmung +9, Wissen (Arkane) +15, Wissen (Die Ebenen) +9, Wissen (Geschichte) +9, Wissen (Religion) +15, Zauberkunde +15

Sprachen Gemeinsprache, Infernal

Ausrüstung *Stasistiegel*, *Stecken des Ausspähens* (10 Ladungen)

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Fokus, *Stecken der Ausspähung*)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Jede von Drazmorg durch Lebenskraftentzug getötete Kreatur wird innerhalb von 1W4 Runden selbst zu einem Gruftschreckenhegemon. Die Brut steht solange unter dem Befehl des Erzeugers, bis entweder dieser oder sie selbst zerstört worden ist.

Lebenskraftentzug (ÜF) Lebende Kreaturen, die von einem Nah- oder Fernkampfangriff Drazmorgs getroffen werden, erleiden eine negative Stufe. Dabei erhält Drazmorg für eine Stunde 5 temporäre Trefferpunkte hinzu. Der SG des Zähigkeitswurf, der nötig ist, um einen solchen Stufenverlust wieder zu entfernen, ist 19 und ist auf Charisma basiert.

Untotentreue (ÜF) Drazmorg kann als Freie Aktion automatisch alle Gruftschrecken in einem Umkreis von 9m befehligen. Gruftschrecken greifen Drazmorg niemals an, es sei denn, man zwingt sie dazu.

DRAZMORGS STASISTIEGEL

Aura durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 12

Ausrüstungsplatz Körper und Beine; **Preis** 23.000 GM

BESCHREIBUNG

Dieser Gegenstand ähnelt einem Glasgefäß, welches man in einen schützenden Eisenkäfig eingelassen hat. Das Gefäß ist mit Hunderten von mystischen Symbolen überzogen und wird von vielen absonderlichen Röhren und Flüssigkeiten durchzogen. Mit den Haken an seinem Außenrand kann man es im Fleisch des Trägers befestigen, während Dutzende Röhren und Fühler mit dem Oberkörper verbunden werden. Der Gegenstand ist für jemanden Gedacht, dem der Unterkörper oder zumindest die Beine fehlen. Jedoch können ihn nur Untote wirklich effektiv verwenden, denn eine lebende Kreatur würde sicherlich sterben, wenn sich der Tiegel in das Fleisch des Trägers gräbt und dabei unnötiges Fleisch zerstört (wenngleich man den Charakter nach dessen Tod wiederbeleben oder als Untoten auferstehen lassen kann). Ist der Stasistiegel richtig mit dem Körper verbunden, kann der Träger mit einer Bewegungsrate von 9m perfekt fliegen. Zudem erhält er einen Rüstungsbonus von +4 auf seine RK.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Fliegen, Magierrüstung; **Kosten** 11.500 GM

DRAZMORGS STECKEN DES AUSSPÄHENS

Aura starke Erkenntniszauber (Ausspähens); **ZS** 9

Ausrüstungsplatz –; **Preis** 25.000 GM

BESCHREIBUNG

Dieser lange und knorrige Stecken sieht aus, als wäre er aus mehreren Knochen zusammengefügt worden, über die man vertrocknete, graue Haut gezogen hat. Es scheint, als wäre der Stecken aus lebenden Fleisch und Knochen gewachsen und dann mumifiziert worden. An der Spitze des Steckens hält ein Knoten aus Sehnen ein rundes Objekt fest. Spricht man das Aktivierungswort und nutzt zwei Ladungen, zieht sich das Gewebe zurück und enthüllt den versteinerten Augapfel einer riesigen Bestie. Das steinerne Auge funktioniert ähnlich wie eine Kristallkugel und erlaubt dem Benutzer durch die Augen seiner Diener zu sehen. Drazmorg verwendet den Stecken dazu, durch jene seiner Untergebenen zu sprechen, durch deren Augen er gerade sieht. So kann er Drohungen und Warnungen über große Distanzen übermitteln, als auch seine Diener befehligen. Diese Fähigkeit verliert der Stecken, wenn seine Ladungen aufgebraucht sind.

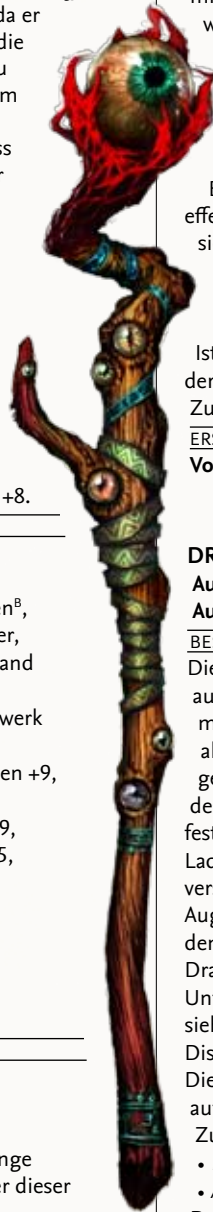
Zudem kann man mit dem Stecken folgende Zauber wirken:

- *Hellhören/Hellsehen* (1 Ladung)
- *Ausspähung entdecken* (2 Ladungen)

Der Stecken ist an Drazmorg und die ausströmende Energie des gebrochenen Siegels gebunden. Stirbt Drazmorg, windet und biegt sich der Stecken wie eine verletzte Schlange, erzittert und bleibt dann still liegen. Das Auge ist offen und starr. Der versteinerte Augapfel behält einen Teil seiner Macht und kann noch als Auge des Ausspähens benutzt werden. Es kann aus dem toten Stecken herausgeschnitten werden, ohne diese Fähigkeit zu gefährden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Ausspähung*, *Ausspähung entdecken*, *Hellsehen/Hellhören*; **Kosten** 12.500 GM



AUGE DES AUSSPÄHENS

Aura durchschnittliche Erkenntniszauber (Ausspähen); **ZS** 7
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 6.000 GM; **Gewicht** 7 Pfund

BESCHREIBUNG

Dieses blutrote Auge ist größer als die Faust eines ausgewachsenen Mannes. Die stechend grüne Iris lässt eine fremdartige Tiefe vermuten und es ist unangenehm, diese längere Zeit anzusehen. Einmal pro Tag kann man das Auge benutzen, um den Zauber *Hellhören/Hellsehen* zu wirken. Ist man zudem in der Lage *Ausspähung* zu zaubern, kann man das Auge als Fokus für diesen Zauber benutzen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hellhören/Hellsehen*; Kosten 3.000 GM

Nach dem Kampf

Sobald Drazmorg besiegt ist, entflieht ein fauliger Luftzug aus seinem Körper und löst sich dann auf. Die in diesem Gebiet verweilende nekromantische Energie verschwindet ebenfalls. Jeder Untote, der durch den Bruch des Siegels entstanden ist, bleibt allerdings aktiv. Aus Drazmorgs Herrschaft entlassen, können sie das Gewölbe verlassen und werden irgendwann ihren Weg in die Wälder oder andere Gegenden finden. Die SC könnten nun den Plan fassen, bislang nicht beachtete Gebiete zu untersuchen. Wenn sie dort auf Untote treffen, wird ihnen bewusst, dass sich wohl auch Lucimar nicht zurückverwandelt hat.

Das Treffen mit Lucimar

Lucimar fühlt das Ende Drazmorgs und das Nachlassen der Macht des Siegels. Davon enttäuscht, nun nicht die restlichen Kräfte für sich nutzen zu können, ist er dennoch gewillt, selbst nach Schätzen und nekromantischen Gegenständen in der Nähe des Siegels zu suchen. Jetzt, nach dem Tod ihres Herrn, glaubt er, dass von den Untoten keine Gefahr mehr für ihn ausgeht. Kommen die SC gesund aus den Gewölben heraus, hält er sich eine Weile von ihnen fern und attackiert sie des Nachts nur dann, wenn er meint, dass sie dieses Gebiet nicht verlassen. Sehen sie hingegen geschwächt aus (und leiden unter Umständen noch am Lebenskraftentzug von Drazmorgs Attacken), sieht er seine Gelegenheit gekommen und greift an.

LUCIMAR

HG 8

EP 4.800

Untoter Magier (Nekromant) 9 in Worggestalt
 RB Mitteldroßer Untoter (Verbesserter Mensch)

INI +6; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 20 (+2 GE, +4 Magierrüstung, +2 natürlich, +4 Schild)

TP 67 (9W8+9)

REF +5, **WIL** +6, **ZÄH** +6

Immunitäten wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +7 (1W6+3 plus Zu-Fall-bringen)

Besondere Angriffe Grabeshauch (Berührungsangriff +6, Erschüttert für 4 Runden) 7/Tag, Macht über Untote (Untote befehligen, SG 14) 7/Tag

Vorbereitete Nekromantenzauber (ZS 9)

5. Grad – *Dürre*^N (SG 20), *Verstärkter Feuerball* (SG 17)

4. Grad – *Dimensionstür, Entkräftung*^N (2, SG 19), *Verstärkte Gholhand* (SG 19)
3. Grad – *Schneesturm, Verstärkter Schockgriff, Verstärkter Schwächestrahle, Vampirgriff*^N (2)
2. Grad – *Blindheit oder Taubheit verursachen*^N (SG 16), *Falsches Leben*^N, *Geisterhand*^N, *Gholhand*^N (SG 17), *Schwarm herbeizaubern*
1. Grad – *Bauchreden, Magierrüstung, Schild, Schwächestrahle, Treffsicherer Schlag*
- Grad 0 – *Aufblitzen* (2, SG 14), *Hauch der Erschöpfung*^N (SG 15), *Licht, Magie lesen*

Verbotene Schulen Illusion, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Lucimar versucht so weit wie möglich *Falsches Leben* und *Magierrüstung* auf sich zu wirken (die Zauber in der obigen Liste stehen ihm zusätzlich zu den bereits gewirkten Zaubern zur Verfügung). Erwartet er einen Kampf, zaubert er zudem *Schild*.

Im Kampf Lucimar beginnt den Kampf mit einem *Verstärkten Feuerball* und ein oder zwei *Entkräftungen*, um so die Gegner vor einem Nahkampf weiter zu schwächen. Wann immer es ihm möglich ist, verbessert er seinen Bissangriff mit einer *Verstärkten Gholhand*. Wird er verletzt, benutzt er bei seinem nächsten Angriff den *Vampirgriff*, um so verlorene Trefferpunkte zurückzuerlangen.

Moral Lucimars Ziel ist es, das Gewölbe für sich zu gewinnen. Überwinden ihn die SC vor ihrem Abenteuer in den Gewölben, bittet er um sein Leben und bietet ihnen an, sie nach besten Kräften zu unterstützen. Danach flieht er bei der ersten Gelegenheit. Trifft er die SC nachdem diese Drazmorg bezwungen haben, kämpft er bis ihm 10 oder weniger TP verbleiben. Dann wirkt er *Dimensionstür* und verschwindet. Wird er an der Flucht gehindert, tut er so, als ob er die Effekte der negativen Energien abschütteln kann und wieder Kontrolle über sich erlangt. Dann bittet er um Hilfe (schlägt vor, dass die SC ihn zu einem Tempel oder mächtigen Druiden bringen), in der Hoffnung, zu einem späteren Zeitpunkt zu entkommen.

Grundwerte RK 14, auf dem falschen Fuß 12; TP 53.

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 15, **KO** –, **IN** 19, **WE** 11, **CH** 11

GAB +4; **KMB** +7 (+9 gegen Zu-Fall-bringen); **KMV** 19 (21 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Große Zähigkeit, Materialkomponentenlos zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative, Zauber verstärken^B, Zauberkunde (Nekromantie)

Fertigkeiten Bluffen +5, Heimlichkeit +10, Überlebenskunst +0 (+4 Spurensuche mit Geruchssinn), Wahrnehmung +5, Wissen (Arkane) +16, Wissen (Die Ebenen) +10, Wissen (Geschichte) +10, Wissen (Natur) +10, Wissen (Religion) +16, Zauberkunde +16

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Goblinisch, Infernalisches

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Vertrauter, keiner), Lebenssicht (9 Runden/Tag)

Ausrüstung Wasserdichter Beutel, Zauberbuch (alle vorbereiteten Zauber sowie alle Zauberticks des Grades 0): 1. Grad – *Furcht auslösen, Identifizieren, Schockgriff*; 2. Grad – *Blindheit oder Taubheit verursachen, Spiegelbilder, Unsichtbares sehen, Unsichtbarkeit*; 3. Grad – *Explosive Runen, Standort vortäuschen*; 4. Grad – *Dimensionstür*; 5. Grad – *Magisches Gefäß*.

Abschluss des Abenteuers

Mit dem Sieg über Drazmorg haben die SC eine gefährliche Bedrohung für die gesamte Region beseitigt, doch die Nachricht vom gebrochenen Siegel bleibt eine unheilvolle und bedrohliche Neuigkeit. Haben die SC *Das Wispern der Unsterblichen* gefunden, können sie es der Academiae übergeben, damit es untersucht wird. Diese Magierschule ist aber auch ein Heim für viele schlaue Köpfe, Studenten und Lehrmeister, die nach Macht gieren und damit eine Gefahr für jene sind, die meinen, alle Geheimnisse Tar-Baphons zu kennen.

Können die SC Drazmorg nicht bezwingen, führt er den Ausbau seiner untoten Armeen und der Gewölbe fort. Ist die ausgeströmte Energie aufgebraucht (nach 3 bis 4 Wochen), geht er in die Offensive und greift Falkengrund an, um dort neue Anhänger zu finden. Bemerkt er den sicheren Raum (Gebiet 7a) und findet die dort verwahrten Informationen, wird er nach einiger Zeit akzeptieren, dass er nicht die Reinkarnation des Wispernden Tyrannen ist. Er setzt aber seine Arbeit dennoch in dem Glauben fort, Tar-Baphons Retter zu sein und beginnt einen eigenen Kreuzzug, um den untoten König aus seinem Kerker zu befreien.

Stirbt Drazmorg, bleiben die restlichen Untoten für eine Weile in den Gewölben, doch lebende Monster (das Plappernde Hundertmaul) und intelligente Untote wie die Ghule und Festrogs werden alsbald auf Nahrungssuche in den Wäldern gehen. So man diese Kreaturen nicht stoppt oder verjagt, werden sie die Tiere des Waldes verfolgen, dann über die Holzfällerlager und auch Falkengrund herfallen.

Überlebt Lucimer und Drazmorg ist besiegt, wird der Worg-Nekromant versuchen die restlichen Energien aus dem Siegel in sich aufzunehmen. Er benutzt diese, um sich in etwas Nützlicheres zu verwandeln, einen untoten Werwolf in Mischgestalt, dessen Zweitform die eines Worgs bleibt. Sobald dies geschehen ist und er humanoide Ausrüstung benutzen kann, sammelt er jedwede nützlichen Schätze aus den Gewölben und dem Koboldlager ein und beginnt damit, einen Racheplan gegen Yras Neun-Augen zu ersinnen, jenen Rivalen an der Academiae, dem er die Worgform zu verdanken hat. Yras ist ein Magier von beachtlichem Ruf und könnte für die SC ein zukünftiger Feind, Kontakt oder auch Lehrmeister sein. Sind die SC Yras bereits freundlich gesonnen, bietet Lucimars Mordkomplott einen Aufhänger für ein weiteres Abenteuer. So könnte Lucimar während einem Treffen unerwartet erscheinen und einen bösartigen Zauber wirken. Da er sich recht schnell mit Hilfe von Dimensionstür(und später, wenn er wie auch die SC Stufen gewonnen haben, Teleportieren) fortbewegen kann, bietet er sich als wiederkehrender Übeltäter an, der gelegentlich auftaucht, um eine Kontaktperson der SC zu töten oder einen wichtigen nekromantischen Gegenstand zu stehlen. Hier ist zu beachten, dass er den SC – so sie ihn nahe der Gewölbe nicht angegriffen haben – nicht unbedingt feindlich gegenübersteht. Ihn amüsiert es jedoch, ihre Pläne ab und an zu vereiteln.

Konfrontiert man Lucimer mit der Lüge ein „von nekromantischer Energie erwecktes Tier zu sein“, gibt er dies zu und gratuliert den SC augenblicklich zu ihrem Erfolg. Da niemandem etwas Böses geschehen sei, würde er aber die Vergangenheit auf sich beruhen lassen. Dahingehend könnte er selbst durchaus zu einem Kontakt für die SC werden, solange es ihnen nichts ausmacht, sich mit bösen und monströsen, untoten Nekromanten abzugeben. Mischen sich die SC ihrerseits in

seine Rache an Yras oder späteren Plänen (also das übliche Sammeln von magischen Gegenständen, Aufstellen einer kleinen untoten Armee und die Übernahme eines Gebietes unter seiner Herrschaft) ein, wendet er sich gegen sie. Dabei ist er Willens, einige Rückschläge in Kauf zu nehmen – er ist zwar böse, aber pragmatisch und seine Zeit als Worg hat ihn vorsichtig werden lassen. Insbesondere, wenn es darum geht jemanden zu provozieren, der sich im Nachhinein als mächtiger denn erwartet herausstellt. Daher liegt ihm mehr daran, mit den SC zu verhandeln und eine einvernehmliche Lösung zu erzielen, denn zu einem Kampf gezwungen zu werden, in dem er zahlenmäßig wie qualitativ unterlegen wäre.

Die Hilfe, die Lady Cirthana der Bevölkerung von Falkengrund im Kampf gegen die Zombies und bei der Heilung der Kranken zukommen lies, hat ihr den Respekt der Einwohner eingebracht – sicherlich eine Verbesserung. Die Anführer Falkengrunds sind ihr zwar nicht wohlgesonnen und würden es lieber sehen, wenn sie den Ort verließ, doch ihre geflüsterten Verleumdungen und bösen Blicke zeigen bei der Mehrzahl der Einwohner keine Wirkung mehr.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License: Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v. 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Pathfinder Module D4: Hungry Are the Dead, Copyright 2008, Paizo Publishing, LLC. Author: Tim Hitchcock. Deutsche Ausgabe Hungry sind die Toten © 2010 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
Advanced Bestiary, Copyright 2004, Green Ronin Publishing; Author: Matthew Sernett.
Time of Horrors Revised, Copyright 2005, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene; Additional Authors: Erica Baisley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Jim Collura, Meghan Greene, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Bill Kenower, Patrick Lawinger, Nathan Paul, Clark Peterson, Bill Webb, and Monte Cook.



FESTROG

Aus den Schatten tritt eine grässlich entstellte Kreatur mit gebeugter Wirbelsäule und Gliedmaßen, eingehüllt in dicke Stränge aus sehnigen Muskeln. Auf seinem grau-grünen Fleisch blühen große, eitrige Pusteln. Sobald es euch bemerkt, lässt es sich auf seine vier Klauen herab und stürzt sich auf euch, das schnappende, übergroße Maul aufgerissen wie ein tollwütiger Hund.

FESTROG HG 1

EP 400

NB Mittelgroßer Untoter

INI +1; Sinne Dunksicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 13 (+1 GE, +3 natürlich)

TP 14 (2W8+5 temp)

REF +1, WIL +4, ZÄH +0

Immunitäten wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (15 m auf allen Vieren)

Nahkampf Biss +4 (1W6+3 plus Verzehren) und 2 Klauen –1 (1W4+1)

Besondere Angriffe Infizierende Pusteln, Verzehren, Zu-Fall-bringen

TAKTIK

Vor dem Kampf Festrogs nutzen ihren Geruchssinn, um lebende Gegner aufzuspüren oder zu verfolgen. Sie schleichen dabei intelligent und vorsichtig zu einer Position, von der aus sie das Opfer anspringen und angreifen können.

Im Kampf Als perfekte Jäger lassen sich Festrogs auf alle Vieren nieder, stürzen sich auf ihre Opfer und verbeißen sich in diesen mit ihren Zähnen. Dabei versuchen sie, ihre Fähigkeit des Zu-Fall-bringens einzusetzen, um ihre Opfer niederzuwerfen und von ihnen zu zehren. Sobald ein Festrog lebendes Fleisch gekostet hat, ignoriert er alle anderen Gegner und greift sein Opfer solange an, bis dieses oder er selbst tot ist. Durch die temporären Trefferpunkte gestärkt, die er während des Fressens erlangt, beachtet ein Festrog keine anderen Angriffe und verlässt sich zudem auf die abschreckende Wirkung seiner infizierenden Pusteln.

Moral Festrogs sind furchtlos, jagen und fressen bis sie zerstört werden.

SPIELWERTE

ST 17, GE 13, KO –, IN 10, WE 12, CH 11

GAB +1; KMB +4 (+6 Zu-Fall-Bringen); KMV 15 (17 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Verbessertes Zu-Fall-bringen

Fertigkeiten Akrobatik +6 (+10 Springen), Heimlichkeit +6, Klettern +8, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +1; Volksfertigkeiten Akrobatik +0 (+4 Springen)

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Rennen auf allen Vieren

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Infizierende Pusteln (AF) Nimmt eine Festrog von einer Hieb- oder Stichwaffe Schaden, platzen die Eiterbeulen auf seiner Haut auf und verspritzen ihre Flüssigkeit auf den Angreifer. Die giftigen Sekrete tragen eine starke Krankheit in sich, die bei allen Infizierten als Nekrotische Beulen (**Krankheit** – Kontakt; Zähigkeit SG 11; **Inkubationszeit** 1 Tag; **Effekt** 1W4 KO-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe) sichtbar wird.

Rennen auf allen Vieren (AF) Ein Festrog kann auf allen Vieren mit einer Bewegungsrate von 15 m laufen, insofern er nichts in seinen Händen hält. Läuft er auf diese Weise, wird er so behandelt, als hätte er das Talent Rennen.

Verzehren (ÜF) Mit jedem erfolgreichen Bissangriff erhält eine Festrog 5 temporäre Trefferpunkte, während er das Fleisch des Opfers verzehrt.

Zu-Fall-bringen (AF) Trifft ein Festrog nach einem Sturmangriff (auf allen Vieren) einen Gegner mit seinem Bissangriff, kann er als Freie Aktion versuchen, diesen mit dem Kampfmanöver Zu-Fall-bringen (+10 KMB) nieder zu werfen.

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Land oder Gewässer

Organisation Einzelgänger, Paar, Gruppe (3-5) oder Meute (6-11)

Schätze Keine

Festrogs sind anomale untote Kreaturen, die aus einem plötzlichen Tod und der anschließenden Mutation der Kadaver entstehen, wenn negative Energie aus planaren Rissen ausströmt, mächtige Artefakte zerstört werden, oder sie bestimmten magischen Angriffen von mächtigen Untoten ausgesetzt sind. Sie werden mitunter aufgrund ihrer Fähigkeit auf allen Vieren zu rennen auch Hundsgühle genannt, was nicht selten dazu führt, dass Gegner sie falsch ein- und ihre Intelligenz unterschätzen.

Lebensweise

Ein Festrog ist ein deformierter, ghulartiger Humanoider, dessen Körper so aussieht, als hätten ihn die starken sehnigen Muskeln in seine gegenwärtige Form gebogen. Die Kreatur besitzt ein menschenähnliches Gesicht, der Schädel ist leicht in die Länge gezogen und der mächtige Unterkiefer ist mit einer Vielzahl haifischartiger Zähne besetzt. Von einem unersättlichen Hunger auf lebendes Fleisch getrieben (wenngleich er auch Kadaver und verrottetes Fleisch frisst, sollte sich nichts anderes finden), ist ein Festrog stets auf der Jagd. Egal was ein Festrog verzehrt, es verrottet in seinem Magen und gibt ihm ein aufgeblähtes Aussehen. Sein verseuchtes Fleisch ist krankheitserregend und wird von Hunderten von Beulen bedeckt, einige davon haben die Größe einer Halblingsfaust.

Man kann einen Festrog mit Hilfe des Zaubers *Untote erschaffen* erzeugen, wobei er einem Ghul entspricht. Der Zaubermagier muss zudem in der Lage dazu sein, Ansteckung zu zaubern, sei es durch eigenes Können, den Einsatz einer Schriftrolle oder eines magischen

Gegenstandes, oder durch Hilfe einer weitere Person. Das Erschaffen des Festrogs verbraucht den Zauber *Ansteckung* als hätte man ihn gewirkt bzw. den magischen Gegenstand dazu benutzt. Starb das Ziel durch die Nekrotischen Beulen (die Krankheit, die Festrogs verursachen), ist der Zauber *Ansteckung* zur Erschaffung nicht nötig.

Lebensraum & Sozialverhalten

Festrogs sind in abgelegenen Gegenden zu finden, meist in der Nähe jener Orte, an denen sie erschaffen wurden. Die Mehrzahl sammelt sich in kleinen Stämmen, basierend auf den losen Verbindungen, derer sie sich aus ihren Lebzeiten erinnern können. Dabei suchen sie sich dunkle Ort aus, welche mit Rudeltaktiken leicht zu verteidigen sind. Ähnlich Ghulen treiben sie sich auf Friedhöfen herum, doch bevorzugen sie solche, die Mausoleen und Grabmäler besitzen, in denen man sich am Tage verstecken kann. Nachts jagen sie in Rudeln, vor allem auf Ebenen, freiem Farmland oder in offenen Wäldern, in denen sich Beute leicht verfolgen lässt und kaum Gelegenheiten zum Verstecken findet. Diese Rudel wandern meilenweit halbnomadisch von einer Höhle zur nächsten, stets auf der Jagd nach dem Fleisch der Sterblichen.

Varianten

Die zufälligen Kräfte negativer Energien erschaffen vielerlei Mutationen. Obwohl nicht alle dieser vielfältigen Varianten das Erschaffen neuer spieltechnischer Werte erfordern, gibt es dennoch einige bemerkenswerte Spezies, die einer Erwähnung wert sind:

Bestialischer Festrog: Nicht alle Festrogs stammen von Humanoiden ab. Mitunter entstehen sie auch aus Tierkadavern oder anderen vierbeinigen Geschöpfen. Ihre natürliche Haltung ist die Fortbewegung auf allen Vieren, doch können sie sich aufstellen und mit ihren einfachen, klauenbewerten Händen Gegenstände so benutzen, als wären sie Humanoiden. Die Mehrzahl dieser bestialischen Festrogs ist kaum intelligenter als die ursprünglichen Tiere, doch einige ungewöhnlichere Varianten stehen dem normalen Festrog in Nichts nach. Kundschafter haben Seelöwen-, Wolfs- und Worgfestrogs, ja selbst Heulerfestrogs ausmachen können. Ein Forscher in Numeria gab an, einen Stamm von Goblifestrogs unter der Führung eines Barghestfestrogs gesehen zu haben, der am Rand der Weltenwunde sein Unwesen trieb.

Hoher Festrog: Es kann vorkommen, dass ein mächtiger Mensch, der in einen Festrog verwandelt wird, einen Teil seiner Klassenfähigkeiten beibehält. Solche Festrogs steigen weiter in ihren Klassen auf und werden zu mächtigen untoten Gegnern. Glücklicherweise gibt es nur wenige, die von einer Begegnung mit dieser Art von Festrogs berichten.

Lebende Festrogs: Diese verabscheuungswürdigen Kreaturen sind teilweise lebendig, stecken irgendwo zwischen Leben und Untot fest, ganz so, als wäre der Verwandlungsprozess nicht abgeschlossen worden. Einige fühlen wochenlang keinerlei Symptome, bevor sie dann zusehends verfallen. Sie bekommen einen Heißhunger auf frisches Fleisch und erlangen sehr schnell ihre monströsen Eigenschaften. Sie sind den normalen untoten Festrogs gleich, gelten aber als Aberrationen. Untote vertreiben gilt für sie als ein Furchteffekt. Nur negative Energie kann Schaden bei ihnen heilen.

Lebende Festrogs brauchen häufiger Nahrung als normale Festrogs und sind daher öfter und vor allem aggressiver auf der Jagd nach Fleisch. Wird ein lebender Festrog getötet, kann es passieren, dass er in der folgenden Nacht als normaler Festrog aufersteht.

Menadorischer Festrogs: Abenteurer, die in den abgelegenen Gebieten hoch im Menadorgebirge unterwegs waren, erzählen von festrogähnlichen Untoten, die aus dem Fleisch primitiver Kreaturen wie Hügelriesen, Oger oder Trolle geschaffen wurden. Ihr Jagd- und Sozialverhalten entspricht dem normaler Festrogs, doch scheinen sie weniger intelligent zu sein und nutzen auch seltener organisierte Taktiken. Wenn sie angreifen, verfallen sie geradezu in einen bizzaren Fressrausch, bei dem man sie kaum stoppen kann. Menadorianische Festrogs sind groß (alle Modifikatoren aufgrund der Größenkategorie ändern sich), besitzen 2 zusätzliche Trefferwürfel und haben eine Intelligenz von höchstens 2 oder 3.

Vampirfestrog: Obwohl nichts darüber bekannt ist, dass Festrogs wirklichen Vampirismus besitzen können, gibt es einige von ihnen, die als Nahrung Blut dem Fleische vorziehen. Diese Vampirfestrogs könnten aus humanoiden Vampiren oder Vampirbrut in Gebieten entstanden sein, die sich sonst zur Erschaffung für Festrogs eignen. Ihre Körperfärbung ist hellrot, wenn sie gerade gefressen haben. Sie wird zu einem schwarz-blau, wenn man ihnen ihre bevorzugte Nahrung zu lange vorenthält. Einige Vampire nutzen diese Festrogs als „Hunde“, die für sie nach Beute jagen oder ihre Unterschlüpfe bewachen. Gibt man Festrogvampiren regelmäßig Blut, entwickeln sie ähnlich ihren Meistern die Fähigkeit zur Schnellen Heilung und eine Resistenz gegen fokussierte Energie.

GRUL

Da im *Pathfinder Monsterhandbuch* nur eine kurze Anmerkung über Grule enthalten ist, befindet sich an dieser Stelle die ausführlichen spieltechnischen Werte der Kreatur.

GRUL

HG 3

EP 1.200

CB Mitttelgroßer Untoter

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

Aura (3 m, SG 15, 1W6+4 Minuten)

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14 (+4 GE, +4 natürlich)

TP 17 (2W8+8)

REF +4, WIL +7, ZÄH +4

Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +5 (1W6+3 plus Krankheit und Lähmung) und 2 Klauen +5 (1W6+3 plus Lähmung)

Besondere Angriffe Lähmung (1W4+1 Runde, ZÄH SG 15)

SPIELWERTE

ST 17, GE 19, KO –, IN 17, WE 18, CH 18

GAB +1; KMB +5; KMV 18

Talente Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +6, Heimlichkeit +9, Klettern +8, Schwimmen +5, Wahrnehmung +9

Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Gruppe (2-4), Haufen (1-3 Grule mit 3-9 Ghulen) oder Meute (7-12)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (ÜF) Ghulfieber: Biss – Verletzung, Zähigkeit SG 15; Inkubationszeit 1 Tag; Häufigkeit 1/Tag; Schaden 1W3 KO und 1W3 GE; Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Ein Humanoider, der aufgrund des Ghulfiebers stirbt, erhebt sich zur nächsten Mitternacht als Ghul und behält keine seiner vorherigen Fähigkeiten. Er steht nicht unter der Kontrolle eines andere Ghuls, doch hungert er nach dem Fleisch der Lebenden und benimmt sich in jeder Hinsicht wie ein normaler Ghul. Ein Humanoider mit 4 oder mehr TW erhebt sich als Grul:



Seelah

MENSCH PALADININ 6

GESINNUNG RG **INI** +0 **BEWEGUNG** 6 m

ATTRIBUTE

16	ST
10	GE
16	KO
8	KO
13	WE
12	CH

VERTEIDIGUNG

TP 55
RK 23
Berührung 10
auf dem falschen Fuß 23
REF +3, WIL +7, ZÄH +9
Immunitäten Furcht, Krankheit
KMB +9, KMV 16

ANGRIFF

Nahkampf Langschwert +1 +11/+6 (1W8+4/19-20)
Fernkampf Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] +3 ST) +7/+2 (1W8+3/x3)
Besondere Angriffe Böses niederstrecken 2/Tag, Gnade (erschüttert, krank), Göttlicher Bund (1/ Tag, +1 6 Minuten), Handauflegen 6/Tag (3W6 TP), Positive Energie Fokussieren (3W6)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6) Beliebig oft – Böses entdecken
Bekannte / vorbereitete Zauber (ZS 3)
 1. Grad – Göttliche Gunst (2)

FERTIGKEITEN

Heilkunde	+10
Motiv erkennen	+10
Reiten	+6
Wissen (Religion)	+9

TALENTE

Doppelschlag,
 Heftiger Angriff,
 Waffenfokus (Langschwert),
 Zusätzliches Handauflegen



Kampfausrüstung Weihwasser (4), Stab: Leichte Wunden heilen (50 Ladungen), Gürtel der großen Konstitution +2, Trank: Schwere Wunden heilen, Trank: Teilweise Genesung; **Sonstige Ausrüstung:** Rucksack, Dolch, Ritterrüstung +1, Schwerer Stahlschild +1, 20 Pfeile, 4 Wegrationen, silbernes heiliges Symbol, 233 GM



Harsk

ZWERG WALDLÄUFER 6

GESINNUNG RN **INI** +4 **BEWEGUNG** 6 m

ATTRIBUTE

14	ST
18	GE
15	KO
10	IN
12	WE
6	CH

VERTEIDIGUNG

TP 55
RK 18
Berührung 14
auf dem falschen Fuß 14
REF +10, WIL +4, ZÄH +8
Besondere Eigenschaften
Bevorzugtes Gelände (Wald), Bund des Jägers (Tiergefährte), Tierempathie
KMB +7, KMV 21

ANGRIFF

Nahkampf Zweihändige Axt [Meisterarbeit] +9/+4 (1W12+3/x3)
Fernkampf Schwere Armbrust +1, +12 (1W10+1/19-20) oder mit Auflammenden Bolzen +1 (6) +13 (1W10+1/19-20 plus 1W6 Feuer) oder mit Bolzen des Verderbens (Untote) +1 (6) +15 (1W10+4/19-20 plus 2W6)
Besondere Angriffe 1. Erzfeind +4 (Riesen), 2. Erzfeind +2 (Untote)
Vorbereitete Zauber (ZS 3)
 1. Grad – Lange Schritte, Verbündeten der Natur herbeirufen I

FERTIGKEITEN

Akrobatik	+13
Heilkunde	+10
Heimlichkeit	+13
Reiten	+13
Überlebenskunst	+10
(+13 Spuren lesen)	
Wahrnehmung	+10

TALENTE

Ausdauer, Kernschuss, Mehrfachschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Nachladen, Schnelles Schießen, Spuren lesen, Waffenfokus (Armbrust)



Kampfausrüstung Gegengift, Rauchstab, Verstrickungsbeutel, Trank: Mittelschwere Wunden heilen (2), Trank: Spurenloses Gehen (2); **Sonstige Ausrüstung:** Rucksack, Bettrolle, Resistenzumhang +2, Geschicklichkeitsgürtel +2, Lederrüstung +2, 30 Bolzen, 5 Wegrationen, Signalpfeife, Teepott, 91 GM



Kyra

MENSCH KLERIKERIN 6

GESINNUNG NG **INI** -1 **BEWEGUNG** 6 m

ATTRIBUTE

13	ST
8	GE
14	KO
10	IN
16	WE
12	CH

VERTEIDIGUNG

TP 48
RK 20
Berührung 9
auf dem falschen Fuß 20
REF +2, WIL +11, ZÄH +10
Aura gut (stark)
KMB +5, KMV 14

ANGRIFF

Nahkampf Krummsäbel +1 +7 (1W6+2/18-20); **Fernkampf** Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +4 (1W8/19-20)
Besondere Angriffe Positive Energie fokussieren 3W6 (4/Tag, SG 14)
Vorbereitete Zauber (ZS 6, Berührungsangriff +3)
 3. Grad – Fluch brechen, Gebet (2), Gleißendes Licht*
 2. Grad – Bärenstärke, Metall erhitzen* (SG 15), Teilweise Genesung, Waffe des Glaubens (2)
 1. Grad – Befehl (SG 14), Furcht bannen, Göttliche Gunst (2), Leichte Wunden heilen*, Schild des Glaubens, Segnen
 0. Grad – Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz
 *Domänenzauber (Heilung, Sonne)

FERTIGKEITEN

Heilkunde	+12
Wissen (Religion)	+9
Zauberkunde	+9

TALENTE

Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Umgang mit Kriegswaffen (Krummsäbel), Waffenfokus (Krummsäbel), Abwendung des Todes (1W4+3, 6/Tag), Segen des Heilers (Heilzauber +50%), Segnung der Sonne (Positive Energie fokussieren, 3W6+6 Schaden gegen untote Kreaturen)



Kampfausrüstung Weihwasser (3), Stab: Mittelschwere Wunden heilen (17 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung:** Rucksack, Heilertasche, Resistenzumhang +1, Kettenrüstung +2, Schwerer Stahlschild +1, Krummsäbel +1, Schriftrolle: Genesung, 10 Bolzen, silbernes heiliges Symbol (Ewige Fackel), 116 GM



Meriel

ELF SCHURKIN 6

GESINNUNG CN **INI** +9 **BEWEGUNG** 9 m

ATTRIBUTE

12	ST
20	GE
12	KO
8	IN
13	WE
10	CH

VERTEIDIGUNG

TP 42
RK 21
Berührung 16
auf dem falschen Fuß 15
REF +11, WIL +4, ZÄH +4
Immunitäten Schlaf
Verteidigungsfähigkeiten
Entrinnen, Fallengespur +2, Reflexbewegung
KMB +5, KMV 21

ANGRIFF

Nahkampf Rapier +1 +11 (1W6+2/18-20)
Fernkampf Dolch +9 (1W4+1/19-20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6

FERTIGKEITEN

Akrobatik	+14
Entfesselungskunst	+11
Fingerfertigkeit	+11
Klettern	+10
Heimlichkeit	+14
Mechanismus ausschalten	+14
Schätzen	+5
Schwimmen	+7
Wahrnehmung	+10

TALENTE

Ausweichen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier), Tricks (Blutende Wunde, Spürnase, Waffentraining)



Kampfausrüstung Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Trank: Unsichtbarkeit, Donnerstein; **Sonstige Ausrüstung:** Amulett der Natürlichen Rüstung +1, Resistenzumhang +1, Geschicklichkeitsgürtel +2, Beschlagnahmte Lederrüstung +1, 6 Dolche, Rucksack, Diebeswerkzeug, Wurfhaken, Seidenseil, 131 GM



Gewölbe Ebene 2

Ein Feld = 1,50 m

HUNGRIG NACH MENSCHLICHEM FLEISCH

Pathfinder Modul

HUNGRIG SIND DIE TOTEN

Die Holzfällersiedlung Falkengrund hat schwierige Zeiten hinter sich – zunächst wurden die Kinder des Ortes für die blutigen Rituale von Kobolden verschleppt, dann standen die erschlagenen Kobolde von den Toten auf und griffen Falkengrund erneut an. Jetzt erscheinen Horden von Zombies vor den Toren des Ortes und ein mysteriöses Übel sammelt im Norden seine Macht und infiziert die Natur ebenso wie seit langem bestattete Tote. All dies deutet auf die Präsenz eines alten Unheils, welches besser nicht gestört werden sollte.

Hungrig sind die Toten ist ein Gewölbe-Abenteuer für Charaktere der 6. Stufe für das Pathfinder-Rollenspiel. In diesem Band findet sich eine Beschreibung des Ortes Falkengrund sowie ein detaillierter Überblick eines von Untoten bevölkerten Grabes, das versteckt unter einem verlassenen Kloster liegt. Außerdem wird ein neues, ghulartiges Wesen eingeführt, welches die Grenze zwischen Mensch und Monster verschwimmen lässt.

Das Abenteuer spielt in einem abgelegenen Wald der *Pathfinder Chronicles* Kampagnenwelt, kann aber sehr einfach in jede Spielwelt eingebaut werden. Man kann es alleinstehend verwenden oder mit den anderen Abenteuern der D-Serie zu einer noch umfangreicheren Kampagne ausbauen.

Geeignet für: **Charaktere der 6. Stufe**
Abenteurerart: **Gewölbe-Abenteuer**
Schauplatz: **Finstermondal (Andoran)**



ISBN 978-3-86889-539-1

Artikelnummer: US53003PDF

www.ulisses-spiele.de

www.pathfinder-rpg.de