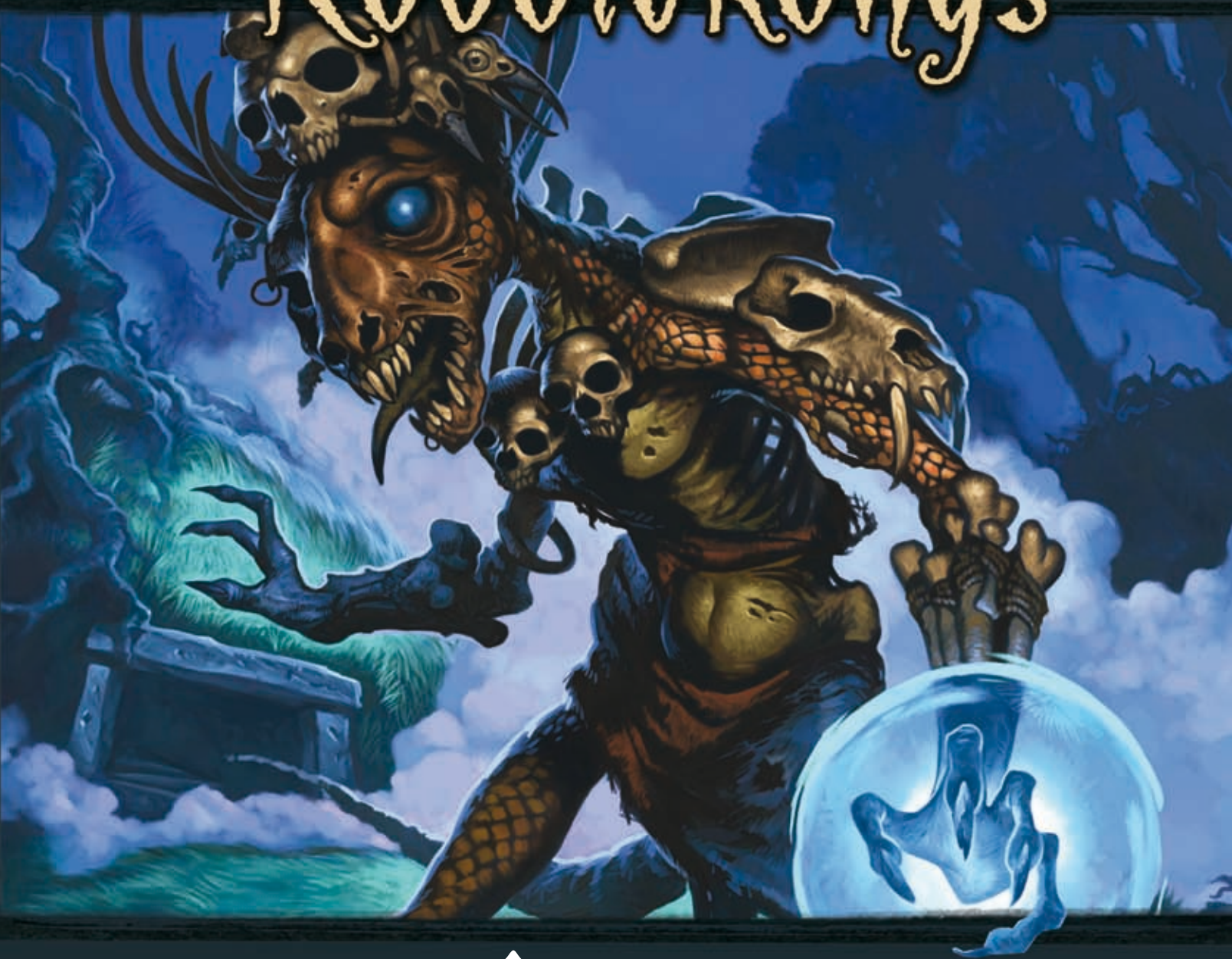


EIN PATHFINDER-ABENTEUER FÜR STUFE 5



D1.5

Die Rache des Koboldkönigs



PATHFINDER[®]

MODUL

VON NICOLAS LOGUE

ER IST ZURÜCK UND ES DÜRSTET IHN NACH BLUT!

Pathfinder Modul

D1.5: Die Rache des Koboldkönigs

Es hätte das Ende sein sollen. Die Herrschaft von Merlokrep, dem letzten König des unglückseligen Stammes der Wahren Schuppen, hätte ihr Ende finden sollen, als blutdürstige Abenteurer in seinen Thronsaal stürzten und ihn gnadenlos niedermachten. Doch die Schicksalsgötter hatten anderes mit dem Koboldkönig im Sinn und eine düstere Macht hat ihn aus dem Dunklen Jenseits zurückgeholt, auf dass er Rache an jenen törichten Abenteurern nehmen kann, die seinen Stamm vernichtet haben. *Die Rache des Koboldkönigs* ist ein Pathfinder-Abenteuer für Charaktere der 5. Stufe. Nach der brutalen Ermordung einiger Einwohner Falkengrunds müssen die Helden auf der Suche nach nur allzu gut bekannten Übeln zurück in den gespenstischen Finstermondwald und in eine Grabstätte der Azlanti ziehen. Dieses Abenteuer führt erneut ins Finstermondtal, einem Gebiet der Kampagnenwelt der Pathfinder Chronicles, das schon in *D1 – Die Krone des Koboldkönigs* und *E1 – Jahrmarkt der Tränen* im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit stand.



www.ulisses-spiele.de



3.5 • OGL
COMPATIBLE

US53005



DIE RACHE DES KOBOLDKÖNIGS

PATHFINDER MODUL D1.5 GEWÖLBEABENTEUER

Original: Revenge of the Kobold King

Design: Nicolas Logue

Entwicklung und Redaktion: Jason Bulmahn, Mike McArtor, Jeremy Walker

Art Director: Drew Pocza

Cover: Warren Mahy

Illustrationen: Imaginary Friends Studios, Drew Pocza, Wayne Reynolds

Karten: Christopher West, Robert Lazzaretti

Managing Art Director: James Davis

Vice President of Operations: Jeff Alvarez

Chefredaktion: Jason Bulmahn

Director of Sales & Marketing: Joshua F. Frost

Sales & Marketing Assistant: Carolyn Mull

Paizo CEO: Lisa Stevens

Corporate Accountant: Dave Erickson

Staff Accountant: Chris Self

Technical Director: Vic Metz

Herausgeber: Erik Mona

Übersetzung: Peter Basedau

Produktion: Mario Truant

Lektorat: Fabian Fehrs, Oliver von Spreckelsen

Layout: Christian Lonsing

D1.5 Die Rache des Koboldkönigs ist ein Pathfinder Modul für vier Charaktere der 5. Stufe. Gegen Ende des Moduls sollten die Charaktere die 6. Stufe erreicht haben. Das Modul wurde für die *Pathfinder Chronicles™* - Kampagnenwelt geschrieben, kann aber leicht für jede andere Spielwelt verwendet werden.

This module is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the world's most popular fantasy roleplaying game. The OGL can be found on page 18 of this product.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11, 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. US53000



Paizo Publishing, LLC
2700 Richards Road
Suite 201
Bellevue, WA 98005
paizo.com

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

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the contents of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Game License and the d20 System License, please visit wizards.com/d20.

Pathfinder Modules are published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. All other trademarks are property of Paizo Publishing, LLC. ©2008 Paizo Publishing.

Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Dieses Abenteuer darf für den persönlichen Gebrauch heruntergeladen und kopiert werden. Es darf nicht auf anderen Websites oder durch elektronische Medien verbreitet oder sonstwie vervielfältigt und vertrieben werden.

Azlant. Das Wort allein lässt Bilder von Altertümern, Geheimnissen und Macht vor dem geistigen Auge entstehen. Als die Welt noch jung war, vor der Großen Dunkelheit, erschufen die Zauberschmiede von Azlant derartige Wunder, dass man sie wie Götter verehrte. Sie waren Menschen, welche die Realität mit einem Gedanken ändern und Zerstörung mit einem Flüstern sähen konnten. Von ihrer Zivilisation überlebte nur sehr wenig die Große Dunkelheit, doch ihr letzter großer Held – niemand anderes als der legendäre Aroden selbst – brachte einige verzweifelte Überlebende aus dem untergehenden Königreich an die fernen Ufer der Inneren See. So wurde die Nation von Taldor geboren, das älteste und stolzeste Königreich der Menschen. Wenngleich nur wenig aus dieser Ära überliefert ist, warten im südlichen Avistan dennoch hier und da Relikte der ersten Kolonisten der Azlanti auf ihre Entdeckung. Doch wehe den Abenteurern, die unvorbereitet über diese Überreste stolpern, denn die Azlanti besaßen Magie, die gänzlich anders war als die der heutigen Zeit, und sie behüteten ihre Geheimnisse argwöhnisch.



CHRONIKEN DER KUNDSCHAFTER

Hintergrund des Abenteuers

Die Regierungszeit von Merlokrep, dem allmächtigen Drachenkönig der Koboide der Wahren Schuppen, endete genauso schlecht, wie sie begann. Nur wenige Augenblicke bevor seine mächtige Krone das Blut eines rosa-häutigen Babys kosten durfte, stürmte eine Truppe übergroßer Psychopathen in seinen Thronsaal. Sie ignorierten die höfliche Aufforderung des Königs, vor dem Thron niederzuknien und seine Stiefel zu lecken. Stattdessen hackten die verräterischen Menschen-Dinger ihn in kleine Stücke.

Dies hätte das schmachvolle doch unabwendbare Ende des regierenden Monarchen der Wahren Schuppen sein sollen, doch die Götter des Schicksals waren mit der Tortur Merlokreps noch nicht am Ende.

Die schleichenden Schatten, die sein Volk Wochen zuvor an die Oberfläche getrieben hatten, fanden den Koboldkönig in einer Lache seines Blutes, der Tausendfüßlerthron lag umgestürzt auf seinem zerhackten Körper. Ihr Anführer, ein mächtiger Untoter namens Drazmorg, blickte auf die verstümmelten Reste Merlokreps herab. Ob aus Boshaftigkeit oder als grausamer Scherz gedacht, der eine kalte unsterbliche Seele amüsieren sollte, zischte Drazmorg einige Worte der Macht über dem zerschlagenen Körper Merlokreps und erweckte den toten König aus seiner ewigen Ruhe. Drazmorg versprach Merlokrep Macht. Er versprach ihm Ruhm. Und vor allem anderen versprach er ihm Rache!

Merlokrep nahm das Dasein als Untoter besser hin als viele andere. Er kratzte einen heiseren Schrei aus seinen verrottenden Stimmbändern heraus, der geschlagene 5 Minuten anhielt. Dann begann der beflissene Vasall damit, sich mit seinen Zähnen wieder zusammenzuflicken. Als diese grausige Arbeit getan war, erhob sich Merlokrep als ein pervertiertes Etwas aus Garn, Lederbändern und verrottendem Fleisch. Nur wenige, armselige

Schuppen haften noch an seinem einstmals prächtigen Körper. Verzweifelt jaulte er auf, als er all seine Wahren Schuppen erschlagen darniederliegen sah.

Während das untote Gejammer Drazmorg sehr amüsierte, ließ der untote Meister dennoch einige Gefolgsleute Merlokreps als verdorbene und verrottete Diener auferstehen, damit sie dem König im Tode ebenso treu dienen konnten, wie sie es zuvor in ihrem miserablen Leben getan hatten. Nun, da seine Legionen wieder hergestellt und mit der dunklen Macht des Untodes ausgestattet waren, ist Merlokrep in der Lage, erneut auf den mörderischen Pfaden von einst zu wandeln. Die Rache des Koboldkönigs steht bevor.

Zusammenfassung des Abenteuers

Die Nachricht eines blutigen Angriffs auf ein Holzfällerlager erreicht Falkengrund, und mutige Abenteurer müssen nun unter dem schattigen Laubdach des Finstermondwaldes versuchen, die Überlebenden zu retten und dann jene aufzuspüren, die für die Bluttat verantwortlich sind. Im zerstörten Holzfällerlager überfallen lebende wie untote Koboide die SC, legen hinterlistige Fallen aus und werden dabei von einem Eifer angetrieben, der aus der Furcht vor ihrem von den Toten auferstandenen König erwachsen ist. Die Gruppe erfährt recht bald, dass Merlokrep zurückgekehrt ist und sie mit seinen Geiseln in einem uralten Grabhügel in einem verfluchten Tal erwartet. Ein Tal, in das die Lebenden nicht ohne weiteres eindringen können. Die SC müssen hier sowohl die Geheimnisse eines vergangenen Zeitalters als auch eine Gruft erforschen, in der die Toten der Azlanti nicht zur Ruhe kommen. Wenn sie es schaffen, die Geister eines gefallenen Reiches und die verrottenden Kobold-Myrmidonen des Stammes der Wahren Schuppen zu überwinden, stehen

sie Angesicht zu verfaulendem Angesicht mit Merlokrep. Der Koboldkönig hat diese Gelegenheit vorausgesehen, seinen und den Mördern seines Stammes den Tod zu bringen. Nun jedoch steht ihm die Hilfe der seit langem vergangenen Azlanti zur Seite, einer alten mächtigen Rasse, auferstanden um eine Welt zu verfluchen, die sie bereits vergessen hat.

FALKENGRUND

Kleines Dorf ungewöhnlich (Holzkonsortium);
GES NB; **GM-Limit** 1.500 GM; **Vermögen**
40.550 GM

BEVÖLKERUNG

Einwohner 1.300

Typ isoliert (94% Menschen, 3% Halblinge,
1% Halbfelfen, 1% Elfen, Sonstige 1%)

AUTORITÄTSPERSONEN

Vorsteher Thuldrin Creed, RB Mensch,
männlicher Experte 3/Schurke 6 (Vorsteher
des Holzkonsortiums), **Amtmann Vamros
Harg**, NB Halbling, männlicher Aristokrat
3/ Hexenmeister 5 (designierter Magistrat),
Vogt Deldrin Baleson, RN Halbfelf,
männlicher

Experte 4/Kämpfer 3 (Vogt des
Finstermondts), **Vorarbeiter Zandag
"Zahltag" Tiedum**,

RB Mensch, männlicher Mönch 2/ Kämpfer 4
(Oberaufseher des Holzkonsortiums).

ANMERKUNG

Do: *Falkengrunds letzte Hoffnung*, D1: *Die Krone des Koboldkönigs*, E1: *Jahrmart der Tränen* und der *Almanach zum Finstermond* enthalten weitere Informationen zu Falkengrund und dem Finstermond.

Einleitung

Eine kurze Ruhepause vor dem täglichen Schrecken und einige Bierkrüge in der Lahmen Ente sind die einzigen Dinge, auf die sich ein Einwohner Falkengrunds freuen kann. Während der Sommer langsam dem Herbst nachgibt, färben sich Blätter des Finstermondwaldes von blutrot zu goldgelb. Der vergehende Sommer ist auch eine Erinnerung daran, dass ein Leben in Finstermond recht billig ist. In Falkengrund gibt es ein Sprichwort welches besagt: „Aus Schmerz wird Freude, Freude vergeht zu Leid und letztlich kommt alles zu einem blutigen Ende.“

Dieses Abenteuer beginnt an einem kalten, nebligen Morgen, als ein Mann in den Ort stolpert. Murrens Kondlan ist der Vorarbeiter des neuesten Holzschlagplatzes, der drei Kilometer innerhalb der schattigen Täler des Finstermondwaldes liegt. Der arme Kerl kommt bei Morgengrauen an, seine vormals prächtige Kleidung hängt in Fetzen, sein strähniges Haar ist mit Blut und Schweiß verklebt. Die Neuigkeiten, die er bringt, erreichen bald jeden im Ort. Er sah das Grauen nicht, das seine Männer niedermetzte, doch verließ er den Schlagplatz verfolgt von den Echos der Schreie und dem Todesröcheln seiner Holzfäller,

welche durch die Bäume hallten. Unruhig wartet der Ort auf andere Überlebende, doch durch den sich lichtenden Nebel kommt aus dem Wald nur kaltes Schweigen. Furcht greift um sich. Gut zwei Dutzend Frauen und Männer werden in der Dunkelheit unter dem Laubdach des Waldes vermisst und die Rufe und das Wehklagen der Angehörigen hallen durch Falkengrund. Von seinem Wohnsitz oberhalb des Ortes schaut Thuldrin Creed herab und sieht seine Interessen durch die neuen Ereignisse gefährdet. Im Stillen trifft er sich mit seinen Beratern und erörtert Wege, die man zur Lösung einschlagen könnte.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie die SC in die Handlung einbezogen werden können. Unter Umständen tritt ein Familienangehöriger einer der vermissten Holzfäller an die SC heran und bittet sie, das Verschwinden des Verwandten aufzuklären. Der beste Anfang für das Abenteuer wäre, dass Thuldrin Creed auf die SC zugeht. Dies bietet auch die beste Möglichkeit zum Rollenspiel. Der meistgehasste Mann Falkengrunds offeriert ihnen 4.000 GM dafür, dass sie in die lichtlosen Regionen des Finstermondwaldes reisen, eventuelle Überlebende zurückbringen und die Bedrohung beseitigen, welche den Schlagplatz heimgesucht hat.

Allerdings ist keine Verhandlung mit jemandem wie Thuldrin Creed so einfach. Thuldrin erreichte seine gegenwärtige Position nicht damit, seine Goldsacke an Narren mit akutem Todeswunsch zu verteilen. Thuldrin versichert den SC, dass sie da draußen nicht allein sein werden. Seine besten Männer werde er mitschicken, um den SC beiseite zu stehen, und um dafür zu sorgen, dass man Gerechtigkeit im Namen seiner erschlagenen Arbeiter walten lässt. Thuldrin entsendet den Aufseher Zandag „Zahltag“ Tiedum und eine Gruppe seiner Regulatoren, damit sie der Gruppe mit ihren Schwertern Unterstützung gewähren. In Wirklichkeit besteht Kreedts geheime Order an Tiedum darin, die Gruppe mit der Bedrohung fertig werden zu lassen und danach dafür zu sorgen, dass die SC den Weg zurück aus dem Finstermondwald nicht beschreiten können.

Sollten die SC mehr Geld verlangen, tut Thuldrin so, als würde er hart verhandeln (Fertigkeitwurf auf Diplomatie, SG 15). Widerwillig erhöht er die Belohnung auf sagenhafte 5.000 GM (die er natürlich ebenso wenig bezahlen will). Der SL kann an dieser Stelle im Geheimen für die SC einen Wurf auf Motiv erkennen durchführen, dem Thuldrins beachtlicher Wert auf Bluffen (+14) entgegensteht. Sollten sie den Vorsteher darin überbieten, fällt ihnen auf, dass er sehr schnell sehr freigiebig mit seinem Gold umgeht und irgendetwas nicht ganz stimmt. Sollten die SC misstrauisch werden und dies auch äußern, wird sich Thuldrin zur Beschwichtigung auf ihr Niveau herablassen und eine einfache Erklärung abgeben, weshalb er Tiedum mitschickt.

„Wir wissen ja alle, dass ich ein richtiger Bastard bin. Ich lass' diese Frauen und Männer ausbluten und verlang' ihnen alles ab, doch ich bezahl' sie anständig und da sind ja auch keine Ketten an ihren

Handgelenken. Ihr denkt, ich Sorge mich nicht um diese Leute? Dann seid ihr Narren. Ich brauche sie. Sicher, ich werd' sie vielleicht in ein paar Jahren mit der Knochenarbeit zu Staub zermahlen. Doch was auch immer da draußen ist, bringt die Leute um. Außer mir selbst jagt niemand ein Messer durch ihre Rippen. Ihr geht da raus und holt euch den, der das tat. Ich lass' nicht zu, dass meine Männer wie Schweine abgeschlachtet werden.

Aufseher Tiedum geht mit euch, um dafür zu sorgen, dass ihr Erfolg habt. Ich lass' solch' eine Aufgabe nicht ausschließlich in den Händen von Fremden. Diese Männer verdienen Gerechtigkeit, keine Frage. Doch wichtiger ist es, dass ich es nicht zulassen werde, dass irgendjemand meine Interessen im Wald bedroht. Wenn ihr versagt, eure Bäuche von einer Klinge aufgeschlitzt werden oder ihr einfach nur eurer Rückgrat verliert, dann ist „Zahltag“ vor Ort, um da weiterzumachen, wo ihr aufgehört habt und es zu Ende zu bringen. Ich werd' hier nicht wegen ein paar Monstern, abgebrochenen Zwergengeistern oder herumtollenden Feenbastarden aufgeben. Dieser Forst gehört mir und ich werde ihn behalten. Eher verbrenn' ich den ganzen götterverdammten Wald zu Asche, bevor jemand ihn mir wegnimmt.“

Sollten die SC dennoch nicht mit „Zahltag“ reisen wollen, macht Creed sie auf die Gefahren des Waldes aufmerksam. Eine große Gruppe hätte sicher eine bessere Chance die hungrigen Bestien abzuschrecken, die im Wald auf der Jagd sind. Wenn die SC hart bleiben, wird „Zahltag“ ihnen mit seinen Männern in den Wald folgen, wozu er die Hilfe eines Waldläufers in Anspruch nimmt.

Wird ein anderer Ansatz für das Abenteuer gewählt, schickt Thuldrin Tiedum dennoch aus, um die Vorgänge auf dem Schlagplatz zu überprüfen. Sollte dies der Fall sein, wird Tiedum an die SC herantreten und ihnen die Zusammenarbeit anbieten. Lehnen die SC das ab, folgt er ihnen wie oben beschrieben. Am Ende wird er sie so oder so hintergehen.

Der Vorarbeiter und seine Regulatoren (HG 6)

„Zahltag“ wird (gemäß Kreedts Anweisungen) zunächst freundlich auftreten, doch ist er darin nicht besonders gut. Er leidet zusehends unter der Zusammenarbeit mit den SC, denn er ist es gewohnt, dass die Leute seinen Befehlen gehorchen und kann niemanden als gleichgestellt betrachten. Für ihn ist Creed ein Gott, und alle anderen sind Mistkäfer, gerade gut genug um zur Arbeit getrieben oder unter seinem Fuß zerquetscht zu werden. Zandag ist ein hässlicher Schläger mit Stiernacken und großem runden Gesicht. Seine Nase ist breitgedrückt – dank dem Griff einer Axt, dessen anderes Ende seinerzeit von Falkengrunds Vogt Baleson während einer Schlägerei auf einem Holzschlagplatz geführt wurde. Er ist breitschultrig und gedrungen, bewegt sich aber dennoch wie ein professioneller Mörder. Zandag kaut mit Begeisterung Blutborke und spuckt deren üble Reste überall hin (wobei er wahrscheinlich ein ums andere Mal auch die Schuhe der SC trifft).

FALKENGRUND

Falkengrund war zunächst nur ein kleines Holzfällerlager am unzivilisierten Rand der ungezähmten Wildnis des Finstermondts. Heutzutage ist es ein wuchernder, schmutziger Ort, der sich von Holz und Elend ernährt. Die Familien hier leben unter der Knute des Holzkonsortiums und dessen skrupellosen Vorstehers Thuldrin Creed – einem Mann, der selbst einen Leichnam mitfühlend erscheinen lässt. Der Ort hat eine blutige Geschichte, wurde von außen durch bössartige Feenwesen, herumstreifende Monster und den klagenden Geistern eines gefallenen Zwergenreiches bedrängt, während in Falkengrund die bezahlten Klingens Kreedts ihr übles Werk verrichteten. Es wäre untertrieben, Falkengrund als Hölle auf Golarion zu bezeichnen.

Dennoch zieht es die Hoffnungslosen wie auch die Mutigen wie Bienen der Honig an. Fanatiker beten zu fremdartigen Göttern, deren Verehrung andernorts verboten ist. Abenteuer jagen nach verloren geglaubten Schätzen der Zwergenkulturen und fliehende Gesetzlose, an deren Händen Blut klebt, versuchen es in den Fluten der Schäum abzuwaschen. Falkengrund bietet jedem hartem Arbeiter ein neues Leben, doch lernen Neuankömmlinge bald, dass es ein Leben der Knechtschaft ist. Um Holzfäller zu werden, muss ein Mann sein Leben (und manche meinen mit bitterem Ernst: auch seine Seele) dem Holzkonsortium überschreiben. Hat die zermürbende und gefährliche Arbeit ihn schließlich dahingerafft, bleibt der Witwe meist nichts anderes übrig, als ihren Körper in Kabran Blutauges Bordell anzubieten, um so die Kinder vor dem Hungertod zu bewahren.

So sieht das Leben in Falkengrund aus und jene die es wählen wissen, dass der Rest ihres Lebens aus Leid bestehen wird.

EIN FOLGEABENTEUER SPIELEN

Das Abenteuer ist ein Folgebild zu D1 – *Die Krone des Koboldkönigs*. Während das vorliegende Abenteuer nicht verlangt, dass die SC das vorhergehende gespielt haben müssen, wird hier an einigen Stellen auf Geschehnisse aus D1 Bezug genommen. Wenn D 1.5 - *Die Rache des Koboldkönigs* allein stehendes Abenteuer genutzt wird, ist es am Einfachsten davon auszugehen, dass die Ereignisse aus *Die Krone des Koboldkönigs* bereits stattgefunden haben. Die Kobolde haben nun lediglich die SC mit jenen verwechselt, die ihren Stamm vernichtet haben. Letztlich sehen für einen Kobold alle übergroßen mordlustigen Psychopathen ziemlich gleich aus.



Anmerkungen des Entwicklers

WAS STECKT IN EINEM NAMEN?

In den Originalausgaben von Do, D1 und E1 wurde der kleine

Wald nahe Falkengrund als Finstermondtal bezeichnet. Beginnend mit diesem Abenteuer und dem Almanach zum Finstermondtal wird der Forst nun korrekterweise Finstermondwald genannt. Das Finstermondtal ist ein weitläufiges flaches Tal, welches sich über das nordwestliche Andoran zwischen der Stadt Oregent und dem Ardschlagwald im Süden, den Fünfkönigsbergen im Norden und dem Aspodellgebirge im Westen hinzieht.



besorgt um die Sicherheit der Holzfäller, die von ihrem Vorarbeiter Mutters Kondlan zurückgelassen wurden. Ihn beschimpft Tiedum als „rückgratlosen Feigling“ und begleitet den Namen dabei mit einem dicken Brocken aus Blutborkenpriem.

„Zahltag“ hat vor, die SC wie sein bevorzugtes Laster durchzukauen und später wieder auszuspeien. Zuvor, so sein Plan, will er so viel wie nur möglich aus ihren Schwertern und Zaubern herausholen, ehe er sich gegen sie wendet. Solange die SC nicht mit dem Übel im Finstermondwald fertig geworden sind, wird er seinen Plan aber nicht umsetzen.

VORARBEITER ZANDAG TIEDUM HG 5
EP 1.600

Menschlicher Mönch 2/Kämpfer 4
NB Mittelgroßer Humanoider
INI +6; Sinne Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14
(+1 Ausweichen, +2 Rüstung, +2 GE, +2 WE)
TP 45 (4W10+2W8+10)

REF +6 WIL +8 ZÄH +8 (+1 gegen Furcht)
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Waffenloser Schlag +11 (1W6+7) oder Schlaghagel +10/+10/+5 (1W6+7)
Besondere Angriffe Betäubender Schlag (SG 15, 3/Tag), Schlaghagel

TAKTIK

Vor dem Kampf Zahltag schluckt vor jedem ernsthaften Kampf einen Trank: Bärenstärke.
Im Kampf Zahltag nimmt einen Gegner

zusammen mit einem seiner Schläger in die Zange und verteilt jede Runde Betäubende Schläge. Falls er bis zu diesen vordringen kann, bevorzugt er als Angriffsziel Zauberwirker.

Moral Solange die SC die Arbeit für ihn machen, kämpft Zahltag überhaupt nicht. Im Kampf gegen die SC gibt er allerdings sein Bestes und kämpft lieber bis zum Tod, als sich dem Zorn Kreds auszusetzen.

Basiswerte Ohne Bärenstärke sind folgende Veränderungen an seinen Werten vorzunehmen: **Nahkampf** Waffenloser Schlag +9 (1W6+5) oder Schlaghagel +8/+8/+3 (1W6+5), ST 12, KMB +6, KMV 21, Klettern +5.

SPIELWERTE

ST 16, GE 15, KO 12, IN 10, WE 14, CH 12
GAB +5; KMB +8; KMV 23

Talente Ausweichen^B, Beredsamkeit, Betäubender Schlag^B, Eiserner Wille, Fertigkeitssfokus (Einschüchtern), Geschosse abwehren^B, Verbesserte Initiative^B, Wachsamkeit, Waffenfokus (Waffenloser Schlag)^B, Waffenspezialisierung (Waffenloser Schlag)^B.

Fertigkeiten Akrobatik +10, Bluffen +2, Einschüchtern +15, Heimlichkeit +8, Klettern +7, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +10

Besondere Eigenschaften Rüstungsraining 1
Sprache Handelssprache
Kampfausrüstung Trank: Bärenstärke (3), Trank: Mittelschwere Wunden heilen (3)

Weitere Ausrüstung Amulett der Mächtigen Fäuste +2, Rüstungsarmschienen +2, Streitaxt, eine Dose mit Blutborkenpriem, ein

Beutel mit 15 GM, ein einfacher goldener Hochzeitsring (über den er nie spricht, 10 GM)

ZANDAGS REGULATOR (3) HG 1
EP 400

Menschlicher Schurke 1/Kämpfer 1
NB Mittelgroßer Humanoide
INI +2; Sinne Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13
(+1 Ausweichen, +2 GE, +3 Rüstung)

TP 17 (1W10+1W8+3)

REF +4 WIL +0 ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzsword [Meisterarbeit] +7
(1W6+4 /19-20) oder

Nahkampf Kurzsword [Meisterarbeit]
+5 (1W6+4 /19-20) und Kurzsword
[Meisterarbeit] +5 (1W6+2 /19-20) oder

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +4
(1W8/19-20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Regulatoren trinken wie ihr Anführer einen Trank: Bärenstärke.

Im Kampf Diese Schläger feuern ihre Armbrüste auf Feinde ab, die mit den SC im Kampf sind. Sie versuchen jedem Nahkampf bis zu ihrer Auseinandersetzung mit der Gruppe auszuweichen.

Moral Die Schläger werden nicht gut genug bezahlt, um bis in den Tod zu gehen. Wenn sie auf oder unter 3 TP fallen,

ergeben sie sich.

Basiswerte Ohne **Bärenstärke** sind folgende Veränderungen an den Werten vorzunehmen: **Nahkampf** Kurzschwert [Meisterarbeit] +5 (1W6+2) oder **Nahkampf** Kurzschwert [Meisterarbeit] +3 (1W6+2 /19-20) und Kurzschwert [Meisterarbeit] +3 (1W6+1 /19-20x2), ST 14, Klettern +4.

SPIELWERTE

ST 18, GE 15, KO 12, IN 8, WE 10, CH 11

GAB +1; KMB +5; KMV 18

Talente Ausweichen, Kampf mit zwei Waffen, Waffenfokus (Kurzschwert)

Fertigkeiten Akrobatik +6, Bluffen +5, Einschüchtern +4, Entfesselungskunst +6, Heimlichkeit +7, Klettern +6, Wahrnehmung +5

Sprache Handelssprache

Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke, Trank: Leichte Wunden heilen (2)*

Weitere Ausrüstung Kurzschwerter [Meisterarbeit] (2), Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Leichte Armbrust [Meisterarbeit] und 10 Bolzen, Geldbörse mit 10 SM, Spielkarten und Würfel, ein Weinschlauch und Wegrationen für eine Woche

TEIL 1:

BLUT AUF DEN BLÄTTERN

Da der Schlagplatz erst vor ein paar Wochen vom Holzkonsortium angelegt wurde, führt noch kein Weg dorthin. Creed gibt den SC die ungefähre Lage des Ortes, doch steht ihnen ein 5 km Marsch durch den unnachgiebigen Finstermondwald bevor. Die Sonne kann kaum das dichte herbstliche Laubdach durchdringen und daher herrscht selbst zur Mittagszeit die Dunkelheit. Wenn die SC losziehen, hat Aufseher Tiedum nichts dagegen, ihnen die Spitze zu überlassen. Ihm ist nicht daran gelegen, seines oder das Leben seiner Männer wegen irgendeiner Dummheit zu riskieren. Falls die SC ihn dahingehend zur Rede stellen, spuckt er aus: „Ihr seid doch diejenigen, die nach der Belohnung hungern. Also geht voraus und verdient sie euch! Wir sind gleich hinter euch, keine Sorge!“ Jeweils alle 4 Stunden, die die SC im Finstermondwald verbringen, besteht eine 15% Chance auf eine Zufallsbegegnung. Tritt solch ein Fall ein, wird mit einem W20 eine Begegnung aus der untenstehenden Liste bestimmt:

Begegnungen im Finstermondwald

1-3: Totes Pferd (HG -) Krähen haben sich um den Kadaver eines Pferdes geschart und ziehen Fleischstreifen von dessen Kopf. Sie starren die vorbeiziehende Gruppe an und krähen dabei laut, ganz so, als ob sie sagen wollten: „Ihr seid die Nächsten!“

4-6: Graupelz' Verwandtschaft (HG 6) Eine Meute Worgs, die tief im Finstermondwald haust, kommt einmal im Jahr in dieses Gebiet, um sich mit einem unangenehmen

wie gefährlichen Cousin namens Graupelz abzusprechen. Sie kamen vor einiger Zeit an und fanden die zerschlagenen Überreste ihres Cousin in seiner Lagerstatt. Sie nahmen die Fährte seiner Mörder am Kadaver auf und spüren sie erneut, als die Gruppe an ihnen vorbeizieht. Von einem gebeugten Alphamännchen mit Namen Shaarak angeführt, versucht die Meute die Gruppe einzukreisen, ehe sie sie in Stücke reißt.

WORGs (4)

HG 2

EP 600 je

TP jeweils 26; *Pathfinder Monsterhandbuch* S. 279

7-9: Der Trollarm (HG 5) Die SC stolpern über einen abgeschlagenen Trollarm, der durch blutiges Gras kriecht. Der ehemalige Besitzer bricht 2 Runden später zwischen den Bäumen hervor. Er hält einen verstümmelten Zwergenkörper in seiner anderen Klaue. Dem Troll geht es nur um seinen Arm, und er beginnt sofort damit, ihn wieder anzusetzen. Sollten die SC nicht zurückweichen, greift er an. Geben sie dem Troll die Gelegenheit an den Arm heranzukommen, holt er sich diesen zurück und verschwindet wieder zwischen den Bäumen, um seine Wunden zu heilen. Er könnte sich aber später dazu entschließen, aus der Gruppe sein nächstes Festmahl zu machen.

TROLL

HG 5

EP 1.600

TP 63; *Pathfinder Monsterhandbuch* S. 265

10-12: Augen in der Kälte (HG 5) Ein kalter Nebel zieht durch die Bäume, und die SC haben das unbestimmte Gefühl beobachtet zu werden. Die Gricks, deren Herzen von einer böartigen Kälte verdorben wurden, gleiten geräuschlos durch die Bäume und observieren die Gruppe. Sie sind damit durchaus zufrieden, insofern man sie nicht attackiert. Ignoriert die Gruppe sie, ziehen sich die Gricks zurück, um die Neuigkeiten jener üblen Macht zu berichten, der sie dienen. Der eisige Nebel verschwindet mit ihnen.

(Anmerkung: Wenn *E1 – Jahrmarkt der Tränen* im Besitz des SL ist, kann für die Grigs die Düstereisfee-Schablone verwendet werden, womit der Herausforderungsgrad auf 6 steigt.)

GRIGs (4)

HG 1

EP 400 je

TP 9; siehe Anhang

13-15: Das zornige Weib (HG 7) Eine vor Wut kochende Hügelriesin bricht durch den Wald, einen entwurzelten Baum fest in der Hand. Ihr Name ist Morgsa und sie vermisst ihren Gatten. Jener ist seit Tagen nicht heimgekommen und sie sucht schon seit einiger Zeit nach ihm, fand aber bislang nur seinen Ehering im Gras. (Falls die SC in *D1 – Die Krone des Koboldkönigs* Kardoblag halfen, den Ring wiederzufinden: Der arme betrunkene Riese hat ihn abermals auf dem Heimweg verloren.) Jetzt schwankt sie zwischen krankhafter Sorge um den unbeholfenen Dummkopf und der Lust, ihm den Schädel dafür einzuschlagen, dass er den Ring erneut verloren hat und tagelang



Anmerkungen des Entwicklers

FUTTER FÜR DIE MONSTER

Nichts stört den Fluß eines Abenteurers so sehr, wie der frühe Tod eines SC. Als SL will man die

Gefahr betonen und Furcht wie Spannung an die SC weitergeben. Doch wenn man sie dahinschlachtet, kommt das Abenteuer zu einem abrupten Ende. Eine gute Lösung wäre es, eine Gruppe entbehrlicher NSC mit ihnen zu schicken, die anstelle der SC ab und an ins Gras beißen. Zandag Tiedums Regulatoren sind die perfekten Opfer für einen versteinernen Schreckhahn oder den Rückhandschlag eines Riesen. Diese Opferlämmer können im Verlauf des Abenteurers ruhig ein wenig arbeiten und ihr Verlust schadet niemandem. Die Spieler werden es dem SL danken, wenn Zandag und seine Schläger ihre Charaktere später hintergehen.

wegbleibt. Sie ist momentan nicht daran interessiert, eine Gruppe Abenteurer niederzumetzeln, wenngleich sie sonst große Freude daran hat. Anstatt dessen fragt sie die SC einfach, ob sie ihren Mann gesehen haben. Lügen sie dabei und sie bemerkt dies, macht sie die SC in ihrer Wut nieder. Geben sie ihr jedoch irgendeinen hilfreichen Hinweis, dankt sie ihnen und könnte den SC – so sie wieder einmal durch den Wald ziehen – zur Seite stehen.

MORGSA DIE HÜGELRIESIN

HG 7

EP 3.200

TP 86; *Pathfinder Monsterhandbuch* S. 219

16-17: Die kleine Statue (HG 3) Die SC kommen zu der Statue eines überrascht dreinschauenden Halbblings, der so dargestellt ist, als wäre beim Greifen nach dem kleinen, noch immer an seinem Gürtel baumelnden Kukri erstarrt. Der Halbbling war ein Abenteurer, der in den Wald zog, um berühmt und reich zu werden, doch stattdessen über einen Schreckhahn stolperte. Dieser nistet über der Statue in den Ästen eines Baumes und stürzt nun mit wildem Gekreisch auf die Gruppe herab.

SCHRECKHAHN

HG 3

EP 800

TP 27; *Pathfinder Monsterhandbuch* S. 233

18-19: Ruhelose alte Knochen (HG 6) Verteilt in einem Hain aus Weiden entdecken die SC große Knochenfragmente, die aus dem moosbewachsenen Boden ragen. Das Skelett gehört zu einem Megaraptor, der vor Jahrtausenden von einem Rivalen im Kampf um das Jagdgebiet

NEUES TALENT: UNGEZIEFERHERZ

Du entwickelst eine spezielle Bindung zu kriechendem, krabbelnden und stechenden Getier.

Voraussetzung: Tierempathie als Klassenfähigkeit.

Vorteil: Man kann Ungeziefer mit Zaubern und speziellen Fähigkeiten belegen, die sonst nur Tiere betreffen. (Letztere werden dennoch von Zaubern betroffen, die auf Ungeziefer gewirkt worden sind.) Zusätzlich kann man durch Tierempathie Ungeziefer ebenso beeinflussen, wie dies sonst nur bei Tieren der Fall ist.

NEUES TALENT: UNGEZIEFERGEFÄHRTE

Dein Verständnis für Kriechgetier ist so weit gediehen, dass du mit diesen den Bund als Tiergefährte eingehen kannst.

Voraussetzung: Tiergefährte als Klassenfähigkeit, Ungezieferherz.

Vorteil: Füge die folgenden Kreaturen zu der Liste der möglichen Tiergefährten hinzu: Riesenameise, Riesenhirschkäfer, Riesenmantis, Riesenskorpion, Riesenspinne, Riesentausendfüßler (die Spielwerte der Ungeziefergefährten finden sich im Anhang)

getötet wurde. Ein kürzlich erfolgtes Erdbeben brachte ihn nun an die Oberfläche und die verfluchten Geister des Finstermondwaldes haben das Skelett wiederbelebt. Es springt aus dem Boden hervor und zerrt dabei Moos, Kriechgetier und Erdklumpen mit sich. Sekunden später greift es an.

SKELETT, VERBESSERTER MEGARAPTOR HG 6 EP 2.400

TP 78; siehe Anhang

20: Der Erdboden unter den SC gibt plötzlich nach und lässt sie in eine dunkle, modrige Grabkammer aus der Zeit des Zwergenreiches stürzen. Das Skelett eines zwerghischen Kriegsherrn sitzt noch immer auf einem steinernen Thron, sein *schweres Stahlschild* +2 und ein *scharfes Adamantitlangschwert* +2 liegen vor ihm.

Das Schlachtfeld (HG 5)

Nur wenige Lichtstrahlen durchbrechen das Laubdach, und Rauch liegt schwer in der Luft. Die Bäume weichen einer Lichtung aus Baumstümpfen und leidlich aus Stämmen und Seilen zusammengezimmerten Blockhütten. Die Dunkelheit und der Rauch verbünden sich zu einem Schleier, der das ganze Lager

in ein drückend-graues Zwielicht taucht – wie in einem flüchtigen Traum – oder Alptraum. Der Wind trägt das knisternde Geräusch eines tosenden Feuers heran, und verschwommene Gebäude ragen aus den Schwaden wie verschwommene Lebewesen hervor. Rauchfetzen wehen durch das Lager und bringen den Geruch von verbranntem Fleisch, langsamer Verwesung und Graßesstaub mit sich.

Das Holzfällerlager liegt in Trümmern, völlig vom Angriff der Kobolde zerstört. Die Attacke war kurz und heftig, angeführt von einem der wenigen lebendigen Lakaien Merlokrep – Depnaakra. „Er der kriecht und kraucht“ ist der Stachelhüter des Stammes der Wahren Schuppen. Der Stachelhüter ist eine religiöse Persönlichkeit für die Wahren Schuppen, ein Kobold, dem es gegeben ist, mit den schleimigen und giftigen Lebewesen zu kommunizieren, die in dunklen Höhlen kriechen oder unter toten, schimmlichen Bäumen lauern. Depnaakra – ein abstoßender grünschuppiger Kobold, der stets von einem Heer tödlichen Ungeziefers begleitet wird – ist der beste Stachelhüter den die Wahren Schuppen je hatten.

Als die SC Merlokrep in den Tiefen von Droskars Tiegel angriffen, waren Depnaakra und einige seiner treuesten Krieger auf Giftsuche: Sie sammelten neues abstoßendes Kriechgetier, dass der Stamm verehren, essen oder zur Giftgewinnung benutzen konnte. Als Depnaakra heimkehrte fand er Merlokrep, den er zuvor schon gefürchtet hatte, als einen grauenhaften Untoten vor. Schnell sank Depnaakra auf die Knie und küsste die verrottenden Füße seines Herrn. Als Merlokrep seine Pläne der Vergeltung herauskrächzte, meldete sich Depnaakra augenblicklich freiwillig, um einen Angriff auf das nahe Holzfällerlager anzuführen. Dadurch sollten die Mörder des Königs wieder in den Finstermondwald gelockt werden. Das gefiel Merlokrep, und er entsandte ein Kontingent seines nun vermodernden Koboldgefolges zusammen mit den Stachelhüter.

Die böartigen Kobolde überfielen das Holzfällerlager in Mitte der Nacht und ihre Schadenfreude war groß, als sie die unbeholfenen, nachtblinden Menschlinge schreiend und blutend herumstolpern sahen, während sich Depnaakras kriechendes Ungeziefer in ihr Fleisch bohrte. Die Nacht wurde umso ununterhaltamer, als die Rosahäute einen ersten Blick auf die untoten Kobolde werfen konnten, die aus den Bäumen stürzten und in deren Augen unheiliges Feuer leuchtete. Depnaakra und sein Gefolge genossen eine Stunde des Abschlachtens und verbrachten den Rest der Nacht damit, das Lager mit tödlichen Fallen zu versehen. Wenn die SC ankommen, erwartet sie ein gefährlicher Hinterhalt. Depnaakra versteckt sich mit zwei seiner Jünger am Rand des Lagers und wartet solange ab, bis die SC damit beginnen, die mit Fallen gespickten Reste des Ortes zu erkunden. Wenn es ihm möglich ist, hält er sich zurück, bis die SC das Lager erforscht haben und greift an, sobald die Fallen und seine Lakaien die schwerste Arbeit verrichtet haben und die SC schon geschwächt sind.

DEPNAAKRA

HG 3

EP 800

Männlicher Kobold Druide 5

NB Kleiner Humanoider (Reptil)

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 18 (+5 GE, +1 Größe, +3 natürlich, +4 Rüstung)

TP 46 (5W8+15)

REF +6, WIL +7, ZÄH +7

Schwäche Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Kampfstab [Meisterarbeit] +4 (1W10-1)

Vorbereitete Zauber (ZS 5)

3. – *Blitze herbeirufen* (SG 16), *Vergiften* (SG 16)

2. – *Ausdauer des Ochsen*, *Katzenhafte Anmut*, *Rindenhaut*

1. – *Lange Schritte*, *Shillelagh*, *Verhüllender Nebel*, *Verstricken* (SG 14)

0. – *Aufblitzen*, *Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald die SC aufgespürt werden, wirkt Depnaakra *Rindenhaut*, *Ausdauer des Ochsen*, *Katzenhafte Anmut*, *Lange Schritte* und *Shillelagh* auf sich. Dann schleicht er näher und wirkt *Blitze herbeirufen*.

Im Kampf Depnaakra ruft zuerst Blitze auf die SC herab. Sollten sie eng zusammen stehen, wirkt er *Verstricken*.

Moral Wird Depnaakra auf weniger als 10 TP reduziert, flieht er in den Wald.

Basiswerte: RK 19, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 16, TP 36 (5W8+10), REF +4, ZÄH +5, **Bewegungsrate** 9 m, **Nahkampf** Kampfstab [Meisterarbeit] +4 (1W4-1), GE 16, KO 13, KMV 14, Heimlichkeit +11

SPIELWERTE

ST 9, GE 20, KO 17, IN 10, WE 16, CH 12

GAB +3; KMB +1; KMV 16

Talente Rennen, Ungezieferherz, Ungeziefergefährte

Fertigkeiten Heimlichkeit +13, Mit Tieren umgehen +8, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +13, Wissen (Natur) +8, Zauberkunde +8

Sprache Drakonisch, Druidisch

Besondere Eigenschaften Bund mit der Natur (Tiergefährte, ein großer monströser Skorpion namens Zwick-Zwick), Lockruf der Natur widerstehen, Naturgespür, Spurloser Schritt, Tierempathie, Tiergestalt (1/Tag), Unterholz durchqueren

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Baum*, *Zauberstab: Schwarm herbeizaubern* (12 Ladungen)



Weitere Ausrüstung Lederrüstung +2, Kampfstab [Meisterarbeit] mit daran hängenden Käfigen für Ungeziefer, ein Hanfgürtel, löchrige Roben mit vielen Taschen für seine giftigen „Freunde.“

RIESENSKORPION HG -
TP 37; *Pathfinder Monsterhandbuch* S. 242

DEPNAAKRAS JÜNGER (2) HG 1
EP 400 je
Männliche Kobold-Waldläufer 3
NE Kleine Humanoide (Reptil)
Init +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 22, **Berührung** 16, auf dem falschen Fuß 16 (+5 GE, +1 Größe, +1 natürlich, +3 Rüstung, +2 Schild)

TP 17 (3W8)

REF +8, **WIL** +2, **ZÄH** +3

Schwäche Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Beil [Meisterarbeit] +10 (1XW4+1/x3) oder

Nahkampf Beil [Meisterarbeit] +8 (1XW4+1/x3) und Beil [Meisterarbeit] +8 (1XW4/x3)

Fernkampf Beil [Meisterarbeit] +10 (1W4+1/x3)

Besondere Angriffe Erzfeind (Humanoide (Menschen)), Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse

TAKTIK

Vor dem Kampf Diese Kobolde schlucken ihren *Trank der Katzenhaften Anmut*, bestreuen sich mit dem *Pulver des Verschwindens*, verteilen sich und versuchen, an die SC heranzuschleichen, um sie zu überraschen.

Im Kampf Die Jünger nehmen ihre Feinde in die Zange und schlagen mit ihren Handäxten zu. Wenn sie zuvor gute Deckung finden, werfen sie schadenfroh solange wie möglich ihre Äxte nach den SC.

Moral Die Jünger kämpfen bis zum Tod, es sei denn, sie bemerken das Depnaakra die Flucht ergreift. Dann folgen sie ihm.

Basiswerte: **RK** 19, **Berührung** 14, **Ref** +6, **Nahkampf** Beil [Meisterarbeit] +8 (1XW4+1/x3) oder **Nahkampf** Beil [Meisterarbeit] +6 (1W4+1/x3) und Beil [Meisterarbeit] +6 (1XW4/x3) **Fernkampf** Beil [Meisterarbeit] +8 (1W4+1/x3), **GE** 16, **KMV** 16, **Akrobatik** +8 **Heimlichkeit** +15

SPIELWERTE

Attribute **ST** 12, **GE** 20, **KO** 11, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 8

GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 18

Talente Ausdauer, Kampf mit zwei Waffen, Spuren lesen, Verstohlenheit, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +10, Handwerk (Fallenmacher) +5, Heimlichkeit +17, Klettern +8, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +7

Sprache Drakonisch

Kampfausrüstung *Trank: Katzenhafte Anmut, Pulver des Verschwindens*

Weitere Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], *Tartsche* +1, Beil [Meisterarbeit] (3).

1. Der Weg ins Lager (HG 5 oder 6)

Zwei schlammige, den Pfad markierende Furchen teilen sich, um das ganze, im Nebel liegende Lager einzuschließen. Dahinter zeigen sich einige unförmige Gebilde - Hügel oder Gebäude. Zur Linken ragt ein Wagen aus den Schwaden des Nebels hervor. Körper liegen überall verstreut auf dem Boden. Zwischen dem blutverschmierten Laub findet ihr schließlich die Männer, einige völlig zerhackt, andere von einem Speerstoß ins Herz oder durchs Auge getötet. Zwischen den Leichen liegen die verdrehten, schuppigen Kadaver einiger Kobolde.

Kreaturen: Diese Kobolde sind nicht tot, sondern untot. Sie gehören zu Merlokrepss neuem Stamm von Zombies und verstellen sich

nur. Untersucht jemand die Körper, kann man mit einem Wurf auf Heilkunde oder Wahrnehmung (SG 15) bemerken, dass diese Körper schon eine ganze Zeit lang am Verrotten sind und nicht während des letzten Angriffs starben. Haben sich die SC auch durch D1 – Die Krone des Koboldkönigs gekämpft, können sie mit einem Intelligenzwurf gegen SG 18 die Kobolde als jene identifizieren, die sie bereits damals getötet haben.

Die Zombies sind nicht allein. Einer von Depnaakras Jüngern lauert auf einem nahen Holzwagen und bemannt eine tödliche Falle.

DEPNAAKRAS JÜNGER HG 1

EP 400

TP 16; Siehe Seite XYX.

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Jünger trinkt seinen Trank und bestreut sich mit dem Pulver des Verschwindens, sobald er die Ankunft der SC bemerkt.

Im Kampf Der Kobold löst eine Falle aus schwingenden Baumstämmen aus und springt dann auf den letzten Stamm, den er wie einen Streitwagen reitet. Misslingt ihm dabei ein Wurf auf Springen SG 15, fällt er von dem Stamm und landet mit dem Gesicht voran im Schlamm. Gelingt ihm aber der Ritt, wird seine erste Attacke als Sturmangriff gewertet. Danach benutzt er einen Zombie, um einen SC in die Zange zu nehmen.

Moral Dieser Kobold kämpft bis zum bitteren Ende.

KOBOLD ZOMBIES (6) HG 1/2

EP 200 je

TP 12; siehe Anhang

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Zombies stellen sich solange tot, bis ihnen durch das gekrächzte Kommando des beobachtenden Myrmidonenhegemon (Gebiet 7, Der Wachturm) das Aufstehen befohlen wird. Sobald die Falle ausgelöst ist, zischt er in heiserem Drakonisch: „Stehet auf, meine Brüder! Erschlagt die Rosahäutigen!“

Im Kampf Die Zombiekobolde greifen geistlos den erstbesten Gegner an.

Moral Sie kämpfen bis sie erschlagen werden.

Falle: Der böartige kleine Kobold auf dem Holzwagen schneidet ein Seil durch, damit eine Reihe von Baumstammendeln eine tödliche Bresche durch diejenigen zieht, die im Gebiet 1 stehen. Flach auf dem Boden liegende Charaktere sind nicht betroffen, weshalb die Zombies nur dann Schaden nähmen, wenn sie aufstünden.

FALLE AUS SCHWINGENDEN HG 3

BAUMSTÄMMEN

EP 800

Typ mechanisch; Wahrnehmung SG 25, Mechanismus ausschalten k.A.

EFFEKTE

Auslöser manuell; **Rücksetzer** manuell

Effekt Baumstamm (Nahkampfangriff +10, 2W6 Schaden und Überrennen KMB +10); Mehrere Ziele (jeder im Gebiet)

2. Das Kontor (HG 3)

Der Boden dieses überfüllten Raumes ist mit Sägespänen bedeckt, die verhindern sollen, dass man auf den rutschigen und schlammigen Holzbrettern ausrutscht. Ein einfacher Steinherd wurde in eine Wand eingelassen, und ein neuer, unbearbeiteter Schreibpult steht in der Mitte des Raumes. Der Körper eines fetten Mannes liegt zusammengesunken über dem Pult. Seine zerbrochenen Augengläser liegen in einer Lache geronnenen Blutes. Auf dem Boden daneben finden sich verstreute Pergamente, die jeweils den Namen eines Holzfällers, seine Arbeitsstunden und den dafür geschuldeten Lohn auflisten. Jedes Schriftstück ist mit einem kindlich-einfachen Gesicht aus Blut verziert, welches anstelle von Augen jeweils ein X trägt.

Der korpulente Körper auf dem Schreibpult war einmal Kondlans Gehilfe, ein Schwein von einem Geizhals namens Drurik. Der Mann gab sich dem perversen Vergnügen hin, den Holzfällern den Lohn zu kürzen, indem er ihre Abrechnungen verfälschte. Einer von Depnaakras Jüngern schlich sich durch die Hintertür ins Zimmer, während Drurik am Tisch eine Nachtschicht verbrachte. Mit einem wohlgezielten Schlag seiner Handaxt spaltete der Kobold Druriks Schädel und machte sich danach daran, die Arbeitsnachweise der Holzfäller auf den aktuellsten Stand zu bringen: tot!

Falle: In der Kiste im Hinterzimmer (Gebiet 3) lagerte Kondlan einige Armbrüste für den Fall, dass die Arbeiter aufsässig werden. Die Kobolde banden diese Armbrüste mit zweigumwickelten Auslösern an den Tisch und bereiteten sie so vor, dass sie ausgelöst werden, sobald jemand die Tür öffnet.

ARMBRUSTFALLE HG 3

EP 800

Typ mechanisch; Wahrnehmung SG 20, Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Öffnen der südlichen Tür; **Rücksetzer** manuell

Schaden: 3 Armbrüste (Fernkampfangriff +8, 1W8 Schaden und Gift eines mittelgroßen Riesentausendfüßlers: Verletzung, Zähigkeit SG 12, 1/Runde für 4 Runden, 1W2 GE, 1 Rettungswurf)

3. Das Quartier des HG 2 oder 4

Dieser Raum ist nur unwesentlich größer als der vorhergehende. Einige Borde zieren die Wände, ein Arbeitspult und ein Bett mit flauschigen Gänsefederkissen und Decken stehen an der Ostwand. An der Südwand sieht man eine Kiste.

Kreaturen: Vier garstige kleine, blaugeschupperte Kobolde haben sich standhaft vor einem Sessel aufgebaut, halten ihre Speere fest im Griff und knurren laut, wobei sie drohend ihre Waffen schwenken. Die Kobolde gehören zu den wenigen lebendigen Kriegern aus Merlokreps ehemaliger Gefolgschaft und haben erbärmliche Angst vor seiner neuen untoten Gestalt. Ebenso fürchten sie sich vor dem eigenartigen Stachelhüter, der seine vielen „garstig-bissigen Vielbeiner“ überall mit hinnimmt. Und natürlich fürchten sie sich vor den SC (diese besonderen Feiglinge haben sich in einer dunklen Ecke versteckt, während die Abenteurer aus D1 ihren Stamm massakrierten). Die Krieger haben momentan das Problem zu entscheiden, vor wem sie die größere Angst haben. Falls den SC ein Wurf auf Einschüchtern (SG 15) gelingt, können sie diese Entscheidung allein dadurch gewinnen, dass sie von allen angsteinflößenden Dingen jenes sind, welches sich direkt vor den Kobolden befindet. Sie ergeben sich umgehend, werfen ihre Speere auf den Boden und bieten den SC den Schlüssel für die Kiste an, wobei sie sogleich damit beginnen, über den Verlust ihres letzten „glänzenden Hübsch-Hübsch“ klagen. In der Kiste ist allerdings kein glänzendes Hübsch-Hübsch mehr, denn Depnaakra hat bereits alles Wertvolle entfernt, ohne dies den Kobolden zu sagen. Anschließend füllte er die Kiste bis zum Rand mit Tausendfüßlern. Öffnet jemand die Kiste, strömen sie hervor und greifen SC wie Kobolde mit gleicher Inbrunst an.

KOBOLD KRIEGER (4) HG 1/4

EP 100 je

TP 4; Pathfinder Monsterhandbuch S. 161

TAUSENDFÜSSLERSCHWARM HG 4

EP 1.200

TP 31; Pathfinder Monsterhandbuch S. 247

Entwicklung: Falls die Kobolde überleben, erzählen sie jedem, der Drakonisch spricht, alles, was sie über Depnaakra und seine „stechenden bösen Wehtuer“ wissen. Die Kobolde versuchen dabei, Depnaakra als ihren Anführer darzustellen, doch wenn man sie etwas motiviert, murmeln sie: „Wir dienen unserem König Merlokrep.“ Dann flüstern sie leichenblaß: „Er kam zurück vom Großen Jenseits, sein Hass-Hass erfüllt ihn jetzt! Sein Hass-Hass hat ihn zurückgebracht um euch zu fressen. Wenn ihr klug seid, dann lauft weg!“

4. Ein Festmahl für Zombies HG 4

Diese Blockhütte stinkt nach Blut, Exkrementen, Krankheit und Verwesung. Im Innern der Hütte wurden zwei lange, grobbehauene Holztische mit aufgeschlitzten Körpern bestückt, deren Eingeweide auf den Boden herabhängen.

Kreaturen: Blässchuppige Kobolde bevölkern die Tische und läben sich an den offenen Kadavern. Sobald die SC hereinkommen, wenden ihnen die Zombies ihre leblosen Augen zu und geben ein klagend-grausiges „Merrks“ von sich, bevor sie auf das frischere Fleisch zustolpern.

KOBOLD ZOMBIES (10) HG ½
EP 200 je
TP 16; siehe Anhang

TAKTIK

Im Kampf Die Zombies greifen geistlos den
erstbesten Gegner an.

Moral Die Untoten kämpfen, bis sie erschlagen
werden.

5. Der Marsch der Heeresameisen (HG 5)

*Dieses großräumige Blockhaus ist mit Betten und
einem langen Mitteltisch ausgestattet. Zuckende
Körper liegen von Laken bedeckt auf vier der Betten.
Aus dieser Richtung kommt auch ein leises Kritzeln
und Schaben.*

Kreaturen: Die Männer in den Betten sind nur
noch bloße Hüllen, gänzlich von innen durch
Depnaakras Lieblinge aufgeessen: hungrigen
Heeresameisen. Nähern sich die SC der
Mitte des Raumes, richten sich die brüchigen
Körper mit ihren verschrumpelten Gesichtern
plötzlich auf. Allen fehlen die Unterkiefer und
aus ihren offenen Kehlen ergießt sich eine ster-
teer Fluss von Heeresameisen, welche über die
Gruppe herfallen.

HEERESAMEISENSCHWARM HG 5
EP 1.600
TP 21; *Pathfinder Monsterhandbuch* S. 12

Falle: Die unverschlossene Kiste an der West-
wand ist mit einer Falle versehen worden. Öffnet
man sie, schnellt ein Holzbalken mit Schwung
aus der nahen Wand und trifft eine hockende
Person im Gesicht, eine stehende in Hüfthöhe.

**FALLE MIT HERAUSSCHNELLENDEM
BALKEN** HG 1
EP 400
Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20,
Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Öffnen der Kiste; **Rücksetzer** Manuell
Effekt Nahkampfangriff +10 (Holzbalken 1W8).

6. Die einstürzende Schmiede (HG 3)

*Dieses gedrungene Holzgebäude ist völlig verruft. Auf
dem Boden liegen Kohlestücke, geschwärzte Hämmer
und Zangen. Die Leiche eines stämmigen Mannes
liegt mit dem Kopf voran in der Feuerstelle, und der
Raum ist erfüllt vom Gestank verbrannter Haare und
verkohlten Fleisches.*

Der Dicke Kroogs war auf Kondlans
Geheiß bis spät in die Nacht mit einigen
Axtklingen beschäftigt. Da er so taub war,
dass er nur noch den Klang seiner Hämmer
wahrnahm, bemerkte er den tödlichen
Spinnenschwarm erst, als sich dieser durch

seine schweißgetränkte Schürze und Kleidung
bohrte. In einem wahngetriebenen Versuch,
die beißenden Kriechtiere loszuwerden, warf
er sich auf die Flammen - vergeblich.

Kreaturen: Die Spinnen haben ihr Nest im
Kamin der Schmiede aufgeschlagen. Sie grei-
fen die SC sofort an, unabhängig davon, ob
diese die Falle auslösen oder umgehen.

Falle: Die Jünger Depnaakras haben das
Gebäude derart vorbereitet, dass es über der
ersten Person zusammenstürzt, die es be-
tritt. Die Deckenbalken fallen herab und das
Zinnrohr des Kamins bricht aus der Wand.

RIESENSPINNEN (3) HG 1
EP 400 je
TP 16; *Pathfinder Monsterhandbuch* S. 244

EINSTÜRZENDE SCHMIEDE HG 3
EP 800
Typ Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20,
Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Näherung; **Rücksetzer** –
Effekt 3W6 Schaden und Gehalten
(eingeklemmt, Entfesselungskunst
oder Stärkewurf gegen SG 20, um
freizukommen), Reflexwurf SG 20
halbiert den Schaden und verhindert das
Einklemmen.

7. Der Turm des Myrmidonenhegemons (HG 5)

*Eine knarrende Holzleiter führt an diesem Turm
aus zusammengenagelten Balken hinauf. An einer
Seite des 12 Meter hohen Turmes hängt ein offenbar
willkürlich in verknotete Stricke gebundener Mann,
der sich fest an sein Leben klammert und vor Schmer-
zen wimmert.*

Kreatur: Auf dem Turm steht ein robust ge-
bauter, untoter Kobold, dessen Schuppen
fast vollständig fehlen. Sein verrottendes
Fleisch zeigt Risse und Dellen. Zu Lebzeiten
war dieser Kobold einer von Merlokrepss
Myrmidonen, der, als er das blasphemische
Geschenk des Untodes empfing, als mächtiger
Zombiehegemon auferstand. Nun kom-
mandiert er die anderen wie zu der Zeit, als er
noch Luft atmete. Von oben aus lockt er die SC
auf den Turm.

Der Mann, der seinen letzten Lebensfäden
fest umklammert, ist Thelgrin - einer der
Holzfäller des Schlagplatzes. Er ist ein ein-
facher Kerl, der nach Falkengrund kam, nach-
dem eine Seuche sein ganzes Dorf ausgelöscht
hatte. Auf der Suche nach einem waghalsigen
Leben im Grenzland fand er bislang nur
Leid und Qual. Depnaakra verschonte diesen
Holzfäller, um die SC in eine tödliche Falle zu
locken und sicherzustellen, dass jemand da-
von berichten kann, dass andere Geiseln von
Merlokrepss Zombies in die westlichen Wälder
verschleppt wurden. Es fiel ihm allerdings
schwer, den Myrmidonen davon abzuhalten,
das Hirn des Mannes zu verspeisen.

MYRMIDONENHEGEMON HG 2
EP 600

Zombiehegemon Kobold Kämpfer 2 (Advanced
Bestiary S.105)

RB Kleiner Untoter (Verbesserter Humanoider
(Reptil))

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +2

VERTEIDIGUNG

RK 16 Berührung 11, auf dem falschen Fuß 16,
(+3 Rüstung, +2 natürlich, +1 Größe)

TP 22 (3W8+5)

REF +0 **WIL** +0 **ZÄH** +4

Immunitäten wie Untot; SR 5/Hieb Waffen;
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

Schwäche Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (kann nicht rennen)

Nahkampf Kurzspeer +5 (1W4+2 plus Gift) und
Biss +0 (1W3+1) oder

Fliegende Krallen +5 (1W3+2 plus Gift) und Biss
+0 (1W3+1)

Fernkampf Wurfspeer +3 (1W4+2 plus Gift)
Besondere Angriffe Hirn aussaugen, Zombies
befehligen

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Myrmidonenhegemon
bestreicht seine Waffen mit Gift.

Im Kampf Der Myrmidone wirft zunächst
Wurfspeere, kämpft dann im Nahkampf mit
Kurzspeer und Bissangriffen.

Moral Der Untote kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 10, **KO** -, **IN** 7, **WE** 10, **CH** 10

GAB +2; **KMB** +3; **KMV** 13

Talente Abhärtung, Exotische Waffenfertigkeit
(Fliegende Krallen), Wachsamkeit,
Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +6, Beruf (Bergarbeiter)
+2, Handwerk (Fallenmacher) +2,
Heimlichkeit +6, Klettern +8, Reiten +8,
Wahrnehmung +2

Sprache Drakonisch

Besondere Fähigkeiten Resistenz gegen
Fokussieren +2

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

Hirn aussaugen (AF) Gelingt einem
Zombiehegemon im Ringkampf ein
erfolgreicher Angriff mit seinem Bissangriff
gegen einen hilflosen, lebendigen Gegner,
so muss diesem ein Zähigkeitswurf gegen
SG 13 gelingen oder er stirbt augenblicklich,
da der Zombiehegemon ihm dabei das
Gehirn aussaugt. Kreaturen, die immun
gegen kritische Treffer sind oder mehrere
Köpfe haben, werden durch diesen Angriff
nicht getötet.

Zombies befehligen (ÜF) Ein Zombiehegemon
kann alle Zombies in einem Radius von
9 m als freie Aktion befehligen. Normale
Zombies werden einen Zombiehegemon

NEUE WAFFE: FLIEGENDE KRALLE

Diese leichte exotische Stichwaffe besteht aus einer Kette, an der ein dreigezackter, mit Stacheln versehener Haken befestigt ist. Die Kralle gibt dem Benutzer eine Reichweite von 3 m, verursacht 1W4 (1W3 für kleine Kreaturen) Schadenspunkte und erzielt kritische Treffer ab einer natürlichen 20. Der Träger erhält einen +2 Bonus, wenn er versucht Gegner zu entwerfen oder zu Fall zu bringen. Wenn man bei dem Versuch selbst zu Fall gebracht werden würde, kann man stattdessen die Kralle fallen lassen.

Preis: 15 GM; **Gewicht:** 5 Pfd.

niemals angreifen, es sei denn, man zwingt sie dazu.

Kampfausrüstung 4 Dosen Gift eines großen Skorpions (Verletzung, Zähigkeit SG 17, 1/ Runde für 6 Runden, 1W2 ST-Schaden, 1 Rettungswurf)

Weitere Ausrüstung Fliegende Kralle, Kurzspeer, Wurfspere (2), Beschlagene Lederrüstung.

Falle: Hat wenigstens einer der SC den Turm erklommen, um mit dem Myrmidonen zu kämpfen, löst der Kobold in Gebiet 8 seine Falle aus und ein Stapel aus Baumstämmen rollt gegen die Stützpfeiler des Turmes. Diese Lawine aus schweren Stämmen zerbricht die Turmbeine wie Zahnstocher und bringt ihn gänzlich zum Einsturz. Thelgrins Fesseln wurden so angelegt, dass der arme Mann aus der Gefahrenzone geschleudert wird und sich lediglich ein Bein bricht, anstatt von den Stämmen erschlagen zu werden.

EINSTÜRZENDER TURM UND ROLLENDE STÄMME HG 4

Typ Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20 (in Gebiet 8); **Mechanismus ausschalten** SG 20 (in Gebiet 8)

EFFEKTE

Auslöser Manuell; **Rücksetzer** Manuell

Effekt 4W6 Schaden und Gehalten (eingeklemmt, Entfesselungskunst oder Stärkewurf gegen SG 20 um freizukommen), Reflexwurf (SG 15) halbiert den Schaden und verhindert das Einklemmen; **Ziele** Jeder, der auf und nahe bei dem Turm steht, sowie alle, die sich im Weg der rollenden Stämme befinden.

Entwicklung: Wenn er dies überlebt, dankt Thelgrin den SC und bittet sie um Wasser (er hing hier seit einem Tag und einer Nacht). Er erzählt die grausigen Geschehnisse des Koboldangriffs und spricht mit schreckens-

geweiteten Augen von der grünschuppigen Plage und dessen folgsamen Heer aus giftigen Insekten. Thelgrin sagt den SC, dass die Mehrzahl der Holzfäller wie Vieh an einem Schlachtfest dahingeschlachtet wurden, doch einige wenige fesselte man, und die launenhaften Zombies verschleppten diese in die westlichen Wälder. Falls die SC Thelgrin fragen, ob er etwas über den Wald in dieser Richtung weiß, antwortet er lediglich: „Dort liegt das Kalte Herz, welches euch die Knochen zermalmen und eure Seelen gefrieren lassen wird. Nicht einmal der mutigste Holzfäller geht in diese Wälder.“

8. Ein Stapel aus Baumstämmen (HG 1)

Dieser riesige Stapel aus gefällten Baumstämmen wird von schweren Seilen zusammengehalten, die mit Stahlpflocken im Boden verankert sind.

Kreatur: Einer von Depnaakras Jüngern lauert hier und wartet darauf, die Stämme gegen den Wachturm rollen zu lassen, sobald die SC diesen erklimmen.

DEPNAAKRAS JÜNGER HG 1

EP 400

TP 16; Siehe Seite 8.

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Jünger trinkt seinen Trank und bestreut sich mit dem *Pulver des Verschwindens*, sobald er die Ankunft der SC bemerkt. Solange die SC die Falle nicht entschärfen wollen oder den Wachturm besteigen, verhält er sich ruhig. Tun sie jedoch eines dieser Dinge, schickt er die Stämme auf den Weg.

Im Kampf Der Kobold bleibt zunächst im Fernkampf und wirft seine Äxte.

Moral Dieser Jünger kämpft bis zum Tod.

9. Das Nest des Azlantikäfers (HG 5)

Dieser Stall ist völlig zerlegt worden. Die Bretter der Boxen wurden aus den Wänden gerissen und sind zersplittert. Ein tiefes Loch klafft an der Ostwand, wo sich auch die Erde aufrührt.

Das riesige Loch ist das Reich von Depnaakras neuestem Liebling, einem Azlanti-Kriegskäfer. Dieser hat die Größe eines kleinen Hauses, seine Kiefer sind gezackt und glühen mit fremdartigem phosphoreszierendem Leuchten. Die Fühler zischen und knistern, als ob die Luft um sie herum durch bloße Berührung brennen würde. Sein Panzer ist mit einem verwirrenden Muster aus Juwelen bedeckt, die selbst in diesem schwachen Licht funkeln.

AZLANTI-KRIEGSKÄFER HG 5

EP 1.600

TP 50; Siehe Anhang

TEIL 11 – ECHOS VERGANGENER ZEITALTER

Wenn sie den Hinterhalt Merlokreps überwunden haben, sollten SC wissen, dass Geiseln in den westlichen Teil des nördlichen Finstermondwaldes verschleppt wurden, in ein Gebiet namens Kaltes Herz - kaum erforscht und sehr gefürchtet. Sollte Thelgrin während des Kampfes ums Leben gekommen sein, kann man mit einem Fertigkeitwurf auf Überlebenskunst (SG 12) leicht die Spur der Zombies finden, da diese sie kaum gut verwischen können. Aus der Fahrte, die das Holzfällerlager in Richtung Westen verlässt, kann man schließen, dass gefesselte und sich wehrende Gefangene hier entlang gezerrt wurden. Merlokrep wird es nicht zulassen, dass seine Mörder erneut als Helden zurück nach Falkengrund verschwinden und hofft, dass das lächerliche Bedürfnis „andere Rosahäute vor dem Stechtod zu bewahren“, sie dazu bringt, in seiner neuen Heimstatt vorbeizuschauen.

In jedem Fall wird Aufseher Tiedum von den SC verlangen, dass sie den Auftrag zu Ende bringen, wenn sie die Belohnung kassieren wollen. Daher drängt er sie dazu, weiter vorzudringen und sich somit all den Gefahren auszusetzen, die ihnen der Wald entgegenwirft. Selbst wenn die Gruppe nur rasten will, wird Tiedum versuchen, sie davon abzubringen: „Diese Männer sind noch am Leben. Sollten sie es nicht mehr sein, wenn wir sie finden, weil ihr hübschen Feen euch ein Schläfchen genehmigt habt, wird Kreed nicht sehr erfreut sein.“

Wollen die SC dennoch rasten, wird er sie nicht weiter bedrängen, ihnen aber dennoch einige Verwünschungen angedeihen lassen. Noch hat er kein Interesse daran, die Gruppe zu beseitigen, denn es liegt nicht in seiner Absicht, dem Horror, der in den dunkleren Regionen des Waldes lauert, allein entgegenzutreten. Wenn die SC den Spuren folgen oder einfach gen Westen ziehen, erreichen sie nach 3 Stunden das Kalte Herz.

Das Kalte Herz

Ausgedörrtes und vertrocknetes Unkraut wächst auf aufgesprungener Erde, die mit den kleinen Knochen von Vögeln und Kleintieren übersät ist, ganz so, als hätte der Boden sie ausgespien. Selbst der leblosen Fels ist von trüber grauer Färbung, als sei er der versteinerte Schädel irgendeines Berggottes. Doch das markanteste Merkmal dieser trostlosen Gegend ist die Stille – dichter als Nebel und bedrückender als ein Donnerschlag. Weder singen hier Vögel, noch zirpen die Grillen. Die Lautlosigkeit wird auch nicht durch das entfernte Klopfen eines Spechts unterbrochen. Nur das sanfte Rascheln des trockenen Grases im Wind ertönt und klingt dabei, als sei es ein Echo, welches meilenweit durch die Äste der verdorrten Bäume zieht.

Das Kalte Herz ist verflucht. Lange bevor die Zwerge in dieser Gegend den ersten Hammer auf einen Amboss schlugen, gedieh hier ein bedeutendes Volk. Der Ruhm der Azlanti erleuchtete diese Welt über Jahrhunderte, die Feinde dieses Reiche fielen in Scharen und sein Einfluss breitete sich aus wie ein Feuer



Thelgrin

Diese alten Scheiben der Macht waren einst ein großer Kalender, der den Sehern und Weisen der Azlanti die Zeitalter anzeigte. Seine Macht ruht nun, und er markiert nicht länger den Verlauf der Äonen. Studiert jemand die Scheiben aufmerksam und gelingt ihm ein Wurf auf Wissen (Geschichte) SG 20, kann er die Funktion der Scheiben herausfinden. Zudem erkennt er, dass der Kalender in jenem Jahr stehen blieb, als Aroden starb - dem Beginn des Zeitalters der Verlorenen Omen.

Schätze: Die Steinscheiben haben mehrere flache Vertiefungen, in die einst Juwelen eingearbeitet waren. Diebe und Plünderer bemächtigten sich im Laufe der Zeit der Edelsteine, doch gelingt jemandem ein Wurf auf Wahrnehmung SG 20, kann er feststellen, dass an der Unterseite der oberen Scheibe ebenfalls Juwelen angebracht waren. Tief zwischen den Scheiben erkennt er einen einzelnen Edelstein, den die Plünderer übersehen haben. Ein gelungener Wurf auf Entfesselungskunst oder Mechanismus ausschalten gegen SG 20 ist nötig, um zwischen den Scheiben hindurch zum Stein zu gelangen und ihn freizubekommen. Der Edelstein (ein Saphir) ist ein *Edelstein des Hellen Scheins*.

2. Der verfluchte Eingang (HG 7)

Ein weiteres Paar von Menhiren rahmt den Zugang zum Grabhügel ein. Einst war die Eingangspforte glattgeschliffen sowie mit Runen und Schutzzaubern versehen. Nun liegen die Siegelstücke zerbrochen und zerstört auf dem Boden. Niedergesunken kauern die Kadaver zweier Kobolde zwischen den Steinen, ihre Körper geschwärzt und verdreht. Ihnen fehlen die Augen und Zähne, auf ihren vertrockneten Gesichtern zeigt sich das Antlitz absoluten Grauens. Finsternis erwartet euch hinter diesem kalten Willkommensgruß und ein heiseres Gelächter tönt aus dem gebrochenen Siegel.

Kreaturen: Die Schutzzauber des Einganges sollten jeden lebendigen Eindringling mit 1000 Flüchen belegen. Da Merlokrep bereits untot war und den *Siegelstein der Azlanti*, ein Geschenk von Drazmorg, besaß, konnte er ungehindert passieren. Einige seiner lebendigen Begleiter hatten nicht dieses Glück und wenn sich jemand dem zerbrochenen Siegel bis auf 3 m nähert, erheben sie sich als Schatten.

SCHATTEN (2) HG 3
EP 800 je
TP 19; *Pathfinder Monsterhandbuch* S. 228

Falle: Die Kraft des Siegels ist nicht gänzlich verschwunden und jeder der es passieren will, wird von einem perfiden Fluch betroffen. Zunächst trifft das Opfer ein kalter Schock, der anhält und sich um die Herzmuskeln legt, wo er dumpf weiterpocht. Am folgenden Tag fallen dem Opfer die Zähne aus, einen Tag später die Augen. Letztlich wird am dritten Tag das Herz des Opfers lebendig, bricht aus der Brust heraus und tötet die Kreatur augenblicklich. Noch bevor das Opfer auf dem Boden aufschlägt, wird es zu einem Bodak,

der dazu verdammt ist, seine engsten Freunde und Bekannten zu jagen, sie zu töten, und zur ewigen Wacht über das Kalte Herz an diesen Ort zurückzubringen. Studiert jemand die zerbrochenen Teile des Siegels und gelingt ihm dabei ein Wurf auf Sprachenkunde SG 20, kann er folgendes entziffern: „Ein grausiger Fluch falle über jene, die nicht den Glanz der Sterne bei sich tragen.“

FLUCHFALLE DER AZLANTI HG 5
EP 1.600
Typ Magisch; **Wahrnehmung** SG 25,
Mechanismus ausschalten SG 25

EFFEKTE

Auslöser Näherung; **Rücksetzer** Manuell

Effekt Am Folgetag verliert man die Zähne, am Tag danach die Augen und am dritten Tag stirbt man, um augenblicklich als Bodak wiederzukehren. Bei einem gelungenen Willenswurf gegen SG 15 zeigt der Fluch keine Wirkung. Ist der Charakter betroffen, kann ein *Fluch brechen* oder mächtigere Magie den Effekt aufhalten.

3. Das zerbrochene Wasserspiel (BS 3)

Das Geräusch von gluckernem Wasser hallt hier wider, die Luft ist feucht und warm. In jeder Ecke dieses Raumes finden sich dampfende und sprudelnde Springbrunnen, verziert mit fremdartigen Fischkreaturen. Kochendheißer Dampf schießt aus ihren mit nadscharfen Zähnen besetzten Mäulern hervor. Die steinernen Abbilder dieser sonderbaren Rasse wurden in eleganten Posen nachgezeichnet und speien nun das Wasser in Becken, die sie mit ihren Armen formen. Der Brunnen in der nordwestlichen Ecke wurde zerschlagen und seine Überreste dämmen die heiße Quelle nur leidlich ein. Pfützen bilden sich auf dem Boden und das schäumende Wasser fließt langsam zur Mitte des Raumes.

Kreatur: Das Wasser in den Springbrunnen sind Elementarwächter, die an den Ort gebunden wurden, um das Grab vor all jenen zu beschützen, die keinen *Siegelstein der Azlanti* (Siehe S. 16) bei sich tragen. Einer der Elementare wurde von Merlokrep getötet, als er die Geiseln des Koboldkönigs angreifen wollte. Drei sind noch aktiv und greifen die SC an, sobald diese die Mitte des Raumes erreicht haben.

KLEINE WASSERELEMENTARE (3) HG 1
EP 400 je
TP 13; *Pathfinder Monsterhandbuch* S. 102

4. Die Grabkammer (HG 6)

Der Glanz dieser einst majestätischen Kammer fiel den Verwüstungen der Zeit anheim. Die Hälfte der Wände sind noch immer von Reliefs bedeckt und zeigen verschiedene Stadtlandschaften, welche teils auf Wolken, teils unter dem Meer liegen. Eine zerfaserte

in einem Sommerfeld. Azlant hätte sicher ganz Golarion beherrscht, wäre es nicht so wie alle großen Nationen gefallen, vom Jahrtausend der Nacht verschlungen - dem Zeitalter der Finsternis.

Die schreckliche Macht Azlants lauert aber noch in dieser Welt, in rätselhaften Geistern und alten, verfluchten Grabstätten. Tief im Kalten Herzen verbergen sich die letzten Ruheplätze von mehr als einem Dutzend Azlanti - Seelen, die zu einer Zeit in diesem alten Grabhügel bestattet wurden, als die Welt noch sehr viel jünger war. Nun wird der Ort von der Anwesenheit Merlokreps und seiner verrotten Gefolgschaft verdorben. In diesen einst heiligen Hallen tanzt der Koboldkönig auf den Gräbern großer Männer, die seit langem tot sind. Zudem schleifte er lebende Sterbliche in die Todeshallen, um die hier ruhenden Seelen der Azlanti zu verspotten und sie halb wahnsinnig aus ihren Gräbern zu treiben. Vor Wut schäumend regen sich die Seelen der Alten. Merlokrep ist tot, also können sie ihm nichts anhaben. Doch wehe der sterblichen Seele, die es wagt hier einzutreten.

1. Der Kalender der Alten

Am Fuße eines riesigen Hügels liegt eine Grabanlage, aufgeschichtet aus Erde und Ton. Sie ist über und über mit Symbolen unbekannter Herkunft überzogen, die Mehrzahl davon bereits vom gnadenlosen Atem der Zeit unkenntlich gemacht. Einige zerbrochene Stufen führen durch zwei mächtige Menhire aus weißem Marmor hindurch auf die Anlage. Am Fuße der Treppe liegen zwei mächtige, runde Steinplatten von der Größe eines Riesenwagenrads. Ihr Kanten überlappen ein wenig, und auf ihre Oberflächen wurden Tausende Runen gemeißelt, deren wilde Muster jedem Sinn zu widersprechen scheinen.

Wolke hängt unter der Decke und formt einen Ring aus weißem Dampf. Vier Korridore verlassen diesen Raum, jeweils in eine Himmelsrichtung. An der Ostwand findet sich über dem Gang ein gesprungenes Portrait eines bärtigen Mannes, der eine Rüstung aus Korallen und fremdartig leuchtendem Metall trägt. Aus dem Raum im Osten hallt rauhsichtiges Lachen herüber, gefolgt vom unterdrückten Stöhnen einer gequälten Seele.

Die Wände zeigen Bilder von Azlant während der Blütezeit des Reiches. Ihre Macht wurde weder durch den Himmel, noch durch das Meer begrenzt, und die Azlanti gründeten Städte auf dem Rücken der Wolken und am Boden der Ozeane.

Kreatur: Der Ring aus Rauch unterhalb der Decke ist ein weiterer Wächter des Grabes. Er repräsentiert die Herrschaft der Azlanti über die Lüfte, ähnlich wie die Elementare in Gebiet 3 die Herrschaft über das Wasser aufzeigten. Der Belker stürzt auf die SC herab, sobald sie die Mitte des Raumes erreicht haben.

BELKER
TP 38; siehe Anhang

HG 6

5. Das Grab der Ehrengarde (HG 6)

An den Wänden dieser verfallenen Kammer stehen sechs Sarkophage. Die Reliefs von bewaffneten Kriegerinnen schmücken ihre Deckplatten.

Kreaturen: Die bestattete Ehrengarde des Prinzen, der in Gebiet 8 ruht, hält hier auf ewig Wacht. Leider konnte sich Merlokrep dank der ihm von Drazmorg verliehenen finsternen Macht das Pflichtbewusstsein der Krieger zu Nutze und sie seinem böswilligen Willen untertan machen. Nun gehorchen die untoten Krieger jedem Befehl des Koboldkönigs und brechen aus den Sarkophagen hervor, sobald die SC eintreten. Sollten die SC diesen Raum auslassen, folgen ihnen die Gruftschrecken zum Gebiet 8, um ihnen beim Kampf mit Merlokrep in den Rücken zu fallen. Damit kann der dortige Herausforderungsgrad auf 11 ansteigen.

GRUFTSCHRECKEN (5)

HG 3

EP 800 je

TP 26; *Pathfinder Monsterhandbuch* S. 142

Nahkampf Langschwert +4 (1W8+1 plus Lebenskraftentzug)

Schatz: Von den sechs Gardisten hier schaffte es nur einer, sich dem Befehl Merlokreps zu widersetzen. Als er die Korrumpierung des Koboldkönigs bei seinen Gefährten bemerkte, stürzte der Krieger – mutig im Leben wie auch im Tod – in sein eigenes Schwert, und dessen Magie befreite seine Seele. Die Klinge in seinem knöchernem Griff ist ein *Langschwert des Untotenverderbens* +1.

6. Die Konkubine (HG 5)

Diese Kammer wurde Opfer eines Einsturzes und ist nun mit Tonnen an Schutt, Ton und Erde gefüllt. Ein Sarkophag nahe des Eingangs ist mit einer Grabplatte bedeckt, in die das vage Relief einer weiblichen Gestalt eingemeißelt wurde. Vieles davon ist mittlerweile allerdings zerstört worden.

Kreatur: Der Prinz wurde nicht nur mit seiner Ehrengarde, sondern auch mit seinen sechs Lieblingskonkubinen bestattet, auf das sie ihm in der ewigen Glückseligkeit zur Seite stehen. Eine dieser Seelen findet jedoch keine Ruhe und lauert hier als geisterhafter, schöner Todesalb. Nun sucht sie wie zu Lebzeiten warme Gesellschaft und gibt ihr Bestes, die Seelen



der SC von den Qualen der Sterblichkeit zu befreien.

TODESALB

HG 5

EP 1.600

TP 47; Pathfinder Monsterhandbuch S. 263

7. Die Höhle vom Stamm der Toten Schuppen (HG 2)

Diese weitläufige Galerie war einst mit Dutzenden von elegant geformten Statuen versehen, doch wen oder was sie darstellten, kann man heute kaum noch erkennen. Die Mehrzahl wurde zerstört und alle sind soweit beschädigt, dass sie nun gänzlich unkenntlich sind. Der Boden ist überseht mit Bruchstücken und Schutt.

Kreaturen: Die letzten der nun untoten Wahren Schuppen dienen hier ihrem König. Sie wählen dafür eine majestätische Kunstgalerie der Azlanti, bestückt mit den Werken der Meister jener Zeit. Die Kobolde warfen die Statuen um und erfreuten sich am „Krach-Knallen!“ der berstenden Kunstwerke. Nun geben sie ihr Bestes, um die SC ebenfalls in Stücken liegen zu sehen.

KOBOLD ZOMBIES (10) H

G ½

EP 200 je

TP 16; siehe Anhang

Im Kampf Die Zombies greifen ohne Intelligenz den nächsten Feind an.

Moral Die Zombies greifen an, bis sie zerstört sind.

8. Das Grab des Prinzen (HG 9)

In dieser festlichen Kammer ruht auf einer leicht erhöhten Plattform ein einzelner prachtvoller Sarkophag aus geschnittenen Korallen. Von den Wandmalereien an den Mauern des Raumes ist nur wenig mehr als verschmierte Farbe und Staub übrig geblieben. Erstaunlicherweise scheint der Sarkophag selbst völlig unberührt und verschlossen zu sein.

Kreaturen: Auf dem Ruheplatz des längst vergangenen Prinzen kauert Merlokrep, ein abscheulicher Untoter, zusammengeflickt aus Hanffäden, zerkautes Leder und Nadeln aus Knochensplittern. Einer seiner Arme hängt nur an einigen wenigen Sehnenfetzen, der Knochen der Schulterblätter schaut hervor und durch die offenen Stellen zwischen den Schuppen erkennt man verrottendes Fleisch und gebrochene Rippen. Der König wird von zwei seiner treuen Myrmidonen flankiert – einst großgewachsene rotgeschuppte Kobolde, nun wie ihr Meister Kreaturen faulender Verwesung. Hinter dem Sarkophag liegen zwei zusammengeschlagene Holzfüller bewegungslos auf dem Boden. Merlokreps Rache steht bevor. Sobald die SC den Raum betreten, knurrt er abscheulich und springt auf. Der König bietet den SC einen schnellen Tod an, wenn sie ihm die Krone zurückgeben (in seinen verrotteten Augen sehen alle Rosahäute gleich aus und er verlangt

die Herausgabe der Krone, ganz egal ob diese SC sie ihm in D1 abnehmen) und ist völlig überrascht, falls die SC ihm dies versagen. Die neugefundene Adamantitaxt schwingend befiehlt er seinen Myrmidonen den Angriff.

MYRMIDONENHEGEMON (2)

HG 2

EP 600 je

TP 22; Siehe S. 11

MERLOKREP, DER KOBOLDKÖNIG

HG 7

EP 3.200

Gruftschreckenhegemon Kobold Kämpfer 2/
Hexenmeister 4 (*Advanced Bestiary* S.96)

RB Kleiner Untoter (Verbesserter Humanoider (Reptil))

INI +9; Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 16, Auf dem falschen Fuß 20 (+5 GE, +1 Größe, +5 natürlich, +4 Rüstung)

TP 45 (6W8+18)

REF +6, WIL +8, ZÄH +7

Verteidigungsfähigkeit Resistenz gegen

Fokussieren +4, Tapferkeit +1, wie Untote
Schwäche Empfindlichkeit gegen Auferstehung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Adamantitstreitaxt* +2 +13 (1W6+7/x3) und Hieb +5 (1W3+5 plus Lebenskraftentzug) oder Hieb +10 (1W3+5 plus Lebenskraftentzug)

Bekanntes Zauber (ZS 4)

2. – (4/Tag) *Bärenstärke*

1. – (6/Tag) *Identifizieren**, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Schlaf* (SG 15)

0. – (beliebig) *Benommenheit* (SG 14), *Gift entdecken*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Tanzende Lichter*

*-Blutlinienzauber

Besondere Angriffe Brut erzeugen,
Gruftschrecken befehligen,
Lebenskraftentzug (1 Stufe, ZÄH SG 16)

TAKTIK

Vor dem Kampf Merlokrep wirkt zunächst *Bärenstärke* auf sich und seine Myrmidonen, dann *Magierrüstung* auf sich. Sind die Gruftschrecken aus Gebiet 5 zugegen, lässt er sie angreifen.

Im Kampf Merlokrep belegt die Angreifer zunächst mit *Schlaf*, dann wirkt er solange *Magisches Geschoss*, wie die Myrmidonen die SC von ihm fern halten. Im Nahkampf schlägt er die neugewonnene Macht des Untodes auskostend zuerst mit seinem Hiebangriff zu. Gerät er in Bedrängnis, benutzt er seine Adamantitaxt.

Moral Racheerfüllt kämpft Merlokrep bis zum Ende.

Basiswerte **RK 21**, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 16; **Nahkampf**

ANSATZ FÜR EINE KAMPAGNE: DER FLUCH DER AZLANTI

Einer der SC könnte beim Passieren des zerbrochenen Siegels am Eingang zum Grabhügel vom Fluch der Azlanti betroffen werden. Selbst wenn die SC diesem böseartigen Fluch entgehen, die Geiseln oder die Regulatoren (oder Aufseher Tiedum) haben vielleicht nicht solches Glück. Nach der Rückkehr nach Falkengrund könnte man den SC ein neues Grauen bereiten: plötzlich verschwinden Dorfbewohner und des Nachts schleichen fremdartige Schattenwesen herum. Die Bodaks sind im Ort erschienen und werden nicht gehen, bis sie alle ihre Verwandten in der kalten Umarmung des Todes vereinigt haben.

Adamantitstreitaxt +2 +11 (1W6+5/x3) und Hieb +3 (1W3+2 und Lebenskraftentzug); **ST 17; KMB +6; Klettern +5**

SPIELWERTE

ST 21, GE 20, KO -, IN 13, WE 14, CH 17

GAB +4; KMB +8; KMV 22

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Streitaxt), Zauberfokus (Verzauberung)

Fertigkeiten Akrobatik +9, Beruf (Bergmann) +3, Einschüchtern +9, Handwerk (Fallenmacher) +7, Heimlichkeit +19, Klettern +9, Wahrnehmung +8, Wissen (Arkane) +5, Zauberkunde +8; **Volksfertigkeiten** Heimlichkeit +8.

Sprache Drakonisch, Gemeinsprache

Besondere Fähigkeiten Arkane Verbindung (Da er noch um BliB trauert, hat der König derzeit keinen Vertrauten.)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

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

Empfindlichkeit gegen Auferstehung (ÜF) Zauber wie *Tote erwecken*, die direkt auf den Gruftschrecken gewirkt werden, zerstören diesen sofort (Willenswurf, keine Wirkung). Wird ein solcher Spruch angewendet, braucht man für diesen keine Materialkomponenten.

Gruftschrecken befehligen (ÜF) Ein Gruftschreckenhegemon kann alle Gruftschrecken in einem Radius von 9 m als freie Aktion befehligen. Normale Gruftschrecken werden einen Gruftschreckenhegemon

DER SIEGELSTEIN DER AZLANTI

AURA Starker Bannzauber und Verwandlung; **ZS** 17.

Ausrüstungsplatz Keiner; **Marktpreis** Normales Artefakt

BESCHREIBUNG

Diese Topassteine wurden vom Meerwasser glattgeschliffen. Mächtige Runen der alten Azlanti zieren sie und verleihen dem Besitzer folgende Eigenschaften: Man kann alle Schutzzauber der Azlanti und ihre Wächter ungehindert passieren. Zudem gestatten die Siegelsteine eine fremdartige, fast überirdische Einsicht in jegliches Wissen und man erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf alle Wissensfertigkeiten.

ZERSTÖRUNG

Die Geheimnisse der Azlantimagic sind längst vergessen und den modernen Gelehrten Golarions völlig fremd. Wenn es einst eine Möglichkeit gab, ein Artefakt der Azlanti zu zerstören, so ist das Wissen darüber verloren gegangen.

niemals angreifen, es sei denn, man zwingt sie dazu.

Lebenskraftentzug (ÜF) Lebende Kreaturen, die von einem natürlichen Angriff eines Gruftschreckenhegemons getroffen werden, erhalten eine negative Stufe. Ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Gruftschreckenhegemons + dessen CH-Modifikator ist nötig, um einen solchen Stufenverlust wieder zu entfernen.

Kampfausrüstung *Adamantitstreitaxt +2, Siegelstein der Azlanti*, eine übergroße, rotgoldene Satinrobe mit einer naiv-albernen Goldzeichnung eines Drachen (der nun jedoch keine Schuppen mehr besitzt und untot erscheint).

Schätze: Der Sarkophag wurde mit dem Zauber *Arkane Schloß* (ZS 16) versehen, sonst aber nicht weiter gesichert. Im Innern sind die Knochen des Prinzen der Azlanti längst zu feinem Pulver zerfallen, doch zwei Gegenstände blieben intakt. Das Zepter des Prinzen (ein *Schwächeres Metamagisches Zepter der Verstärkung*) liegt

neben einer Steintafel, auf der die Wörter „Zelfin Cova“ eingemeißelt sind. Ob dies der Name des Prinzen ist, ein Passwort zu einer längst vergessenen Kammer oder nur ein antiker Spaß sei dem SL überlassen.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Wiederum liegt der Koboldkönig tot zu den Füßen der SC, vorzugsweise zum letzten Mal. Doch die Abenteuer für die SC scheinen erst zu beginnen. Vorarbeiter Tiedum (so er noch am Leben ist) und seine Regulatoren fallen den SC nun in den Rücken und versuchen ihr Bestes, um die Rückkehr der SC nach Falkengrund zu verhindern. Doch das ist nicht die größte ihrer Sorgen. Welches Grauen hat Merlokrep von den Toten auferstehen lassen? Was für ein Übel lauert unter dem Finstermondwald? Der Kampf mit Vorarbeiter Tiedum zieht die SC tiefer in den unvermeidlichen Konflikt mit dem bössartigen Thuldryn Creed. Ein Konflikt, der Falkengrund auseinander reißen (oder auch sehr schnell erlösen) könnte. Dunkle Bedrohungen erwarten Falkengrund und die SC.

ANHANG - NEUE MONSTER

Azlanti-Kriegskäfer

Ein riesiger Käfer bricht aus der Erde hervor. Seine Kiefer sind so mächtig, dass sie ein ausgewachsenes Pferd mühelos in der Mitte durchbeißen könnten. Während Schlamm, Dreck und Staub von seinem Rückenpanzer herabfallen, offenbart sich darauf ein weiß-purpurnes Schimmern, welches das Augenmerk auf sich lenkt und die Sinne betört.

AZLANTI-KRIEGSKÄFER **HG 5**
EP 1.600

N Riesiges Ungeziefer

INI +6; **Sinne** Blindsight 18 m, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +4

VERTEIDIGUNG

RK 20, **Berührung** 10, auf dem falschen Fuß 18 (+2 GE, +10 natürlich, -2 Größe)

TP 63 (7W8+28)

REF +4 **WIL** +2 **ZÄH** +9

Verteidigungsfähigkeit wie Ungeziefer

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, **Fliegen** 6 m (unbeholfen), **Graben** 6 m

Nahkampf Biss +11 (2W8+12)

Besondere Angriffe Ergreifen, Hypnotisierender Panzer (SG 17), Vergraben

TAKTIK

Im Kampf Früher ließen Azlanti-Kriegskäfer Feuer auf ihre Gegner herabregnen. Dieser Tage sind sie soweit degeneriert, dass sie

nur noch ihren Panzer aktivieren und ihre Feinde beißen können. Zudem graben sie ihre Opfer ein, auf dass diese ihre ehemaligen Herren im Erdreich besuchen.

Moral Azlanti-Kriegskäfer haben keinen Lebensantrieb. Wenn man sie angreift, kämpfen sie bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 14, **KO** 18, **IN** 6, **WE** 10, **CH** 11

GAB +5; **KMB** +15; **KMV** 27

Talente **Fähigkeitsfokus** (Hypnotisierender Panzer), **Verbesserte Initiative**, **Verbesserter Natürlicher Angriff** (Biss), **Waffenfokus** (Biss)

Fertigkeiten **Klettern** +11, **Wahrnehmung** +4
Sprache Keine

LEBENSWEISE

Lebensraum Ruinen der Azlanti

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Hypnotisierender Panzer (ÜF) Einst konnten die schimmernden Juwelenpanzer der Azlanti-Kriegskäfer arkanes Feuer auf ihre Feinde herabregnen lassen und Magie prallte an ihnen ab wie ein Schleuderstein von einem Turmschild. Allerdings vermögen es die verkümmerten, schwach schimmernden magischen Lichter dieser Tage lediglich, Gegner benommen zu machen (Willenswurf SG 17 Keine Wirkung). Der Rettungswurf basiert auf Charisma und beinhaltet einen +2 Volksbonus.

Vergraben (AF) Die Käfer sind davon besessen, alles vergraben zu müssen. Kann ein Käfer

einen Gegner erfolgreich im Ringkampf ergreifen und halten, vergräbt er ihn sogleich in der Erde. Von diesem Moment an muss dem Käfer kein Ringkampfwurf mehr gelingen, um das Opfer festzuhalten (letzteres kann aber die üblichen Fluchtversuche unternehmen, um aus dem Haltegriff zu entkommen) und befindet sich auch selbst nicht mehr im Ringkampf. Sobald ein Opfer vergraben ist, muss es die Luft anhalten oder erstickt.

Diese mächtigen Käfer dienten einst den Azlanti als Kriegstiere. Sie verdunkelten den Himmel und mit ihren nun verkümmerten Flügeln trugen sie seinerzeit ein Dutzend Kriegsmagier in die Schlacht. Die mächtigen Geschöpfe besaßen erstaunliche Fähigkeiten, so das sie mit Leichtigkeit Zauber ablenken konnten und ihrerseits mit arkanem Feuerregen die Gegner zu Asche verbrannten. Da diese Fähigkeiten seit Tausenden von Jahren ungenutzt blieben, ihre einstigen Herren seit ebenso langer Zeit vergangen sind, verkümmerten die Käfer zu kaum beachteten Kreaturen. Das Schimmern der Panzer, das einst ganze Armeen vernichtete, vermag heutzutage lediglich, Gegnern in der Nähe des Käfers die Sinne zu verwirren. Sie vergraben nahezu jede Kreatur, derer sie habhaft werden können, damit diese ihren einstigen Herren unter der Erde Gesellschaft leisten.

Lebensraum: Azlanti-Kriegskäfer werden aus einem tief-innewohnenden Drang von den Orten angezogen, an denen einst die Azlanti lebten. Es wird vermutet, dass sie ihre Energien von der noch vorhandenen magischen Kraft dieser Orte erhalten. Selten entfernen sie sich weit von solchen Plätzen.

Weitere Monster

Diese Monster sind nicht im Pathfinder-Monsterhandbuch enthalten. Daher hier die fürs Spiel relevanten Werte.

BELKER

HG 6

EP 2.400

NB Großer Externar (Elementar, Extraplanar, Luft)

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 17 (+5 GE, -1 Größe, +8 natürlich)

TP 60 (8W10+16)

REF +11, WIL +2, ZÄH +7

Immunitäten wie Elementare; Verteidigungsfähigkeiten Rauchförmige Gestalt

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (perfekt)

Nahkampf 2 Flügel +12 (1W6+2) und Biss +12 (1W8+2) und 2 Klauen +10 (1W4+1)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Rauchklauen

SPIELWERTE

ST 14, GE 21, KO 12, IN 6, WE 11, CH 11

GAB +8; KMB +11; KMV 26

Talente Abhärtung, Mehrfachangriff, Wachsamkeit, Waffenfinesse

Fertigkeiten Fliegen +22, Heimlichkeit +15, Wahrnehmung +13, Wissen (Die Ebenen) +9;

Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4

Sprachen Aural

LEBENSWEISE

Umgebung Ebene der Luft

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-4)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Rauchförmige Gestalt (ÜF) meiste Zeit ist der Körper eines Belkers mehr oder weniger fest. Er kann ihn aber auch nach Belieben zu Rauch werden lassen. Der Belker kann einmal pro Runde als Freie Aktion seine Gestalt wechseln, und er kann bis zu 20 Runden pro Tag in dieser rauchförmigen Gestalt verbringen. Ein Belker in rauchförmiger Gestalt kann mit einer Bewegungsrate von 15 m fliegen (perfekt). In allen anderen Belangen entspricht diese Fähigkeit dem Zauber *Gasförmige Gestalt* (auf der 8. Zauberstufe).

Rauchklauen (AF) Ein Belker in rauchförmiger (siehe oben) kann seinen Gegner umhüllen, indem er sich von oben herab auf ihn niedersenkt. Er füllt die Luft um einen höchstens mittelgroßen Gegner herum komplett aus, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Dem Ziel muß ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen, oder es atmet einen Teil der Kreatur ein. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution. Im Körper des Opfers verfestigt sich der Rauch zu einer Klaue und fängt an, die innen

liegenden Organe zu zerreißen, wodurch sie 3W4 pro Runde verursacht. Die betroffene Kreatur kann in jeder weiteren Runde einen weiteren Zähigkeitswurf ausführen, um den verdichteten Rauch des Belkers wieder auszuhusten.

GRIG

HG 1

EP 400

NG sehr kleines Feenwesen

INI +4; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +4 GE, +2 Größe, +2 natürlich)

TP 13 (3W6+3)

REF +7, WIL +4, ZÄH +2

SR 5/Kaltes Eisen; Verteidigungsfähigkeiten; ZR 17

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m (ausreichend)

Nahkampf Kurzsword +7 (1W3-3)

Fernkampf Langbogen +7 (1W4-3)

Angriffsfläche 0,75 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe Fiedeln

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9)

3/Tag – Bauchreden (SG 13), Selbstverkleidung, Unsichtbarkeit (nur sich selbst), Verstricken (SG 14)

SPIELWERTE

ST 5, GE 18, KO 13, IN 10, WE 13, CH 14

GAB +1; KMB -4; KMV 11

Talente Ausweichen^B, Fertigkeitfokus (Heimlichkeit), Verstoßenheit^B, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +10 (Springen +18), Auftreten (Saiteninstrumente) +8, Entfesselungskunst +12, Fliegen +10, Handwerk (ein beliebiges) +6, Heimlichkeit +20, Wahrnehmung +3; Volksmodifikatoren Akrobatik (nur Springen) +8, Heimlichkeit +4 (im Wald), Wahrnehmung +2

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder

Organisation Gruppe (2-4), Bande (6-11) oder Stamm (20-80)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fiedeln (ÜF) Grig in jeder Bande hat eine winzige, für Grigs gemachte Fiedel bei sich. Wenn der Fiedler aufspielt, muß jedem innerhalb von 9 m, der kein Feenwesen ist, ein Willenswurf gegen SG 12 gelingen, oder er wird von einem Effekt betroffen, der wie der Zauber *Unwiderstehlicher Tanz*, solange die Musik anhält. Der SG des basiert auf Charisma.

Kampfausrüstung Kurzsword, Langbogen (mit 20 Pfeilen)

KOBOLD-ZOMBIE

HG 1/2

EP 100

NB Kleiner Untoter

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

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Größe, +2 natürlich, +2 Rüstung)

TP 10 (2W8+1)

REF +0, WIL +3, ZÄH -1

Immunitäten wie Untote; SR 5/Hiebaffen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Speer +2 (1W6) oder Hieb +2 (1W4)

Fernkampf Schleuder +2 (1W3)

SPIELWERTE

ST 11, GE 11, KO -, IN -, WE 9, CH 8

GAB +1; KMB +0; KMV 10

Talente Abhärtung^B

Besondere Eigenschaften Wankend

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte unterirdische und tiefe Wälder

Organisation jede

Schätze NSC-Ausrüstung (Lederrüstung, Schleuder, Speer, andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Wankend (AF): Zombies haben schlechte Reflexe und können eine einzige Bewegungs- oder Standard-Aktion pro Runde durchführen. Ein Zombie kann sich entsprechend seiner Bewegungsrate in einer Runde fortbewegen und angreifen, was dann jedoch als Sturmangriff gewertet wird

VERBESSERTES MEGARAPTOR-SKELETT

HG 6

EP 2.400

NB Riesiger Untoter

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 19 (+2 GE, -2 Größe, +11 natürlich)

TP 54 (12W8)

REF +6, WIL +8, ZÄH +4

Immunitäten Kälte, wie Untote; SR 5/Wuchaffen

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf 2 Krallen +14 (2W8+7), Biss +14 (2W6+7), Vorderklauen +9

(1W8+3)

SPIELWERTE

ST 25, GE 15, KO -, IN -, WE 10, CH 10

GAB +9; KMB +18; KMV 30

Talente Verbesserte Initiative^B

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Wälder

Organisation Beliebig

Schätze Keine

Ungeziefer als Tiergefährten

Diese sechs Ungeziefer lassen sich durch das Talent Ungeziefergefährte auch als Gefährte eines Druiden auswählen. Da diese Ungeziefer keinen Intelligenzwert haben, können sie keine Tricks, Talente und Fertigkeiten erlernen.

RIESENAMEISE

Spielwerte zu Beginn: Größe klein;

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m; **RK** +1 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W4), Stachel (1W3 plus Gift); **Attributswerte** ST 10, GE 12, KO 15, IN -, WE 13, CH 11; **Besondere Angriffe** Gift (Frequenz 1/Runde (4), Effekt 2 ST-Schaden, Heilung 1 Wurf, SG basiert auf KO); **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn, Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe

mittelgroß; **Bewegungsrate** 15 m; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W6 plus Ergreifen), Stachel (1W4 plus Gift); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2.

RIESENHIRSCHKÄFER

Spielwerte zu Beginn: Größe mittelgroß;

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 6 m (ausreichend); **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W8); **Attributswerte** ST 11, GE 12, KO 11, IN -, WE 10, CH 9; **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m, Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe groß;

RK +4 natürliche RK; **Angriff** Biss (2W8); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Trampeln (siehe dazu das *Pathfinder-Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten).

RIESENMANTIS

Spielwerte zu Beginn: Größe mittelgroß;

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (ausreichend), Klettern 9 m; **RK** +1 natürliche RK; **Angriff** 2 Klauen (1W4); **Attributswerte** ST 8, GE 15, KO 12, IN -, WE 14, CH 11; **Besondere Angriffe** Ausfall, Plötzlicher Schlag (siehe dazu das *Pathfinder-Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten); **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m, Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe groß; **RK**

+2 natürliche RK; **Angriff** 2 Klauen (1W6 plus Ergreifen); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Mandibeln (siehe dazu das *Pathfinder-Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten).

RIESENKORPION

Spielwerte zu Beginn: Größe mittelgroß;

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** 2 Klauen (1W4) und Stachel (1W4 plus Gift); **Attributswerte** ST 11, GE 12, KO 12, IN -, WE 10, CH 2; **Besondere Angriffe** Gift (Frequenz 1/Runde (6), Effekt 1W2 ST-Schaden, Heilung 1 Wurf, SG basiert auf KO und enthält einen Volksbonus von +2); **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe groß;

Bewegungsrate 15 m; **RK** +4 natürliche RK; **Angriff** 2 Klauen (1W6 plus Ergreifen) und Stachel (1W6 plus Gift); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Würgen (siehe dazu das *Pathfinder-Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten).

RIESENSPINNE

Spielwerte zu Beginn: Größe mittelgroß;

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m; **RK** +1 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W6 plus Gift); **Attributswerte** ST 11, GE 17, KO 12, IN -, WE 10, CH 2; **Besondere Angriffe** Gift (Frequenz 1/Runde (4), Effekt 1W2 ST-Schaden, Heilung 1 Wurf, SG basiert auf KO und enthält einen Volksbonus von +2), Netz (siehe dazu das *Pathfinder-Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten); **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe groß;

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W8 plus Gift); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4.

RIESENTAUSENDFÜSSLER

Spielwerte zu Beginn: Größe mittelgroß;

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W6 plus Gift); **Attributswerte** ST 9, GE 15, KO 12, IN -, WE 10, CH 2; **Besondere Angriffe** Gift (Frequenz 1/Runde (6), Effekt 1W3 GE-Schaden, Heilung 1 Wurf, SG basiert auf KO und enthält einen Volksbonus von +2); **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m, Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe groß;

Bewegungsrate 15 m; **RK** +4 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W8 plus Gift); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated

versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Module D1.5: Revenge of the Kobold King, Copyright 2008, Paizo Publishing, LLC. Author: Nicolas Logue. Deutsche Ausgabe *Die Rache des Koboldkönigs* ©2010 Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.

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

Grabhügel der Azlanti



Ein Feld = 1,50 m

Holzfällerlager



Ein Feld = 1,50 m



Valeros
MENSCHLICHER KÄMPFER 5
GES. NG INI +7 BR 6 m

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

VERTEIDIGUNG	
TP 42	
RK 21	
Berühr. 13, Falscher F. 17	
REF +4, WIL +0	
(+1 gegen Furcht), ZÄH +5	
KMV 21, KMB +7	

OFFENSIV
Nahkampf Langschwert +1 +10
(1W8+4/ 19-20)
Nahkampf Langschwert +1 +8
(1W8+4/ 19-20) und
 Kurzschwert +1 +6 (1W6+2/ 19-20)
Fernkampf Kurzbogen [Meisterarbeit]
 +9 (1W6/ x3)

FERTIGKEITEN
 Einschüchtern +8
 Klettern +7
 Reiten +11
 Schwimmen +4
TALENTE, ETC.
 Defensive Kampfweise,
 Heftiger Angriff, Kampf mit zwei
 Waffen, Verbesserte Initiative,
 Verteidigung mit zwei Waffen,
 Waffenfokus (Langschwert),
 Waffentraining (Schwere
 Schwerter +1)

Kampfausrüstung: Alchemistenfeuer (2), Elixir des Feuerodems, Trank: Mittelschwere Wunden heilen (2), **Andere Ausrüstung:** Brustplatte +1, Kurzbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, Kurzschwert +1, Langschwert +1, Rucksack, Seidenseil, Silberdolch, Wegratation (6), 157 GM



Seoni
MENSCHLICHE HEXENMEISTERIN (ARKANE BLUTLINIE) 5
GES. RN INI +2 BR 9 m

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

VERTEIDIGUNG	
TP 24	
RK 16	
Berühr. 14, Falscher F. 13	
REF +3, WIL +5, ZÄH +2	
KMV 14, KMB +1	

OFFENSIV
Nahkampf Kampfstab +1 (1W6-1)
Fernkampf Dolch [Meisterwerk] +5
(1W4-1/19-20)
Besondere Angriffe Metamagischer Adept
(3/Tag), Arkaner Fokus (Kampfstab),
 Zauberkunde (metamagische Talente)
Bekannte Zauber (ZS 5, Berührungsangriff +4)
 2. Grad (5/Tag) – Sengender Strahl,
 Unsichtbarkeit⁸, Zerbersten
 1. Grad (7/Tag) – Brennende Hände (SG
 16), Identifizieren⁸, Magisches Geschoss,
 Person vergrößern, Schild
 0. Grad (beliebig) – Licht, Magie entdecken,
 Magie lesen, Magierhand, Säurespritzer,
 Zaubertrick

FERTIGKEITEN
 Bluffen +11
 Wissen (Arkane) +8
 Zauberkunde +8
TALENTE
 Ausweichen, Defensiv zaubern,
 Gestenlos zaubern, Zauberkunde
 (Hervorrufung)

Kampfausrüstung: Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Verstrickungsbeutel, Stab: Magisches Geschoss (ZS 3, 25 Ladungen); **Andere Ausrüstung:** Dolch [Meisterarbeit], Ewige Fackel, Kampfstab, Rucksack, Rüstungsarmschienen +2, Schutzring +1, Wegratation (4), 243 GM



Kyra
MENSCHLICHE KLERIKERIN 5
GES. NG INI -1 BR 6 m

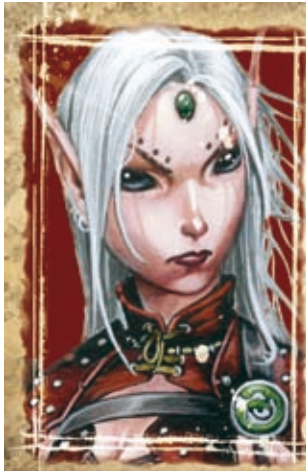
ATTRIBUTE	
13	ST
8	GE
14	KO
10	IN
16	WE
12	CH

VERTEIDIGUNG	
TP 41	
RK 20	
Berühr. 9, Falscher F. 18	
REF +1, WIL +10, ZÄH +7	
Aura gut (stark)	
KMV 13, KMB +4	

OFFENSIV
Nahkampf Krummsäbel +1 +6 (1W6+2/18-20)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +3
(1W8/19-20)
Besondere Angriffe Positive Energie
 fokussieren 3W6 (4/Tag, SG 15)
Vorbereitete Zauber (ZS 5, Berührungsangriff +2):
 3. Grad – Fluch brechen, Gebet, Gleißendes
 Licht *
 2. Grad – Bullenstärke, Metall erhitzen * (SG 15),
 Teilweise Genesung, Waffe des Glaubens
 1. Grad – Befehl (SG 14), Furcht bannen, Leichte
 Wunden heilen *, Schild des Glaubens, Segnen
 0. Grad – Licht , Magie entdecken , Magie lesen.
 Stabilisieren
 * Domänenzauber (Heilen, Sonne)

FERTIGKEITEN
 Heilen +11
 Wissen (Religion) +8
 Zauberkunde +8
TALENTE, ETC.
 Eiserner Wille, Umgang mit
 Kriegswaffen (Krummsäbel),
 Untote vertreiben, Waffenfokus
 (Krummsäbel), Abwendung des
 Todes (1W4+2, 6/Tag), Segnung
 der Sonne (Positive Energie
 fokussieren, 3W6+5 Schaden
 gegen untote Kreaturen)

Kampfausrüstung: Heiliges Wasser (3), Stab: Mittelschwere Wunden heilen (15 Ladungen); **Andere Ausrüstung:** Heilausrüstung, Kettenpanzer +1, Resistenzmantel +1, Krummsäbel +1, leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Rucksack, schwerer Stahlschild +1, silbernes heiliges Symbol (Ewige Fackel), 96 GM



Merisiel
ELFISCHE SCHURKIN 5
GES. CN INI +8 BR 9 m

ATTRIBUTE	
12	ST
18	GE
12	KO
8	IN
13	WE
10	CH

VERTEIDIGUNG	
TP 30	
RK 20	
Berühr. 15, Falscher F. 15	
REF +9, WIL +3	
(+2 gg. Verz.), ZÄH +3	
Verteidigungsfähigkeiten	
Entrinnen, Reflexbewegung	
Immunitäten Schlaf	

OFFENSIV
Nahkampf Rapier +9 (1W6+2/ 18-20)
Fernkampf Dolch +7 (1W4/ 19-20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger
 Angriff +3W6 + 3 Blutung
 KMV 13, KMB +4

FERTIGKEITEN
 Akrobatik +12
 Bluffen +8
 Klettern +9
 Heimlichkeit +12
 Mechanismus ausschalten +12
 Schloss öffnen +12
 Wahrnehmung +11
TALENTE, ETC.
 Ausweichen, Verbesserte Initiative,
 Waffenfinesse, Waffenfokus
 (Rapier), Tricks (Blutende
 Wunde, Waffentraining)

Kampfausrüstung: Trank: Mittelschwere Wunden heilen; Trank: Unsichtbarkeit, Donnerstein, **Andere Ausrüstung:** Amulett der natürlichen Rüstung +1, beschlagene Lederrüstung +1, Diebeswerkzeug, Dolche (6), Kletterhaken, Resistenzumhang +1, Rapier +1, Rucksack, Seidenseil, 131 GM