

EIN ABENTEUER FÜR STUFE 1 VON JASON BULMAHN

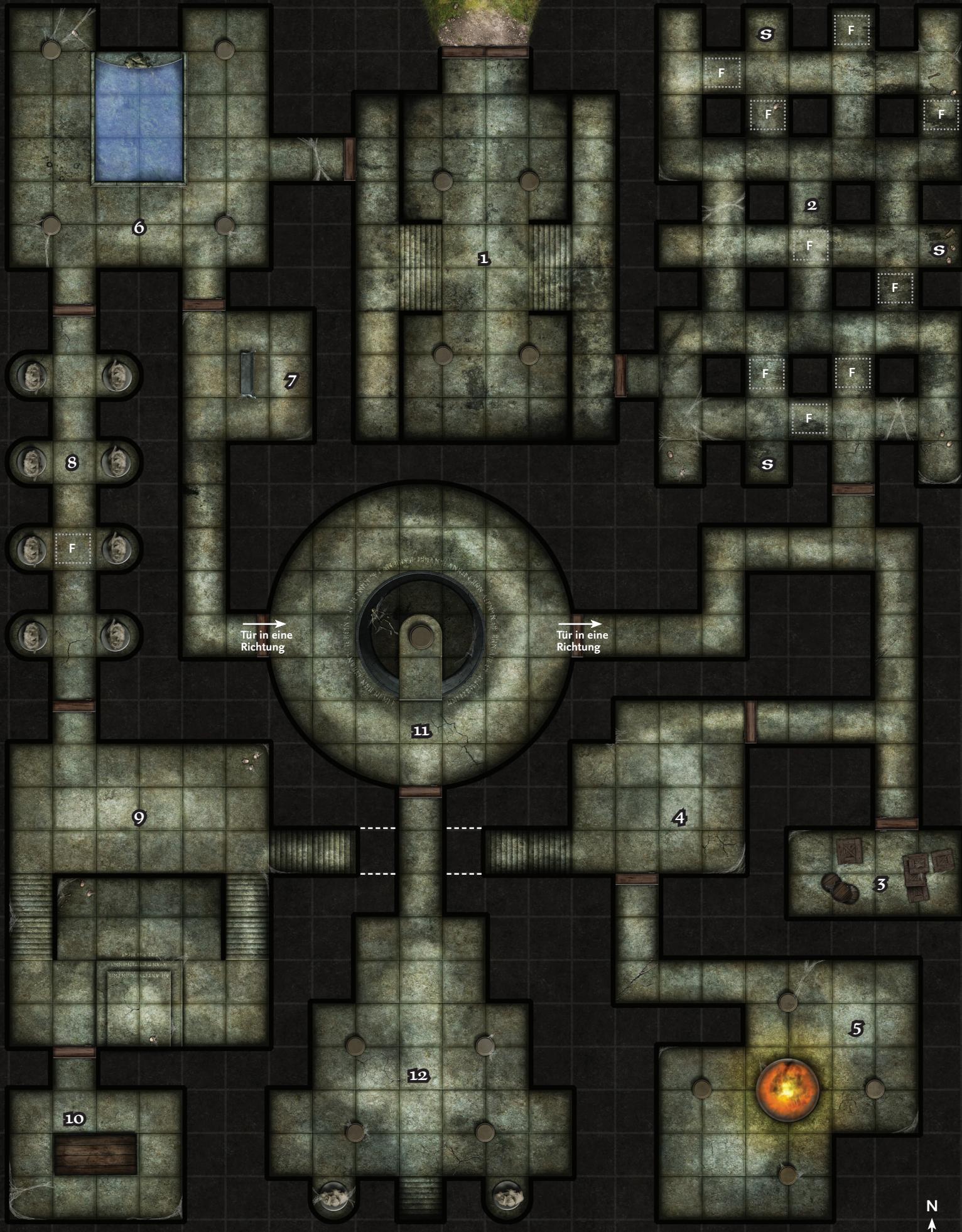
PATHFINDER[®]

MODUL[™]



Die KRYPTA der EWIGEN FLAMME







die krypta der ewigen flamme

ein gewölbe-abenteuer

Author: Jason Bulmahn

Cover Artist: Vincent Dutrait

Cartography: Rob Lazzaretti, Corey Macourek

Interior Artists: Alberto Dal Lago, Scott Purdy, Sandara, Kevin Yan

Editor-in-Chief: James Jacobs

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

Editorial Assistance: F. Wesley Schneider and Christopher Self

Editorial Interns: David Eitelbach and Hank Woon

Art Director: Sarah Robinson

Managing Art Director: James Davis

Publisher: Erik Mona

Paizo CEO: Lisa Stevens

Vice President of Operations: Jeffrey Alvarez

Corporate Accountant: Dave Erickson

Director of Sales: Pierce Watters

Sales Manager: Christopher Self

Technical Director: Vic Wertz

Events Manager: Joshua J. Frost

Special Thanks: The Paizo Customer Service and Warehouse Teams

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH

Produktion: Mario Truant

Übersetzung: Ulrich Schmidt

Lektorat: Mario Schmiedel

Layout: Matthias Schäfer

Die Krypta der Ewigen Flamme ist ein Pathfinder-Modul für vier Charaktere der 1. Stufe. Das Modul wurde für die Pathfinder Chronicles Golarion-Kampagnenwelt entworfen, kann aber problemlos für andere Welten adaptiert werden. Dieses Modul entspricht der Open Gaming License (OGL) und kann sowohl mit den Pathfinder-Regeln, wie auch mit der Version 3.5 des ältesten Rollenspiels der Welt gespielt werden.

Die OGL befindet sich auf Seite 28.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53013PDF
ISBN 978-3-86889-545-2



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

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.

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

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



die krypta der ewigen flamme

Vor beinahe 200 Jahren, als das Land, welches später Nirmathas werden sollte, noch immer ein Vasallenstaat des Imperiums von Cheliax war, waren die nördlichen Bereiche des Klauenwaldes ein wilder und ungezähmter Ort.

Die Kreuzzüge, welche den wispernden Tyrannen des Nordens zu Fall gebracht hatten, waren nur noch eine schwache Erinnerung und jene, die zurückgeblieben waren, waren eisern entschlossen, die Orks von Belzen und die verbliebenen Untoten aus Ustalav unter Kontrolle zu halten. Entsprechend war der große Wald ein Ort voller Gefahren, von räuberischen Orks bis zu tödlichen Raubtieren. Diese machten ihn zu einem unsicheren Ort für jene Reisenden Händler, die mit der wachsenden Gemeinschaft skelt am Fuße der Irrsinnisberge im Westen Handel treiben wollten.

die krypta der ewigen flamme

ABENTEUERHINTERGRUND

Einer jener Kreuzfahrer und Glücksritter, die im Jahre 4515 AR nach Finismur kamen, war Ekat Kassen. Obwohl er ein herausragender Kämpfer war, wurde ihm rasch klar, dass er mehr von seinem Leben wollte, und verließ die Armee von Finismur, um sein Glück anderswo zu finden. Seine Reisen führten ihn durch die Region rund um den Encarthansee und im Jahre 4522 beschloss er schließlich, sich nach einem sehr profitablen Abenteuer niederzulassen. Er nutzte einen guten Teil seines Vermögens, um einen kleinen Bereich des Klauenwaldes am Ufer des Tourondels zu zähmen und einen Rastplatz für die Reisenden auf dem Fluss von und nach Skelt zu errichten. In den nächsten zehn Jahren wuchs und gedieh der Ort, der mittlerweile als „Kassens Wehr“ bekanntgeworden war.

All dies veränderte sich, als Asar Vergas mit einer Gruppe Söldner unter seinem Befehl nach Kassens Wehr kam. Asar war ein alter Gefährte Ekats, die beide einige Zeit zusammengereist waren, bis sie sich nach Ekats letztem Abenteuer getrennt hatten. Im Laufe der Jahre war Asar zu dem Entschluss gekommen, dass Ekat ihn bei der Beuteaufteilung betrogen hatte. Zwei Monate lang überfielen er und die Söldner, denen er große Reichtümer versprochen hatte, wieder und wieder das Dorf. Schließlich konnten die Dorfbewohner Asars Lager in einer uralten Gruft tief im Wald aufspüren und Ekat selbst stellte sich seinem früheren Gefährten zum Duell. Der Kampf war blutig und nur wenige Dorfbewohner kehrten lebend zurück, um berichten zu können. Asar wurde getötet und seine Söldner in die Flucht geschlagen, doch auch Ekat hatte eine tödliche Verletzung erlitten. Er starb zwei Tage später, am 11. Neth 4535. Zur Ehre ihres geliebten Gründers legten sie ihn in der uralten Krypta zur letzten Ruhe an einem Ehrenplatz oberhalb der einfachen Sarkophage, in denen sie Asar, seine Söldner und die im Kampf gefallenen Dorfbewohner begraben hatten. Über seinem letzten Ruheplatz platzierten sie eine Ewige Flamme, so dass jeder Besucher in der Wildnis Licht und Wärme finden konnte.

Mit den Jahren wurde die Krypta der Ewigen Flamme zu einem wichtigen Teil der Geschichte der nun nur noch Kassen genannten Ortschaft. Die Dorfbewohner sehen in ihr eine Gedenkstätte für die schwierigen ersten Jahre des Ortes. In jedem Herbst machen ein paar Dorfbewohner eine Pilgerfahrt zur Krypta, um eine Laterne an der Flamme zu entzünden und sie als Zeichen des Durchhaltewillens des Ortes zum Dorf zurückzubringen, wo sie den Winter über aufbewahrt wird. In den meisten Jahren erfüllen der Bürgermeister und eine Handvoll Würdenträger diese Aufgabe, jedoch wird die Ehre ab und an einer Handvoll jüngerer Dorfbewohner übertragen, von denen viele sie als Übergang ins Erwachsenenleben sehen, als einen kurzen Geschmack des Abenteuers vor einem geordneten Leben mit Ehepartner und Arbeit. Die Aufgabe beginnt als würdevolle Zeremonie im Dorf, zu der die Dorfbewohner zusammenkommen, um den Abenteurern Glück zu wünschen, so wie damals, als Kassen den Ort verließ, um den Kampf gegen die Söldner aufzunehmen. Wenn die Abenteurer zurückkehren, hält die Stadt zu ihren Ehren ein großes Fest ab, welches auch die letzte Herbstfeier vor dem langen Winter darstellt.

Die Mission selbst ist relativ einfach: Die Abenteurer müssen zur Gruft reisen – eine etwa zweitägige Reise vom Dorf weg –, hineingehen, die Laterne anzünden und wieder zurückkehren.

Mit den Jahren wurde die Zeremonie immer umfangreicher. Mittlerweile suchen einige Dorfbewohner im Vorfeld die Krypta auf, um dort einfache Fallen, Rätsel und illusionäre Monster zu platzieren, gegen welche die Abenteurer bestehen müssen.

Dieses Jahr ist jedoch etwas furchtbar schiefgegangen: Vor gut 3 Monaten öffnete eine Gruppe von Grabräubern die Krypta und plünderte sie. Und während dies allein eigentlich schon eine Tragödie ist, brachen sie zudem auch noch Asars Sarkophag auf, dessen übler Geist aus seinem Schlaf geweckt sich als untoter Ritter erhob. Die meisten Grabräuber konnten entkommen, doch Asars Knochen wandeln nun durch die Hallen der Krypta und nutzen finstere Magie, um sie in eine Todesfalle zu verwandeln. Unmittelbar vor dem Beginn dieses Abenteuers ist eine kleine Gruppe von Dorfbewohnern zur Krypta aufgebrochen, um die üblichen Scherze vorzubereiten, wurde aber von Asar und seinen untoten Dienern überrascht – keiner kehrte in den Ort zurück, um vor der Gefahr zu warnen ...

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Die diesjährige Reise zur Ewigen Flamme ist etwas ganz besonderes – erstmals seit vier Jahren entsendet der Bürgermeister eine Gruppe junger Helden zur Krypta. Das Abenteuer beginnt mit einer stillen Zeremonie auf dem Dorfplatz, während der die Spielercharaktere damit beauftragt werden, die Ewige Flamme zu holen. Obwohl so ziemlich jeder weiß, dass die Herausforderungen, denen sie begegnen werden, nur Tricks und Illusionen sind, spielt der ganze Ort mit in Unkenntnis der sehr realen Gefahr, die in der Krypta lauert.

Auf dem Weg zur Krypta haben die Charaktere Gelegenheit, einander kennenzulernen. Sie müssen sich mit den ersten illusionären Gegnern auseinandersetzen, welche der im Ort wohnende Magier bewirkt hat. Am nächsten Tag müssen sie sich einen Weg durch gefährliches Gelände suchen, bis sie den Eingang der Krypta erreichen.

Vor der Krypta finden die SC abgeschlachtete Pferde und ein menschliches Skelett, das unter einem der Pferde zerschmettert wurde. Die Krypta selbst hat zwei Ebenen, die obere Ebene war von den Spaßmachern bereits zur Hälfte auf die Ankunft der Charaktere vorbereitet worden, als Asar und seine Diener die Dorfbewohner angegriffen haben, als Ergebnis befinden sich dort einige harmlose Fallen, Rätsel und Illusionen. Wenn die SC den Ort erforschen, können sie ein leises Stöhnen vernehmen, dies stammt von Roldare, einem der beiden Überlebenden der Gruppe, die die Krypta vorbereiten wollte. Nach seiner Rettung kann er einige wichtige Informationen liefern, es könnte aber schwierig werden, die Wahrheit von wahnsinnigem Geplapper zu trennen, da er den Verstand verloren hat.

Die untere Ebene der Krypta wurde in einen gefährlichen Kerker verwandelt voller grässlicher untoter Kreaturen, tödlichem Ungeziefer und schlauen Fallen. Um Roldares Schwester zu retten, müssen die Charaktere sich kämpfend einen Weg durch die Krypta bahnen und den unlängst erwachten Skelettritter zerstören. Danach können sie die Ewige Flamme für sich beanspruchen und ihre Laterne entzünden. Dabei wird Ekat Kassens Sarkophag zu leuchten beginnen, so dass sie für einen kurzen Moment mit dem Geist des Gründers ihres Heimatortes kommunizieren können und so das Geheimnis

zum Abenteuer

Dieses Abenteuer wurde für das Pathfinder Rollenspiel geschrieben, obwohl es kompatibel mit den 3.5er Regeln ist, werden dir einige Änderungen auffallen. Über den Text verteilt befinden sich mehrere Kästen wie dieser, in denen wichtige Regeländerungen erklärt werden.

die Karte

Die Karte zeigt den Pfad von Kassen zur Krypta der Ewigen Flamme (siehe Seite 27), sie kann als Spielerunterlage an die Spieler ausgegeben werden. Kopiere und zerschneide die Karte in eine Anzahl von Teilen entsprechend der Zahl der SC. Wenn der Bürgermeister den SC ihre Ausrüstung übergibt, liegt in jedem Rucksack ein Teil dieser Karte. Dabei handelt es sich um eine Tradition, welche die Zusammenarbeit der jungen Abenteurer fördern soll, um den Gemeinschaftssinn der Dorfbewohner zu festigen.

erfahren, was wirklich in der Krypta geschehen ist. Ferner können sie Hinweise auf die Identität der Verursacher der ganzen Probleme in Form seltsamer eiserner Masken finden.

Nach Beendigung des Abenteurers können die Charaktere ins Dorf zurückkehren und ihre Geschichte erzählen. Die folgende Herbstfeier wird sehr ruhig ausfallen, auch wenn die Dorfbewohner dennoch den Helden zu jubeln werden.

einleitung

Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass dies das erste Abenteuer der SC ist, und dass sie wissen, dass es dieses Jahr an ihnen ist, das Feuer aus Kassens Krypta zu holen. Jeder sollte eine Verbindung zum Dorf besitzen und dort leben, wenn die Queste beginnt. Auch wenn sie sich durchaus bereits vorher kennen können, bietet das Abenteuer einige Gelegenheiten einander kennen zu lernen.

Eine vollständige Beschreibung des Ortes Kassen befindet sich im Anhang. Sofern die Charaktere dort aufgewachsen sind, enthält der Anhang für jede der 11 Grundklassen des Pathfinder Grundregelwerkes einen Mentor, um jeden Charakter mit einem einfachen Hintergrund und einer Verbindung zur Stadt auszustatten. Natürlich steht es den Spielern frei, ihre Charaktere mit umfangreicherem Hintergrund zu versehen, sie sollten aber irgendeinen Bezug zur Örtlichkeit besitzen.

Die Krypta der Ewigen Flamme beginnt am 4. Tag des Neth, wenn die ersten kalten Winde des Winters zu spüren sind. An diesem Tage waren im Jahre 4535 Ekat Kassen und seine Leute aufgebrochen, um Asars Lager ausfindig zu machen und die Söldner zu besiegen. Gib zu Beginn des Tages jedem SC eine Gelegenheit, mit seinem Mentor oder seiner Familie zu sprechen, ehe er mittags vom großen Platz aus zur Queste aufbricht. Den Charakteren wurde nahe gelegt, mit leichtem Gepäck zu reisen und nur das Nötigste mitzunehmen (beispielsweise Waffen, Rüstung, Zauberbücher usw.), da Rationen und sonstige Standardausrüstung gestellt werden. Alternativ kann das Abenteuer auch einen Tag früher beginnen, so dass die SC Zeit haben, mit verschiedenen Charakteren

in der Stadt zu interagieren. Dann wird an diesem Tag auch Bürgermeister Uptal jeden von ihnen besuchen und davon in Kenntnis setzen, dass er Teil der diesjährigen Gruppe ist.

Wenn die SC auf dem großen Platz eintreffen, ist dieser von ihnen abgesehen leer. Sofern sie es möchten, können sie miteinander reden. Am Mittag läutet die Glocke des Tempels – lese dann den folgenden Abschnitt vor oder fasse ihn mit eigenen Worten zusammen:

Die Glocke des Tempels von Erastil läutet zum Mittag, das Echo hält durch das ruhige Städtchen Kassen. Als es langsam verhallt, kommen die ersten Dorfbewohner auf den Platz, sie tragen schwarz, als gingen sie zu einem Begräbnis. Langsam füllt sich der Platz, die Menschen bewegen sich still über den kalten harten Boden, den Blick traurig zu Boden gerichtet. Nach ein paar Augenblicken erfüllt ein Murmeln die Stille, als sich die Menge öffnet, um Bürgermeister Uptal zu euch hindurch zu lassen. Er hält eine Laterne aus angelaufenem Silber, hinter ihm folgt ein altes Pony, welches einen Karren mit Rücksäcken und Ausrüstung zieht.

Sobald er das Zentrum der Menge erreicht hat, hält der Bürgermeister inne und ruft: „Wieder einmal weht der Winterwind durch den Klauenwald und zeigt uns das Ende der Erntezeit an. Im Wald sind Wölfe, die unsere Mauern anheulen, und Schlangen lauern in unseren Schatten, bereit zuzuschlagen! So wie es vor 175 Jahren war, als Kassen die Mauern des Dorfes verließ, um uns zu beschützen, so ist es heute wieder! Wo sind die Helden? Wo sind die Tapferen, die zu Kassens Krypta reisen und die Ewige Flamme holen werden, um dieser Gemeinschaft für einen weiteren Winter Sicherheit zu geben?“

An dieser Stelle macht der Bürgermeister eine Pause, um den SC zu erlauben, vorzutreten und die Mission anzunehmen. Er fragt sie, wer von ihnen die Ehre haben wird, die Laterne zu tragen und übergibt sie demjenigen (oder er wählt einen aus, sollten sie zu streiten beginnen oder keinen bestimmten können), wobei er ihm sagt, dass er das Feuer nach Kassen zurückbringen soll. Dann gibt er jedem Charakter einen Rucksack mit fünf Tagesrationen, einem kleinen Zelt, einer dicken Wolldecke, einem vollen Wasserschlauch und einem Stück der Karte (Seite 27) für den Weg von Kassen zur Krypta der Ewigen Flamme. Ferner sind 15m Hanfseil, eine Zunderbüchse mit drei Zunderstöcken, ein beschrifteter Trank: *Leichte Wunden heilen*, drei Fackeln, ein Wurfhaken sowie eine kleine Flasche örtlich gebräute Branntweins möglichst gleichmäßig über die Rucksäcke verteilt.

Nachdem die SC ihre Rucksäcke erhalten haben, fahre mit der folgenden Rede fort:

Der Bürgermeister wendet sich wieder an die Dorfbewohner.

„Hier sind die tapferen Helden, die in Kassens Fußstapfen treten und die Ewige Flamme zu uns bringen werden! Vielleicht kehren nicht alle zurück, doch so wahr ich hier stehe, ihr Opfer wird nicht vergessen! Nun geht, ihr tapferen Helden, und kehrt nicht zurück, bis ihr das ewige Feuer habt.“

Damit deutet der Bürgermeister nach Süden, in Richtung von Kassens Gruft. Die Dorfbewohner winken zum Abschied mit unbewegten ruhigen Gesichtern.

die krypta der ewigen flamme

die suche nach der ewigen flamme

Da die meisten Charaktere wahrscheinlich aus Kassen stammen, kennen sie dieses Ritual ein wenig. Obwohl jeder Erwachsene weiß, dass diese „stille“ Zeremonie nur gespielt ist, erzählen sich die Kinder wilde Geschichten darüber, was während der Queste alles passiert.

Manche behaupten sogar, dass es mit den Jahren zu einigen Todesfällen gekommen sei, doch dies stimmt nicht. Zwar gab es so manche Verletzungen, doch nie einen Toten. Sollten die SC sich ernsthafte Sorgen machen, kann ein Erwachsener mit einem Fertigkeitswurf auf Diplomatie gegen SG 20 dazu gebracht werden, ihnen zu sagen, dass es nichts zu befürchten gibt. Ein Fertigkeitswurf auf Heimlichkeit gegen SG 20 ermöglicht es einem Charakter, sich an ein paar Erwachsene anzuschleichen, und ein Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 erlaubt es ihm zu hören, wie einer der Dorfbewohner etwas von „Vorbereitungen in der Gruft“ erzählt.



teil 1: reise zur krypta

Die Gruft liegt etwa 65 Kilometer südlich von Kassen, so dass die SC zu Fuß dort am Ende des folgenden Tages eintreffen werden. Auch wenn diese Gegend des Klauenwaldes größtenteils sicher ist, verläuft die Reise nicht ohne Zwischenfälle. So kommt es zu folgenden Begegnungen:

ein erster kampf (hg 1, 400 ep)

Nach zwei Stunden Marsch treffen die SC auf eine Falle, mit der die Dorfbewohner ihre Entschlossenheit testen wollen. Auch wenn die Begegnung nicht gefährlich ist, können die SC hier erstmals als Gemeinschaft zusammenarbeiten. Lese den folgenden Abschnitt vor oder fasse ihn mit eigenen Worten zusammen:

Der enge Pfad windet sich durch die Krallen der Bäume, nun befreit von ihrem Laub sind, das unter euren Füßen knirscht. Vor euch blockiert ein umgestürzter Baumstamm den Weg. Plötzlich springt ein Trio zähnefletschender Humanoider hinter dem Stamm hervor, jeder hat grünliche Haut und furchteinflößende Hauer und stößt vulgäre Beleidigungen und Herausforderungen hervor.

Auch wenn sie echt aussehen und klingen, sind diese Orks eine Illusion – Holgast der Dorfmagier brach eine Stunde vor der Zeremonie auf, um den Hinterhalt vorzubereiten. Er versteckt sich im Schutz von *Unsichtbarkeit* in einem nahen Busch und konzentriert sich auf die Illusionen, welche er mit *Mächtigem Trugbild* erzeugt hat. Dies ist die erste Herausforderung, um die SC zu ängstigen und zu prüfen.

Kreaturen: Diese Orks sind Illusionen, wenn sie von einem der Spieler getroffen werden oder selbst jemanden treffen,

verhalten sie sich entsprechend. Dem SC steht jedoch ein Willenswurf gegen SG 16 zu, um zu erkennen, dass diese Orks nicht echt sind. Charaktere, denen mitgeteilt wird, dass die Orks nicht real sind, erhalten einen Bonus von +4 auf ihren Rettungswurf. Schlägt der Wurf fehl, so hält der Charakter erlittene Verletzungen für echt. Sobald alle Charaktere die Orks erfolgreich angezweifelt haben oder alle Orks getötet wurden, verschwinden sowohl die Orks wie auch die von ihnen verursachten Verletzungen.

Holgast wird sich den SC nicht offenbaren, sondern sich rasch entfernen – falls er entdeckt wird auch mittels *Fliegen*. Falls einer der SC Holgast zum Mentor hat, kann er einen Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 versuchen, um den Geruch seines Pfeifenkrauts in der Nähe wahrzunehmen.

Orks (3) HG 1/3

EP 135

Männlicher Ork Krieger der 1. Stufe
CB Mittelgroßer Humanoider
INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 20 m, Dämmerlichtsicht; Wahrnehmung –1

verteidigung

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

TP 6 (1W10+1)

REF +0, WIL –1, ZÄH +5

Defensive Fähigkeiten Wildheit

angriff

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Zweiärmige Axt +5 (1W12+4/x3)

Fernkampf Wurfspeer +1 (1W6+3)

spielwerte

ST 17, GE 11, KO 12, IN 7, WE 8, CH 6

GAB +1; KMB +4; KMV 14

Talente Waffenfokus (Zweiärmige Axt)

Fertigkeiten Einschüchtern +2

Ausrüstung Verstärkte Lederrüstung, Zweiärmige Axt, Wurfspeer (4)

besondere Fähigkeiten

Wildheit (AF) Ein Ork bleibt bei Bewusstsein und kann sogar weiterkämpfen, wenn seine Trefferpunkte unter null gefallen sind. Der Ork ist dennoch am Taumeln und verliert 1 TP pro Runde. Er stirbt, wenn seine TP auf –12 fallen.

Lichtempfindlichkeit (AF) Orks sind in Bereichen hellen Sonnenlichts oder im Wirkungsbereich des Zaubers *Tageslicht* geblendet.

augen in der dunkelheit (hg 4, 1.200 ep)

Wenn sie mit den illusionären Orks fertig geworden sind, können die SC den Rest des Tages weitestgehend unbehelligt reisen. Der Karte zu folgen ist recht einfach, um sie zu lesen ist ein Fertigkeitswurf auf Überlebenskunst (SG 10) erforderlich, bei dem jeder den Kartenleser unterstützen kann. Ein misslunger Wurf verlängert die Reisezeit um 3 Stunden, so dass den SC zum

neue spieltechnische WERTE

Das Pathfinder Rollenspiel verwendet einige neue Fertigkeiten und Spielwerte, um das Spiel einfacher zu gestalten. Dir ist wahrscheinlich bereits aufgefallen, dass Lauschen und Entdecken durch Wahrnehmung und Verstecken und Leise Bewegen durch Heimlichkeit ersetzt wurden. Leise bewegen ist nun ein Fertigkeitswurf auf Heimlichkeit gegen den Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung des Gegners. Wahrnehmung wird auch verwendet, um Fallen zu finden, und ersetzt die Fertigkeit Suchen.

Ferner haben alle Kreaturen nun einen Kampfmanöverbonus (oder KMB). Immer wenn eine Kreatur versucht, einen Ansturm auszuführen oder jemanden zu entwaffen, in einen Ringkampf zu verwickeln, zu überrennen, zu Fall zu bringen oder etwas zerschmettern will, führt sie einem Kampfmanöverwurf (1W20+KMB) gegen die Kampfmanöververteidigung des Ziels (KMV) aus. Der KMB entspricht dem Grundangriffsbonus + ST-Modifikator (bei winzigen oder kleineren Wesen stattdessen GE) + spezieller Größenmodifikator (-1 für kleine, +0 für mittelgroße und +1 für große Wesen) + alle sonstigen Boni auf Angriffswürfe. Der KMV entspricht 10 + ST-Modifikator + GE-Modifikator + spezieller Größenmodifikator (wie beim KMB) + sonstige RK-Boni (wie beispielsweise ein Umstands-, Deckungs-, Ausweichs- und Ablenkungsbonus).

Ende des Abenteuers der Proviant ausgehen könnte, wenn sie zu viele misslungene Würfe anhäufen sollten.

Nachdem die SC den Guteil des Tages der Karte gefolgt sind, lässt das Sonnenlicht allmählich nach und eine kalte Brise pfeift durch die kahlen Äste des Waldes. Es ist kein Zeichen von Civilisation in Sicht.

Die erste Nacht sollte furchteinflößend dargestellt werden. Die SC sind weit weg von daheim und niemand wird kommen und ihnen helfen, wenn sie in Schwierigkeiten geraten sollten. Ein sicheres Lager zu errichten sollte oberste Priorität haben, zum Finden einer geeigneten Stelle genügt ein Fertigkeitswurf auf Überlebenskunst (SG 10), um ein nettes Fleckchen zu entdecken, dass auf drei Seiten von Büschen geschützt wird. Ein Fehlschlag führt die SC zu recht hartem unebenem Boden mit Deckung auf nur zwei Seiten. Jedem der auf steinigem Boden schläft, muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 13 gelingen, ansonsten ist er am nächsten Tag erschöpft.

Es gibt jede Menge trockenes Holz zum Feuermachen und falls jeder etwas abgibt, kann aus den Rationen ein leckerer Eintopf gekocht werden. Wenn die SC ums Feuer sitzen, erlaube jedem einen Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 5), um Heulen in der Ferne zu hören. Im Laufe der nächsten Stunde scheint das Heulen näher zu kommen, ehe es plötzlich unheimlich still wird.

Eine halbe Stunde später kann bei einem gelungenem Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung gegen Schleichen ein einsamer Wolf am Rand des Feuerscheins entdeckt werden, in diesem Fall würfe normal für Initiative. Der Wolf wird versuchen zu entkommen. Sollte er jedoch unentdeckt bleiben oder fliehen können, kehrt er eine Stunde später mit zwei weiteren Wölfen zurück und greift das Lager an.

Ein SC mit Tierempathie kann versuchen, den Wolf zu beeinflussen, ehe er flieht, bei einem Erfolg gegen SG 20 kehrt der Wolf nicht mit Verstärkung zurück und die SC sollten die für die Begegnung anfallenden EP erhalten.

Diese Begegnung hält die SC nicht davon ab, ihre Zauber für den nächsten Tag vorzubereiten.

Kreaturen: Die Wölfe stellen die erste wirkliche Herausforderung für die SC dar. Es sind schlanke, halbverhungerte Raubtiere auf der Suche nach einer schnellen Mahlzeit. Ein Fertigkeitswurf auf Wissen (Natur) gegen SG 10 offenbart ihren Zustand. Ein einzelner Wolf kann mit einem Stück Fleisch aus dem Reiseproviant abgelenkt werden, allerdings reduziert dies auch die Verpflegung um eine halbe Tagesration; ein gefütterter Wolf verlässt den Kampf. Andernfalls greifen die Tiere gnadenlos an, dabei versuchen sie, Gegner zu Fall zu bringen, um sie fortzuzerren. Aufgrund ihrer Zahl sind sie mutiger. Um das Rudel zu beeinflussen, ist ein Wurf auf Tierempathie gegen SG 25 erforderlich, bei Erfolg verschwinden sie und kehren nicht zurück.

WÖLFE (3)

HG 1

EP 400

N Mittelgroßes Tier

INI +2; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12

(+2 GE, +2 natürlich)

TP 13 (gegenwärtig 11, 2W8+4)

REF +5, WIL +1, ZÄH +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Biss +2 (1W6+1 plus Zu-Fall-bringen)

SPIELWERTE

ST 13, GE 15, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6

GAB +1; KMB +2 (+6 gegen Zu-Fall-bringen);

KMV 14 (18 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Überleben +1 (+5 Spurenlesen mittels Geruchssinn), Wahrnehmung +8

Volksmodifikatoren +4 beim Spurenlesen mittels

Geruchssinn

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Zu-Fall-bringen (AF) Ein Wolf kann als Freie Aktion

versuchen, einen Gegner zu Fall zu bringen. Sollte dies nicht gelingen, kann der Gegner nicht im Gegenzug versuchen, den Wolf zu Fall zu bringen.

DER UNGLÜCKSSELIGE BANDIT

Nach der Begegnung mit den Wölfen vergeht die Nacht ereignislos. Am nächsten Tag können die SC ihre Reise durch den Klauenwald fortsetzen. Am frühen Morgen führt sie der Pfad ans Ufer des Grauen Sees, wo sie ihre Wasserschläuche auffüllen und eine kurze Rast machen können. Wenn sie ankommen, lies ihnen das Folgende vor oder umschreibe es:

Der Wald beginnt sich zu lichten und offenbart eine kleine Wiese grünen Grases, jenseits welcher das Ufer eines breiten ruhigen Sees liegt. Dichter Nebel hängt über der Mitte des Sees und verdeckt das andere Ufer. In der Nähe des Ufers liegt eine Gestalt.

die krypta der ewigen flamme



Bei der Gestalt handelt es sich um die verwesenden Überreste eines Räubers, der vor einigen Monaten am See seinen Wasserschlauch auffüllen wollte, dabei aber von der Riesenschlange angegriffen wurde, die im See lebt. Von der Kreatur selbst ist nichts zu sehen, aber riesige Bisswunden bedecken den ganzen Oberkörper des Banditen und durch das Gift wurde er ungenießbar für Aasfresser. Die Ausrüstung des Banditen ist größtenteils verrottet und nutzlos, aber ein Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 10) fördert ein meisterhaft gearbeitetes Kurzschwert und einen Beutel mit 87 GM zu Tage. Die Münzen scheinen frisch aus der Presse der Hauptstadt Tamran zu sein. Sie zeigen das Porträt des nominalen Herrschers von Nirmathas, Waldmarschall Gavirk. Ein Fertigkeitswurf auf Wissenurf (Lokales) gegen SG 10 enthüllt, dass der Tote offenbar nicht aus Kassen stammte. Seine Kleidung hat zwar unter den Wettereinflüssen gelitten, stammt aber nach Stoffart und Verarbeitungsqualität anscheinend aus einer größeren Stadt. Ein Heilkundewurf (SG 15) verrät, dass er seit ein paar Monaten tot ist.

Dieser Mann gehörte zu der Banditengruppe, welche kürzlich die Krypta der Ewigen Flamme geplündert hat; ihr damaliges Lager kann man gute 800 Meter weiter östlich am Seeufer finden, ein Fertigkeitswurf auf Überlebenskunst (SG 15) enthüllt, dass das Lager seit Monaten verlassen ist.

Mittels eines Wahrnehmungswurfes (SG 25) kann man im Uferschlück eine schmucklose Eisenmaske finden, welche den Banditen gehört hat. Ein Wurf auf Wissen (Religion) gegen SG 15 enthüllt, dass solche Masken von den Anhängern des Lebenden Gottes Razmir getragen werden. Ein aus Razmiran stammender SC erkennt die Maske sofort.

ein gefährlicher hügel (hg 1, 400 ep)

Wenn die Gruppe den Grauen See hinter sich lässt, liegen noch drei Stunden Marsch vor ihnen bis zu dem Tal, in welchem sich die Krypta der Ewigen Flamme befindet. Die Bäume in diesem Teil des Waldes sind sehr alt und knorrig. Nach der Hälfte des Weges beginnt es zu regnen, so dass die Reise noch unangenehmer wird. Sobald die SC das Tal erreichen, lies das Folgende vor, oder umschreibe es mit deinen eigenen Worten:

Der Pfad führt immer tiefer in den Klauenwald durch ein gewundenes Labyrinth von Bäumen und Hohlwegen. Von der Spitze einer Anhöhe sieht ihr vor euch ein breites Tal von der Gestalt einer sich windenden Schlange. Von eurem Hügel aus führt ein steiler Hang ins Tal. Der kalte Regen macht den Boden rutschig und unsicher.

Der Pfad führt durch einen recht dichten Teil des Klauenwaldes, ein Labyrinth aus Dornenbüscheln, kantigen Steinen sowie Wurzeln, über welche man stolpern kann. Die Karte der SC zeigt dieses auch als Schlangenklamm bekannte Tal als das Ziel der Reise. Die Krypta liegt in der Mitte des Tales. Dorthin zu kommen dauert wenigstens eine halbe Stunde und verlangt jedem SC drei Akrobatkürze (SG 10) ab, um nicht zu stürzen. Wenn sie sich Zeit lassen, brauchen die SC eine Stunde, erhalten aber auf ihre Würfe einen Bonus von +2 (Umstandbonus. Die Nutzung von Seilen beim Abstieg verleiht einen weiteren Bonus von +2 (addiert sich jedoch nicht zum Bonus einer Kletterausrüstung). Sollte einem SC einer seiner

Würfe nicht gelingen, erlaube ihm einen Reflexwurf. Nutze dazu die folgende Tabelle:

Rettungswurf	Ergebnis
20+	SC fängt sich ab, kein Schaden
15-19	SC rutscht weg und schlägt gegen einen Baum, 1W4 nichttödlicher Schaden
10-14	SC verliert den Halt und stürzt den Hang hinunter, er muss nun einen Akrobatkürf weniger machen, allerdings verletzt er sich an Dornen und Steinen und nimmt 1W6 Schadenspunkte
5-9	SC rutscht auf Schlamm aus und stürzt über eine Klippe 6m tief. Er nimmt 2W6 Schadenspunkte und benötigt einen Akrobatkürf weniger, um ans Ziel zu kommen
4 oder weniger	Der SC stürzt die ganze Strecke ins Tal, nimmt dabei 2W6 Schadenspunkte und 1W4 Punkte temporären GE-Schaden, da er sich den Knöchel verstaucht.

die krypta der ewigen flamme

Die Krypta befindet sich am Fuße eines kleinen Tals in den Tiefen des Klauenwaldes. Wenn die SC den Eingang der Krypta zum ersten Mal erreichen, lies ihnen den folgenden Text vor:

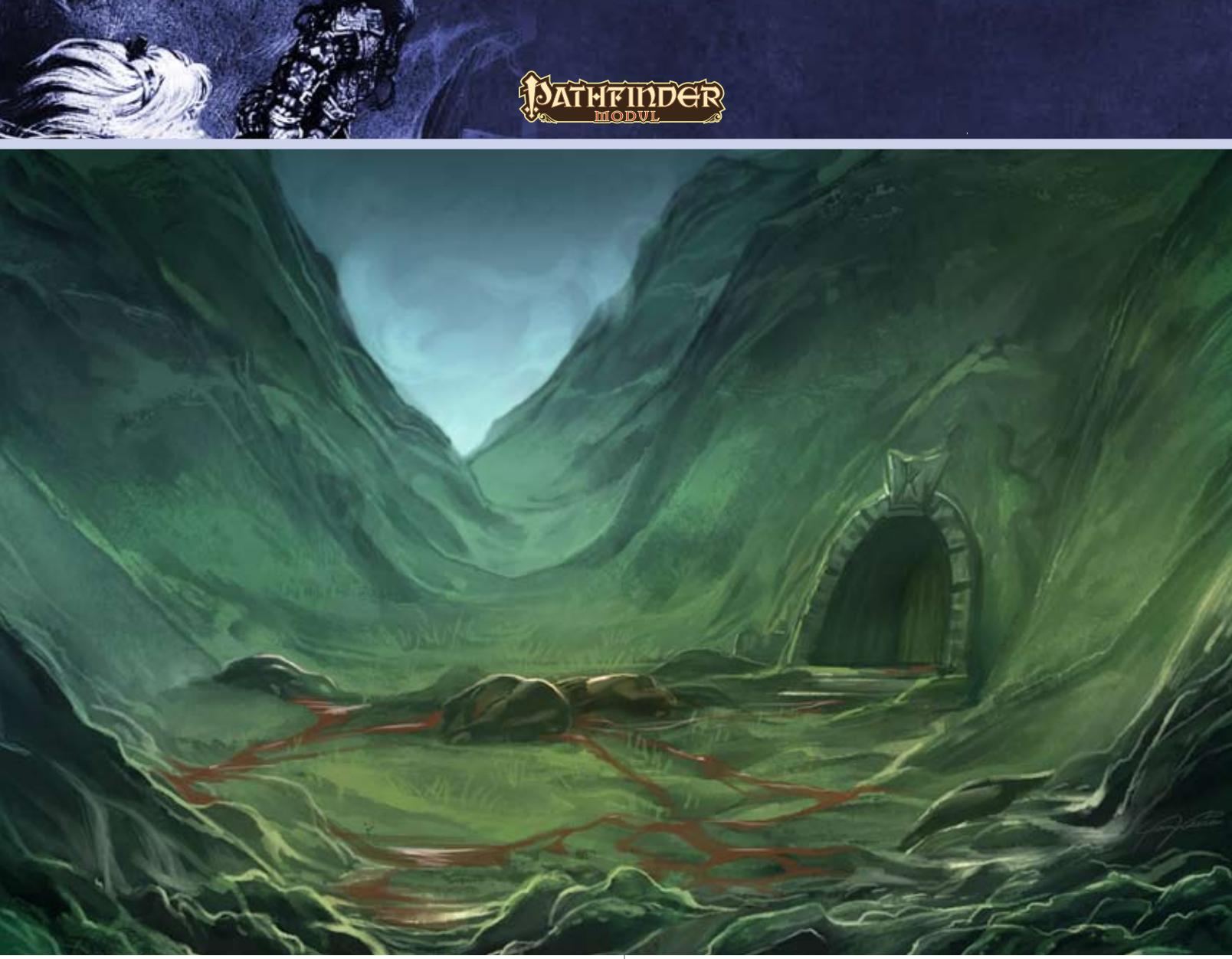
Ihr seht einen steinernen Torbogen in der Seite eines kleinen Hügels am Fuße des Tales. Die meisten Einzelheiten sind von Moos überwuchert, aber der Schlussstein mit dem eingemeißelten Symbol einer Flamme mit einer Rune in der Mitte ist noch gut zu erkennen. Hinter dem Tor führt ein dunkler Tunnel zu einem Paar schwerer Holztüren, von denen eine leicht offen steht.

Neben dem Eingang liegen die Kadaver zweier Pferde und dreier Ponys, die Leichen sind immer noch an einem Pfahl neben dem Torbogen angebunden. Ein dicker Schwarm fetter Fliegen hängt träge über ihnen in der Luft.

Es gibt keinen anderen Zugang zur Krypta. Vor 3 Tagen trafen einige Dorfbewohner hier ein, um alles für die Ankunft der jungen Abenteurer vorzubereiten. Unglücklicherweise wurden sie vor zwei Nächten von den Untoten in der Krypta angegriffen und fast alle getötet. Ein Heilkundewurf (SG 10) enthüllt, dass die Tiere draußen vor 2 Tagen mit primitiven Klingen oder vielleicht auch Krallen getötet wurden. Mit einem Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 15) können die Knochen eines Menschen unter einem der Pferdekadaver gefunden werden. Um das Skelett freizulegen, muss die Leiche bewegt werden, wozu ein Stärkewurf (SG 15) erforderlich ist. Das Skelett gehörte zu den Untoten, welche die Gruft verlassen hatten, um die Tiere zu töten, und wurde während des Kampfes zertrampelt. Die Knochen sind sichtbar alt und stellen fürs Erste ein Rätsel dar.

Die Pferde und Ponys waren anscheinend mit Ausrüstung beladen gewesen, wie die leeren Satteltaschen zeigen, doch die Dorfbewohner hatten das meiste bereits in die Krypta geschafft.

Ein Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 10) lässt die SC eine volle Tasche finden, in der sich zwei Tagesrationen, zwei bequeme Kissen, ein Köcher mit stumpfen Pfeilen (10 Stück,



verursachen nichttödlichen Schaden, sonst wie normale Pfeile) und zwei Fläschchen Lampenöl befinden.

Sofern nicht anders beschrieben, ist die Krypta unbeleuchtet. Die Deckenhöhe beträgt 3 Meter und alle Oberflächen sind aus Stein. Die Wände sind mit Reliefs versehen, welche Dorfbewohner im Kampf mit maskierten Räubern und Monstern zeigen. Die Darstellungen sind noch in recht gutem Zustand, haben aber durch Wasser und Flechtenbewuchs Schaden genommen. In der Luft hängt ein schwerer Gestank nach Verwesung und Moder.

teil 2: die obere Ebene

Die folgenden Gebiete sind alle auf der oberen Ebene der Krypta. Die Dorfbewohner hatten einige der Räume mit harmlosen „Fallen“ versehen, ehe die Untoten aus der unteren Ebene herbeiströmten und sie töteten. Als Ergebnis sind viele Räume „sicher“ für die SC. Die Fallen verursachen keinen bleibenden Schaden und das nötige Werkzeug ist in der Nähe. Als die Untoten angriffen, waren die meisten Dorfbewohner in den Gebieten 1 und 5. Roldare (einer der Überlebenden) war gerade dabei, in Gebiet 2 den Boden zu fegen, als die Untoten heranstürmten; nachdem er Zeuge des Massakers in Gebiet 1 geworden war, floh

er in die Ausrüstungskammer (Gebiet 3) und verbarrikadierte sich dort, wo ihn seitdem niemand gestört hat.

Die meisten Räume haben kein Licht, die SC müssen also selbst für Fackeln oder Laternen sorgen oder sich auf ihre Dunkelsicht verlassen.

1. Eingangshalle (hg 3, 810 ep)

Hinter den Holztüren liegt die erste Kammer der Krypta, sie stehen offen, sind aber recht schwer, so dass ein Stärkewurf (SG 15) erforderlich ist, um sie zu bewegen. Sobald die SC die Krypta betreten, lies ihnen das Folgende vor:

Als die schweren Türen aufschwingen, enthüllt der schwache Lichtschein, der von draußen in die Krypta fällt, einen langen Raum mit erhöhten Plattformen zu beiden Seiten. Ein verblasstes Gemälde Kassens befindet sich auf der anderen Seite. Hier scheint ein furchtbarer Kampf stattgefunden zu haben, zwei Leichen und mehrere Skelette liegen in der Mitte des Raumes und ein widerhallendes Heulen und Klagen kommt von irgendwo aus der Ferne.

Drei Dorfbewohner schliefen in diesem Raum, als die Untoten angriffen. Zwei waren zwar imstande sich zu wehren,

die krypta der ewigen flamme

unterlagen aber am Ende. Ihre Körper sind übel zugerichtet, doch mit einem Fertigkeitswurf auf Wissen (Lokales) gegen SG 15 können die SC sie als Gerol und Vark identifizieren, Freunde des Bürgermeisters. Zwei Rucksäcke liegen ebenfalls im Raum, der eine enthält ein großes Kissen und zwei Köcher mit jeweils 10 stumpfen Pfeilen, der andere 2 Tagesrationen, einen vollen Wasserschlauch und 2 Rauchstäbchen.

Das Klagen kommt von Roldare, einem der wenigen Überlebenden, er ist in Gebiet 3, macht aber genug Lärm, um ganz schwach auch hier noch gehört zu werden. Ein Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 15) deutet an, dass das Geräusch aus Osten zu kommen scheint.

Kreaturen: In der Kammer befinden sich 8 Skelette über den Raum verteilt. Zwei davon werden sich nicht mehr erheben, die anderen sechs jedoch sind intakt und greifen die SC gemeinsam an, dabei attackieren sie das jeweils nächste Ziel bis sie vernichtet werden. Die Knochen sind sehr alt, sie wurden von Asar belebt, als die Grabräuber vor 3 Monaten die Gruft plünderten.

SKELETTE (6)

HG 1/3

135 EP

NB Mittelgroßer Untoter

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 20 m, Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14 (+2 Rüstung, +2 GE, +2 natürlich)

TP 4 (1W8)

REF +2, WIL +2, ZÄH +0

SR 5/Wuchtwaffe; **Immunitäten** wie Untote, Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Zerbrochener Krummsäbel +0 (1W6) und Klaue –3 (1W4+1) oder 2 Klauen +2 (1W4+2)

SPIELWERTE

ST 15, GE 14, KO –, IN –, WE 10, CH 10

GAB +0; KMB +2; KMV 14

Talente Verbesserte Initiative

Ausrüstung Zerbrochener Krummsäbel, beschädigtes Kettenhemd

2. DAS GRUBENLABYRINTH (hg 1, 400 ep)

Diese große Kammer enthält ein Labyrinth aus Säulen, das den Blick auf die andere Seite des Raumes blockiert. Neben der Tür liegen mehrere leere Satteltaschen und drei Besen.

Die Dorfbewohner haben diesen Raum bereits für die Ankunft der SC vorbereitet. Über die Halle verteilt liegen mehrere versteckte Fallgruben, deren Böden mit Bergen von Kissen gepolstert sind. Wenn die SC eine Stange oder eine Waffe benutzen, um nach Gruben zu suchen, erhalten sie einen Bonus von +4 (Umstandbonus) auf den Reflexwurf, um nicht in eine der Gruben zu fallen.

FALLGRUBE

HG 1/4

65 EP

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 15;

Mechanismus ausschalten SG 20

VERÄNDERUNGEN BEI UNTOTEN

Das Pathfinder Rollenspiel führt eine Reihe von Änderungen bei untoten Kreaturen ein. Zunächst einmal sind sie nicht länger immun gegen Hinterhältige Angriffe und Kritische Treffer, so dass sie verletzbar durch Schurken und Kämpfer werden.

Ferner wurde die Fähigkeit Untote vertreiben durch Energie fokussieren ersetzt. Auf der 1. Stufe kann ein Kleriker 3+CH-Modifikator oft am Tag Energie fokussieren einsetzen. Dabei muss er sich jedes Mal entscheiden, ob er lebende oder untote Wesen treffen will. Im ersten Fall werden alle lebenden Wesen in 10 m Radius für 1W6 TP geheilt (egal ob Freund oder Feind), im letzteren Fall erleiden alle untoten Wesen in 10 m Radius 1W6 Punkte Schaden (Willenswurf für halben Schaden, der SG des Rettungswurfes entspricht 10 + halbe Stufe als Kleriker + CH-Mod). Fokussiert der Kleriker negative Energie, trifft der umgekehrte Effekt ein (Untote werden geheilt, Lebende verletzt). Energie fokussieren veranlasst Untote nicht zur Flucht, außer der Kleriker besitzt das Talent Untote vertreiben. Manche Untote sind resistent gegen Energie fokussieren und erhalten einen Bonus auf ihren Rettungswurf.

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** manuell

Effekt 3 m tiefe Grube (1W6 nichttödlicher Fallschaden); Reflex (SG 20) zum Ausweichen; mehrere Ziele (alle im Zielbereich).

Die nach Süden hinausführende Tür ist mit einem komplexen Mechanismus verriegelt, der sehr schwer zu öffnen ist – Mechanismus ausschalten (SG 30).

Alternativ gibt es drei kleine Schalter (mit einem S auf der Karte markiert, problemlos zu finden, wenn man auf bis 3 m heran ist). Wenn alle drei gleichzeitig betätigt werden, wird das Schloss für 1 Runde entriegelt. Nach 1 Runde kehren die Schalter in die alte Position zurück.

Das Heulen, welches in Gebiet 1 zu hören war, ist hier viel lauter und scheint von jenseits der Tür im Süden zu kommen.

Schätzen: Die Dorfbewohner haben in der mittleren Grube ein Säckchen platziert, das mittels Wahrnehmung (SG 10) gefunden werden kann, wenn die Falle ausgelöst wurde. Es enthält für jeden SC eine Platinmünze und eine Nachricht auf einem Fetzen Pergament: „Drei sind zu öffnen, doch seid schnell, denn die Tür öffnet sich nur für jene, die zusammenarbeiten“ (ein Hinweis für die SC, falls sie nicht hinter die Funktionsweise der Schalter kommen sollten).

3. DER KLÄGENDE ÜBERLEBENDE (hg 1, 400 ep)

Die Tür in diesen Raum ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 20) und von der Südseite her verbarrikadiert (erfordert drei Stärkewürfe gegen SG 10, um die Barrikade weg zu schieben).

Wenn die SC sich der Tür nähern, lies ihnen dies vor:

Der traurige Klagen und Jammern wird mit jedem Schritt lauter, den ihr auf die Tür am Ende des muffigen Ganges zugeht. Auf dem Boden liegen zahlreiche Knochen, viele davon sind zerbrochen.

Kreatur: Bei dem Mann in der Kammer handelt es sich um Roldare, einen der Überlebenden des Angriffes der Untoten vor 2 Nächten. Mitansehen zu müssen wie seine Freunde abgeschlachtet wurden, hat seinem schwachen Geist zugesetzt und ihn zu einem heulenden Elend werden lassen, welches sich im einzigen sicheren Raum des Gewölbes eingeschlossen hat. Sollten die SC nach ihm rufen oder versuchen das Schloss zu knacken, verstummt sein Geheule. SC auf der anderen Seite der Tür können mittels Wahrnehmung (SG 20) hören, wie eine Armbrust geladen wird. Sobald die SC den ersten Stärkewurf geschafft haben, schießt Roldare mit der Armbrust durch die entstandene Öffnung. Dies tut er, solange die SC versuchen, die Tür zu öffnen, da er sie für eine List der Untoten hält. Nach dem ersten erfolgreichen Stärkewurf bietet die Tür noch einen Bonus von +4 Deckung auf die RK, nach dem zweiten noch +2 und keinen mehr, sobald die Tür offen ist.

Es ist nicht einfach, Roldare zu beruhigen, und ihn zum Verlassen des Raumes und zum Reden zu bringen. Er ist vollkommen verrückt geworden und plärrert und brüllt ständig von den „zornigen Knochen“ und bezeichnet jedes lebende Wesen als eine „List des Toten, des Toten der spricht“. Roldare beginnt die Begegnung mit feindseliger Haltung gegenüber den SC, doch eine Reihe von Diplomie- und/oder Einschüchterungswürfen kann ihn beruhigen. Die SC erhalten einen Bonus von +4 auf die Würfe, wenn sie das Dorf erwähnen und ihm versprechen, ihn zurückzubringen.

Wenn er sich beruhigt hat, ist er etwas bereitwilliger zu helfen. Er kann berichten, was sich hier zugetragen hat, aber er tut dies sehr unzusammenhängend und erzählt von den Ereignissen wild durcheinander.

Er und die anderen trafen vor 3 Tagen ein und wurden vor 2 Tagen angegriffen, insgesamt waren sie zu sechst, doch nur er und seine Schwester sind noch am Leben. Nachdem sie die Fallen auf der ersten Ebene bereit gemacht hatten, wurden sie mitten in der Nacht von den „wandelnden Knochen“ angegriffen. Er weiß kaum etwas über den Anführer der Untoten, außer dass da etwas „mit der Stimme des Todes, das in einer uralten Rüstung durch die Hallen schleicht“ ist. An die meisten Gefahren und Fallen erinnert er sich nicht mehr, so dass er auch keine Hinweise geben kann. Er weiß, dass die SC „die Schilde und die Schlüssel“ benötigen und erwähnt auch, dass die SC schwimmen gehen müssen, weiß aber nicht mehr wo.

Eines wird er aber unbedingt erwähnen: seine Schwester Dimira ist noch am Leben! Er konnte beobachten, wie die



ROLDARE

Skelette sie während des Kampfes verschleppt haben und ist überzeugt, dass sie nicht tot ist. Er glaubt, dass „die Stimme sie mitgenommen hat“. So die SC versprechen, Dimira zu retten, gibt er ihnen seine meisterhaft gefertigte Armbrust zur Unterstützung (obwohl er von Beruf ein Schuster ist, liebt er das Schießen mit Fernkampfwaffen und hat diese feine Waffe vor Jahren von einem Abenteuer in Geldnot erworben).

ROLDARE

HG 1

400 EP

Mensch Experte der 3. Stufe

NG Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; Sinne Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 11, auf dem falschen Fuß

11 (+1 GE,

+1 Rüstung)

TP 13 (gegenwärtig 7, 3W8)

REF +3, WIL +2, ZÄH +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +3 (1W4+1/19-20)

Fernkampf Leichte Armbrust

[Meisterarbeit] +6 (1W8/19-20)

SPIELWERTE

ST 13, GE 14, KO 11, IN 10, WE 8, CH 9

GAB +2; KMB +3; KMV 15

Talente Aufmerksamkeit,

Fertigkeitsfokus (Beruf: Schuster),

Waffenfokus (Leichte Armbrust)

Fertigkeiten Beruf (Schuster) +8, Handwerk

(Holzbearbeitung) +6, Klettern +7, Motiv Erkennen +7,

Reiten +8, Wahrnehmung +7, Wissen (Lokales) +6

Ausrüstung Dolch, Leichte Armbrust [Meisterarbeit],

10 Bolzen, Waffenrock

Motivation Roldare weigert sich, das Gewölbe

ohne seine Schwester zu verlassen, und bleibt in Raum 3, bis sie gefunden wurde. Dieser Raum wurde als Rastplatz eingerichtet, an dem die SC sich während der Erforschung der Krypta ausruhen sollten. Vorhanden sind einige Schlafsäcke, 2 Laternen mit 4 Fläschchen Öl, 5 Tagesrationen und 2 Tränke Leichte Wunden heilen, die mit „Heilung“ beschriftet sind.

4. DER HUNGRIGE KÄFER (HG 2, 600 EP)

Diese kleine Kammer ist bis auf die Leiche eines Dorfbewohners in der Mitte leer.

Auf der Leiche hockt ein mannsgroßer braungelber Käfer, der die Leiche in eine Ecke zu schieben versucht, wo sich bereits ein Berg aus Müll und Abfällen befindet. Der Käfer lebt schon länger in dem Gewölbe, wurde aber von den Untoten aus der unteren Ebene verjagt. Seit dem Massaker an den Dorfbewohnern hat er gut gespeist und sich in der Kammer ein Nest gebaut.

Kreatur: Der Käfer ist sehr territorial hinsichtlich des Raumes, da er bald Eier legen will. Er greift jeden an, der eintritt, verlässt die Kammer aber nicht.



Riesen-Bombardierkäfer

HG 2

600 EP

N Mittelgroßes Ungeziefer

INI +0; Sinne Dunkelsicht 20 m; Wahrnehmung +0

Verteidigung

RK 16, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 16 (+6 natürlich)

TP 19 (3W8+6)

REF +1, WIL +2, ZÄH +0

Immunitäten Geistesbeeinflussung

Angriff

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +4 (1W8+3)

Besondere Angriffe Odemwaffe (3 m Kegel, 2W6

Säureschaden, Reflex (SG 13), halber Schaden, alle 1W4 Runden einsetzbar)

Spielwerte

ST 15, GE 10, KO 14, IN -, WE 10, CH 9

GAB +2; KMB +4; KMV 14

Wenn man durch allerlei Unrat hinweg watet, kann man die Treppe im Westen erreichen, diese führt steil nach oben. An sie schließt sich ein kurzes spinnwebenverhangenes Gangstück an, ehe eine weitere Treppe nach unten in Gebiet 9 führt.

5. schattige Gestalten (HG 3, 800 EP)

Die Reste eines kleinen Feuers brennen in der Mitte dieses Raumes und füttern eine ölige Rauchwolke. Genähert von einem Haufen brennender Ausrüstungsgegenstände, Trümmern und nicht wenigen Knochen, wirft das Feuer einen flackernden Schein an die Wände, welche teilweise vom Rauch verhüllt werden.

In diesem Raum befindet sich eine kleine Feuerstelle, in der Besucher ein Feuer entzünden können, um sich während ihres Aufenthaltes in der Krypta aufzuwärmen. Als die Dorfbewohner hierher kamen, machten sie ein Feuer, wurden dann aber kurz darauf angegriffen. Die beiden Dorfbewohner, die hier gestorben sind, wurden von ihren Mördern (den Skeletten, die dann nach Gebiet 1 weitergezogen sind) ins Feuer geworfen.

Gefahr: Der Rauch ist ziemlich konzentriert und lässt die Augen trünen, auch das Atmen wird schwerer. Lebende Wesen erleiden im Raum einen Malus von -2 auf Wahrnehmungs- und Angriffswürfe, nach 10 Minuten müssen sie einen Zähigkeitswurf (SG 10) schaffen oder erleiden für 1W4 Runden einen Hustenanfall (wie Übelkeit). Mit jeder weiteren Minute wird ein erneuter Rettungswurf fällig, dessen SG jeweils um +2 steigt. Das Feuer kann mittels Wasser Erschaffen oder eine Gallone Wasser gelöscht werden, dabei kommt es zu verstärkter Rauchentwicklung, welche die Abzüge auf einen Malus von

KÖRPERLOSE SCHRECKEN

Körperlose Untote zu bekämpfen ist nicht einfach im Pathfinder Rollenspiel. Sie nehmen nur halben Schaden aus einer körperlichen Quelle und auch das nur, wenn die Quelle magisch ist – wie beispielsweise der *Dolch +1*, der im Feuer versteckt ist. Nichtmagische Waffen können körperlose Wesen nicht verletzen. Die SC können aber auf Energieschaden (beispielsweise Feuerschaden von einer brennenden Fackel) zurückgreifen, doch auch hier nimmt der Schatten nur halben Schaden. Die meisten Zauber verursachen ebenfalls nur halben Schaden mit der Ausnahme von Krafteffekten (beispielsweise *Magisches Geschoss*), welche vollen Schaden machen. Und natürlich gibt es noch Energie fokussieren, welches körperlose Untote normal betrifft.

–4 erhöht und alle Lebewesen zwingt, jede Runde einen Zähigkeitswurf durchzuführen, um nicht drauf los husten zu müssen.

Sobald das Feuer gelöscht ist, löst sich der Rauch nach 10 Minuten auf und zieht durch einen Kamin in der Decke ab.

Kreatur: Einer der Dorfbewohner, die in diesem Raum gestorben sind, hatte panische Angst vor Feuer. Sein Tod in den Flammen sorgte dafür, dass er sich als Schatten wieder erhob. Dieser bösartige Untote schleicht nun im Raum umher und greift jeden an, der eintritt. Der Schatten verfolgt niemanden, der den Raum verlässt, so dass die Gruppe später vorbereitet zurückkehren kann.

SCHATTEN

HG 3

800 EP

CB Mittelgroßer Untoter (körperlos)

INI +2; Sinne Dunkelsicht 20 m, Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 12
(+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE)

TP 16 (3W8+6)

REF +3, WIL +5, ZÄH +3; Resistenz gegen fokussierte Energie +2

Verteidigungsfähigkeiten Körperlos; **Immunitäten** wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf Körperlose Berührung +4 (1W6 Stärke)

Spezialangriffe Brut erzeugen, Stärkeschaden

SPIELWERT

ST –, GE 14, KO –, IN 6, WE 12, CH 14

GAB +2; KMB +4; KMV 15

Talente Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung)

Fertigkeiten Fliegen +11, Heimlichkeit +8 (+12 bei

Dämmerlich, +4 bei hellem Licht), Wahrnehmung +8;

Volksmodifikationen Heimlichkeit +4 in dämmrigen Licht, –4 in hellem Licht

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Ein Humanoider, der durch den

Stärkeschaden eines Schatten getötet wird, erhebt sich 1W4 Runden später selbst als Schatten unter der Kontrolle seines Mörders.

Stärkeschaden (ÜF) Die Berührung eines Schattens verursacht 1W6 Punkte Stärkeschaden bei lebenden Wesen. Dabei handelt es sich um einen auf negativer Energie beruhenden Effekt. Sobald der Stärkeschaden dem Stärkewert des Gegners gleicht oder diesen sogar übertrifft, stirbt das angegriffene Wesen.

Schätze: Obwohl das meiste verbrannt ist, kann man unter den Ausrüstungsgegenständen zwei wertvolle Dinge finden: Neben dem Feuer kann mittels Wahrnehmung (SG 15) ein angekokelter Schlüssel gefunden werden, welcher in Gebiet 6 die Tür im Südosten nach Gebiet 7 öffnet. Ferner hatte einer der Dorfbewohner einen *Dolch +1* dabei, den ein SC, der die Feuergrube untersucht, mittels Wahrnehmung (SG 10) finden kann. Sollte ein SC den Dolch an sich nehmen, während das Feuer noch brennt, erleidet er 1W6 Feuerschaden.

6. DAS BECKEN DER SCHLÜSSEL (HG 1, 400 EP)

In der Mitte dieses Raumes steht ihr ein großes Becken klaren Wassers, das von einem Brunnen in der Wand darüber gespeist wird. Auf dem Brunnen steht eine Steinstatue einer trauernden Jungfer, die den Leib des toten Kassen hält, allerdings ist Kassens Kopf abgebrochen und nicht zu sehen. Eine Stimme schallt aus der Dunkelheit: „Magie ist der Schlüssel!“

Die Stimme hinterlässt nur grausame Stille ...

Die aus dem Raum führenden Türen sind verschlossen, können aber mittels Mechanismus ausschalten (SG 30) geöffnet werden. Am Boden des Beckens liegen etwa 100 Schlüssel, die alle fast identisch sind, doch einer von ihnen strahlt Magie aus und ist mittels *Magie entdecken* leicht zu finden. Das Becken ist 12 m tief. Eine Kreatur kann mit halber Bewegungsrate in einer Runde mittels eines Fertigkeitswurfs auf Schwimmen (SG 10) nach oben oder unten schwimmen. Charaktere, die mittlere oder schwere Last tragen, sinken automatisch pro Runde 3 m nach unten, ohne einen Wurf machen zu müssen.

Sofern der SC, der zum Beckenboden schwimmt, nicht *Magie entdecken* wirken kann, ist es fast unmöglich, den richtigen Schlüssel zu finden, wenn ihm kein Intelligenzwurf (SG 15) gelingt. Außerdem benötigt der SC eine wasserdichte Lichtquelle oder einen Lichtzauber, da es am Boden fast stockfinster ist. Wenn die SC den Schlüssel bergen können, gib ihnen die EP für den Sieg über eine HG 1 Begegnung.

Der Schlüssel öffnet die Tür in der Südmauer von Gebiet 9 (nach Gebiet 10). Die Tür in der Südost-Ecke (nach Gebiet 7) kann mit dem Schlüssel aus Gebiet 5 geöffnet werden.

7. RAUM DER ANDACHT

Die Tür in der Nordwand dieses Raumes (aus Gebiet 6) ist verschlossen, kann aber mittels des Schlüssels aus Gebiet 5 oder einem Wurf auf Mechanismus ausschalten (SG 30) geöffnet werden. Wenn die SC den Raum betreten, lies ihnen den folgenden Text vor:

Ein kleine Steinbank steht in der Mitte des Raumes. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich ein verblasstes Wandgemälde

die krypta der ewigen flamme

auf der Mauer, welches den Helden Kassen beim Sieg über die Söldner am Zugang der Krypta zeigt, wie er mit seiner Klinge die Brust des gegnerischen Anführers durchbohrt. Die beiden Figuren stehen allein im Innern des Schlachtfeldes, umgeben von toten Dorfbewohnern und Söldnern.

Auch wenn das Gemälde eigentlich nur den letzten Kampf zwischen Kassen und Asar zeigen soll, könnten die SC einen Hinweis erlangen, so sie das Bild näher in Augenschein nehmen. Mittels Wahrnehmen (SG 15) können sie erkennen, dass sowohl Kassen wie auch der Anführer der Söldner einfache goldene Halsketten tragen, an denen jeweils ein seltsam geformtes Amulett hängt. Die Amulette sind nicht identisch, sehen einander aber ähnlich.

8. der spießrutenlauf (hg 2, 600 ep)

Zu beiden Seiten dieses langen Korridor steht eine Reihe menschlicher Statuen in Nischen. Jede Statue trägt das Antlitz Kassens und hält mit ausgestreckten Armen ein Langschwert. Etwa die Hälfte der Klingen ist mit Leder umwickelt.

Der Gang enthält eine tödliche Falle, bei der sich die Dorfbewohner sehr angestrengt haben, um sie zu entschärfen – leider konnten sie ihr Werk nicht vollenden, ehe sie angegriffen wurden. Durch die Lederhüllen verursachen die vier Statuen im Norden nur nichttödlichen Schaden, während die vier Statuen im Süden tödlichen Schaden verursachen. Die fehlenden Lederhüllen sind nicht zu sehen (sie wurden in Gebiet 5 verbrannt).

Falle: Zwischen dem dritten Statuenpaar (markiert mit F auf der Karte) befindet sich eine Druckplatte. Wenn jemand auf die Platte tritt, rasen die Schwerter bei allen Statuen nach unten und führen Angriffe gegen alle aus, die zwischen ihnen stehen. Sobald die Falle ausgelöst wurde, entsteht eine Barriere, über welche die SC klettern müssen, wenn sie weiter wollen. Behandle die Felder zwischen den vier nördlichsten Statuen als schwieriges Gelände. Jeder, der zwischen den vier Statuen im Süden hindurch klettern will, benötigt einen Wurf auf Akrobatik oder Entfesselungskunst (SG 10), um 1W4 Punkte Schaden durch die Klinge zu vermeiden.

KASSENS KLINGEN

hg 2

600 EP

Typ mechanisch; Wahrnehmung SG 20;
Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; Rücksetzer manuell

Effekt Angriff +10 Nahkampf (x2) (1W8+1/19–20); mehrere Ziele (alle Ziele zwischen den Statuen)

9. die schildwache (hg 3, 800 ep)

Der südliche Teil der Kammer ist abgesenkt, auf beiden Seiten führen Stufen hinab. Ferner führt ein schmaler Gang mit einer Treppe nach Osten. Gegenüber der Tür steht im Süden auf einem Podest eine große Holzstatue Kassens, welche in jeder Hand einen großen Schild trägt. Auf den einen Schild ist das Wort „Heimat“ geschrieben, auf den anderen „Familie“.

In diesem Raum lagern die Dorfbewohner zwei abgenutzte Turmschilde, die sie zum Passieren der Falle in Gebiet 11 benutzen. Um die Schilde zu schützen, haben sie sie einem geringeren Konstrukt, einem Holzgolem, anvertraut, der sich nicht kampflos von ihnen trennen wird.

Findige SC können die Statue mit einem Fertigkeitswurf auf Wissen (Arkanes) gegen SG 15 als Konstrukt identifizieren, würfeln sie höher, verrät ihnen dies pro +5 über 15 eine Schwäche des Golems.

Die Treppe im Osten führt zu einem schmalen Gang voller Spinnweben hinauf, welcher an einer steilen Treppe endet, die in Gebiet 4 hinabführt.

Kreatur: Der Holzgolem in der unteren Ebene des Raumes wird nicht lebendig, solange kein SC diese Ebene betritt. Sobald dies geschieht, macht er einen Schritt nach vorn und löst damit einen Kontakt aus, welcher die Treppenstufen um 45° rotieren lässt, so dass die Treppen zu schiefen Ebenen werden. Jeder, der dann noch auf der Treppe steht, rutscht nach unten und kann einen Sturz nur mittels Akrobatik (SG 10) vermeiden. Um auf der Rampe wieder nach oben zu kommen, ist ein Wurf auf Klettern (SG 10) fällig, um eine Wand hinaufzuklettern ein Wurf auf Klettern (SG 15).

Der Golem greift an, indem er mit den Schilden nach SC schlägt, kehrt aber sofort an seinen Standort zurück und schaltet sich ab, wenn er beide Schilde verlieren sollte. Ein SC kann dem Golem einen Schild durch ein erfolgreiches Entwaffnen gegen den KMV des Golems abnehmen. Gestatte jedem SC, der neben dem Golem steht, einen Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 15), um ein kleines Schlüsselloch in seinem Rücken zu entdecken. Sollte der Schlüssel aus Gebiet 6 dort hineingesteckt werden, schaltet dies den Golem ab; dazu sind zwei erfolgreiche Ringkampfwürfe erforderlich, der erste, um den Golem zu ergreifen, der zweite, um den Schlüssel einzusetzen. Zwischen den Würfen wird der Golem versuchen sich zu befreien, sollte ihm dies gelingen, muss von vorn begonnen werden. Den Schlüssel zu benutzen bringt nichts, wenn der Golem bereits abgeschaltet (durch Verlust der Schilde) oder zerstört wurde.

KASSENS GOLEM

hg 3

800 EP

N Große Konstrukt

INI +0; Sinne Dunkelsicht 20 m, Dämmersicht;
Wahrnehmung –1

VERTEIDIGUNG

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

TP 46 (3W10+30)

REF +1, WIL +0, ZÄH +1

SR 5/Hiebwaffen; Immunitäten wie Konstrukte, Magie;
Schwächen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Schildstöße +5 (1W8+4)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

SPIELWERTE

ST 18, GE 10, KO –, IN –, WE 8, CH 10

GAB +3; KMB +8; KMV 18

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Immun gegen Magie (AF) Kassens Golem ist gegen jede Art von Zauber oder zauberähnlicher Fähigkeit immun,



gegen die Zauberresistenz wirkt. Ferner funktionieren verschiedene Zauber und Effekte anders bei dieser Kreatur. Ein magischer Angriff, der Feuerschaden verursacht, wirkt normal, verursacht aber doppelten Schaden, egal ob der Rettungswurf erfolgreich war oder nicht. Ein magischer Angriff, der sich speziell gegen hölzerne Ziele richtet (beispielsweise der Zauber *Holz formen*) lässt Kassens Golem für 3 Runden wanken, ohne dass ihm ein Rettungswurf zusteht.

Schätzer: Die beiden Schilder können leicht entfernt werden, falls der Golem zerstört wird. Es handelt sich um schlecht verarbeitete Turmschilder, die jeweils 60 Pfund wiegen; jeder der einen Schild trägt, verliert seinen GE-Bonus auf die RK und gilt im Kampf, als wäre er auf dem falschen Fuß erwischt worden, dazu kommen die normalen Abzüge von -2 auf Angriffswürfe für den Träger eines Turmschildes. Die Schilder sind trotz der Nachteile in Gebiet 11 von großem Wert.

10. AUSRÜSTUNGSKAMMER

Die Tür ist verschlossen, kann aber mit dem Schlüssel vom Boden des Beckens in Gebiet 6 oder mittels Mechanismus ausschalten (SG 30) geöffnet werden

Auf der anderen Seite dieses kleinen Raumes steht ein Tisch, auf welchem mehrere Gegenstände mit kleinen Notizzetteln liegen.

Die Dorfbewohner haben in diesem Raum einige Gegenstände für die SC deponiert, sofern diese den Weg hierher finden. Für jeden SC liegt ein kleiner Stapel bereit, dessen Inhalt von seiner Klasse abhängt.

Schätzer: Jeder SC enthält eines der folgendes Ausrüstungspakete entsprechend seiner Klasse, du kannst die Auswahl variieren, falls in der Gruppe mehrere Angehörige derselben Klasse oder Charaktere mit einer hier nicht aufgeführten Klasse sind. Der Wert sollte jeweils nicht über 350 GM liegen. Auf der beigefügten Notiz steht, worum es sich handelt.

Barbar: Eine Waffe [Meisterarbeit] oder ein *Trank: Bärenstärke* und ein Öl: *Magische Waffe*

Bard: Eine Waffe [Meisterarbeit] oder ein *Stab: Schwächere Verwirrung* (10 Ladungen) und eine *Schriftrolle: Katzenhafte Anmut*

Druide: Eine Waffe [Meisterarbeit] oder ein *Stab: Flammen erzeugen* (10 Ladungen) und eine *Schriftrolle: Rindenhaut*

Hexenmeister: Eine Waffe [Meisterarbeit] oder ein *Stab: Magisches Geschoss* (10 Ladungen) und eine *Schriftrolle: Sengender Strahl*

die krypta der ewigen flamme

Kämpfer: Eine Waffe [Meisterarbeit] oder ein **Trank:** Ausdauer des Ochsen und ein Öl: *Magische Waffe*

Kleriker: Eine Waffe [Meisterarbeit] oder ein **Stab:** Leichte Wunden heilen (10 Ladungen) und eine **Schrifrolle:** Teilweise Genesung

Magier: Eine Waffe [Meisterarbeit] oder ein **Stab:** Magierrüstung (10 Ladungen) und eine **Schrifrolle:** Netz

Mönch: Eine Waffe [Meisterarbeit] oder ein **Trank:** Weisheit der Eule und ein **Trank:** Leichte Wunden heilen

Paladin: Eine Waffe [Meisterarbeit] oder ein **Trank:** Pracht des Adlers und ein Öl: *Magische Waffe*

Schurke: Eine Waffe [Meisterarbeit] oder ein **Trank:** Unsichtbarkeit und ein **Trank:** Leichte Wunden heilen

Waldläufer: Eine Waffe [Meisterarbeit] oder ein **Trank:** Katzenhafte Anmut und ein Öl: *Magische Waffe*

11. die säule der 1.000 pfeile (hg 2, 600 ep)

Zwei Türen führen in diese Kammer, eine von Westen, die andere von Osten. Diese Türen lassen sich nur von der Westseite aus öffnen und schließen automatisch, sofern sie nicht offen gehalten werden. Es gibt eine weitere Tür in der Südwand, die von beiden Seiten geöffnet werden kann, aber verschlossen ist. Wenn die SC den Raum betreten, sehen sie das Folgende:

Eine einzelne Säule in der Mitte des Raumes trägt das große Deckengewölbe. Der Fuß der Säule befindet sich in einer Grube, über welche im Süden eine Steinbrücke führt. Dutzende Pfeilspitzen zeigen aus Löchern in der Säule in jede Richtung.

Die Säule stellt eine gefährliche Falle dar – obwohl die Dorfbewohner sich bemüht haben, die Gefahr zu reduzieren, indem sie die Falle mit stumpfen Pfeilen bestückt haben, könnte sie für eine unvorbereitete Gruppe das Ende bedeuten.

Die südliche Tür ist verschlossen und kann mittels Mechanismus ausschalten (SG 20) geöffnet werden. Sie springt von selbst 10 Runden nach Auslösen der Falle auf.

Falle: Eine Runde, nachdem die Westtür geöffnet wurde, wird die Falle ausgelöst und die Säule beginnt sich zu drehen, und schießt dabei pro Runde 1W4 stumpfe Pfeile auf jeden SC im Raum ab. Nach zehn Runden ist die Munition erschöpft und die Falle muss neu bestückt werden. Charaktere mit einem Turmschild erhalten vollständige Deckung gegen alle Angriffe der Säule (dies ist eine Standard-Aktion). Jemand, der hinter einem Schildträger steht, erhält einen Deckungsbonus von +4 auf die RK, alle weiteren, die sich dahinter aufreihen, erhalten einen Bonus von +2. Die Säulenfalle kann entschärft werden, doch der SC, der dies versucht, muss auf die Deckung des Schildes verzichten. Die SC können auch in einem der Gänge warten bis die Falle sich abschaltet, und dabei die Türe als Deckung nutzen, riskieren dabei aber, durch die Türen entweder im Raum gefangen oder auf der anderen Seite ausgesperrt zu werden.

SÄULE DER 1.000 PFEILE

hg 2

600 EP

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20;
Mechanismus ausschalten SG 20

ringkampf mit dem golem

Kassens Golem niederzuringen ist kein leichtes Unterfangen: Als erstes muss ein SC einen Kampfmanöverwurf als Standard-Aktion durchführen, indem er seinen Kampfmanöverbonus (KMB) auf den Wurf addiert und dabei die Kampfmanöververteidigung des Golems (hier KMV 18) erreichen oder übertreffen muss. Dies provoziert einen Gelegenheitsangriff, sofern der SC nicht über das Talent Verbesserter Ringkampf verfügt. Bei Erfolg befinden sich der Golem und der SC im Ringkampf und können keine Handlungen durchführen, die beide Hände erfordern, GE-Würfe erleiden Abzüge von -4, Angriffs- und Kampfmanöverwürfe von -2, außer sie zielen darauf ab, sich aus dem Ringkampf zu befreien. Der Golem wird dies mit seiner nächsten Handlung versuchen, indem er einen Kampfmanöverwurf gegen die KMV des SC durchführt. So dies misslingt, kann der SC in der folgenden Runde einen weiteren Kampfmanöverwurf durchführen, um den Schlüssel ins Schloss zu stecken.

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Dauer** 10 Runden; **Rücksetzer** manuell

Effekt Angriff +10 Fernkampf (x1w4) (1W8 nichttödlich / x3); mehrere Ziele (alle Ziele im Raum)

12. kammer der blutigen toten (hg 3, 800 ep)

In die Wände sind Bilder einer Trauerprozession gemeißelt, welche sich auf eine Treppe im Südteil des Raumes zubewegt.

Die Treppe führt nach Gebiet 13 der unteren Ebene der Krypta. Jeder der am oberen Absatz verhält um zu lauschen, kann das Geräusch tropfenden Wassers sowie ein leises fernes Stöhnen hören.

Wenn die SC den Raum betreten, schleppen sich mehrere menschliche Blutskelette aus der Deckung der Säulen und greifen mit langen Krallen nach den SC.

Kreaturen: Die Skelette in diesem Raum regenerieren langsam jeden Schaden, den sie erhalten. Selbst wenn sie zerstört werden, fügen sich die Knochen allmählich wieder zusammen, sofern keinem SC ein Fertigkeitswurf auf Wissen (Religion) gegen SG 15 gelingt, um sich an eine Möglichkeit zu erinnern, wie man sie endgültig vernichten kann. Die Blutskelette warten, bis die SC den Raum betreten haben, ehe sie sich zeigen und angreifen.

MENSCHLICHE BLUTSKELETTE (4)

hg 1/2

200 EP

NB mittelgroße Untote
INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 20 m; **Wahrnehmung** +0

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12

(+2 GE, +2 natürliche Rüstung)

TP 5 (1W8+1); Schnelle Heilung 1

REF +2, **WIL** +2, **ZÄH** +0

SR 5/Wuchtwaffen; **Immunitäten** wie Untote

umgang mit schadensreduzierung

Einige Wesen in diesem Abenteuer besitzen die eine oder andere Art von Schadensreduzierung, in erster Linie Skelette mit SR 5/Wuchtwaffen. Sofern die SC keine Wuchtwaffen besitzen, kann dies das Abenteuer um einiges erschweren. Erlaube ihnen daher beispielsweise ein zerbrochenes Tischbein (aus Gebiet 10) oder einen Beckenknochen als improvisierte Waffe zu nutzen (-4 auf den Angriffswurf). Falls die SC die Zeit dafür aufwenden wollen, können sie mit einem Fertigkeitswurf auf Überlebenskunst (SG 10) jeweils einen brauchbaren Knüppel draußen im Tal finden.

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +2 (1W4+2)

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 14, **KO** -, **IN** -, **WE** 10, **CH** 14

GAB +0; **KMB** +2; **KMV** 14

Talente Verbesserte Initiative

Besondere Eigenschaften Todlos

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Todlos (UF) Ein Blutskelett wird zerstört, wenn es auf 0 TP reduziert wird, kehrt aber 1 Stunde später zu seinem Unleben zurück. Im Anschluss setzt seine Schnelle Heilung (1) ein. Ein Blutskelett kann dauerhaft durch positive Energie zerstört werden, wenn es im Wirkungsbereich des Zaubers *Segnen* oder *Weihen* vernichtet wird, oder seine Überreste mit einer Phiole Heiligen Wasser besprinkelt werden.

Schätze: Eines der Skelette trägt eine angelaufene Silberkette im Wert von 200 GM, ein Fertigkeitswurf auf Schätzen (SG 15) enthüllt, dass sie etwa 200 Jahre alt ist.

teil 3: die untere Ebene

Diese Ebene der Krypta hat schon bessere Tage gesehen. Ein Teil ist mit Wasser überflutet und entsprechend schwierig zu durchqueren, während der Rest unter der Kontrolle der unlängst erwachten Untoten steht. Zum Pech der SC hatten die Dorfbewohner keine Gelegenheit, diese Ebene vorzubereiten, so dass sie äußerst gefährlich ist.

Als Asar durch die Plünderung der Gruft erweckt wurde, schossen nekromantische Energien nach außen und erschütterten die Ebene wie ein Erdbeben, so dass in manchen Kammern Wasser einzudringen begann und sich in anderen breite Risse auftaten. Die Energiewelle sorgte auch dafür, dass sich alle auf dieser Ebene begrabenen Körper als Untote erhoben. Asar, der Skelettstreiter, hält auf Kassens Sarkophag in Gebiet 22 Hof und plant, seinen Einfluss über den ganzen Klauenwald auszuweiten. Roldares Schwester Dimira wird in Gebiet 23 gefangen gehalten, während Asar noch überlegt, wie er sie für seine Pläne verwenden kann.

13. Kreuzung

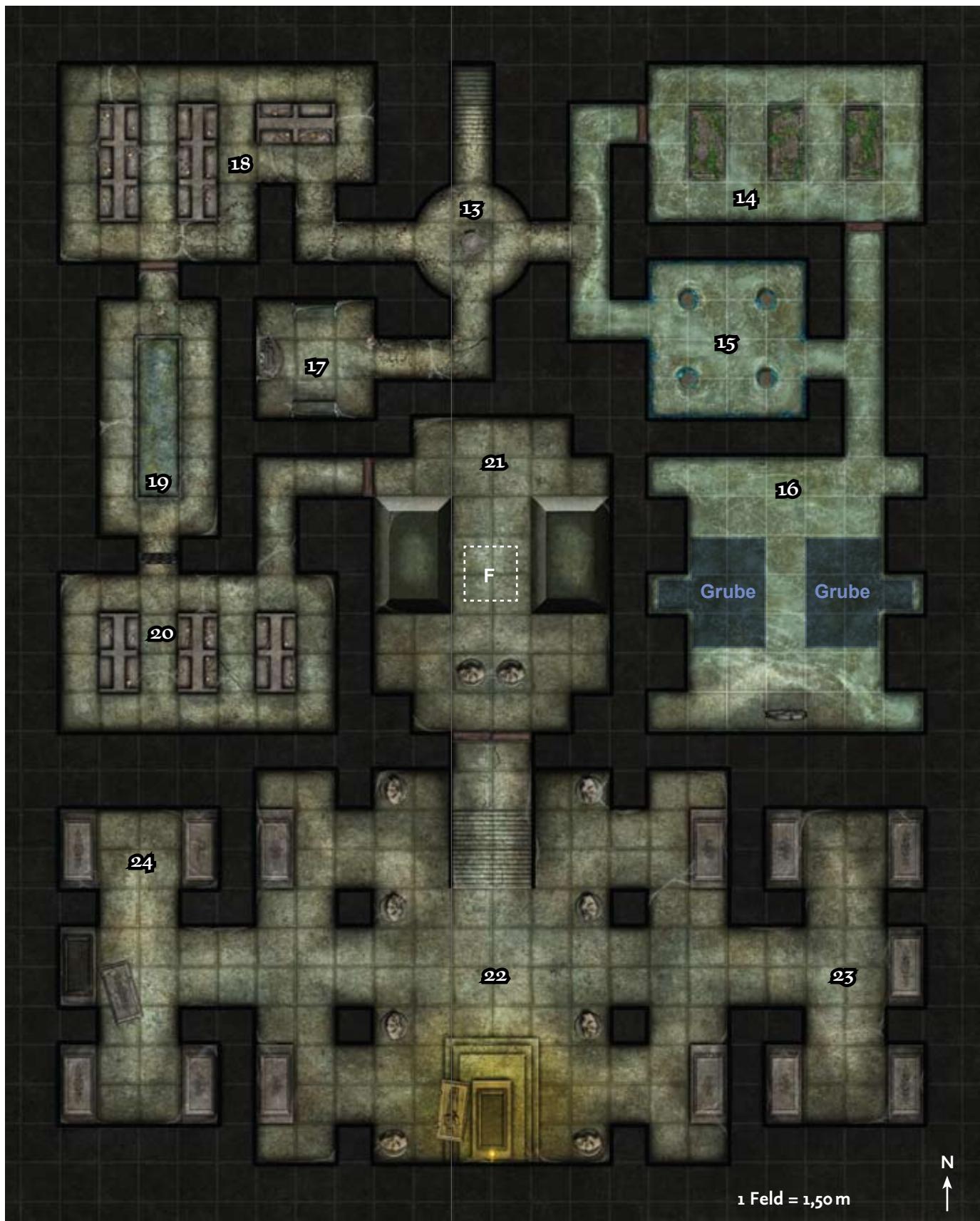
Am Fuße der Stufen liegt eine runde Kammer, von der drei Gänge abgehen. In ihrer Mitte befindet sich ein steinernes Podest. Aus Osten kommend kann der Klang tropfenden Wassers gehört werden, während aus Westen der Gestank von Verwesung wahrnehmbar ist.

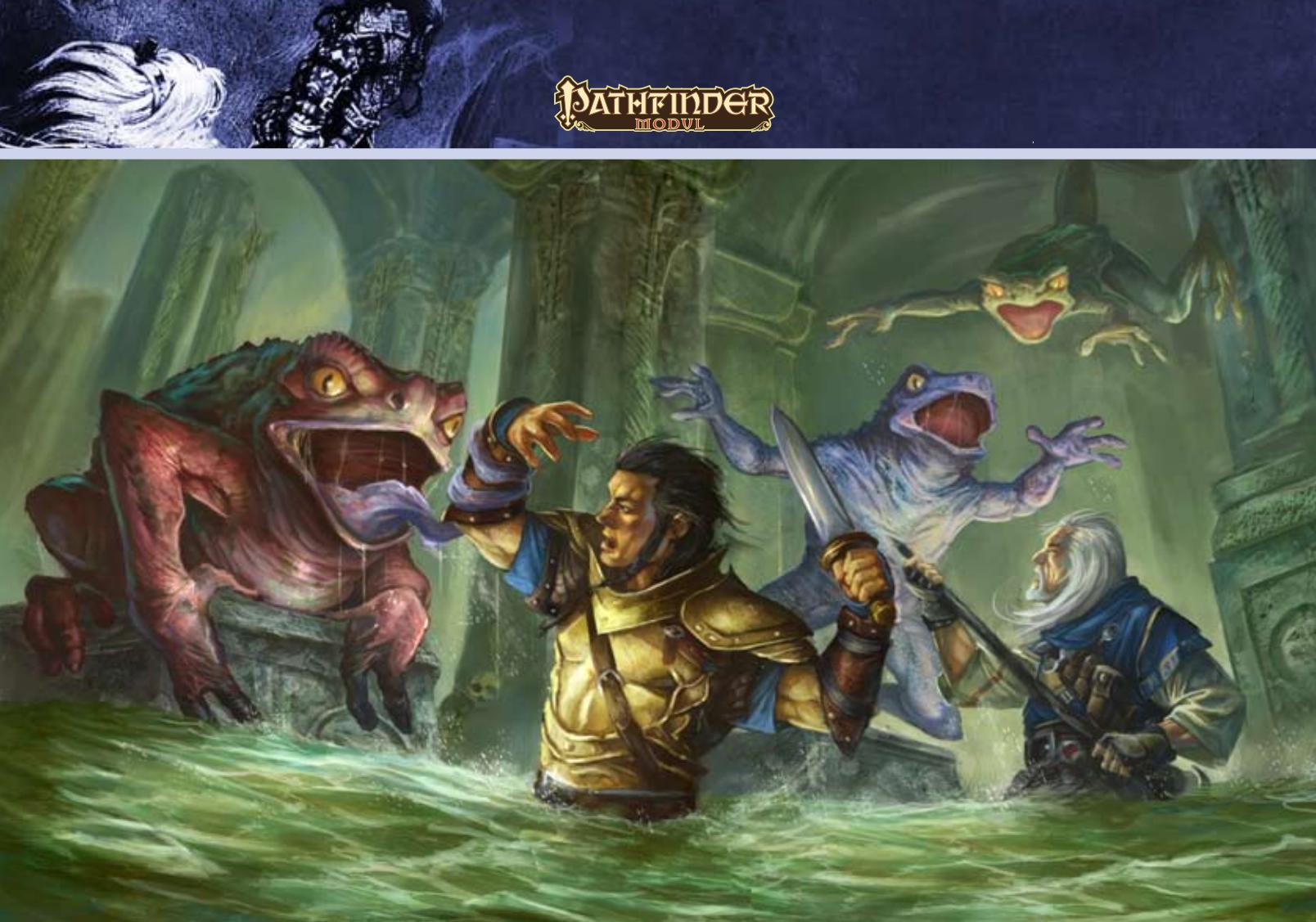
Im Boden befindet sich eine spiralförmig von der Säule ausgehende Inschrift in Gemeinsprache: „Im Süden könnt ihr rasten, um zu ruhen und Kassens Taten zu gedenken. Im Ost liegt das Rad, mit welchem ihr das Tor öffnet. Im Westen ist der Ruheplatz Kassens, des Helden des Klauenwaldes.“

Wenn jemand sich den Ostgang ansieht, wird er feststellen, dass er leicht abwärts führt und voller Wasser steht, welches tiefer wird, je weiter man in den



die krypta der ewigen flamme





Korridor vordringt. Von hier kommt das Plätschern, da die Decke an vielen Stellen leckt. Mittels Wahrnehmung (SG 15) kann man ein schwaches seltsames Gurgeln aus Osten kommend hören. Im Süden ist nichts zu sehen oder zu hören. Im Westen wird der Verwesungsgestank stärker, je weiter die SC auf den Tunneleingang zubewegen, zu hören ist jedoch nichts.

14. ZORNIGE FRÖSCHE (hg 4, 1.200 ep)

In beiden Gängen, die zu diesem Raum führen, wird das Wasser langsam tiefer, bis der Wasserstand bei etwas über 60 cm liegt. Am Ende jedes Ganges befindet sich eine verzogene Holztür, die gerade noch in ihrem verrottenden Rahmen hängt. Jeder, der an einer der Türen lauscht, kann mittels Wahrnehmung (SG 10) den leisen Klang quakender Frösche vernehmen. Die mit Wasser vollgesogenen Türen sind schwer zu öffnen und erfordern einen Stärkewurf (SG 15), was eine Tür aus dem Rahmen reißt. Die Türen sind leicht zu zerstören (Härte 0, 10 TP, SG 13). Der Raum ist voller Wasser mit einer Tiefe entsprechend dem Gang.

Die Kammer ist ziemlich verfallen, in der Decke klafft ein Loch, aus dem pausenlos Wasser herabtropft. Drei steinerne Sarkophage in der Mitte des Raumes sind von einem dichten Teppich aus Moos und Pilzen bedeckt.

Das Wasser ist 90 cm tief. Für mittelgroße Kreaturen stellt jedes Feld des Raums schwieriges Gelände dar, kleinere oder kleinere Wesen können sich nur schwimmend durch den Raum bewegen. Unabhängig von der Größe erschwert das Wasser jede Aktion, die einen Fertigkeitswurf auf Akrobistik erfordert (der SG steigt um +2). Das Loch in der Decke führt zu einem Teich in der Südseite der Schlangenklamm, welcher der Ursprung des Wassers und der hungrigen Kreaturen ist, die nun diesen Raum bewohnen.

Kreaturen: Drei große Frösche (einer klar sichtbar, die beiden anderen befinden sich unter Wasser beim Eintreten der SC) haben diese Kammer für sich beansprucht, nachdem sie durch das Loch in der Decke hierher gelangt sind. Obwohl die Frösche an Ratten und anderen Käfern, die in das Gewölbe gelangt sind, gut gespeist haben, hat die kürzliche Erweckung der Untoten die meiste Beute verjagt. Daher sind die Frösche ziemlich hungrig und greifen die SC sofort an.

RIESENFRÖSCHE (3)

hg 1

400 EP

N Mittelgroßes Tier

INI +1; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 11

(+1 GE, +1 natürlich)

TP 15 (2W8+6)

REF +6, WIL -1, ZÄH +6

die krypta der ewigen flamme



ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Biss +3 (1W6+2 plus Ergreifen) oder Zunge +3
Berührung (Ergreifen)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (4,50 m mit Zunge)

Besondere Angriffe Klebrige Zunge, Ziehen (Zunge, 1,50 m),
Verschlungen (1W4 Wuchtschaden, RK 10, 2 TP)

SPIELWERTE

ST 15, GE 13, KO 16, IN 1, WE 9, CH 6

GAB +1; KMB +3 (+7 Ringkampf); KMV 14 (18 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Blitzschnelle Reflexe

Fertigkeiten Akrobistik +9 (Springen +13), Heimlichkeit +5,
Schwimmen +10, Wahrnehmung +3; **Volksmodifikatoren**
Akrobistik +4 (Springen +8), Heimlichkeit +4

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Klebrige Zunge (AF) Die Zunge eines Riesenfrosches hat eine Reichweite von 4,50 m (3 Felder). Ein Treffer mit der Zunge verursacht keinen Schaden, aber das Ziel kann ergreifen werden – die klebrige Oberfläche gibt dem Riesenfrosch einen Volksbonus von +4 auf seine KMB-Würfe, um mit der Zunge ein Ziel zu ergreifen. Wenn er einen Feind ergreifen hat, kann er ihn zu sich heranziehen. Eine Froschzunge kann angegriffen werden (RK 15), und der verursachte Schaden wird normal von den TP des Frosches abgezogen. Wenn die Zunge Stich- oder Hiebschaden nimmt, lässt der Frosch los, was auch immer er mit der Zunge ergreifen hat, und kann sie nicht mehr einsetzen, bis der Schaden verheilt ist.

Ziehen (AF) Der Riesenfrosch kann nach einem erfolgreichen Angriff mit der Zunge einen zusätzlichen Kampfmanöverwurf durchführen, bei dessen Erfolg er das Opfer um 1,50 m (1 Feld) näher zu sich heranzieht. Dies funktioniert nur bei mittelgroßen oder kleineren Wesen. Ein auf diese Weise bewegter Gegner provoziert keine Gelegenheitsangriffe und kann nicht durch feste Objekte oder andere Wesen bewegt werden.

Verschlungen (AF) Beginnt ein Riesenfrosch seine Aktion damit, indem er einen Gegner zu sich hinzieht, kann er versuchen, ihn mit einem weiteren Kampfmanöverwurf zu verschlingen. In diesem Fall erleidet das Opfer zusätzlichen Biss-Schaden. Das Opfer darf höchstens eine Größenkategorie kleiner sein als der Riesenfrosch. Verschlungenes Wesen erleiden jede Runde Schaden (siehe oben), können aber versuchen, sich durch leichte Hieb- oder Stichwaffen zu befreien, indem sie dem Riesenfrosch mindestens 2 Schadenspunkte (RK 10) zufügen. Verschlungenes Wesen gelten als im Ringkampf befindlich, wohingegen das Wesen das verschlungen hat, nicht als im Ringkampf gilt. Gelingt es einem verschlungenen Wesen sich herauszuschneiden, kann der Riesenfrosch die Fähigkeit Verschlungen erst wieder einsetzen, wenn der Schaden verheilt ist. Sollte ein verschlungenes Wesen, dass sich nicht frei schneiden kann, aus dem Ringkampf entkommen wollen, landet es wieder im Maul des Riesenfrosches und riskiert, wieder gebissen und verschlungen zu werden.

Schätze: Auf der anderen Seite des Raumes steckt eine zu großen Teilen gefressene menschliche Leiche im Schlamm, dabei handelt es sich um einen der Grabräuber, die vor 3 Monaten die Krypta geplündert haben. Er floh vor Asar, verlor

froschzungen

Die Frösche in Gebiet 14 versuchen die SC in einen Ringkampf zu verstricken, ehe sie zu sich heranziehen, um zuzubeißen. Sollten sie mit ihren Zungen treffen, führen sie freie Kampfmanöverwürfe gegen die SC aus, um mit ihnen zu ringen. Bei Erfolg können sich die SC nicht bewegen, außer um sich dem Frosch zu nähern, und erleiden einen Malus von -4 auf ihre GE, sowie -2 auf Angriff und Kampfmanöverwürfe, die nicht darauf abzielen, sich aus dem Ringkampf zu befreien. Üblicherweise würde dies auch für die Frösche gelten, doch die besondere Eigenschaft ihrer klebrigen Zungen hat zur Folge, dass nur die SC als sich im Ringkampf befindend gelten. Sich im Ringkampf befindende Wesen können keine Aktionen ausführen, zu denen sie beide Hände benötigen. Ein Zauberkundiger kann auch im Ringkampf noch einen Zauber wirken, sofern ihm ein Konzentrationswurf gegen SG (15 + Grad des Zaubers) gelingt.

die Orientierung und wurde von den Fröschen getötet. Der Körper ist nicht zu übersehen, wenn man den Raum untersucht. Ein Fertigkeitswurf auf Heilkunde (SG 20) verrät, wie lange er schon tot ist. An der rechten Hand trägt er einen goldenen *Ring des Schwimmens* mit einem einzelnen Aquamarin, am Gürtel befindet sich ein Beutel mit 24 GM, die denen entsprechen, die bei der Leiche am Ufer des Grauen Sees zu finden waren (siehe Der Unglückselige Bandit auf Seite 6). Die Leiche trägt eine Maske, welche identisch mit der ist, welche die SC möglicherweise im See gefunden haben.

15. AZURSCHIMMEL (hg 2, 600 ep)

Ein seltsamer blauer Pilz bedeckt die Wände, die Decken und die Säulen in dieser feuchten Kammer. Seine feinen Fäden strecken sich von den Wänden fort wie in der Luft hängende Wurzeln, dabei zucken und wehen sie in einen unsichtbaren Lufthauch. Im Wasser treiben vier verrottende Leichen – drei große Ratten und ein Riesenfrosch –, die mit merkwürdigen Brandmalen übersät sind.

Das Wasser ist in diesem Raum etwas mehr als 30 cm tief, für kleine oder kleinere Wesen gilt jedes Feld als schwieriges Gelände, mittelgroße oder größere Wesen sind nicht betroffen. Unabhängig von der Größe behindert das Wasser jede Handlung, die einen Fertigkeitswurf auf Akrobistik erfordert (der SG wird um +2 erhöht).

Gefahr: Der an den Wänden wachsende Pilz stellt eine ziemlich große Gefahr namens Azurschimmel dar. Als Nebenprodukt seines Wachstums baut der Pilz elektrische Ladungen auf, die er in Stößen an seine Umgebung abgibt. Normalerweise kann man dies an einem leichten Summen erkennen, das vom Pilz ausgeht, hier allerdings kann es sogar tödliche Folgen haben, da das Wasser im Raum den Strom leitet.

Der Azurschimmel reagiert auf Berührungen und entlädt sich bei Kontakt; sofern sich jemand mit mehr als 1,50 m pro Runde fortbewegt, führen die Wellenbewegungen im Wasser und Spritzwasser zu Entladungen, ansonsten entlädt



er sich alle 1W10 Runden. Bei einer Entladung nehmen alle Wesen im Raum und auf benachbarten Feldern 3W6 Punkte Elektrizitätsschaden (ZÄH SG 14, halber Schaden). Dies betrifft nur Wesen, die mit dem Wasser in Kontakt stehen. Nach einer Entladung benötigt der Pilz 1W6 Runden zum Aufbau der nächsten Ladung. Um ihn zu töten, kann man den Pilz von den Wänden kratzen, dies erfordert aber pro 1,50 m Feld eine Runde Zeit. Der Azurschimmel ist immun gegen Elektrizität und Feuer, während jede Form von Kälte ihn im Bereich eines Feldes von 1,50 m für eine Stunde inaktiv werden lässt. Der Raum kann nicht sicher durchquert werden, solange nicht sämtlicher mit Wasser in Kontakt stehender Pilzbefall an den Wänden vernichtet wurde.

Die Grundeigenschaften des Pilzes kann man mit einem Fertigkeitswurf auf Wissen (Natur) gegen SG 17 ermitteln, liegt das Ergebnis höher, so erfährt man pro +5 über dem SG eine Schwäche des Pilzes.

16. DAS RAD DER PEIN (hg 4, 1.080 ep)

Diese große Kammer ist teilweise überflutet, das Südende erhebt sich gerade so aus dem Brackwasser. Im trockenen Bereich ist ein großes Rad in den Boden eingelassen, welches mit Ketten verbunden ist, die in der Decke verschwinden. Die Steinmetzarbeiten in den Wänden sind mit einer dicken Schicht glänzendem schwarzen Moders bedeckt.

Das Rad im Boden auf der anderen Seite des Raumes gehört zu einem umfangreichen Mechanismus, mit dem das schwere eiserne Fallgitter angehoben werden kann, welches die Gebiete 19 und 20 trennt, hierzu muss das Rad dreimal im Uhrzeigersinn gedreht werden, jede Drehung erfordert einen Stärke-Wurf (SG 10).

Gefahr: Sieht man von der Grube ab, ist das Wasser in diesem Raum etwas mehr als 30 cm tief, wodurch jedes Feld für kleine oder kleinere Wesen zu schwierigem Gelände wird. Unabhängig von der Größe erschwert das Wasser alle Handlungen, die einen Fertigkeitswurf auf Akrobistik erfordern (SG +2).

Unglücklicherweise ist die Kammer sehr viel gefährlicher, als sie scheint: in ihrer Mitte ist eine 6 m tiefe Grube, über welche eine schmale steinerne Brücke führt. Da das Wasser dunkel und schmutzig ist, kann man dieses Grube nur schwer erkennen, SC, welche sich durch den Raum bewegen, benötigen einen Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 20), um die Kante zu sehen, ehe sie in die Grube fallen. Wer in die Grube stürzt, muss einen Fertigkeitswurf auf Schwimmen (SG 10) erfolgreich bestehen, oder er sinkt sofort in die Tiefe. Charaktere mit leichter oder mittelschwerer Last sinken pro misslungenem Wurf um 3 m, während Charaktere mit schwerer Last um 6 m nach unten sinken.

Kreaturen: Eine Gruppe Skelette versteckt sich in dieser Kammer: sechs von ihnen lauern unter der Wasseroberfläche, während zwei weitere am Boden der Grube festsitzen. Wenn die SC den Raum betreten, erheben sich die sechs im Wasser und gehen zum Angriff über, während die beiden in der Grube darauf warten müssen, dass ein SC in die Grube stürzt und zum Boden herabsinkt.

die krypta der ewigen flamme

SKELETTE (8)

HG 1/3

EP 135

TP 4 (1W8); siehe Seite 9

17. ruhekammer

Der kurze Korridor macht eine Biegung und endet an einer kleinen Kammer, deren Rückwand von einem silbernen Brunnenbecken ausgefüllt wird, in welches vollkommen klares Wasser plätschert. Die Inschrift über dem Brunnen lautet: „Kassens Vermächtnis lebt weiter in seinen Leuten. Trinkt und erfrischt euch.“

Der Brunnen ist magisch und eines der wenigen Dinge in der Krypta, die nicht korrumpt wurden. Jeder, der aus dem Brunnen trinkt, erhält die Wirkung eines Mittelschwere Wunden Heilen-Zaubers (2w8+10 Schadenspunkt werden geheilt), außerdem werden Zustände erschöpft, kränkeln und erschüttert aufgehoben und 1w4 Punkte Eigenschaftsschaden bei einer Eigenschaft geheilt. Ein Charakter kann pro Tag nur einmal vom magischen Effekt des Brunnens profitieren, wiederholtes Trinken hat keine Auswirkungen.

18. die erste katakombe (hg 3, 800 ep)

Der Korridor endet in einer unübersichtlichen Katakombe. In die Wände wurden kunstvoll tiefe Nischen ge graben, in denen früher einmal Körper zur letzten Ruhe gekommen sind. Doch nun sind nur noch Spinnweben, Staub und uralte Kleidungsfetzen übrig. Der Gestank nach verwesendem Fleisch ist überwältigend, die Quelle jedoch nicht erkennbar.

Als Asar zu untotem Leben erwachte, fuhr eine mächtige Welle negativer Energie durch die Krypta und belebte alle Körper, die in ihr begraben worden waren. Diese Skelette und einige aus der Zweiten Katakombe (Gebiet 20) ermordeten die Dorfbewohner und die Pferde vor dem Eingang.

Kreaturen: Die für das Chaos verantwortlichen Grabräuber sind nicht ohne Blessuren entkommen (siehe Gebiete 14 und 24). Während ein paar wenige mit ihrer Beute entkommen konnten, war für mehrere hier der Weg zu Ende, wo sie sich nach ihrem Tod als furchtbare Untote wieder erhoben. Diese Verseuchten Zombies durchwandern die Katakombe und greifen jedes lebende Wesen an, das ihr Gebiet betritt. Sobald die SC den Raum betreten, kommen die Versuchten Zombies aus ihren Verstecken und greifen sie an.

Zwei der Zombies tragen verrutschte Masken aus Eisen, welche denen entsprechen, wie man sie bei den Leichen der Banditen am See (siehe Seite 6) und bei den Riesenfröschen (Seite 18) finden konnte. Wenn es gelingt, die Verseuchten Zombies zu besiegen, genügt ein Fertigkeitswurf auf Heilkunde (SG 10), um festzustellen, dass die Leichen gerade ein paar Monate alt sind und ähnliche Kleidung tragen wie der Bandit am Grauen See und der Körper in Gebiet 14.

MENSCHLICHER VERSEUCHTER ZOMBIE (4)

HG 1/2

EP 200

NB Mittelgroßer Untoter

INI +0; Sinne Dunkelsicht 20 m; Wahrnehmung +0

tödliche krankheit

Die Verseuchten Zombies in Gebiet 18 können die SC mit einer ansteckenden Krankheit infizieren. Wird ein SC getroffen, muss er sofort einen Rettungswurf auf Zähigkeit durchführen, um eine Ansteckung mit Zombiefäule zu vermeiden. Bei einem Fehlschlag setzt die Krankheit in 1W4 Tagen ein (Inkubationszeit) und wirkt sich einmal pro Tag aus (Frequenz). Jeden Tag steht dem kranken SC ein weiterer Rettungswurf zu, um die Auswirkungen zu vermeiden, bei Nichtgelingen erleidet er 1W2 Punkte KO-Schaden (Effekt), die nicht geheilt werden können, solange die Krankheit besteht. Zombiefäule kann auf magischem Wege oder oder zwei erfolgreiche Rettungswürfe in Folge geheilt werden (Heilung).

SC, die an Zombiefäule erkrankt nach Kassen zurückkehren, können sich an Vater Prasst wenden, der 2 Schriftrollen: **Krankheit heilen** (ZS 5) besitzt. Jede Schriftrolle kostet 375 GM, eine Heilung ist jedoch nicht garantiert. Dem Anwender muss ein Zauberstufenwurf gegen SG 11 gelingen, um die Zombiefäule zu heilen. Die SC können ferner Heilkunde einsetzen, um ihre Erfolgsschancen beim täglichen Rettungswurf zu verbessern.

VERTEIDIGUNG

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

TP 12 (2W8+3)

REF +0, WIL +3, ZÄH +0

Immunitäten wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +4 (1W6+4 plus Krankheit)

SPIELWERTE

ST 17, GE 10, KO -, IN -, WE 10, CH 10

GAB +1; KMB +4; KMV 14

Talente Abhärtung

Besondere Eigenschaften Wankend

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Todesexplosion (AF) Wenn ein Verseuchter Zombie stirbt, explodiert er in einem Hagel verfaulendem infizierten Fleisches. Alle Wesen auf benachbarten Feldern werden der Seuche ausgesetzt und müssen einen Zähigkeitswurf bestehen oder sie erkranken an Zombiefäule.

Krankheit (ÜF) Die Faustschläge eines Verseuchten Zombies übertragen Zombiefäule.

Zombiefäule: Hieb -; Rettungswurf Zähigkeit SG 10 + 1/2 TW des Zombies + Charismamodifikator des Zombies; Inkubationszeit 1W4 Tage; Frequenz 1W4/Tage; Schaden 1W2 Konstitution, dieser Schaden kann nicht geheilt werden solange die Kreatur infiziert ist; Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Jeder der stirbt während er infiziert ist, erhebt sich innerhalb von 2W6 Stunden als Verseuchter Zombie.

Wankend (AF) Verseuchte Zombies haben schlechte Reflexe und können pro Runde nur eine einzelne Bewegungs-Aktion oder Standard-Aktion ausführen (sie können sich also nur bewegen oder angreifen, nicht aber beides). Ein Verseuchter Zombie kann sich entsprechend seiner Bewegungsrate in einer Runde fortbewegen und angreifen, was dann jedoch als Sturmangriff gewertet wird.

KASSENS FLUCH

Wer aus Kassens Sarkophag oder denen der Dorfbewohner stieht, die einst mit Kassen auszogen, wird Ziel des Fluches. Im Gegensatz zu anderen Flüchen kann dieser jedoch nicht so leicht aufgehoben werden; der SG für den Zauber *Fluch brechen* ist um 5 höher. Allerdings wird der Fluch automatisch aufgehoben, wenn der Dieb den gestohlenen Gegenstand zu Kassens letzter Ruhestätte zurückbringt.

KASSENS FLUCH

Art Fluch; **Rettungswurf** Willen SG 15, keine Wirkung

Frequenz 1/Tag

Effekt Sämtliche Ausrüstung des Ziels altert und zeigt Auflösungserscheinungen. Jeder Gegenstand nimmt ungeachtet der Härte 1W4 Punkte Schaden.

Schätze: Obwohl die Zombiebanditen keine Wertsachen dabei haben, befindet sich in einer Nische im Südosten des Raumes einer ihrer Rucksäcke in einer großen eingetrockneten Blutlache. Der Rucksack enthält mehrere verdorbene Tagesrationen, eine Karte der Gegend, auf welcher der Eingang der Krypta markiert ist, einen *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, einen Beutel mit 13 GM und einen kleinen Handzettel der Art, wie sie üblicherweise in Wirtsstuben aushängen. Auch wenn der Zettel vergilbt ist, handelt es sich klar erkennbar um eine Stellenausschreibung, derzufolge Interessenten „Das Klagelied des Waldläufers“ aufzusuchen sollen. Ein Fertigkeitswurf auf Wissen (Lokales) gegen SG 25 enthüllt, dass es sich dabei um eine beliebte Wirtsstube in Tamran der Hauptstadt Nirmathas handelt. Der Zettel nennt weder Ort und Zeit, noch die Identität des Auftraggebers. Ferner können die SC beim Durchsuchen des Raumes zwei weitere eiserne Masken finden, ein Wurf auf Wissen (Religion) gegen SG 15 enthüllt, dass solche Masken von den Anhängern des Lebenden Gottes Razmir getragen werden. Ein aus Razmiran stammender SC erkennt die Maske sofort.

19. spiegelungen des schreckens (hg 1, 400 ep)

Ein seichter Teich mit spiegelnder Oberfläche teilt diese lange Kammer. Das Wasser ist brackig und trübe. Einstmals wunderschöne Wandmalereien an den Wänden sind verbrannt und bis zur Unkenntlichkeit zerstört.

Als Asar erwachte, betrat er diesen Raum und erblickte die Wandmalereien, welche den Verlauf seines Kampfes gegen Kassen zeigten. Sein Wehklagen wurde zu zorniger Raserei und er zerstörte die Kammer so gut er konnte. Mittels ihm durch die unnatürliche Auferstehung verliehenen nekromantischen Energien verunreinigte er den Teich und verwandelte ihn in eine tödliche Falle.

Der Ausgang nach Süden wird durch ein schweres Fallgitter aus Eisen blockiert, welches nur mittels des Rades in Gebiet 16 bewegt werden kann. Kleine Charaktere können sich mit einem Wurf auf Entfesselungskunst (SG 25) zwischen den Stangen hindurchquetschen und es von der anderen Seite

mit dem Hebel in Gebiet 20 öffnen. Das Fallgitter kann auch zerstört werden (Härte 10, 60 TP), dies macht jedoch Asar auf die SC aufmerksam, wodurch er sich auf sie vorbereiten kann. Ferner besteht die Möglichkeit, die Stangen mit zwei Stärkewürfen (SG 24) soweit auseinander zu biegen, dass man hindurchschlüpfen kann.

Falle: Jeder, der den Raum betritt, erhascht einen Blick auf seine Spiegelung im Wasser. Wer in den Teich blickt, sieht sich selbst in furchtbar verwestem Zustand, und wie sein Abbild sich langsam herumdreht, um die anderen SC zu töten. Wem die Rettungswürfe gegen die Falle gelingen, ist gegen den Effekt für die nächsten 24 Stunden immun, alle anderen fliehen angstfüllt in Richtung des Ausgangs und machen dabei die Fledermausschwärme in Gebiet 20 auf sich aufmerksam.

TEICH DER FURCHT

HG 1

400 EP

Art magisch; **Wahrnehmung** SG 26;
Mechanismus ausschalten SG 26

EFFEKTE

Auslöser Nähe (bis auf 1,50 m an den Teich);

Rücksetzer automatisch

Effekt Zaubereffekt (*Furcht verursachen*, Verängstigt für 1W4 Runden, Willen SG 11, keine Wirkung)

20. die zweite krypta (hg 4, 1.200 ep)

In dieser Kammer wurden zahlreiche Nischen in die Wände gegraben, an der Decke verläuft ein langer Riss.

In dieser Kammer leben hunderte von Fledermäusen, die rund um den Riss von der Decke hängen. Vor fast 200 Jahren wurden hier die im Kampf gefallenen bestattet. Als Asar erwachte, erschütterte nekromantische Energie die Krypta und sprengte ein Loch in die Decke.

Kreaturen: Durch den Riss konnten hunderte von Fledermäusen aus dem Tal in die Kammer gelangen. Sobald sie gestört werden, bilden sich zwei Schwärme, welche jeden im Raum angreifen.

FLEDERMAUSSCHWÄRME (2)

HG 2

600 EP

N Winziges Tier (Schwarm)

INI +2; **Sinne** Blindgespür 6 m, Dämmersicht;
Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 14

(+2 GE, +4 Größe)

TP 13 (3W8)

REF +7, **WIL** +3, **ZÄH** +3

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwarm

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m, Fliegen 12 m (gut)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG11), Verwunden

SPIELWERTE

ST 3, **GE** 15, **KO** 10, **IN** 2, **WE** 14, **CH** 4

GAB +2; **KMB** -6; **KMV** 6

Talente Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus
(Wahrnehmung)

die krypta der ewigen flamme



Fertigkeiten Fliegen +12, Wahrnehmung +15;
Volksmodifikatoren Wahrnehmung bei Nutzung von
Blindgespür +4

Besondere Eigenschaften wie Schwärme

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ablenken (BE) Jedem Lebewesen, das durch einen Fledermausschwarm Schaden nimmt, ist für eine Runde übel, ein Zähigkeitswurf (SG 11) hebt den Effekt auf.

Verwunden (AF) Jedes Lebewesen, das von einem Fledermausschwarm verwundet wird, erleidet weiteren Blutverlust in Form von 1 TP pro Runde. Mehrere Verletzungen addieren sich nicht auf. Die Blutung kann mit einem Fertigkeitswurf auf Heilkunde (SG 10) oder durch einen Heilzauber oder heilende Magie gestoppt werden.

21. die wächterstatuen (hg 2, 600 ep)

Die Gewölbedecke dieser großen Kammer ist ziemlich beschädigt - sie ist von zahlreichen Rissen durchzogen.

In der Mitte des Raumes führt eine 4,50 m lange und 3 m breite Brücke über eine tiefe Kluft. Auf der anderen Seite wachen zwei Steinstatuen vor einer großen Doppeltür aus Bronze. Die Statuen stellen mit Speer und Schild bewaffnete Dorfbewohner dar.

Diese Kammer enthält das letzte Hindernis, ehe die SC Kassens Gruft erreichen – die beiden Statuen sind Teil eines Mechanismus, der sie über die Brücke schiebt, um die SC zurück- oder schlimmer, in die Grube zu stoßen.

Falle: Die ersten 1,50 m der Brücke sind sicher, die übrigen 3 m sind jedoch mit einer Druckplatte



KASSENS SEGEN

Aura Durchschnittlicher Bannzauber; **ZS 10**
Ausrüstungsplatz Amulett; **Preis** –; **Gewicht** –
 Dies ist eine kleine, sich warm anführende silberne Schuppe mit dem Zeichen Kassens, des Helden des Klauenwaldes. Man kann die Schuppe einmal benutzen, um einen Angriffswurf, einen Rettungswurf oder einen Fertigkeitswurf zu wiederholen. Das Ergebnis des zweiten Wurfs gilt auch dann, wenn es schlechter sein sollte. Nach einmaliger Anwendung zerfällt die Schuppe zu Staub.

HEFTIGER ANGRIFF UND DEFENSIVE KAMPFWEISE

Asar besitzt die Talente Heftiger Angriff und Defensive Kampfweise. Die Wirkungsweise dieser Talente unterscheidet sich leicht von früheren Versionen:

Heftiger Angriff erlaubt dem Anwender nun, einen Malus von –1 auf alle Nahkampf-Angriffswürfe und alle Kampfmanöver-Würfe in Kauf zu nehmen und den doppelten Betrag auf alle Schadenswürfe zu addieren (bzw. den dreifachen Betrag bei zweihändig geführten Waffen). Für die Wesen in diesem Abenteuer bedeutet dies –1 auf Angriff und +2 oder +3 auf den Schaden. Auf höheren Stufen verbessert sich dies noch.

Defensive Kampfweise funktioniert ähnlich wie Heftiger Angriff: der Anwender kann seine Nahkampf-Angriffswürfe und seine Kampfmanöverwürfe um 1 senken, wofür er dann einen Ausweichbonus von +1 auf seine Rüstungsklasse erhält. Auch diese Werte verbessern sich auf höheren Stufen.

In beiden Fällen hängt der Betrag vom Grundangriffsbonus des Anwenders ab und kann nicht von Runde zu Runde verändert werden. Der Anwender entscheidet, ob er mit seinem normalen Angriffsbonus angreift oder mit einem reduzierten Wert, wofür er einen Bonus auf Schaden oder RK erhält.

verbunden, bei deren Auslösung die Statuen sich plötzlich auf verborgenen Rädern vorwärtsbewegen und bis zur Nordseite der Brücke voranschießen (sie führen einen Ansturm gegen jeden auf der Brücke aus), ehe sie ein paar Sekunden später wieder zu ihren Ausgangspunkten zurückkehren.

ANSTÜRMENDE WÄCHTERSTATUEN

HG 2

600 EP

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20;
Mechanismus ausschalten SG 15

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** automatisch

Effekt Ansturm gegen alle Wesen auf der Brücke (+10 KMB).

Sofern der KMB-Wurf den KMV-Wert des Ziels um 10 oder mehr übertrifft, wird das Ziel in die Kluft gestoßen und nimmt 4W6 Punkte Fallschaden durch einen Sturz von 12 m. Ansonsten stoßen die Statuen bei einem erfolgreichem Wurf das Ziel an die Nordseite der Brücke zurück. Bei einem misslungenem Wurf wird das Ziel nicht weg gestoßen und kann die Brücke überqueren, ehe der Mechanismus wieder bereit ist.

22. KASSENS GRUFT (HG 5, 1.740 EP)

Die breiten Bronzetüren schwingen lautlos auf, dahinter liegt eine große Gruft, die von einem flackernden goldenen Feuer erleuchtet wird. Große Säulen flankieren die Kammer und führen zu einem Podest am anderen Ende, auf dem ein großer steinerner Sarkophag steht.

Neben dem Sarg liegt eine hübsche Frau in zerrissenen Kleidern, schlafend oder ohnmächtig.

Wenn der erste SC die Kammer betritt, hallt freudloses Lachen aus den dunklen Winkeln der Gruft.

„Kassens Helden sind also gekommen, um wieder gegen mich zu kämpfen... Ihr werde eine gute Ergänzung in meiner Armee der Toten sein! Kommt und begegnet eurem Schicksal!“ Mit diesen Worten tritt ein bösartig wirkendes Skelett ins Licht. Es trägt eine auf Hochglanz polierte Rüstung und führt mit beiden Händen ein scharfkantiges Schwert. Kaltes blaues Feuer brennt in den leeren Augenhöhlen.

In dieser Kammer befinden sich Kassen letzte Ruhestätte und die Ewige Flamme. Vor drei Monaten drang eine Gruppe bezahlter Räuber aus Tamran in die Krypta ein und stahl zwei Amulette. Das eine war mit Kassen begraben worden, das andere mit seinem Feind. Diese Störung ihrer Ruhe riss beide aus ihrem ewigen Schlaf, doch während Kassen als wohlmeinender Geist zurückkehrte, erhob sich Asar als ein furchtbarer Skelettstreiter.

Kassens Sarkophag ist offen, der Deckel liegt daneben. Der Körper ist nicht angetastet, sieht man von zerrissenen Gliedern einer Kette ab, die er um den Hals getragen hat - der Anhänger, der früher an der Kette hing, fehlt. Asar hat die Leiche seines Feindes nicht geschändet, da er hofft, sie später als Untoten unter seinem Befehl auferstehen lassen zu können. Kassen trägt eine prächtige Ritterrüstung +1 und ein Flammendes Langschwert +1 ruht auf seiner Brust. Jeder, der diese Gegenstände an sich nimmt, oder ein anderes Grab in diesem Teil des Gewölbes schändet, fällt Kassens Fluch zum Opfer (siehe Kasten auf Seite 22).

Kreaturen: Asar lauert in dieser Kammer und plant seinen nächsten Zug gegen die Narren, die ihn vor so langer Zeit besiegen konnten. Er weiß keine Einzelheiten über die Grabräuber, geht aber davon aus, dass sie aus dem Ort Kassen kamen, um sein Grab zu plündern. Als die Dorfbewohner eintrafen, schickte er seine Skelettdiener aus, um sie zu töten. Er führte den Angriff selbst an und entschied sich, Dimira als Geisel zu nehmen, um zu erfahren, was in den letzten 175 Jahren geschehen ist. Seitdem brütet er hier und wartet auf die Helden, deren baldige Ankunft Dimira ihm angekündigt hat. Wenn die SC den Raum betreten, befindet sich Asar am anderen Ende und versteckt sich in den Schatten.

ASAR

HG 4

1.200 EP

Skelettstreiter Kämpfer der 2. Stufe

NB Mittelgroßer Untoter

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 20 m; **Wahrnehmung** +6

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 18

(+2 GE, +2 natürlich, +6 Rüstung)

die krypta der ewigen flamme

TP 39 (3W8+2W10+15)

REF +3, WIL +2, ZÄH +6; Resistenz gegen fokussierte Energie +4

SR 5/Wuchtwaffen; Immunitäten wie Untote, Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Langschwert +1, +9 (1W8+5/19-20) oder

Nahkampf 2 Klauen +7 (1W4+3)

TAKTIK

Im Kampf Asar tritt den SC frontal entgegen, während seine Diener sie von den Seiten angreifen. Wenn es ihm möglich ist, nimmt er seine Gegner in die Zange, versucht SC, die Wuchtwaffen führen, zu entwaffnen und nutzt Heftigen Angriff gegen die anderen.

Moral Asar kämpft bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 17, GE 14, KO –, IN 13, WE 8, CH 14

GAB +4; KMB +7 (+9 Entwaffnen);

KMV 17

Talente Abhärting, Defensive

Kampfweise, Heftiger

Angriff, Verbessertes

Entwaffnen,

Verbesserte Initiative,

Waffenfokus

(Langschwert)

Fertigkeiten

Einschüchtern +10,

Heimlichkeit +6,

Wahrnehmung +7

Ausrüstung Kettenpanzer +1, Langschwert +1

MENSCHLICHE SKELETTE (4)

HG 1/3

135 EP

TP 4 (1W8); siehe Seite 9

Fortgang der Handlung: Nachdem sie Asar vernichtet haben, können die SC nach Dimira sehen, welche am Leben, aber bewusstlos ist (stabil bei -1 TP). Wenn die SC sie aufwecken, berichtet sie ihnen, was in der Krypta geschehen ist vom Augenblick ihrer Entführung an – wie Asar sie verhört hat, bis sie ohnmächtig wurde. Sie weiß nichts von den Grabräubern, nur dass von den anderen Dorfbewohnern einige der Ansicht waren, dass vor Kurzem jemand die Krypta betreten hätte. Dimira ist sehr erleichtert zu erfahren, dass ihr Bruder noch lebt, und möchte so schnell wie möglich mit ihm sprechen.

Wenn die SC ihre Laterne an der Ewigen Flamme entzünden (ein permanentes magisches Feuer entsprechend dem Zauber *Dauerhafte Flamme*, welches zudem noch Wärme abgibt), erwacht Kassens Geist und tritt zu ihnen, um ihnen zu danken, dass sie Asar vernichtet haben. Er kann den SC alles über Asar und seine Beziehung zu ihm berichten, auch dass sie einmal früher als Gefährten auf Abenteuer ausgezogen sind und sich ihre Wege trennten, nachdem sie einen großen Schatz erbeutet hatten. Kassen ist sich sicher, dass Asar sich betrogen fühlte und daher den Ort angegriffen hat. Der Geist weiß nichts über die Grabräuber, weist aber darauf hin, dass sie nur die Amulette gestohlen haben, mit denen er und Asar begraben wurden. Diese Amulette sind Teile eines Schlüssels, um die große Schatz-

kammer zu öffnen, die sie vor so langer Zeit geplündert hatten. Kassens Erinnerung an die Schatzkammer ist vage, er weiß aber noch, dass der Schlüssel die Richtung zur Kammer weist, wenn er aus seinen drei Teilen zusammengesetzt wird. Das dritte Teil besaß damals Iramine, eine elfische Hexenmeisterin, die zu ihrer Gruppe gehörte.

Nachdem er sich noch einmal bedankt hat, greift Kassen in seinen Sarkophag und holt mehrere Gegenstände hervor, die er den SC überreicht. Danach verblasst der Geist und kehrt zu seiner ewigen Ruhe zurück.

Schätze: Kassen übergibt den SC einen *Nimsvollen Beutel* (Typ I), ein *Schild des Schmetters* +1, einen *Elementaredelstein* (Wasser) und für jeden SC eine Schuppe seiner Rüstung. Kassen erklärt dabei, dass diese Schuppen ihnen einen Gefallen erweisen werden in der Stunde der Not.

23. GRUFT DER DORFBEOHNER

In dieser Gruft ruhen einige Dorfbewohner in steinernen Sarkophagen.

Im Gegensatz zu Kassens Sarkophag scheint keiner von ihnen geöffnet worden zu sein.

Diese Seitengruft wurde von den Dorfbewohnern genutzt, um die bekanntesten Gefallenen der Schlacht vor 175 Jahren zu bestatten. Die Särge wurden nicht geöffnet. Jeder, der aus dieser Gruft stieht, erleidet Kassens Fluch.

24. DIE GRUFT DER SÖLDNER

Hier ruhen einige der Söldner, die den Ort Kassen vor so langer Zeit überfallen haben. Der mittlere Sarkophag wurde aufgebrochen, der Deckel liegt zerbrochen auf dem Boden davor. Im Sarkophag liegt die Leiche eines maskierten Mannes.

Asar und einige seiner Söldner wurden hier beerdigt. Als die Grabräuber diesen Ort vor ein paar Monaten plünderten, öffneten sie Asars Gruft, um die Kette zu stehlen, die er um den Hals trug. Dies bewirkte, dass er sich als Skelettstreiter erhob, und als erstes das Leben aus dem Anführer der Grabräuber würgte, währenddessen die anderen mit dem Amulett entkamen.

Der Tote trägt graue Roben und eine eiserne Maske, die sein Gesicht bedeckt. Starker Verwesungsgeruch geht von ihm aus. Ein Fertigkeitswurf auf Heilkunde (SG 15) offenbart, dass er vor ungefähr drei Monaten gestorben sein muss. Ein Fertigkeitswurf auf Wissen (Religion) gegen SG 15 verrät, dass er ein Anhänger Razmirs, dem Lebenden Gott, gewesen sein muss, dessen Kulte in der ganzen Gegend um den Encarhansee hervorgesprungen sind. Ein Fertigkeitswurf auf Wissen (Lokales) gegen SG 20 vermittelt außerdem, dass gerüchteweise einer dieser Kulte sein Hauptquartier in Tamran, der Hauptstadt Nirmathas, hat.



Schätze: Der Tote hat einige interessante Gegenstände in seinem Besitz: Beim Durchsuchen der verrotteten Leiche findet man eine Karte mit dem Weg zur Krypta, zusammen mit einer Notiz, auf der steht: „Die Amulette wurden mit Kassen und Asar begraben“, einen *Stab: Magisches Geschoss* (ZS 3, 22 Ladungen), *Rüstungsarmschienen* +, ein *Nebelhorn*, 354 GM in frischgepressten Münzen, sowie ein Zauberbuch, dass die Zauber *Falsches Leben*, *Furcht auslösen*, *Magierüstung*, *Magisches Geschoss*, *Person vergrößern*, *Rascher Rückzug*, *Schwächestrahl*, *Schweben* und alle Magierzaubertricks enthält.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Die Reise zurück nach Kassen verläuft ruhig und ereignislos. Roldare ist überglücklich, Dimira wiederzusehen, und scheint dadurch seinen Verstand größtenteils (wenn auch nicht komplett) zurückzugewinnen.

Als die SC schließlich in Kassen eintreffen, sind die Feierlichkeiten zu ihren Ehren bereits im Gange. Bürgermeister

Uptal begrüßt sie am Tor, doch seine Freude weicht rasch Entsetzen, als er erfährt, was passiert ist. Die Nachrichten verbreiten sich rasch im ganzen Ort und das Erntefest wird in diesem Jahr sehr traurig verlaufen. Die Dorfbewohner geben den SC keine Schuld und die meisten sind ihnen sehr dankbar, dass sie die neue Bedrohung ausgeschaltet haben. Das große Festmahl zu ihren Ehren findet statt, doch es ist nicht dasselbe wie in den letzten Jahren. Dieses Jahr betrinken sich viele, um zu vergessen, dass sie Freunde und geliebte Menschen verloren haben. Man plant, zur Krypta zurückzukehren, und die getöteten Dorfbewohner zu bestatten.

Während der Feier wird Zygar kurz innehalten um mit den SC zu sprechen, sich formell als Kundschaft vorzustellen und erwähnen, dass er Arbeit für sie habe, sofern sie interessiert sind. Die jüngsten Ereignisse haben sein Interesse geweckt und er ist sich sicher, dass seine Organisation es gern sähe, wenn die Grabräuber, die alles ausgelöst haben, zur Verantwortung gezogen werden. Er fragt die SC, ob sie interessiert wären, der

Sache auf den Grund zu gehen; wenn sie zusagen, teilt er ihnen mit, dass er sie wieder kontaktieren wird, und verschwindet in der Menge (für weitere Informationen siehe die Fortsetzung zu diesem Abenteuer *Die Masken des Lebenden Gottes*).

Sollten die SC ihn zu diesem Zeitpunkt oder später auf die möglicherweise gefundenen Eisenmasken ansprechen, wird er in ihnen Masken erkennen, wie sie von den Anhängern des Razmir getragen werden.

ANHÄNGER: DIE SIEDLUNG KASSEN

Kassen ist ein kleiner Ort, der von Bürgermeister Uptal geleitet wird, einem gerechten, aber etwas grimmigen Mann. Die meisten „Dorfbewohner“ leben in kleinen Häusern oder Lagern in den Wäldern und Feldern rund um den Ort, bilden aber dennoch eine verschworene Gemeinschaft. Wie die meisten Leute in Nirmathas stehen sie für einander ein und lassen sich nicht bedrohen. Die folgende Auflistung präsentiert die wichtigsten Gebäude und Bewohner Kassens:

KASSEN

Dorf Konventionell (Bürgermeister); GES CG

GM-Limit 500 GM

BEVÖLKERUNG

Einwohner 750

Art Isoliert (Menschen 93%, Halblinge 3%, Halb-Orks 2%, Elfen 1%, Halb-Elfen 1%)

FÜHRUNGSPERSÖNLICHKEITEN

Jonark Uptal (NG Mensch Aristokrat 3), gewählter

Bürgermeister von Kassen; **Colbin Vetrar** (RN Mensch, Experte 2/Schurke 2), Gildenmeister der Holzfäller;

Gregor Wisslo (RG Mensch, Kämpfer 4), Ausbilder und Kommandant der Stadtwache; **Holgast** (N Mensch, Magier 6), Gelehrter des Ortes; **Rantal Prasst** (NG Mensch, Kleriker von Erastil 2), Priester

GEBAUDE IN KASSEN

Es folgen einige der wichtigeren Gebäude in Kassen. Sofern die SC im Ort aufgewachsen sind, sollten sie ein Zuhause irgendwo am Ortsrand haben.

1. Sieben Silber: Die meisten Besucher finden sich in diesem komfortablen zweistöckigen Gasthaus und der dazugehörigen Wirtsstube ein. Trelvar Silber führt dieses Haus, die Preise sind angemessen (4 SM pro Übernachtung), das Essen ist gut (3 SM pro Tag) und der Schankraum gut besucht. Trelvar wird von seiner Tochter Asina und dem überaus freundlichen Jaims „Kleingeld“ Iggin geholfen, der dafür bekannt ist, für sich selbst ein großzügiges Trinkgeld abzuzweigen.

2. Große Halle: Dieses große dreistöckige Holzgebäude in der Stadtmitte wird für Treffen, Hochzeiten und andere Feierlichkeiten genutzt. Es gibt einen großen Saal und mehrere kleinere Räume auf jeder Etage. Hier findet die Feier zur Rückkehr der Helden statt.

3. Gildenhalle der Holzfäller: Kassens Hauptexport ist Bauholz aus dem Klauenwald. Die meisten Stämme werden direkt den Tourondel hinab zum Encarhansee geschickt, müssen aber mit dem Zeichen der Gilde versehen werden, was



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), notation, 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" mean 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: Crypt of the Everflame Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC. Autor: Jason Bulmahn. **Pathfinder Modul: Krypta der Ewigen Flamme**, Copyright 2010 Ulisses Spiele GmbH.

EINKAUFEN IN KASSEN

Charaktere, die Ausrüstung und Verpflegung in Kassen erwerben wollen, können ohne Probleme das meiste finden, solange der Einzelpreis nicht über 500 GM liegt, dies gilt auch für Rüstungen und meisterlich gefertigte Waffen. Magische Gegenstände sind schwerer zu finden, zu 75% ist ein Gegenstand mit einem Wert von bis zu 500 GM zu kaufen, dies umfasst Tränke mit Zaubern des 2. Grades und Schriftrollen des 3. Grades, welche von Holgast und Vater Prasst erworben werden können. Ferner werden die folgenden Dinge zum Verkauf angeboten:

Bragger verkauft einen Plattenpanzer für mittelgroße Träger, die für zusätzliche 20 GM einem kleinen Wesen angepasst werden kann. Außerdem hat er ein Langschwert +1 (2.315 GM) und einen Leichten Holzschild +1 (1.153 GM) im Angebot.

Vater Prasst besitzt einen Stab: Leichte Wunden heilen mit 22 Ladungen, von dem er sich für 300 GM trennen würde.

Holgast hätte einiges zu verkaufen, darunter eine Hand des Magiers (900 GM), einen Federfallring (2.200 GM), einen Ring der Gegenzauber (4.000 GM), einen Stab: Brennende Hände (ZS 2, 50 Ladungen, 1.500 GM) und eine Unerschöpfliche Wasserkaraffe (9.000 GM).

eine kleine Gebühr kostet. Entsprechend ist die Holzfällergilde unter der Leitung des opportunistischen Colbin Vetnar eine der mächtigeren Gruppen im Ort.

4. Tempel von Erastil: Kassens einziger Tempel befindet sich im einzigen Steingebäude des Ortes. Auch wenn dieser offiziell Erastil geweiht ist, werden hier auch andere Götter angebetet, Gozreh, Gorum, Shelyn und Torag eingeschlossen. Vater Prasst ist der einzige Priester, aber die meisten Dorfbewohner bezeichnen ihn als den „Hohepriester“.

5. Hauptquartier der Wache: Kommandant Wisslo verbringt die meiste Zeit entweder in diesem Gebäude oder beim Rundgang durch Kassens Straßen. Die Wachen sind bei der Pflichterfüllung meistens entspannt, reagieren aber effizient und wirkungsvoll, wenn es im Ort Probleme gibt.

6. Renets Stahl: Renets Geschäft bedient die meisten Bedürfnisse, wenn es um Metallwaren geht, die Qualität lässt aber keinen Vergleich mit Braggar zu. Die meisten Metallgegenstände haben Standardpreise, man findet aber keine meisterhaft gearbeiteten Gegenstände.

7. Arnamas Haus: Hierwohnt Arnama, eine der wenigen Waldläuferinnen des Ortes. Bürgermeister Uptal vertraut Arnamas Instinkten vollkommen und bittet sie oft, dem Dorfrat zu berichten und ihn zu beraten.

8. Ritter von Dramotts Haus: Dies ist das Heim des Ritters von Dramott aus Finismur, der ein wachendes Auge auf den Ort hat.

9. Braggars Laden: Hierwohnt und arbeitet Braggar Isenkrom, ein zwergischer Schmied. Seine Arbeiten übertreffen jene, die man in Renets Stahl findet, doch er arbeitet viel langsamer und fordert einen höheren Preis. Bragger kann nahezu jedes Werkzeug, und fast jede Waffe oder Rüstung meisterhaft herstellen.

10. Vargidan Landsitz: Das Heim der exzentrischen Vargidansippe hat den Ruf, dass es dort spukt.

11. Holgasts Turm: Am Ortsrand steht dieser etwas krumme Turm.

12. Bürgermeister Uptals Haus: Dem Bürgermeister gehört dieses bescheidene Haus am Wasser, er selbst kann meistens entweder in der Großen Halle bei Versammlungen oder beim Fischen in seinem kleinen Boot auf dem Fluss angetroffen werden.

13. Ilimaras Haus: Hier wohnt Ilimara Oniri, eine geheimnisvolle Frau aus Qadira.

BEWOHNER VON KASSEN

Die folgende Aufzählung an Einzelpersonen und Familien umfasst die meisten wichtigen Personen, die in Kassen leben. Ebenfalls aufgeführt werden passende Lehrer und Mentoren für alle 11 Grundklassen. Beginnende Charaktere sollten eine Verbindung zu wenigstens einem dieser Personen besitzen, auch wenn ihr Hintergrund oder ihre Ausbildung sie nicht direkt mit dem Ort verbinden sollten.

Zygar Anravis (CN Mensch, Schurke 4 / Kämpfer 2): Die Bewohner Kassens sind naturgemäß Fremden gegenüber misstrauisch und Zygar bemüht sich nicht, ihr Misstrauen zu besänftigen. Er kleidet sich in dunklen Farben und wohnt seit 4 Monaten in einem Raum des „Sieben Silber“. Manchmal wandert er durch den Ort und beobachtet die Dorfbewohner, doch die meiste Zeit verbringt er in seinem Zimmer und dem Schankraum des Gasthauses. Zygar gehört zu den Kundschaftern, einer großen Gruppe von Schatzjägern und Abenteurern aus aller Herren Länder. Er ist im Dorf, weil die Gemeinschaft der Kundschafter einen Außenposten im nördlichen Nirmathas für Vorstöße nach Belkzen einrichten will. Zygar schaut sich auch nach möglichen Kandidaten und Helfern für seine Mission um, die sich aber zunächst als kompetent erweisen müssen.

Ritter von Dramott (RG Mensch, Paladin 3, Mentor für Paladine): Die Bewohner von Finismur, der kriegerischen Nation im Norden, sehen es als ihre Aufgabe, die Orks von Belkzen unter Kontrolle zu halten. Allerdings sind ihre Truppen so weitläufig verteilt, dass sie sich auf Späher an der Grenze nach Belkzen verlassen müssen. Der Ritter ist einer dieser Späher. Im Ort selbst hat er keine Befehlsgewalt. Er ist nur dort, um seinem Vorgesetzten in Finismur regelmäßig über jedwede orkische Aktivität zu berichten. Bürgermeister Uptal ist dem Ritter zwar für jede Hilfe in Zeiten der Not dankbar, jedoch gleichzeitig darüber besorgt, dass ein Offizier einer fremden Nation in seinem Dorf stationiert wurde. Die Bewohner Kassens respektieren den Rittersmann, würden es aber bevorzugen, wenn er heimkehren und sie hinter sich lassen würde. Als Mentor ist er fähig und weise, wenn auch etwas barsch. Leider behandeln alle seine Unterrichtsstunden den Militärdienst in Finismus und er bringt seinen Schülern bei, dass dieser Dienst eine große Ehre darstellt.



BÜRGERMEISTER
uptal

Jocyn Elmaran (CG Halb-Elf, Barde 5, Mentor für Barden):

Jocyn ist der einzige richtige Unterhaltungskünstler im Ort, nachdem er sich vor 4 Jahren nach einem Kampf mit Orks an der Grenze zu Belkzen mit einem verkrüppelten Bein hier niedergelassen hat. Trotz seiner Verletzung ist er ein fähiger Künstler, der mit einer Vielzahl von Instrumenten und Stilen arbeitet. Er lebt in einem der Zimmer über der Silben Silbermünzen-Wirtsstube, wo er je Nacht auftritt. Jocyn ist der perfekte Mentor für Barden, durch seinen freien Stil und relativ sorgenfreie Natur ist er allerdings auch ein eher lockerer Lehrer; zuweilen betrinkt er sich und sein Geplapper liefert Hinweise auf einen Schrecken in seiner Vergangenheit, von dem er sonst niemals spricht.

Narbengrim (NB Halb-Ork, Experte 1 / Krieger 3): Die Holzfällergilde beschäftigt eine Vielzahl von Arbeitern, die in den umliegenden Wäldern Bäume fallen. Manche von ihnen sind alles andere als höflich und rücksichtsvoll gegenüber den Dorfbewohnern, und Narbengrim ist ein Paradebeispiel dafür. Der Halb-Ork wäre schon längst entlassen worden, wenn er kein sehr erfahrener Holzfäller wäre. Wenn er im Ort ist, halten sich die Anwohner von ihm fern und Angehörige der Wache sind stets in seiner Nähe.

Narbengrim ist dafür bekannt, Schlägereien anzuzetteln, sich zu betrinken und die Schankmädchen anzugrapschen. Glücklicherweise ist er gegen den örtlichen Branntwein allergisch (er schläft sofort ein nach dem Trinken), was die hiesigen Kneipenwirte oft ausnutzen.

Holgast (N Mensch, Magier 6, Mentor für Magier): Am östlichen Ortsrand steht ein einzelner

Turm aus Ziegelsteinen und Holz, der sich leicht nach Süden neigt. Dabei handelt es sich um die Wohnstätte von Holgast, dem Gelehrten und Mystiker des Ortes. Holgast ist sehr weise, aber auch alt und vergeschlafen, weshalb die Anwohner (in erster Linie der Bürgermeister) ihn nur bei wirklich großer Not konsultieren. Holgast verbringt seine Zeit mit Streifzügen durch seinen Turm, dem Lesen von Büchern, dem Pfeife-rauchen und kurzen Schläfchen. Einmal in der Woche kommt er in den Ort, um Nahrungsmittel und Material mit perfekten Goldmünzen zu erwerben, von denen er eine unerschöpfliche Menge zu besitzen scheint (vor einigen Jahren erwähnte er einmal, das sie Teil eines unermesslich großen Schatzes gewesen seien). Als Mentor ist er ziemlich frustrierend - sein Unterricht ist ungenau und altmodisch und seine Schüler müssen alle möglichen Arbeiten für ihn erledigen, während er den ganzen Tag schläft und wenig lehrt. Jene, die von ihm etwas gelernt haben, taten dies, indem sie heimlich in seinen Zauberbüchern gelesen haben, während er schlief.

Jaims „Kleingeld“ Iggins (CN Halbling, Schurke 3, Mentor für Schurken): Wer öfters das Gasthaus Sieben Silber besucht, weiß, dass er sein Geld vor dem Verlassen des Tisches zählen sollte, besonders wenn er von „Kleingeld“ bedient wurde, dem Halblingkellner mit der Angewohnheit, zuwenig Wechselgeld zu geben (er selbst besteht darauf, dass sein Spitzname eine

Ansspielung auf seine Körpergröße ist). Jaims ist eigentlich nett und hilfreich, jedoch auch ein zwanghafter Dieb, der gar nicht anders kann, als jede Nacht das eine oder andere einzustecken, egal ob ein paar Münzen oder ein herumliegender Dolch. Die meisten Dorfbewohner wissen dies und nehmen kaum noch Anstoß daran, sollte etwas fehlen, schließlich wissen sie, wo sie zu suchen haben. Jeder, der mit Jaims arbeitet, kann eine Menge Tipps und Tricks von diesem gutmütigen Dieb erfahren.

Braggar Isenkrom (CN Zwerg, Experte

3 / Barbar 2, Mentor für Barbaren):

Bragger ist einer der beiden Schmiede in Kassen. Das Geschäft dieses mürrischen Zwerges liegt im Südteil des Ortes. Obwohl die Konkurrenz (Renets Stahl nahe dem Dorfplatz) schneller arbeitet, sind seine Waren von besserer Qualität.

Braggar ist als Mentor sehr unwirsch und neigt zu starken Wutausbrüchen, sollte ihm eine Arbeit nicht wie geplant gelingen. Entsprechend muss er viel Zeit für Reparaturen an seiner Werkstatt aufwenden, was bedeutet, dass er noch langsamer arbeitet. Braggar Lehrmethoden konzentrieren sich auf das Handwerk, er kann seinen Schülern aber auch beibringen, ihren Zorn zu kontrollieren und zum rechten Zeitpunkt freizusetzen.

Wachmann Golond Kir

(RG Mensch, Krieger 2): Golond

Kir ist einfältig, aber zuverlässig. Jeden Tag steht er auf dem Wachturm des Ortes. Wenn er nicht

im Dienst ist, macht er im Ort Besorgungen für seine alte Mutter oder spielt mit den Kindern. Als er selbst noch ein Kind war, hat ihn ein Pferd gegen den Kopf getreten, als Folge entwickelte sich sein Geist nicht sonderlich weiter. Seitdem war er das Opfer vieler bösartiger und grausamer Streiche, die er jedoch stets mit einem Lächeln hinnahm. Kir sagt immer die Wahrheit, egal ob er dadurch Ärger bekommen könnte oder nicht. Er respektiert Hauptmann Wisslo bedingungslos und weigert sich, über ihn Scherze zu machen (im Gegensatz zu den anderen Wachen). Umgekehrt behandelt der Hauptmann ihn wie jeden seiner Leute trotz der vielen Fehler, die ihm unterlaufen.

Arnama Lastrid (NG Mensch, Waldläuferin 4, Mentorin für Waldläufer): Nirmathas ist für seine Waldläufer bekannt, tapfere Waldbewohner, die über Jahre hinweg eine Nation geformt und vor fremden und einheimischen Bedrohungen beschützt haben. Arnama ist solche eine Waldläuferin. Sie ist zäh, ruhig und bereit, ihr Leben zu riskieren, um die Bewohner von Kassen und ihr geliebtes Land zu schützen. Arnama verlor ihre Eltern in der Frühphase des Krieges gegen Molthune und wuchs bei Adoptiveltern auf. Diese waren Waldläufer und lehrten sie alles, was sie heute weiß. Als sie alt genug war, verließ sie die

Gemeinschaft, um herauszufinden, woher ihre richtigen Eltern gekommen waren. Diese Reise führte sie nach Kassen, wo sie seitdem in dem alten Haus ihrer Eltern außerhalb des Ortes wohnt. Arnama ist eine fähige Waldläuferin, aber nicht die beste Lehrerin, da sie ungeduldig ist und keine Selbstdisziplin besitzt. Allerdings ist sie eine vorbildliche Lehrerin in der Praxis, wenn sie ihre Schüler auf weitreichenden Patrouillen und Jagdpartien anführt.

Ilimara Oniri (RN Mensch, Mönch 2, Mentorin für

Mönche): Während die meisten Einwohner Kassens

im Umkreis von 15 Kilometern um den Ort geboren wurden und aufgewachsen sind, kommt Ilimara

aus einer Stadt in Qadira, deren Namen die meisten Dorfbewohner nicht einmal richtig aussprechen könnten. Es ist daher keine Überraschung, dass die wunderschöne exotische Frau sehr zurückhalten ist.

Seit fast 8 Jahren lebt sie am Rand des Ortes und behauptet, nach inneren Frieden zu suchen. Ilimara hatte über die Jahre einige Schüler, die alle hofften, das

Geheimnis von Irori zu erlernen, welches Ilimara auszuüben behauptet, doch alle haben bisher aufgegeben, um einen leichteren Pfad zu beschreiten.

Ihre Schüler entdecken auch recht schnell, dass sich eine starke Dunkelheit in Ilimara verbirgt, deren Nähe man nur mit eisernem Willen ertragen kann.

Vater Rantal Prasst (NG

Mensch, Kleriker von Erastil 2, Mentor

für Kleriker): Der kleine Ort Kassen hat nur einen

Tempel, welcher Erastil geweiht ist, aber Vater Prasst erlaubt auch denen, die andere freundliche Götter verehren, dort zu beten. Er selbst hält aber keine Gottesdienste im Namen anderer Gottheiten ab. In einigen Nischen des Tempels sind kleine Schreine errichtet, u.a. für Gozreh, Gorum, Shelyn und Torag. Vater Prasst ist ein freundlicher und verständnisvoller Mann, würde aber die Gemeinschaft mit aller Härte verteidigen. Da er noch recht jung - gerade 24 - ist, vertrauen einige seinem Rat nicht, außer in spirituellen Dingen. Er wurde in Tamran als Soldat ausgebildet, beschritt jedoch nach seinem ersten Kampf den Weg eines Priesters und weigert sich, die Gründe dafür zu nennen.

Asina Silber (CG Mensch, Bürgerliche 1): Asina ist ihrer

wunderschönen Mutter wie aus dem Gesicht geschnitten, was ihrem Vater Trelvar einigen Kummer bereitet, da seine Frau vor einem Jahr verstorben ist. Das junge Mädchen hilft seinem Vater im Gasthaus und der Schenke „Sieben Silber“ nahe der Ortsmitte. Asina ist gerade erst 13 Jahre alt, kennt aber die Gerüchteküche des Dorfes bereits bestens und ist eine gute Informationsquelle für jeden, der in der Wirtsstube etwas zu trinken bestellt. Asina arbeitet hart und hat ein liebenswürdiges Lächeln, macht sich aber insgeheim Sorgen um ihren Vater.

ZYGÄR

Sie möchte ihn stolz machen, indem sie das Familiengeschäft übernimmt, träumt andererseits aber davon, in die große Stadt (Tamran) zu gehen und dort ihr eigenes Leben zu leben.

Trelvar Silber (NG Mensch, Bürgerlicher 3): Trelvar führt zusammen mit seiner Tochter Asina das einzige Gasthaus mit Schenke von Kassen, das „Sieben Silber“. Trelvar ist mittleren Alters und hat vor 10 Jahren die Schenke von seinem Vater geerbt. Er ist ein guter Mann und ehrlich zu seinen Kunden (auch wenn dies nicht für Jaims gilt), hat aber im Laufe des letzten Jahres schwere Depressionen entwickelt. Seine Frau starb bei der Geburt seines einzigen Sohnes und der Junge überlebte den letzten Winter nicht. Trelvar hat daher weder Frau noch Erben, und obwohl Asina ihr Bestes tut, um ihn aufzumuntern, und darauf besteht, dass sie das Geschäft übernehmen wird, ist er unsicher und würde genausogut alles einem ehrlichen Angestellten übergeben, wenn Asina geheiratet hat. Daher scheint Trelvar immer dann Mut zu schöpfen, wenn ein wohlhabender Fremder und potentieller Schwiegersohn in den Ort kommt.

Olmira Baumsang (N Mensch, Druidin 2, Mentorin für Druiden): Druiden sind in Nirmathas kein ungewöhnlicher Anblick, doch Olmira wird selbst in den Straßen Kassens angestarrt - diese Frau mittleren Alters trägt nur Kleidung aus natürlichen Materialien, wie Rinde, Blätter und Gras, und ist stets in der Begleitung einiger kleiner Waldtiere. Sie führt ständig Selbstgespräche oder spricht mit den Tieren, auch wenn keines ihr antwortet. Mit den Jahren hatte sie einige Schüler, die allesamt erfolgreiche Druiden geworden sind. Sie schickt ihre Schüler auf seltsame Missionen, wie beispielsweise dem Wind für eine Woche zu lauschen, im Ort frische Setzlinge zu pflanzen oder örtliche Tiere nachzuahmen.

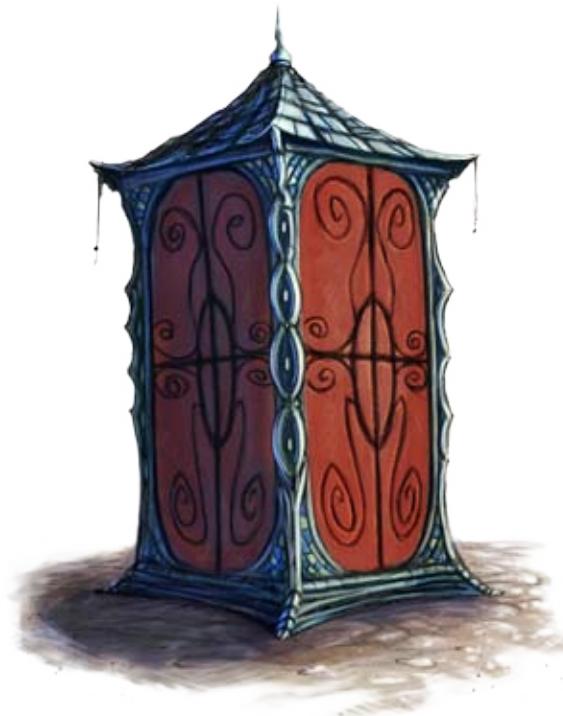
Bürgermeister Jonark Uptal (NG Mensch, Aristokrat 3): Alle 4 Jahre wählen die Bewohner Kassens ihren Bürgermeister, eine Position, welche Uptal nun seit über 11 Jahren inne hat. Da die nächste Wahl in ein paar Monaten bevorsteht, möchte Uptal sichergehen, dass die diesjährige Queste nach der Ewigen Flamme reibungslos vonstatten geht. Er übt sein Amt gerecht aus und löst regelmäßig Streitereien um Land oder anderes. Bei Fremden ist er vorsichtiger und stellt sich auf die Seite der Einheimischen, solange ihm keine Beweise präsentiert werden, dass „seine“ Leute im Unrecht sind.

Moltus Vargidan (Mentor für Hexenmeister): Sollte man ein Dutzend Leute auf den Straßen Kassens fragen, welche die seltsamste Familie im Ort ist, so wird man 12 Mal dieselbe Antwort erhalten: die Vargidansippe.

In den Adern dieser alten Familie fließt Magie, so dass jedes Kind das Talent zum Hexenmeister hat. Woher diese Anlagen stammen, ist ein Geheimnis, über das die Familie nicht mit Außenstehenden spricht. Das Familienoberhaupt ist der reiche und exzentrische Patriarch Moltus Vargidan, ein alternder Mann mit knielangem weißem Haar, der oft in Selbstgespräche versunken die Hallen des Landsitzes durchwandert. Bei ihm leben fast ein Dutzend Kinder – jedes von einer anderen Ehefrau –, sowie zwei Diener auf Lebenszeit. Hexenmeister aus dieser Familie müssen alles selbst erlernen, da der alte Mann nur wenige seiner Geheimnisse teilt. Viele seiner Kinder gehen davon aus, dass er langsam den Verstand verliert.

Colbin Vetnar (RN Mensch, Experte 3 / Schurke 2): Als Oberhaupt der Holzfällergilde besitzt Colbin Vetnar im Ort den zweitgrößten Einfluss nach dem Bürgermeister. Wo Uptal allerdings seine Macht einsetzt, um den Anwohnern zu helfen, ist Colbin nur daran interessiert, sich die eigenen Taschen zu füllen. Er folgt zwar dem Wortlaut der Gesetze, nutzt Grauzonen aber hemmungslos zugunsten der Holzfällergilde und für sich selbst aus. Als die Waffenmacher des Ortes protestierten, dass die Holzfäller Holzwaffen herstellten, gab Colbin nach, aber erst als die Handwerker sich bereit erklärt, alle hölzernen Komponenten von der Gilde zu erwerben (dies führte bisher zu einigen Witzen über die Qualität von „Colbins Pfeilen“ und „Colbins Stöcken“).

Hauptmann der Wache Gregor Wisslo (RG Mensch, Kämpfer 4, Mentor für Kämpfer): Der Ort Kassen war zwar niemals den Schrecken des Krieges mit Molthune ausgesetzt, doch manchmal stellen Räuber aus Belkzen eine Bedrohung dar. Seit vielen Jahren wacht Hauptmann Wisslo über den Ort, er zieht Tagespläne und Ordnung Einfallsreichtum und Spontanität vor, sehr zur Erheiterung der Dorfbewohner. Als erfahrener Kämpfer, ist Gregor ein fähiger Mentor, jedoch ist sein Unterricht recht statisch und er verlangt hohe Disziplin. Die von ihm ausgebildeten Wachen sind sehr gut trainiert, verabscheuen den alten Mann aber insgeheim und beschimpfen ihn hinter seinem Rücken (Hauptmann Fußkrank ist der aktuell beliebte Spitzname, den sie für ihn benutzen).



VALEROS
MENSCH, KÄMPFER 1

GESINNUNG NG **INI +6** **BEWEGUNG** 6 m

ATTRIBUTE	
16	ST
15	GE
12	KO
13	IN
8	WE
10	CH

VERTEIDIGUNG	
TP 12	
RK 18	Berührung 12
auf dem falschen Fuß 16	
KMV 16	
REF +2, WIL -1 (+1 Furcht),	ZÄH +4

Kampfausrüstung Alchemisches Feuer, Kettenhemd, Langschwert, Kurzschwert, Kurzbogen, Pfeile (20);
Andere Ausrüstung Rucksack, Seidenseil, 1 GM

ANGRIFF

Nahkampf Langschwert +3 (1W8+3 / 19-20) und Kurzschwert +2 (1W6+1 / 19-20)
Fernkampf Kurzbogen +3 (1W6/x3)
GAB +1; KMB +4

FERTIGKEITEN

Einschüchtern +4
Klettern +2
Reiten +1
Schwimmen +2
Wahrnehmung -1

TALENTE

Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Langschwert)

EZREN
MENSCH, MAGIER 1

GESINNUNG NG **INI -1** **BEWEGUNG** 9 m

ATTRIBUTE	
11	ST
9	GE
12	KO
18	IN
15	WE
9	CH

VERTEIDIGUNG	
TP 7	
RK 9	Berührung 9
auf dem falschen Fuß 9	
KMV 9	
REF -1, WIL +7, ZÄH +5	

Kampfausrüstung Alchemisches Feuer (2), Gehstock (wie Keule), Dolch, Leichte Armbrust, Bolzen (20),
Schriftrolle: Brennende Hände; **Andere Ausrüstung** Rucksack, Schriftrollenbehälter, Komponentenbeutel, 35 GM

ANGRIFF

Nahkampf Gehstock +0 (1W6)
Fernkampf Leichte Armbrust -1 (1W8/19-20)
GAB +0; KMB +0

ZAUBER

Vorbereite Zauber (ZS 1):
1. - Magierrüstung, Schlaf,
0. - Benommenheit, Licht, Magie entdecken
Zauberbuch: Alle Pathfinder Rollenspiel Zaubertricks sowie Alarm, Furcht verursachen, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schild, Schlaf, Untote entdecken

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Hand des Lehrlings: +4 Angriffsbonus, 7/Tag, 9 m Reichweite

FERTIGKEITEN

Diplomatie +0
Schätzen +8
Wahrnehmung +3
Wissen (Arkanes) +8
Wissen (Geographie) +8
Wissen (Geschichte) +8
Wissen (Ortskunde) +8
Zauberkunde +8

TALENTE

Große Zähigkeit, Kampfzauberei, Schriftrollen Schreiben

VETRAUTER

Schleicher (Wiesel)

MERISIEL
ELF, SCHURKIN 1

GESINNUNG CN **INI +3** **BEWEGUNG** 9 m

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

VERTEIDIGUNG	
TP 10	
RK 16	Berührung 14
auf dem falschen Fuß 12	
KMV 15	
REF +5, WIL +1 (+2 gegen Verzauberungen), ZÄH +1	
BESONDRE EIGENSCHAFTEN	
Immunität gegen Schlaf, Dämmerlichtsicht, Fallenfinden	

Kampfausrüstung Alchemisches Feuer (2), Säure, Donnerstein, Rapier, Dolche (6);
Andere Ausrüstung Rucksack, Lederrüstung, Wurfhaken, Seidenseil, Diebeswerkzeug, Laterne, Öl (5), 25 GM

ANGRIFF

Nahkampf Rapier +1 (1W6+1/18-20)
Fernkampf Dolch +3 (1W4+1)
GAB +1; KMB +1

BESONDRE ANGRIFFE

Hinterhältiger Angriff +1W6

FERTIGKEITEN

Akrobatik +7
Bluffen +4
Einschüchtern +4
Fingerfertigkeit +7
Heimlichkeit +7
Klettern +5
Mechanismus ausschalten +7
Wahrnehmung +7

TALENTE

Ausweichen

KYRA
MENSCH, KLERIKER DER SARANRAE 1

GESINNUNG NG **INI +0** **BEWEGUNG** 9 m

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

VERTEIDIGUNG	
TP 10	
RK 15	Berührung 9
auf dem falschen Fuß 15	
KMV 10	
REF -1, WIL +7, ZÄH +5	

Kampfausrüstung Krummsäbel, Leichte Armbrust, Bolzen (10);
Andere Ausrüstung Rucksack, Kettenhemd, Schwerer Holzschild, Heiliges Symbol aus Silber, 12 GM

BESONDRE ANGRIFFE

Energie fokussieren (positive, 1W6, SG 11, 4/Tag), spontane Heilzauber

ZAUBER

Vorbereite Zauber (ZS 1): 1. - Göttliche Gunst, Leichte Wunden heilen, Magischer Stein; 0. - Göttliche Führung, Licht, Tugend D Domänenzauber; Domänen Heilung, Sonne

DOMÄNENKRÄFTE

Untote vertreiben (ZF) Heilt berührte Kreatur für 1W4+1 TP, funktioniert nur bei Zielen unter 0 TP, 6/Tag.
Segen der Sonne (ÜF) +1 auf den Schaden von Energie fokussieren bei Untoten; umgeht Resistenz gegen Fokussieren

FERTIGKEITEN

Diplomatie +5
Heilkunde +7
Wahrnehmung -1
Wissen (Religion) +4

TALENTE

Eiserner Wille, Fokussiertes Niederstrecken

ANGRIFF

Nahkampf Krummsäbel +1 (1W6+1/18-20)
Fernkampf Leichte Armbrust -1 (1W8/19-20)
GAB +0; KMB +1



DAS BÖSE ERWÄCHT!

Pathfinder Modul

DIE KRYPTA DER EWIGEN FLAMME

Die jungen Helden der Siedlung Kassen brechen auf zu ihrer Initiationszeremonie, einer alten Tradition, bei welcher es ein Stück der Ewigen Flamme zu bergen gilt, die in der Gruft des Gründers des Ortes brennt. Was sie jedoch vorfinden ist eine Begräbnisstätte voller Leichen von Dorfbewohnern, unbekannten Banditen sowie belebten Skeletten. Die Helden müssen den Fallen und Gefahren in der Krypta der Ewigen Flamme entgegentreten, den Ursprung der Verderbtheit finden, welche ein uraltes Böses erweckt hat, und die Bedrohung besiegen, welche nach Rache an Kassen und seinen Bewohnern dürtet.

Die Krypta der Ewigen Flamme ist ein Gewölbe-Abenteuer für Charaktere der 1. Stufe, geschrieben für das Pathfinder Rollenspiel und kompatibel mit der 3.5 Edition des ältesten Rollenspieles der Welt.

Das Abenteuer spielt in den Wäldern von Nirmathas in der Golarion Kampagnenwelt der Pathfinder Chronicles, kann aber vor jedem Hintergrund benutzt werden. Es kann einzeln oder in Verbindung mit seiner Fortsetzung *Die Masken des Lebenden Gottes* als größere Kampagne gespielt werden.



Geeignet für: **Charaktere der 1. Stufe**

Abenteuerart: **Gewölbe-Abenteuer**

Schauplatz: **Nirmathas**



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN 978-3-86889-545-2

Artikelnummer: US53013PDF