

EIN ABENTEUER FÜR STUFE 5 VON | OSUUA |. FROST

PATHFINDER

MODUL™



DIE STADT DES
GOLDENEN TODES



Insel des Schreckens

2cm = 8 Kilometer



Encarthansee

Toter Fluss

Die Leere

Flacher Fluss

Grube des Magierkönigs

Entsetzlicher Wald

Die Drei Firnen

Spur der Kultanhänger des Razmir

Ruinen der Anlegestation

Lagerstätten der Kultanhänger

Weißwald

Tor nach Xin-Grasar

Baphons Sturz

Tote Prärie

Arodens Landestelle

Wispersee

Sumpf der Verlorenen Wanderer

Schattenherz

Wisperfluss

Nirmathas



BLANDS

DIE STADT DES GOLDENEN TODES

IMPRESSUM

Author: Joshua J. Frost

Cover Artist: Alex Aparin

Cartography: Jared Blando, Corey Macourek

Interior Artists: Andres Esparza, Jorge Maese, and Diana Martinez

Creative Director: James Jacobs

Managing Editor: F. Wesley Schneider

Editing and Development: Judy Bauer, Christopher Carey, Rob McCreary, Sean K Reynolds, and James L. Sutter

Senior Art Director: Sarah Robinson

Production Specialist: Crystal Frasier

Publisher: Erik Mona

Paizo CEO: Lisa Stevens

Vice President of Operations: Jeffrey Alvarez

Corporate Accountant: Dave Erickson

Director of Sales: Pierce Watters

Sales Manager: Christopher Self

Technical Director: Vic Wertz

Events Manager: Joshua J. Frost

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

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH

Produktion: Mario Truant

Originaltitel: City of Golden Death

Übersetzung: Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat: Christopher Sadlowski, Mario Schmiedel

Layout: Matthias Schäfer

Die Stadt des Goldenen Todes ist ein Pathfinder-Modul für vier Charaktere der 5. Stufe und verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

Das Modul wurde für die Pathfinder Kampagnenwelt Golarion entworfen, es kann jedoch leicht in andere Welten integriert werden.

Dieses Modul entspricht der Open Gaming License (OGL) und kann sowohl mit den Regeln des Pathfinder Rollenspiels,

wie auch mit der Version 3.5 des ältesten Rollenspiels der Welt gespielt werden.

Die OGL befindet sich auf der Seite 32.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53015PDF
ISBN 978-3-86889-609-1



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

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

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

City of Golden Death is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Companion, Pathfinder Module, Pathfinder Society, and RPG Superstar are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2010, Paizo Publishing, LLC.
Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

A detailed illustration of a battle scene. In the center, a figure in a blue and white robe, possibly a wizard or cleric, stands on a horse, holding a staff or wand aloft. To the left, a large, dark, muscular creature with a horned helmet is attacking. To the right, a smaller figure with long white hair and a sword is engaged in combat. The background is dark and atmospheric, with a bright light source behind the central figure. The overall tone is dramatic and epic.

DIE STADT DES GOLDENEN TODES

Im Herzen des Encarthansees befindet sich die Insel des Schreckens. Vor über 3.000 Jahren stellte der Magier-König Tar-Baphon dem Gott Aroden dort eine Falle und wurde im Gegenzug getötet, nur um sich als der Wispernde Tyrann wieder zu erheben. Die Insel des Schreckens war für lange Zeit ein einziges Rätsel - umgeben von brutalen Stürmen negativer Energie und angeblich bevölkert von vielerlei fremdartigen und missgestalteten Kreaturen. Doch nun versucht der Kult des Razmir, die Tore der Stadt des Goldenen Todes aufzustoßen, Tar-Baphons lange versiegelte Schatzstadt auf der Insel des Schreckens, um die Reichtümer zu nutzen, um so seinem sogenannten Lebenden Gott wahre Unsterblichkeit zu verleihen.

Abenteuerhintergrund

Vor fast 200 Jahren begleitete die sanftmütige Mystische Ritterin Iramine die tapferen Abenteurer Ekat Kassen und Asar Vergas auf ihren Reisen. Nach vielen gemeinsamen Abenteuern kamen sie in den Besitz einer Karte der verlorenen Schatzstadt des Wispernden Tyrannen Tar-Baphon: Xin-Grafar, gelegen auf der Insel des Schreckens mitten auf dem Encarthansee. Nachdem sie sich durch zahllose Gewölbe, Gruften und versteckte, in Ruinen liegende Festungen gekämpft hatten, die allesamt mit dem Wispernden Tyrannen in Verbindung standen, hatten sie schließlich den Schlüssel in Form eines Amulettes erlangt, mit dem Tar-Baphon selbst sich Zutritt zu seiner Schatzstadt verschaffen konnte. Iramine und ihre Begleiter bezwangen die größten Übel, die ihnen die Insel des Schreckens entgegenstellen konnte, und standen schließlich vor den Toren von Xin-Grafar, der legendären Stadt des Goldenen Todes.

In der Stadt stießen sie auf Reichtümer jenseits aller Vorstellungskraft und Gefahren, auf welche sie kaum vorbereitet waren. Nach tagelangen Kämpfen erreichten sie schließlich das Herz der Stadt und betraten jene Kammer, welche das legendäre *Juwel des Ewigen Goldes* enthielt, ein Artefakt, von dem es heißt, es gäbe seinem Träger die Macht, Reichtümer zu erschaffen, Gegenstände in Gold zu verwandeln und die massiven Fluten aus geschmolzenem Gold zu kontrollieren, welche durch die Stadt fließen. Dort schlossen die drei Abenteurer einen Pakt: Sie würden das Juwel zurücklassen, soviel von den Schätzen mitnehmen, wie sie tragen konnten, und den Schlüssel in drei Stücke teilen, eines für jeden, so dass kein Einzelner die Stadt und ihre gewaltigen Reichtümer unter seine Kontrolle bekommen konnte. Iramine, die als erste die Kammer betreten und das Juwel berührt hatte, zögerte zunächst, sich mit diesem Plan einverstanden zu erklären, ehe sie diesem letztendlich doch zustimmte. Die drei Gefährten gingen getrennte Wege und nutzen ihre gewaltigen erlangten Reichtümer, um damit ein neues Leben zu beginnen.

Doch noch ehe sie die Insel des Schreckens verließ, spürte Iramine den Sirenenruf des Juwels, so als hätte die Berührung etwas in ihr erweckt – eine dunkle, mächtige Gier, die an ihr fraß und sie langsam veränderte. Kassen und Asar reisten in die Länder, welche heute Finismur und Nirmathas sind, Kassen gründete eine Stadt und baute eine kleine Ansiedlung mit sich selbst als Mittelpunkt auf, während Asar eine Armee aufstellte und gegen Kassen Krieg führte, um dessen Teil des Schlüssels für sich zu beanspruchen, damit er nach Xin-Grafar zurückkehren und die Reichtümer alle in Besitz nehmen konnte. Kassen und Asar töteten einander in Kampf um die Schlüsselfragmente und die unwissenden Bewohner des Ortes Kassen begruben sie zusammen mit ihren Amulettbruchstücken in einer Krypta außerhalb des Ortes.

In den folgenden zwei Jahrhunderten verging kein Tag, an dem Iramine nicht an das Juwel im Herzen Xin-Grafars dachte. Egal, wo sie war, sie konnte es spüren, wie es an ihr zu zerren schien, wie eine unsichtbare Leine, die sanft an ihrer Seele zog. Sie plante und überlegte und forschte; schließlich entschied sie sich dazu, zur Stadt zurückzukehren und sich das Juwel und die ganzen Reichtümer zu holen. Doch dazu benötigte sie zuerst die beiden anderen Stücke des Amuletts, um den Schlüssel

wiederherstellen zu können.

Ehe sie ihre Pläne jedoch umsetzen konnte, kam der Lebende Gott Razmir in der Region des Encarthansees an die Macht und begeisterte Iramine mit den Plänen, die er für sein kleines Land hatte. Sie schloss sich Razmirs Fanatismus an, da sie zu der Überzeugung gekommen war, dass er der einzige wahre Gott auf Golarion sei. Als sein Ruf nach Geldmitteln zur Unterstützung seines Imperiums erging, kniete sie daher vor dem Lebenden Gott selbst und versprach ihm die Schätze Tar-Baphons, des Wispernden Tyrannen. Razmir – ein Mann, der nur vorspielt, ein Gott zu sein – wusste, dass solch ein Schatzhort es ihm gestatten würde, eintausend lebensverlängernde *Sonnenorchideenelixire* zu erwerben, welche seine Präsenz auf Golarion für die nächsten Jahrhunderte sichern würden. Als Belohnung versprach er Iramine einen Platz an der Seite seines Thrones – sie würde aufewig als die größte lebende Heldin Razmirans bekannt sein, wenn sie denn mit den versprochenen Reichtümern zurückkehrte. Die Vorstellung nach unbegrenztem Reichtum, großer Macht und ewigen Lebens als Razmirs rechte Hand konnte Iramine nicht widerstehen, so dass sie ihre Pläne in Bewegung setzte.

Iramine entsandte Anhänger von Razmirs Kult nach Kassen, um die Gruft ihrer beiden früheren Gefährten zu plündern und die beiden Teile des Amuletts zu erbeuten. Dabei befreiten die Grabräuber die rastlosen, verbitterten Geister in der Gruft und verursachten den Tod vieler Bewohner Kassens. Die überlebenden Kultanhänger brachten die Stücke des Amuletts nach Tamran, Nirmathas Hauptstadt, wo Iramine schließlich den ganzen Schlüssel in Händen halten könnte. Nachdem sie eine große Gruppe Anhänger des Razmir mobilisiert hatte, mietete Iramine ein Boot und ließ Segel setzen mit Kurs auf die Insel des Schreckens. Sie plant, dem Lebenden Gott alle Reichtümer der Welt zu bringen, doch das *Juwel des Ewigen Goldes* für sich selbst zu behalten.

Abenteuerzusammenfassung

Das Abenteuer beginnt in Tamran unmittelbar in Anschluss an das letzte Abenteuer der Helden, in dem sie den dortigen Tempel des Razmir infiltriert und all seine Verbrechen und Lügen ans Licht gebracht haben. Der Kundschafter Reginar bittet sie, Iramine zur Insel des Schreckens zu verfolgen. Die SC reisen erneut mit dem zwergischen Kapitän Walren und seiner kiellosen Barkasse *Schwarzer Nebel* über den stürmischen Encarthansee.

Bei den uralten Ruinen einer Siedlung namens Anlegefestung gehen die SC an Land und erlernen sofort, wie die Insel zu ihrem Namen kam. Schreckliche Stürme verheeren den Himmel und missgestaltete Wesen machen das Land unsicher. Die Helden stoßen rasch auf Zeichen dafür, dass Iramines Begleiter einen hohen Blutzoll entrichten mussten, kaum dass sie einen Fuß auf die Insel gesetzt hatten. Kurz nachdem sie die Insel erreichen, werden die SC von Entsetzlichen Wölfen angegriffen, grässlichen Wölfen, die durch die enge Verbindung der Insel zur Ebene der Negativen Energie mutiert sind.

Die SC können die Anhänger Razmirs problemlos verfolgen und stoßen auf einen verrückten Kundschafter namens Dusan Dremlock, der vor über zehn Jahren Schiffbruch erlitten hatte.

Die Krypta der Ewigen Flamme und Die Masken des Lebenden Gottes

Obwohl dieses Abenteuer den Abschluss der Trilogie „Der Preis der Unsterblichkeit“ bildet und an *Die Krypta der Ewigen Flamme* und *Die Masken des Lebenden Gottes* anschließt, kannst du es auch als alleinstehendes Abenteuer leiten. In diesem Fall nimmt Reginar Lacklan (NG, Mensch, Waldläufer 6) mit den SC Kontakt auf und bietet ihnen eine ansehnliche Belohnung, sollten sie Iramine und ihre Kultanhänger des Razmir zur Insel des Schreckens verfolgen und sie aufhalten, ehe sie Tar-Baphons Schätze dem verrückten Lebenden Gott übergeben können.

Zwischen sinnlosem Gebrabbel und Geplapper verrät Dusan, dass er Iramine und ihre Kultanhänger gesehen habe und genau wisse, wohin sie unterwegs seien – zu den verschlossenen Toren Xin-Grafars. Er ernennt sich selbst zum offiziellen Ortskundigen der Gruppe und führt sie auf demselben Weg, den auch Iramine genommen hat.

Unterwegs treffen die SC auf die Reste eines zornigen Stammes des Echsenvolks, dessen Angehörige erst durch die Insel pervertiert und dann von den Kultanhängern Razmirs nahezu ausgelöscht wurden. Schließlich stehen sie vor den Toren der Stadt des Goldenen Todes, welche weit offen stehen. Iramine ist ihnen zuvorgekommen und hat mit ihren verbleibenden Kultanhängern die Stadt betreten.

Die SC betreten die Stadt und stoßen rasch auf eine Wandmalerei, welche Iramine und ihre Kultanhänger anscheinend ignoriert haben. Durch das Studium der Wandmalerei erkennen die SC, dass Tar-Baphons Stadt eine große Falle ist – sobald ein Eindringling die Stadt betritt, werden 72 Stunden später der erste und zweite Ring der Stadt mit flüssigem Gold geflutet. Keiner weiß, wie lange Iramine schon in der Stadt ist, aber sie verhält sich, als wisse sie nichts von der Gefahr, oder als kümmere diese sie nicht. Die SC müssen durch die Stadt eilen, um sie aufzuhalten, ehe die Stadt überflutet wird.

In Xin-Grafar stehen die SC uralten Wächtern aus solidem Gold, untoten Kriegern und Tar-Baphons Hüter gegenüber, einem goldüberzogenem Skelett eines Golddrachen, welcher eifersüchtig die Schätze seines Herren beschützt. Nachdem sie sich durch diese Schrecken gekämpft haben, erreichen die SC schließlich die Kammer des *Juwels des Ewigen Goldes*, wo sie auf Iramine treffen, hysterisch und wahnsinnig vor Gier und in Besitz des Artefaktes, nach dem sie sich 200 Jahre lang verzehrt hat. Sollten die SC sie besiegen können, müssen sie sich entscheiden, was mit dem Juwel, der Stadt und dem Amulett geschehen soll, ehe die Stadt überflutet wird und ein glühender Fluss geschmolzenen Goldes sie verschlingt.

Teil 1: Von Tamran zur Insel des Schreckens

Das Abenteuer beginnt kurz nachdem die SC in Tamran, der Hauptstadt Nirmathas, eingetroffen sind, einer spärlich bevölkerten Kleinstadt am Westufer des Encarthansees. Im

vorangegangenen Abenteuer infiltrierten die SC den Tempel des Razmir und stellten die Kultanhänger als das bloß, was sie in Wirklichkeit sind: Sklavenhändler, Diebe, Mörder und schlimmeres. Nachdem die SC den Stadtältesten die Beweise in Form von Tempelunterlagen übergeben haben, wurde der Tempel niedergebrannt und die meisten Kultanhänger wurden daraufhin verhaftet oder getötet, so dass die Stadt nun wieder vom Einfluss des sogenannten Lebenden Gottes Razmir befreit ist. Während des Abenteuers standen die SC in den Diensten eines örtlichen Angehörigen der Gesellschaft der Kundschafter, Reginar, der ihnen bereits weitere Arbeit in Aussicht gestellt hat. Reginar wendet sich nun an die SC.

Ein paar Tage sind seit der Übergabe der Beweise, dass der Tempel des Razmir in Verbrechen gegen die Nation Nirmathas selbst verstrickt war, vergangen. In den Straßen spricht man von der Verbannung des Tempels und viele der Gläubigen hocken bereits in den schmutzigen Zellen von Tamrans Gefängnissen. An diesem Morgen haben die SC eine Mitteilung des Kundschafters Reginar erhalten, in welcher er sie bittet, ihn reisebereit am Hafen anzutreffen. Aus der Nachricht geht hervor, dass er einen Auftrag für sie habe und dass das Schicksal der ganzen Region rund um den Encarthansee von Erfolg oder Niederlage abhängt.

Sollten die SC in Tamran noch etwas zu erledigen haben, oder neue Ausrüstung besorgen wollen, ist nun die Zeit dafür. Andernfalls werden sie Reginar am Hafen treffen, wo er am Kai bereits ungeduldig auf und ab wandert. In der Nähe entdecken sie den vertrauten Anblick der *Schwarzer Nebel*, jener kiellosen Barkasse, welche die SC kürzlich aus ihrem Heimatort Kassen zur Hauptstadt Nirmathas gebracht hat. Reginar erklärt den SC, dass Iramine nun alle Amulettfragmente besitze – ihres, Asars und Kassens – mit denen sie den Schlüssel zu den Toren der Stadt des Goldenen Todes zusammenfügen könne, der sagenumwobenen Schatzstadt Tar-Baphons, wo der Wispernde Tyrann einst seine gewaltigen Reichtümer versteckte.

Die *Chroniken der Kundschafter* verraten, dass es sich bei der Stadt des Goldenen Todes früher um eine lebhafteste Großstadt namens Kestrillon gehandelt habe, in welcher großartige magische Forschungen erzielt wurden. Tar-Baphon persönlich habe eine Armee auf die Insel geführt, die Stadt erobert und nach thassilonischem Sprachgebrauch in Xin-Grafar umbenannt. Dort habe er sodann seine Schätze gelagert und sie mit einer teuflischen Falle geschützt.

Später habe er die Stadt als Ausgangsort für die Grube des Magierkönigs benutzt, einer Falle für den Gott Aroden. Tar-Baphon habe den Letzten Azlanti auf die Insel gelockt in der Hoffnung, er könne Aroden zwingen, in die Grube hinabzusteigen, wo er an deren Boden auf die Ebene der Negativen Energie geschickt würde, um dort zu vergehen. Allerdings sei es Aroden gelungen, diesen Angriff auf sein Leben abzuwehren. Dabei wäre jedoch Tar-Baphon getötet worden, der später als der Wispernde Tyrann zurückgekehrte, als einer der größten Alpträume Golarions. Die Grube des Magierkönigs sei niemals zerstört worden und läge immer noch offen, wodurch die dichtbewachsene, bewaldete Insel mit der Ebene der Negativen Energie verbunden sei – dadurch verödete mit der Zeit das umliegende Gelände und die Insel erhielt ihren gegenwärtigen Namen und Ruf.

Reginar weiß viel über die Insel des Schreckens und warnt die SC, dort stets achtsam zu sein. Er spricht von inselgroßen Stürmen negativer Energie, welche regelmäßig das Zentrum des Encarthansees verheeren, und beschreibt verzerrtes, missgestaltetes Wildnisleben, verformte Geländemerkmale und giftige Flüsse.

Viele Kundschafter hätten die Insel bereits erkunden wollen, doch nur wenige seien zurückkehrt. Diejenigen die es taten, waren durch ihre Erlebnisse verändert worden und sprachen nur noch von finsternen Dingen, die sie des Nachts jagten, sowie von Blitzen reiner negativer Energie, welche sie am Tag verfolgt hätten.

Reginar teilt den SC mit, dass er möchte, dass sie mit der *Schwarzer Nebel* zur Insel des Schreckens reisen, Iramine aufspüren und ihr das Amulett abnehmen, ehe sie damit Xin-Grafar im Namen des Lebenden Gottes ausplündern kann. Ferner weist er sie an, die Stadt hinter sich zu versiegeln, damit niemand mehr Zugang zu den Schätzen erhalten kann. Im Anschluss sollen sie die Amulettfragmente zur Krypta der Ewigen Flammen zurückbringen und Kassens Geist endgültig Frieden verschaffen.

Die SC sind wahrscheinlich, nachdem sie den Tempel des Razmir infiltriert und ihre Erfahrungen mit den Taktiken des Kultes des Lebenden Gottes gemacht haben, hochmotiviert, Iramine aufzuhalten. Sollte dies nicht der Fall sein, wird Reginar ihnen außer sich vor Ärger 1.000 GM pro Kopf anbieten, wenn sie Iramine stoppen und die drei Amulettstücke zu ihm zurückbringen. Aus seinem Verhalten wird ersichtlich, dass er jeden SC, der eine Bezahlung verlangt, verachtet und als goldgierigen Söldner betrachtet.

Sollten die SC sich erst noch umhören wollen, um etwas über Iramine und die sie begleitenden Kultanhänger zu erfahren, können sie sehr schnell von den Hafenarbeitern erfahren, dass Iramine in Eile mit 20–25 Kultanhängern abgereist sei. Sie hätte das erste Boot gemietet, dessen Eigner ihr Gold nehmen wollte, ein kielloses Flussboot aus Druma namens *Hexenfäden*, welches kaum genug Platz für die Hohepriesterin, ihre Kultanhänger, die Verpflegung und die Besatzung geboten habe. Die ruppigen Hafenarbeiter erzählen den SC außerdem, dass die *Hexenfäden* ein langsames Boot sei, welches nicht so rasch zur Insel des Schreckens käme, wenn überhaupt. Jeder SC mit der Fertigkeit Beruf (Seefahrer) oder einer ähnlichen Fertigkeit kann sich ausrechnen, dass sie angesichts der langsamen Geschwindigkeit der *Hexenfäden* und der Geschwindigkeit der *Schwarzer Nebel* etwa zwei bis drei Tage nach Razmirs Gläubigen die Insel erreichen sollten, sofern sie sofort aufbrechen und dann mit Eiltempo reisen.

Wenn die SC an Bord der *Schwarzer Nebel* gehen, warnt Reginar sie, dass sie vorsichtig sein müssen – die Insel des Schreckens möge keine Eindringlinge. Er verweist noch einmal darauf, dass die Stadt des Goldenen Todes höchstwahrscheinlich eine Falle, verflucht, oder beides ist, so dass die SC in Tar-Baphons Reich auf ihre Schritte achten sollten.

An Bord der Schwarzer Nebel

Nachdem die SC mit Reginar gesprochen haben, können sie an Bord der *Schwarzer Nebel* gehen. Kapitän Walren (RN, Zwerg, Experte 4) heißt sie an Bord willkommen. Sollten die SC sich

während der Reise nach Tamran (siehe *Die Masken des Lebenden Gottes*) mit ihm gut verstanden haben, freut er sich, sie wieder zu sehen und erklärt, dass es ihm eine Ehre sei, erneut mit ihnen zu reisen, egal wohin es gehen soll (sollte Walren während der Reise ums Leben gekommen oder anderes passiert sein, musst du ein wenig improvisieren). Wenn Reginar ihm zuruft „Bring sie zur Anlegefestung!“, verdunkelt sich die Miene des Kapitäns für einen Moment, normalisiert sich aber rasch wieder, ehe er antwortet „Zur Insel des Schreckens, eh? Naja, warum nicht?!“ und den SC ihre armseligen Unterkünfte zeigt. Sollten die SC sich mit dem stillen Zwerg schlecht gestellt haben, verfinstert sich sein Gesicht, sobald er sie sieht, und er wirkt noch unglücklicher, wenn Reginar ihm das Ziel der Reise zuruft. Dennoch nimmt er Reginars Gold und bringt die SC ans Ziel.

Die *Schwarzer Nebel* ist eine lange, rechteckige Flussbarkasse, 18m lang und 6m breit. Das hintere Drittel beherbergt eine Kabine mit Feldbetten für die SC. Neben einigen gewöhnlichen Seeleuten (N, Menschen, Krieger 2) beschäftigt Walren einen Schiffsjungen namens Ewem (N, Mensch, Bürgerlicher 2), einen Kellidstämmigen, der nur schwach die Gemeinsprache beherrscht und die SC weitestgehend ignoriert; sollten sie sich mit Fragen an ihn wenden, oder eine Unterhaltung beginnen wollen, verweist er sie in gebrochener Gemeinsprache an den Kapitän. Seit die SC Kapitän Walren zuletzt getroffen haben, hat er einen alten Seebären angeheuert, der früher einmal Kapitän eines Patrouillenschiffes an der Küste der Flutländer gewesen war. Mabon der Zerstörer (CN, Mensch, Schurke 2/Kämpfer 2), wie er genannt wird, ist ein alter Piratenkapitän – ein gebeugter, älterer Mann mit grauem Haar, grauem Bart und einer Klappe über einem völlig gesunden Auge, der schwarzes Leder mit weißen Tressen trägt. Er ist sehr zwar sehr geschwätzig und erzählt nur zu gerne ein Dutzend Geschichten aus seinen ruhmreichen Tagen auf dem Arkadischen Ozean, er ist aber auch einer der besten Steuermänner auf dem Encarthansee und nimmt seine Aufgabe ernst. Auf die Frage, weshalb er für Walren arbeitet, lautet seine Antwort: „Dieser mürrische Zwerg hat mir die Haut in Dolchenmark gerettet, nachdem ich mit der Tochter des städtischen Kavalleriehauptmannes im Bett gewesen bin! Hätte er das Gasthaus nicht angezündet und mich betrunken und lüstern, wie ich war, auf die schlammige Straße geschleppt, könnte es sein, dass ich heute nicht vor euch stünde!“

Tagüber steht Kapitän Walren normalerweise am Ruder seiner Barkasse, pfeift leise vor sich hin, beobachtet Wind und Wellen und berät sich leise mit Mabon hinsichtlich Richtung und Geschwindigkeit. Nachts schläft er wahrscheinlich in seiner kleinen Unterkunft hinten in der Kabine der Barkasse.

Kapitän Walrens Kurs ist simpel: Er weiß, dass seine kleine Barkasse nicht mehr als einen Tag im Herzen des Encarthansees überstehen würde, da die Wellen des bekanntermaßen unruhigen Sees das Flussboot umwerfen oder zerschmettern würden; daher hält er sich zunächst an die Südküste des Sees und entfernt sich von ihr nie mehr als 1,5 bis 3 Kilometer. Wenn die Barkasse die Grenze nach Druma erreicht, drängt er die SC, in der Kabine zu bleiben, während er und Mabon das Boot nach Norden in die sturmgepeitschten Wellen des Sees steuern. Dies ist der härteste Teil der Reise und SC, die mit Seereisen nicht vertraut sind, könnten gezwungen sein, ihre Mahlzeiten in Eimer oder über die Reling wieder von sich zu geben,

Die Reise zur Insel des Schreckens

Die SC sollten die 5. Stufe erreicht haben, bevor sie die Insel des Schreckens erforschen. Es steht dir frei, zusätzliche Begegnungen in Tamran oder auf dem Encarthansee einfügen, um sicherzustellen, dass die SC in der Lage sind, den Gefahren der Insel entgegenzutreten zu können.

Die Reise auf dem See ist nicht völlig sicher, daher solltest du zweimal am Tag und einmal in der Nacht würfeln, ob eine zusätzliche Begegnung stattfindet. Die Wahrscheinlichkeit liegt bei 20%. Würfle anschließend auf der folgenden

Zufallsbegegnungen auf dem Encarthansee

W%	Begegnung	Ø HG
01–20	1 Seevettel (PF MHB S. 236)	4
21–50	1 Großer Wasserelementar (PF MHB S. 102)	5
51–80	1W8 Würgeschlagen (PF MHB S. 229)	6
81–90	1 Geist (PF MHB S. 122)	7
91–100	1 Schreckenskrokodil (PF MHB S. 164)	9

während die *Schwarzer Nebel* eben noch hoch auf einer Welle reitet, nur um sogleich nach unten in das Tal der nächsten zu stürzen. Dieses Szenario füllt die nächsten 24 Stunden aus, bis die Barkasse die südlichen Klippen der Insel des Schreckens erreicht. Von dort steuert Kapitän Walren sie an der klippenbewehrten Küste entlang zu einer kleinen, halbmondförmigen Bucht, in welcher das Wasser ruhig ist. Die Bucht ist als Arodens Anlegestelle bekannt. Ein wenig mehr als eine Woche ist seit dem Auslaufen aus Tamran verstrichen, bis die SC die Ruinen der Anlegestelle an der Westseite der Insel des Schreckens erreichen.

Teil Zwei: Die Insel des Schreckens

Kapitän Walren und Mabon rudern die SC persönlich mit einer kleinen, kaum seetüchtigen Nusschale von Boot aus ans Ufer. Mabon verbringt die Fahrt damit, mit einem Eimer Wasser aus dem Boot zu schöpfen und über schlechte Handwerksarbeit zu brummeln, während Walren nur ruhig lächelt und pfeift, während er rudert. Wenn das kleine Gefährt den weißen Sandstrand nahe der Ruinen der Anlegestelle erreicht, teilt der Kapitän den SC mit, dass er mit der *Schwarzer Nebel* 10 Tage lang vor der Küste auf sie warten würde. Wenn sie abgeholt werden wollen, sollen sie zwei Feuer anzünden, die weit genug voneinander entfernt sind, dass er sie als Signal der SC erkennen und so von einem möglichen Feuer der Razmir-Kultanhänger unterscheiden kann. Er wird nicht länger als 10 Tage warten, sollte er auch am Morgen des 11. Tages keine Feuer sehen, wird er ohne die SC abreisen. Sobald alle SC an Land gegangen sind, wünscht Kapitän Walren ihnen alles Glück Golarions und rudert zurück zu seiner Barkasse.

Gefahren

Neben dem katastrophalen Wetter gibt es noch viele andere Gefahren auf der Insel des Schreckens: In den Sümpfen und Ebenen ist Treibsand (*Pathfinder Grundregelwerk* S. 427) sehr häufig, während das schwarze Ufer des Wisperflusses voller Teergruben ist (Teergruben entsprechen Treibsand, erfordern aber nur einen Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 0). Ferner schleichen üble, missgestaltete Kreaturen über die ganze Insel, daher werden die SC es mit mehreren Wandernden Monstern zu tun bekommen, während sie Razmirs Anhängern zu den Toren Xin-Grafars folgen.

Du solltest einmal am Tag und zweimal in der Nacht würfeln, ob eine Zufallsbegegnung stattfindet, da die meisten Bewohner der Insel nachtaktiv sind und dann natürlich auf die Jagd gehen. Die Wahrscheinlichkeit für eine Begegnung liegt bei 25%. Würfle auf der Tabelle für Zufallsbegegnungen auf der Insel des Schreckens, allerdings sollte innerhalb von 24 Stunden nur eine Zufallsbegegnung stattfinden.

Wetter

Die Wetterbedingungen auf der Insel des Schreckens sind unberechenbar, chaotisch und brutal. Gewaltige Stürme aus negativer Energie wüten wochenlang über der ganzen Insel – bei Ankunft der SC stolpern sie direkt in einen Sturm, der seit einer Woche tobt und noch eine weitere Woche anhalten wird. Stürme aus negativer Energie sind eine gefährliche Angelegenheit. Riesige trübe, schwarze Wolken hängen viel tiefer als normaler Gewitterwolken; in die Wolken lassen sich keine Formen hineininterpretieren, stattdessen wirken sie wie flachgedrückte Wirbel aus verschiedenen Schwarztönen. Tatsächlich benötigen selbst die SC einige Zeit (Wahrnehmungswurf SG 18), um zu erkennen, dass der Sturm keine einfache, schwarze Decke über der Insel ist. Sich während solch eines Sturmes negativer Energie im Freien aufzuhalten, ist ziemlich gefährlich. Für je 6 Stunden, welche sich die SC im Freien aufhalten, besteht für jeden SC eine kumulative Wahrscheinlichkeit von 1%, dass ihn ein Blitz negativer Energie aus den Wolken trifft (6W6 Punkte Schaden durch negative Energie, Reflex SG 18 halbiert). Selbst wenn die SC nie getroffen werden, sollte in ihrer Nähe mehrfach ein Blitz einschlagen, der Bäume zu Asche verbrennt. Ebenfalls sollten Dutzende schwarzer, knisternder Blitze wiederholt den Himmel aufreißen, um eine bedrohliche Atmosphäre zu erzeugen. Sollten die SC bei einer Begegnung Schwierigkeiten haben, könnte auch einer ihrer Gegner von einem oder mehreren Blitzen getroffen werden – vergiss aber nicht, dass eine Kreatur mit der Entsetzliche Kreatur-Schablone (siehe Anhang 1) durch negative Energie geheilt wird.

Die SC könnten auch mit Sturmwinden konfrontiert werden, die plötzlich von den Drei Furien heranstürmen, den Bergen im Herzen der Insel, siehe Seite 7. Diese Winde rasen über das Land, reißen Bäume aus, wirbeln Wasser und Geröll auf und verursachen Überflutungen. Sie halten selten länger als 1W6+4 Minuten an, können die SC aber zu Boden werfen oder Kämpfe, sowie das Wirken von Zaubern und anderes erschweren. Die Wahrscheinlichkeit beträgt 2 Mal am Tag 20%, dass die SC von Sturmwinden erfasst werden. In diesem Fall muss jedem SC in jeder Minute der Sturmwinde, der sich außerhalb eines

geeigneten Schutzes (beispielsweise einer Höhle oder einer verstärkten Blockhütte) aufhält, ein Stärkewurf gegen SG 15 gelingen, oder er wird zu Boden geworfen und gilt als Liegend. Selbst bei einem erfolgreichen Wurf erhalten die SC einen Malus von -2 bei auf ihre Angriffswürfe. Zauberkundigen muss ein Konzentrationswurf gegen SG 15 gelingen, um Zauber mit Gesten als Komponente wirken zu können, andernfalls reißt ihnen das Heulen des Sturmes wortwörtlich den Zauber von den Lippen (der Zauber ist dann verloren). Die SC sollten nicht mehr als einmal innerhalb von 24 Stunden mit einem solchen Sturm konfrontiert werden.

Die Insel des Schreckens

Die Insel des Schreckens besteht aus mehreren verschiedenen Örtlichkeiten, von denen einige hier präsentiert werden:

Anlegefestung: Ihr Ursprung ist schon lange vergessen, doch heute sind die Ruinen am Westufer der Insel des Schreckens als Anlegefestung bekannt, da sie einer uralten Burg ähneln und am westlichen Ufer liegen, welches für Forscher die am besten geeignete Anlegestelle auf der Insel darstellt. Ein kompliziertes Labyrinth umgestürzter Steinmauern umgibt einen teilweise eingestürzten Turm, der von armdicken Efeuranken umwuchert ist. Wunderschöner weißer Sand bedeckt den nahen Strand und weht pausenlos gegen die westlichen Mauern der Ruinen, wo sich zuweilen bis zu 10 m hohe Verwehungen bilden.

Baphons Sturz: Auch wenn dies wahrscheinlich nicht der Ort ist, an dem Aroden Tar-Baphon besiegte, wird dieser 540 m hohe Wasserfall auf den Karten der Insel des Schreckens als Baphons Sturz bezeichnet. Die giftigen, nachtschwarzen Wasser des Wisperflusses stürzen aus den Drei Furien herab und schlagen über mehrere Klippen hunderte von Metern in die Tiefe. Stürmischer schwarzer Regen peitscht gegen die Klippen, welche neben den Bäumen und dem Ufer in der näheren Umgebung von schwarzen Flecken bedeckt sind. Schwarzer Nebel liegt über dem Gelände, den einzuatmen oder zu berühren dieselben Auswirkungen hat, als würde man das tödliche Wasser selbst berühren (siehe Wispersee und Wisperfluss).

Die Drei Furien: Im Zentrum der Insel des Schreckens liegt eine kleine Bergkette, deren drei höchste Gipfel ihr ihren Namen gab: die Drei Furien. Dunkle Stürme aus negativer Energie hängen fast dauerhaft über den Drei Furien und verbergen sie vor den Blicken, doch die Berge erheben sich hoch genug in den Himmel, um die Stürme zu überwinden – sollte es jemandem gelingen, einen der Gipfel zu besteigen, dürfte der Blick nach unten auf die Stürme ebenso schwindelerregend sein, wie der Blick nach oben vom Boden aus. Von jedem der Gipfel aus kann man in das Herz der Drei Furien hinab sehen und ein Tal üppiger grüner Wildnis erblicken, in dem keine Stürme toben und welches im Sonnenlicht gebadet wird, das allerdings in der Mitte ein gewaltiges, über hundert Meter durchmessendes finsternes Loch im Boden aufweist. Dies ist die Grube des Magierkönigs, die Falle, welche Tar-Baphon für Aroden, den Letzten Azlanti, aufgestellt hat – eine Falle, die fehlschlug und die Vernichtung des Magiers selbst verursachte. Das Loch reicht bis in die tiefsten Bereiche der Finsterlande, wo der Schacht in einem Portal zur Ebene der Negativen Energie endet. Durch dieses auf ewig offenstehende Portal leckt negative Energie nach Golarion, verursacht die Stürme negativer Energie

Zufallsbegegnungen auf der Insel des Schreckens

W%	Begegnung	Ø HG
01–10	1W6 Entsetzliche Wölfe* (siehe Seite 9)	4
11–20	1W8 Goldene Skelette (siehe Seite 17)	5
21–30	1W8 Entsetzliche Frösche* (Riesenfrosch, PF MHB, S. 118)	5
31–40	1W4 Tausendfüßlerschwärme (PF MHB, S. 247)	6
41–50	1 Landhai (PF MHB S. 167)	7
51–60	1W4 Entsetzliche Trolle* (PF MHB, S. 265)	7
61–70	1 Junger Grüner Drache (PF MHB, S. 64)	8
71–80	2W6 Dunkelkriecher, 1 Dunkelpirscher (PF MHB, S. 88, S. 89)	8
81–90	1 Entsetzlicher Baumhirte* (PF MHB, S. 28)	8
91–100	1 Schattendämon (PF MHB, S. 49)	8

* „Entsetzliche Kreatur“ ist eine neue Schablone; siehe Anhang 1.

und sorgt zuweilen auch dafür, dass sich Teile der Ebene der Negativen Energie auf der Insel des Schreckens manifestieren. Aus dem Loch stößt ein beständiger, 30 m Durchmesserer Mahlstrom wirbelnder Dunkelheit hervor, welcher sich über die Drei Furien ausdehnt und die Stürme nährt. Die wenigen Forscher, welche dieses verborgene Tal erreicht haben und lebend zurückgekehrt sind, beschreiben die furchtbarsten vorstellbaren Kreaturen, welche in diesem scheinbar sicheren, wunderbaren Tal leben – die Idylle ist nur eine Illusion, und eine tödliche obendrein, sofern die Erzählungen wahr sind.

Die Leere: Seitdem Tar-Baphon die Grube des Magierkönigs geöffnet und der Insel dadurch gestattet hat, die Ebene der Negativen Energie zu berühren, hat die Grube immer wieder ohne erkennbares Muster in heftigen Ausbrüchen Materie ausgespien, aus welcher diese Ebene besteht. Die ausgestoßene negative Materie bedeckt einen Teil der Insel des Schreckens für einige Zeit (meist mehrere Jahrzehnte) und erstickt dort rasch alles Leben, das negativer Energie gegenüber nicht resistent ist. Eine Kreatur kann die Leere ganz leicht betreten, indem sie hinein marschiert, dies hat aber dieselben Auswirkungen, als würde sie die Ebene der Negativen Energie selbst besuchen. Der Tote Fluss, der neben der Leere verläuft und manchmal in sie hinein fließt, ist bar jedes Lebens und jene, die in seinem Wasser, am Ufer oder an seiner Mündung an der Ostküste der Insel gestanden haben, berichten von einem Gefühl furchtbarer Einsamkeit, als würde die weite Leere der Ebene der Negativen Energie den Fluss aufladen und mit ihrer traurigen, einsamen Essenz versehen. Von außen wirkt die Leere wie eine schwarz glänzende Illusion, eine verzerrte, ständig in Veränderung begriffene Vision, wie die Landschaft einmal ausgesehen hat. In der Leere kann man nicht mehr nach außen sehen, sondern nimmt nur noch die endlose, leere Weite der Ebene der Negativen Energie wahr.

Schattenherz: Die Bäume im Schattenherz sind äußerst lebendig – und sie spüren einen tiefen, brennenden Hass

auf alle anderen lebenden Wesen, welche ihr Reich betreten. Nachdem sie durch den engen Kontakt mit der Ebene der negativen Energie verformt und verunstaltet wurden, haben die Bäume eine fast tierische Intelligenz entwickelt und können geringfügige Veränderungen an der Umgebung vornehmen: Dicke Äste, die aus den Baumkronen fallen und Reisende zerschmettern, oder Wurzeln, die sich verschieben, dabei die Erde aufreißen und tiefe Löcher erschaffen. Forscher könnten eines Nachts in ihrem Lager erwachen und feststellen, dass die Bäume sich nicht nur hundert oder noch mehr Meter vom Feuer zurückgezogen haben, sondern auch dass einige ihrer Gefährten fehlen. Im Schattenherz leben Schattendämonen und Dutzende großer Rudel von Entsetzlichen Wölfen, außerdem soll sich dort eine Festung des Dunkelvolkes befinden.

Sumpf der Verlorenen Wanderer: Die ununterbrochenen Gewitterstürme, welche die Tieflande der Insel plagten, sowie die Anwesenheit des giftigen Wisperflusses und seines Deltas, haben einen gewaltigen verschlungenen Sumpf voller Zypressen, Mangrovenbäume, kilometerdicken dornigen Unterholzes, Treibsand und knöcheltiefem, schwarz-trübem Wasser erschaffen. Die dichten Baumkronen lassen von dem wenigem Sonnenlicht, das überhaupt die Insel erreicht, nur selten etwas hindurch, daher unterliegt der ganze Sumpf während des Tages Lichtverhältnissen wie in Dämmerlicht und normaler Dunkelheit in der Nacht.

Tote Prärie: Die Tote Prärie ist der vorherige Aufenthaltsort der tödlichen Leere. Auf ihr wachsen gerade wieder die ersten Pflanzen, nachdem sie aus der Ebene der negativen Energie zurückgekehrt ist. Verkümmertes gelbes Gras bedeckt den größten Teil des Gebietes und die zerschmetterten, verkrümmten Überreste uralter Bäume ragen an einigen wenigen Punkten aus dem ewigen Gelb.

Wispersee und Wisperfluss: Der Wisperfluss ist einzigartig auf der Insel des Schreckens, denn sein Wasser ist reines Gift, das schwarz und dick aus einer Quelle tief in den Drei Furien fließt. Man vermutet, dass die Quelle, welcher der Fluss entspringt, sich nahe genug an der Grube des Magierkönigs befindet, so dass ihr Wasser auf ewig von der Ebene der Negativen Energie verunreinigt wurde. Unterhalb von Baphons Sturz bildet der Fluss einen großen Teich, welcher Wispersee genannt wird. Auch hier ist das Wasser giftig. Ein Stamm von bösen Angehörigen des Echsenvolkes, welcher als die Wisperschuppen bekannt ist, erhebt Gebietsansprüche auf den See. Es heißt, dass diese Echsenleute so schwarz sind wie der See selbst und dass der Einfluss des Sees sie in eine Verhöhnung ihres früheren Selbst verwandelt hat. Jeder, der das Wasser des Wisperflusses oder des Wispersees berührt, erleidet die Auswirkungen des im Wasser enthaltenen starken Giftes und schmerzhaftes, hautreizende Verbrennungen. Jemand, der vollständig im Wasser untertaucht, erleidet für jede Runde, die er sich im Wasser aufhält 6W6 Punkte negativen Energieschaden (kein Rettungswurf), zusätzlich zu den Auswirkungen des Giftes im Wasser.

WASSER DES WISPERFLUSSES

Art Gift, Kontakt; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 16; **Inkubation** 1 Runde; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Erster Effekt** 1 KO-Entzug; **Zweiter Effekt** 1W3 KO-Schaden; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Weißwald: Jeder einzelne Baum, Busch, Ast, Zweig, Grashalm, jedes Blatt und jede Ranke im Weißwald ist stark weißlich ausgebleichen. Es ist, als wäre den Pflanzen jede Farbe entzogen worden, so dass nur ein greller, manchmal schwierig zu erkennender Wald schmerzhaft weißer Bäume übriggeblieben ist. Es halten sich Gerüchte über eine uralte, in Ruinen liegende azlantische Zitadelle im Herzen des Weißwaldes, wo die Ursache für diesen einzigartigen Zustand zu finden wäre, doch keine der Expeditionen, die nach dieser Ruine gesucht haben, ist je zurückgekehrt.

Die Anlegefestung

Sobald Kapitän Walren sie abgesetzt hat, finden die SC sich in den Ruinen der Anlegefestung wieder, einem uralten Steinfort, dass vor langer Zeit den vielen Schrecken der Insel unterlegen ist. Wind, Sand und Stürme haben alles organische Material, wie Holz oder Seile, längst zerrieben und fortgetragen, so dass nur vom Sand glattgeriebene, mit einander verbundene Wände übriggeblieben sind, die nun ein ruinenartiges Labyrinth bilden. Dort können die SC die Überreste der ersten Lagerstätte der Anhänger des Razmirkultes finden – und den ersten Beweis, dass die Insel des Schreckens Besuchern gegenüber nicht freundlich gesinnt ist: Zwei nicht sonderliche tiefe Gräber, auf die einige Steine gelegt wurden, wurden nahe einer Mauer begraben. Sollten die SC die Gräber öffnen, finden sie zwei Kultanhänger, die in ihre eigenen Mäntel eingewickelt sind und noch immer ihre Eisenmasken tragen. Ein Fertigkeitswurf auf Heilkunde gegen SG 15 offenbart, dass sie angesichts der Reiss- und Krallenwunden wahrscheinlich von einem Tier getötet wurden. Ein Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 20 beim Studium des Lagers und der Feuerstelle verrät überdies, dass die Kultanhänger sich vor nicht mehr als drei Tagen hier aufgehalten haben.

Missgebildete Wölfe (HG 5)

Den größten Teil der Lebewesen auf der Insel stellen gewöhnliche Wölfe dar, die durch die Verbindung der Insel des Schreckens mit der Ebene der Negativen Energie verändert wurden. Sie ziehen üblicherweise in großen Rudeln über die Insel und spüren schnell und leise ihre Beute auf (beispielsweise die SC). Entsetzliche Wölfe sind etwas größer als ihre gewöhnlichen Verwandten, ihr Fell ist völlig schwarz und sie haben häufig eine mutiertes Äußeres. Manche haben ausgebeulte, eiternde Buckel auf dem Rücken, andere sabbern abscheulichen schwarzen Schleim, manchen wiederum wachsen zusätzliche Gliedmaßen an ungewöhnlichen Stellen (wie aus dem Rücken oder dem Bauch), einige wirken größer als gewöhnliche Wölfe, da sie missgestaltete Versionen sind und zusätzliche Organe besitzen, die mit zusätzlichem Blut oder schwarzen, pulsierenden und Schleim absondernden Krebstumoren versehen sind.

Missgebildete Wölfe



1 Feld = 1,50 m

Kreaturen: Binnen einer Stunde nach ihrer Ankunft treffen die SC bei der Erforschung der Anlegefestung auf dieselben Kreaturen, denen schon die Kultanhänger des Razmir begegnet sind, als sie in den Ruinen lagerten: ein Rudel aus vier Entsetzlichen Wölfen, den Überlebenden des großen Rudels, welche zwei der Kultanhänger töten konnten, ehe sie in die Flucht geschlagen wurden. Die Wölfe beobachten die SC für mindestens 10 Minuten, ehe sie angreifen. Ein Wahrnehmungswurf gegen SG 16 erlaubt den SC, sie zu entdecken. Dadurch bemerken sie, wie die Wölfe zwischen den nahen Bäumen umher schleichen oder vielleicht hinter Wänden oder umgestürzten Säulen hervorschauen. Sollten die SC sich den Wölfen nähern, laufen die missgestalteten Tiere schnell davon, kehren aber bald zurück, um ihnen wieder nach zu schleichen. Falls die SC sich auf einen Angriff vorbereiten, können sie die Entsetzlichen Wölfe kommen sehen und passend reagieren. Sollten sie jedoch unvorbereitet angetroffen werden, brechen die Wölfe aus einem nahen Gebüsch hervor und greifen die SC jeweils zu zweit von Norden und Süden her an.

ENTSETZLICHE WÖLFE (4) HG 1

EP 400

Entsetzlicher Wolf (PF MHB S. 278 und neue Schablone, siehe Anhang 1)

NB Mittelgroßes Tier

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +8

Aura Furcht (6 m, SG 9)

VERTEIDIGUNG

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

TP je 13 (2W8+4)

REF +5, WIL +1, ZÄH +5

Immunitäten Furchteffekte; Verteidigungsfähigkeiten

Absorption negativer Energie

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

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

SPIELWERTE

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

GAB +1; KMB +2; KMV 14 (18 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitfokus (Wahrnehmung)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Überlebenskunst +1

(+5 Spurenlesen mittels Geruchssinn), Wahrnehmung +8;

Volksmodifikatoren Überlebenskunst +4 beim

Spurenlesen mit Geruchssinn

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Absorption negativer Energie (ÜF) Entsetzliche Wölfe heilen

1 Schadenspunkt für jeweils 3 Punkte negativen Schadens, den ein Angriff normalerweise verursachen würde.

Sie erhalten keinen Rettungswurf gegen Angriffe mit negativer Energie.

Entwicklung: Es ist leicht, den Spuren von Iramines Gruppe von den Ruinen der Anlegefestung aus zu folgen (Überlebenskunst, SG 15). Die Kultanhänger bewegen sich in relativ gerader Linie über vergleichsweise trockenen Boden, ihre Spur führt geradewegs in den Sumpf der Verlorenen Wanderer. Sie scheinen nicht damit zu rechnen, dass ihnen jemand folgen könnte, sie gehen nicht im Zickzack, hinterlassen keine falschen Fährten und versuchen auch nicht, ihre Spuren zu verwischen. Ihr Weg führt nach Osten in den Sumpf auf einer Route, welche sie zu den südlichen Ausläufern des giftigen Wispersees führt.

Der verrückte Kundschafter

Sobald die SC sich 24 Stunden lang auf der Insel des Schreckens aufgehalten haben und in dieser Zeit wahrscheinlich der Spur von Iramine und der Kultanhänger des Razmir gefolgt sind, begegnen sie einem der merkwürdigsten Bewohner der Insel:

Aus dem Unterholz tritt vor euch ein Mann – offenbar ein Mensch – mit erhobenen Armen, der keine erkennbaren Waffen mit sich führt. Er ist etwa 1,80m groß, mit langem schmutzigen und ungekämmten rothaarigem Haupthaar und einem langen Bart. Er trägt zerrissene, schlammbedeckte, löchrige Kleidung, voller schwarzer Flecken. Man riecht ihn schon, bevor er sich nähert – als hätte er nicht nur seit Jahren nicht mehr gebadet, sondern auch aktiv alles unternommen, um sich mit den übelsten Gerüchen der Insel zu umgeben, einer Mischung aus faulen Eier, menschlichen Fäkalien und verwesenden organischen Stoffen. In der Rückseite seines rechten Beines steckt ein Pfeil, welcher ihm aber keine Schmerzen zu bereiten scheint, während er durch den Sumpf watet. Plötzlich hält er inne und seine Augen weiten sich, ehe er laut ausruft: „Ich habe euch gefunden!“

Der Mann heißt Dusan Dremlock (CN, Mensch, Waldläufer 6), und gehört den Kundschaftern an. Er ist der einzige Überlebende einer Expedition, die vor über zehn Jahren von Absalom aus zur Insel des Schreckens aufgebrochen ist. Die Anstrengung, die langen, einsamen Jahre zu überleben, hat ihn wahnsinnig werden lassen. Nach seinen ersten Worten fällt es ihm sehr schwer, seine Stimme wiederzufinden. Er starrt die SC eine Weile einfach nur stumpfsinnig an und verfällt dann in einen lauten, blubbernden Ausbruch, der zu gleichen Teilen aus Tränen und Zorn besteht. Er zerrt an seinen Haaren, reißt sie büschelweise aus und wirft diese in Richtung der SC, als wäre der Verlust seiner Haare ihre Schuld. Sollten die SC es schaffen, ihn mittels Diplomatie, Einschüchtern oder Magie zu beruhigen, erzählt er ihnen in sehr unzusammenhängender Weise die Geschichte seiner Herkunft auf diese Insel:

„Kundschafterhauptmann Baumwurzel sagte, wir sollten zur Insel... zur Insel kommen... und dann verließen wir die Stadt und schwammen nach Norden... wir schwammen Seite an Seite, um die Fische fernzuhalten... wir schwammen und schwammen und schwammen... jahrelang... und kamen dann zur Insel und gingen ins Innere der Insel und sahen ihr Herz und es war schwarz... wir wussten also, dass es schwarz war und wir kamen wieder heraus und wir waren auch schwarz und dann verschlang die Schwärze die anderen bei lebendigem Leibe und fraß mich bei lebendigem Leibe... und dann waren wir alle tot... alle tot... und ich war tot und sie waren tot und sie waren tot und ich war doch nicht tot... seht ihr? – Ich lebte! Ich lebte und sie waren tot

und ich lebte hier... ich lebte in einem Baum und ich lebte in einer Höhle und in den Ruinen und ich sah... ich sah... Ich sah Dinge und dann kamen die Männer mit den Masken und kämpften gegen die Echsen und viele starben auf beiden Seiten... viele starben... oh, ja... viele starben und sie standen auch nicht wieder auf, denn sie waren nicht so tot wie ich... und sie gingen zu den Türen, zu den vielen Türen am Fluss... ich habe einmal bei den vielen Türen geschlafen, aber da hat der Sturm nach mir gegriffen. Sie sind jetzt dort und versuchen, die Türen zu öffnen... kommt mit... ja, folgt mir... Ich kann euch zeigen, wo sie sind...“

Sobald er seine Erzählung beendet hat, lächelt Dremlock und enthüllt ein äußerst lückenhaftes Gebiss. Dann zeigt er nach Osten und watet in diese Richtung davon, wobei er erklärt, dass er die SC zu den Männern mit den Masken führen würde. Falls die SC ihn aufhalten wollen, befolgt Dremlock ihre Anweisungen und steht schüchtern in der Nähe, während er murmelnde Selbstgespräche führt und sich ab und an am Kopf kratzt. Wenn er zu lange warten muss, holt er ein übel zugerichtetes Tagebuch hervor und beginnt, wild darin zu kritzeln, wobei er laut ausspricht, was er aufschreibt – meist eine vollständige, nicht sonderlich schmeichelnde

Beschreibung seiner Umgebung, welche auch die SC einschließt. Dremlock hat versucht,

mit Iramine und ihren Kultanhängern Kontakt aufzunehmen, doch diese haben

ihn angegriffen und beinahe eingefangen. Sein Wissen um das Gelände ist der einzige Grund, weshalb er noch am Leben ist, allerdings wurde er von einem Pfeil ins Bein getroffen.

Die Wunde ist entzündet, aus ihr laufen Blut und Eiter. Falls die SC ihn wegen des Pfeiles befragen, enthüllt er diese Informationen, wird von den Anhängern des Razmir aber stets als „Die Männer mit den Masken“ sprechen, außerdem erschwert seine blubbernde und murmelnde Sprechweise, ihm zu folgen.

Sollten die SC ihn fragen, wer er ist, wird er stolz erklären, dass er Dusan Dremlock heiße und Kundschafter und Forscher wäre, ehe er wieder für einen Moment in zornige Tränen verfällt. Falls die SC fragen, was er will, wird er ihnen auf seine besondere Weise erklären, dass er weiß, dass die Männer mit den Masken wegen der Stadt des Goldenen Todes hier sind und dass die SC somit entweder hier sind, um sie aufzuhalten oder selbst das Gold wollen. Wie auch immer, da die SC ihn im Gegensatz zu Iramine nicht sofort angegriffen haben, wird er sie gerne zum Tor von Xin-Grafar führen, welche er immer die Stadt des Goldenen Todes nennt. Dafür möchte er, dass die SC ihn mitnehmen, wenn sie die Insel verlassen.

Falls einer der SC sich über Dremlocks



Dusan

Missgestaltete Echtenleute



Geruch beschwert oder gar versucht, ihn waschen zu wollen, wird er sich lautstar und mit Leibeskräften dagegen wehren und dabei eine wirre Geschichte erzählen, wie er vor Schatten-dämonen fortgelaufen ist und dass dies doch ein Beweis dafür wäre, dass sein Gestank ihn all die Jahre auf der Insel am Leben erhalten habe – sollte er baden, wäre er daher in wenigen Tagen tot. Dremlock empfiehlt den SC sehr nachhaltig, dass sie ebenfalls stinken sollten – und macht auch ein paar Vorschläge, die gleichermaßen reich an Einzelheiten und sehr abstoßend sind.

Die SC stehen vor der Wahl – Dremlock mitnehmen und von seinem großen Wissen über das örtliche Gelände und Wildnisleben zu profitieren, während sie zugleich mit seinem Geschwafel, Geschrei, Weinen und Haarausreißen leben müssen, oder ihn zurücklassen. Sollten die SC sein Angebot zurückweisen, folgt er ihnen in einiger Entfernung für den Rest des Abenteuers. Um ihn davon abzuhalten, müssten die SC ihn schon töten, doch er wird ihnen gegenüber niemals gewalttätig und besitzt auch keine brauchbaren Waffen oder eine Rüstung.

Wenn die SC ihm gestatten, sie zu begleiten, führt er sie zunächst zu einer Höhle tief im dunkelsten, überwuchertesten Teil des Sumpfes. Dort bewahrt er seine Besitztümer auf: zwei schimmelige Rucksäcke, ein zerbrochenes Kurzschwert, eine modrige Decke, einen Wasserschlauch und einen schweren Holzschild, aus dem große Stücke herausgebrochen sind. Hinten in der Höhle steht eine Tonne, in der er Wurzeln, Blätter und Trockenfleisch nicht erkennbaren Ursprunges gesammelt hat. Er stopft Nahrung in beide Rucksäcke, bindet sich den zerbrochenen Schild auf den Rücken und das zerbrochene

Kurzschwert an die Seite und greift sich den Wasserschlauch. Mit letzterem wird er künftig auf die SC zeigen, wenn er mit ihnen spricht oder Erklärungen über das örtliche Wildnisleben abgibt. Falls die SC Dremlock neue Waffen oder eine neue Rüstung anbieten, lehnt er höflich ab, ohne Gründe zu nennen.

Obwohl Dremlock völlig irre ist, gibt er zuweilen Weisheiten von sich und kann den SC sehr viele über die Insel verraten: Er kennt alle in der Beschreibung der Insel aufgeführten Informationen. Er weiß auch einiges über die Kreaturen, mit denen die SC es tun bekommen; während einer Zufallsbegegnung wird er sich in der Nähe verstecken, die SC anfeuern und zuweilen wichtige Bruchstücke an Wissen über den Gegner weitergeben (dies könnte den SC geringere Verständnisboni auf Angriffswürfe usw. im Kampf verleihen). Obwohl die Kreaturen, denen die SC auf dem Weg nach Xin-Grafar begegnen, Dremlock mit Leichtigkeit töten könnten, solltest du dies nicht zulassen. Er ist einerseits eine humorvolle Ablenkung von den Gefahren und Härten der Insel, kann andererseits wiederholt Gelegenheit zum Rollenspiel bieten und schließlich dann und wann wichtige Informationen liefern, wenn es darum geht, eine schwierige Situation auf der Insel des Schreckens gerade noch mal herumzureißen.

Missgestaltete Echtenleute (HG 6)

Nachdem die SC Iramines Spur von der Anlegefestung aus über mehr als 22 Kilometer landeinwärts gefolgt sind, erreichen sie am sumpfigen Südufer des Wispersees eine Lagerstätte, an der ein Kampf stattgefunden hat. Hier liegen die unbestatteten und

von Aasfressern angenagten Leichen von neun Kultanhängern des Razmir. Ein erfolgreicher Wurf auf Heilkunde gegen SG 18 enthüllt, dass sie vor etwa zwei Tagen gestorben sind.

Dazu kommen etwas mehr als drei Dutzend Leichen schwarzgeschuppter humanoider Reptilien, die mit Morgensternen und Schweren Holzschilden ausgerüstet sind. Ein Wurf auf Wissen (Natur) gegen SG 12 identifiziert sie als Angehörige des Echsenvolkes, wobei ihre schwarzen Augen, die schwarze Schuppenhaut und kleine, seltsame Mutationen auf ihren Körpern sie als eine völlig andere Unterart des Echsenvolkes ausweist, als welcher man normalerweise auf Golarion begegnet.

Ein Wurf auf Überlebenskunst (SG 15) offenbart, dass die überlebenden Kultanhänger nach dem Kampf rasch nach Osten geflohen sind, während die überlebenden Echsenleute sich nach Westen in Richtung des Sumpfes der Verlorenen Wanderer gewandt haben. Tatsächlich haben die Echsenleute jedoch einen Bogen gemacht und fallen über die SC her, während diese den Kampfplatz untersuchen. Wenn den SC ein Wahrnehmungswurf (SG 17) gelingt, hören sie, wie die Echsenleute sich nähern, ansonsten können sie während der Überraschungsrunde nicht handeln.

Wisperschuppenjäger



Zischen und Kreischen zerreit pltzlich die Stille, als eine Gruppe schwarzer, mit Morgensternen und Wurfspeeren bewaffneter, echsenartiger Humanoider zwischen den nahen Bumen hervorbricht.

Kreaturen: Die 3 berlebenden Jger des Echsenvolkes und ihr Stammeshuptling sind zum Lagerplatz zurckgekehrt, um nachzusehen, ob sie die Kultanhnger des Razmir, mit denen sie vor zwei Tagen gekmpft haben, noch aufspren und verfolgen knnen. Die Angehrigen des Wisperschuppen-Echsenvolkes hneln gewhnlichen Echsenleuten, allerdings sind ihre Augen und Schuppen von einem ligen Schwarz und sie scheinen unter hnlichen Mutationen zu leiden, wie die Entsetzlichen Wlfe, denen die SC bereits begegnet sind. Da sie schon lange am Ufer des Wispersees leben, sind sie immun gegen Gift und nutzen das Wasser des Sees, um ihre Waffen zu vergiften. Jede Wisperschuppe trgt eine Maske des Razmir, die sie getteten Kultanhngern abgenommen haben – der Huptling trgt sie ber dem Gesicht, einer der Jger trgt seine Maske an einer primitiven, aus Seil gefertigten Halskette und die anderen beiden haben sie als Trophen an ihren Schilden befestigt. Die Echsenleute sind sehr zornig, dass die SC in ihr Gebiet eingedrungen sind und lassen daher nicht vernnftig mit sich reden oder gar verhandeln.

WISPERSCHUPPENHUPTLING

HG 4

EP 1.200

Entsetzlicher Angehriger des Echsenvolkes Waldlufer 3
(PF MHB S. 92 und neue Schablone, siehe Anhang 1)
NB Mittelgroer Humanoider (Reptil)

INI +2 (+4 im Sumpf); Sinne Dunkelsicht 18 m;
Wahrnehmung +7 (+9 im Sumpf)

Aura Furcht (6 m, SG 12)

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berhrung 12, auf dem falschen Fu 17
(+2 GE, +5 natrlich, +1 Rstung,
+1 Schild)

HP 40 (5 TW; 2W8+3W10+15)

REF +5, WIL +1, ZH +9

Immunitten Furchteffekte, Gift;
Verteidigungsfhigkeiten Absorption
negativer Energie

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 4,50 m

Nahkampf Morgenstern [Meisterarbeit] +7 (1W8+2 plus Gift) oder Morgenstern [Meisterarbeit] +3 (1W8+2 plus Gift), Morgenstern [Meisterarbeit] +3 (1W8+1 plus Gift),

Biss +6 (1W4+2)

Fernkampf Wurfspeer +6 (1W6+2 plus Gift)

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2)

SPIELWERTE

ST 15, GE 15, KO 17, IN 7, WE 10, CH 12

GAB +4; KMB +6; KMV 18

Talente Ausdauer, Kampf mit zwei Waffen,
Mehrfachangriff, Schnelle Waffenbereitschaft,
Verteidigung mit zwei Waffen

Fertigkeiten Akrobatik +10, Heimlichkeit +9 (+11 im Sumpf),
Schwimmen +14, Wahrnehmung +7 (+9 im Sumpf),
Wissen (Natur) +5; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +4

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Sumpf +2),
Luft anhalten, Spurenlesen +1, Tierempathie +4

Kampfausrüstung Wasser des Wisperflusses
(5 Anwendungen, siehe Seite 8); **Andere Ausrüstung**
Rüstungsarmschienen +1, Wurfspere (3), Morgensterne
[Meisterarbeit] (2), 31 GM

WISPERSCHUPPENJÄGER (3)

HG 1

EP 400

Entsetzlicher Angehöriger des Echsenvolks
(PF MHB S. 92 und neue Schablone, siehe Anhang 1)

NB Mittelgroßer Humanoider (Reptil)

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1

Aura Furcht (6 m, SG 11)

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 17
(+5 natürlich, +2 Schild)

TP je 11 (2W8+2)

REF +0, **WIL** +0, **ZÄH** +4

Immunitäten Furchteffekte, Gift; **Verteidigungsfähigkeiten**
Absorption negativer Energie

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 4,50 m

Nahkampf Morgenstern +2 (1W8+1 plus Gift), Klaue +0
(1W4), Biss +0 (1W4)

Fernkampf Wurfspere +1 (1W6+1 plus Gift)

SPIELWERTE

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

GAB +1; **KMB** +2; **KMV** 12

Talente Mehrfachangriff

Fertigkeiten Akrobatik +2, Schwimmen +10,
Wahrnehmung +1; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +4

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Luft anhalten

Kampfausrüstung Wasser des Wisperflusses (4 Anwendungen,
siehe Seite 8); **Andere Ausrüstung** Schwerer Holzschild,
Morgenstern, Wurfspere (3)

Entwicklung: Falls es den SC gelingt, einen der drakonisch sprechenden Echsenleute gefangenzunehmen und ihn zum Reden zu bringen, verrät er, dass seine Jagdgruppe den maskierten Leuten einen Hinterhalt gelegt und viele von ihnen getötet hat, auch wenn die Wisperschuppen Dutzende ihrer eigenen Leute in diesem ruhmreichen Kampf verloren haben. Trotz des hohen Preises sind die Echsenleute stolz darauf, ihr Gebiet verteidigt und die Maskierten vertrieben zu haben. Eine gefangene Wisperschuppe nutzt jede Gelegenheit zur Flucht und könnte den SC folgen, um sie später mit Verstärkung weiterer Jäger anzugreifen. Die SC sind in ihr Gebiet eingedrungen, weshalb die Echsenleute nichts unversucht lassen werden, um sie dafür zu bestrafen.

Schätze: Der Kampfplatz ist voll von fallengelassener oder fortgeworfener Ausrüstung. Eine Suche fördert 7 Beschlagene Lederrüstungen, 2 Beschlagene Lederrüstungen +1, 9 Leichte Holzschilde, 12 Dolche, 12 Leichte Armbruch mit 12 Bolzen, 2 Rapiere [Meisterarbeit], 9 Totschläger, 7 Kurzschwerte, 3 Tränke: Leichte Wunden heilen, 1 Trank: Mittelschwere Wunden heilen, 3 eiserne Masken des Razmirkultes, 2 Rauchstäbe, 2 Sonnenzepter, 1 Satz Diebeswerkzeug und 150 GM zu Tage.

Teil Drei: Xin-Grafar, die Stadt des Goldenen Todes

Der Zugang zu Xin-Grafar liegt vor euch – zwei riesige Steintüren, jede neun Meter hoch und viereinhalb Meter breit, in welche vertikale Wellenlinien eingeritzt sind. Die linke Tür steht offen, in etwas mehr als vier Metern Höhe kann man an der Seite einen komplizierten Mechanismus aus bearbeitetem Stein und metallenen Zahnrädern und anderen Uhrwerkkomponenten ausmachen. Die Türen befinden sich in einer etwa drei Meter tiefen Einbuchtung in der Seite eines großen, grasbedeckten Hügels und neigen sich leicht nach innen. Neben der rechten Tür glimmen noch die Reste eines Lagerfeuers und dünne Rauchfäden steigen zum Himmel hin auf.

Nachdem sie Iramines Spur seit der Anlegefestung über mehr als 33 Kilometer nach Osten gefolgt sind, erreichen die SC den Zugang nach Xin-Grafar, der Stadt des Goldenen Todes. Ein rauchendes Lagerfeuer und zwei Gräber markieren die letzte Lagerstätte, an der die Kultanhänger des Razmir Rast gemacht haben, ehe sie die Stadt betreten. Ein erfolgreicher Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 18 verrät anhand der Spuren, dass es noch höchstens 12 Kultanhänger sind – die Insel, so scheint es, war Razmirs Anhängern gegenüber nicht sehr freundlich gesonnen.

Sobald die SC die Tore Xin-Grafars durchschritten haben, müssen sie als nächstes mehrere hundert Meter in die Tiefe hinabsteigen, indem sie die glatten und gewundenen Tunnel nutzen. Die einstmalige großartige Stadt Kestrillon, eine Zivilisation fortschrittlichen magischen Wissens und großer Reichtümer, ist nun als Xin-Grafar bekannt und besteht aus drei konzentrischen Ringmauern, welche der Erste, Zweite und Dritte Ring genannt werden (jede Ringmauer ist dabei höher, jedoch dünner als die vorangegangene).

Nachdem Tar-Baphons Armeen die Insel erobert hatten, gab er der Stadt den neuen Namen Xin-Grafar nach thassilonischem Stil und als Beleidigung der zerstörten Grafar-Zitadelle der Stadt. Der Magierkönig lagerte hier einen gewaltigen Teil seiner eigenen Reichtümer ein, sicherte sie mit magischen Fallen, untoten Wächtern und einer wahrhaft teuflischen Falle, welche eine Flut geschmolzenen Goldes in die Bereiche des Ersten und des Zweiten Ringes fließen lässt. Sofern nicht anders beschrieben, wird die ganze Stadt von flackerndem, phosphoreszierend-grünlichem schwachen Leuchten von der Höhlendecke aus erhellt, sowie dem Glühen des geschmolzenen Goldes in den Kanälen, welche den Ersten Ring umgeben und von dort aus abwärts und durch den Zweiten und den Dritten Ring führen. Xin-Grafar wurde aus dem natürlichen Gestein unter der Insel herausgehauen, die Gebäude wurden jedoch aus in Steinbrüchen gefördertem Granit errichtet, der sorgfältig bearbeitet und mit Fresken und Friesen verziert wurde. Alle Gebäude im Ersten und Zweiten Ring sind aufgrund der sich wiederholenden Überflutungen der Stadt mit geschmolzenem Gold bis zu einer gewissen Höhe mit Gold überzogen. Dadurch wirkt die Beschichtung in einer geraden horizontalen Linie wie abgeschnitten. Jeder Ring ist von dem vorherigen durch eine 15 m dicke Mauer aus felsigem Gestein umgeben, der von dem Boden bis zur Decke reicht.

Kanäle voll geschmolzenem Goldes

Xin-Grafar ist von ringförmigen Kanälen umgeben, in denen sich flüssiges geschmolzenes Gold befindet. Ebenso durchziehen Kanäle die ganze Stadt und passieren die Ringmauern. Die Kanäle sind 15m breit, 3m tief und auf magische Weise auf mehr als 2.000 Grad erhitzt; in sie einzutauchen bedeutet den sicheren Tod für jeden, der nicht gegen Hitze oder Feuer resistent oder noch besser immun ist. Bereits sich auf 15m einem Kanal zu nähern ist ungesund (1 Punkt nichttödlicher Feuerschaden pro Runde) und innerhalb von 3m zur Kante wird es noch gefährlicher (1W4 Punkte nichttödlicher Feuerschaden pro Runde und Erschöpfung durch Hitzschlag; die Erschöpfung schwindet, wenn der Charakter sich von dem nichttödlichen Schaden erholt hat, den die Hitze verursacht).

Ein Kontakt mit dem geschmolzenen Gold verursacht 2W6 Punkte Feuerschaden pro Runde, während ein Eintauchen 20W6 Punkte Feuerschaden pro Runde zusätzlich zum andauernden Schaden durch die Hitze verursacht. Auch nachdem ein Charakter mit dem Gold nicht mehr in Kontakt steht, wirkt der Schaden für 3 Runden zu 50% (d.h. 1W6 oder 10W6 Schadenspunkte pro Runde) fort.

Die über die Kanäle führenden Brücken sind überdacht und magisch vor Feuer geschützt – sie sind auch nicht von Gold bedeckt (dies als Hinweis, aus dem die SC folgern könnten, dass die Brücken sichere Zufluchtsstätten sein könnten, wenn die Stadt mit Gold geflutet wird).

Die Goldenen Fluten

Das Abenteuer geht davon aus, dass die SC Iramine nicht einholen, ehe sie und ihre Kultanhänger Xin-Grafar betreten und zu erforschen beginnen. Wenn die SC das Stadttor erreichen, haben die Razmirgetreuen 6 Stunden Vorsprung. Die Tore stehen dann bereits seit 6 Stunden offen, was heißt, dass Tar-Baphons uralte Falle 66 Stunden später ausgelöst wird und die Stadt mit geschmolzenem Gold überflutet. Der erste Raum der Stadt (Gebiet A) liefert den SC einen Hinweis, dass sie nur beschränkt Zeit haben – wenn die verbliebenen 66 Stunden abgelaufen sind, werden der Erste und Zweite Ring der Stadt mit geschmolzenem Gold geflutet, welches 20W6 Punkte Feuerschaden pro Runde jedem SC zufügt, der sich darin befindet. Jedoch können auch Wesen, die gegen Feuer und Hitze resistent oder immun sind, im geschmolzenen Gold ertrinken. Die Flut hält 24 Stunden an, ehe das Gold wieder abfließt und die Stadt in einem unglaublich heißen und sauerstoffarmen Zustand zurücklässt.

Sollten die SC irgendwie die Flut überleben, müssen sie nun noch Temperaturen von über 100 Grad überstehen und stickige, sauerstoffarme Luft atmen, bis sich einige Luftschächte wieder öffnen, um frische Luft hineinzulassen. Unabhängig davon, wer die Tore geöffnet hat, beginnen sich die Steintore langsam zu schließen, sobald die Stadt geflutet wird, und werden magisch versiegelt, sobald sie zugefallen sind – nur der Schlüssel, welchen Iramine mit sich führt, kann die Tore wieder öffnen.

Die Schwierigkeit mit dem Gold

Da Tar-Baphon annahm, dass seine Schatzstadt den einen oder anderen unerwünschten Besucher anlocken würde, ließ

er einen Haufen Müll zurück, um Eindringlinge anzulocken. Infolge der Überflutungen aus geschmolzenem Gold ist nahezu alles im Ersten und Zweiten Ring mit einer dünnen Schicht aus Gold bedeckt. In fast jedem Gebäude liegen zerbrochene Waffen, zerschmetterte Rüstungsteile, verbogenes Besteck, zerbrochene Statuen und alles sonstige, was bisher die Hitze der goldenen Fluten überstehen konnte – und alles ist von Gold bedeckt. Dies erzeugt natürlich auch den Eindruck, dass alles in Xin-Grafar, einschließlich der Bestände einer zerstörten Küche, unglaublich wertvoll ist.

Dem ist aber nicht so. Während beinahe alles in der Stadt mit Gold bedeckt ist, gehört es zu den Nebeneffekten des *Juwels des Ewigen Goldes* (siehe Anhang 3), dass die von ihm erschaffenen Reichtümer – das geschmolzene Gold eingeschlossen – nur von Tar-Baphon selbst aus der Stadt entfernt werden können.

Sollten die SC irgendwelche goldüberzogenen Gegenstände aus der Stadt entfernen, würde der Überzug verschwinden (und in Fragmenten über die Stadt verteilt wieder erscheinen) und die SC somit nur die Gegenstände zurückbehalten. Tatsächlich sind auch noch andere Reichtümer in Xin-Grafar verborgen, doch dabei handelt es sich nicht um das geschmolzene Gold. Während die SC also stundenlang goldüberzogenen Abfall einsammeln oder den Goldüberzug der Gebäude abtragen können, dauert dies länger, als es wert wäre – und da ihnen nicht viel Zeit zur Verfügung steht, könnte dies dazu führen, dass die SC in der Stadt gefangengesetzt und von einer Flut geschmolzenen Goldes lebendig verbrannt werden. Um echte Schätze zu erkennen, ist ein Wurf auf Schätzen gegen SG 18 erforderlich, um festzustellen, ob ein Gegenstand auch ohne den Goldüberzug von Wert ist (hier liegt übrigens auch der Grund für die Feindschaft zwischen Asar und Kassen verborgen, siehe *Die Krypta der Ewigen Flamme*, denn während Asar einfach alles zusammenraffte, wählte Kassen mit Bedacht aus; natürlich fühlte Asar sich hinterher mit seinem Haufen Gerümpel ziemlich betrogen und verraten und machte Kassen dafür verantwortlich). Du kannst deshalb ruhig hemmungslos jede Ruine, jedes Gebäude und jeden Ort im Ersten und Zweiten Ring als voller wertvoller, goldüberzogener Gegenstände beschreiben.

Der Erste Ring

Der Erste Ring Xin-Grafars besteht größtenteils aus Ruinen. Nur ein paar kleine Ansammlungen intakter Gebäude stehen über den Ring verteilt, dazu kommen einige wenige größere Ruinen, die zwischen den Überresten der hauptsächlich kleineren Häuser, Gasthäuser und ähnlicher Unterkünfte hervorstechen. Das südliche Ende des Ersten Ringes wird von der Ostseite durch einen der Kanäle abgetrennt, welche aus dem Dritten Ring kommen. Magisch geschützte Brücken, welche der Hitze des Flusses geschmolzenen Metalls unter ihnen widerstehen, überqueren die anderen beiden Kanäle, welche vom Dritten Ring aus nach außen führen. Diese Brücken beschützen auch die SC vor dem Feuerschaden, den man normalerweise erleidet, wenn man den Kanälen zu nahe kommt. Obwohl der Erste Ring hauptsächlich aus Ruinen besteht, sind die Straßen vergleichsweise frei von Schutt – wobei der verbliebene Schutt ebenfalls von einer dünnen Goldschicht bedeckt ist. Die Höhlendecke befindet sich über dem Ersten Ring in einer Höhe



von 24 m, bei einer Überflutung steigt das Gold 12 m hoch – dies genügt bei weitem, um jedes Gebäude zu überfluten. Der Boden des Ersten Ringes steigt beständig an, bis er die Mauern des Zweiten Ringes erreicht, die 6 m über den Kanälen liegen. Für zufällige Begegnungen in Xin-Grafar siehe Seite 17.

A. Kartenraum

Sobald die SC durch das Tor von Xin-Grafar geschritten sind und die unterirdischen Tunnel, welche zur Stadt führen, passiert haben, betreten sie einen großen Raum mit hoher Decke.

Der lange, geneigte Tunnel, welcher in die Stadt hinab führt, mündet überraschend in einem großen, rechteckigen Raum. Im Sandboden sind frische Fußspuren zu sehen. An den Wänden befinden sich gewaltige Wandmalereien, welche die Stadt während ihrer Blütezeit zeigen. Die Südwand zeigt hunderte von Männern und Frauen auf einem Marktplatz, auf dem alles Mögliche von Früchten und Vieh bis hin zu Baumaterialien wie Ziegelsteine und Hölzer gehandelt wird. Die Nordwand zeigt Reihen uniformierter, aber unbewaffneter Männer, nach ihrem Rang aufgestellt, die ersten groß und nach hinten kleiner werdend, bis die Ränge am Horizont am rechten Rand des Gemäldes verschwinden, wo eine große goldene Sonne aufgeht. An der Ostmauer befindet sich eine gewaltige Karte einer aus drei konzentrischen Ringen bestehenden Stadt, die durch Kanäle reinen, kristallklaren Wassers, welches

vom Zentrum der Stadt hinabfließt, unterteilt wird. Mit Kohle hat jemand zahlreiche Notizen und mathematische Berechnungen unter die Karte gekritzelt. An der Westwand ist das Bildnis einer Art Anführer zu finden, der mit einer goldenen Sonne gekrönt ist und vor einer großen Menge von Leuten in goldenen Togen und weißen Schals spricht.

Die Karte an der Ostmauer sollte das Interesse der SC erwecken – sie zeigt die uralte Stadt Kestrillon (das heutige Xin-Grafar) in all ihrer Pracht, wie sie früher einmal gewesen war, ehe Tar-Baphon die Hand nach ihr ausgestreckt hat. Die Notizen darunter sind in Gemeinschaftssprache und wirken zunächst wie Kauderwelsch. Wiederholt wird das „Juwel des Ewigen Goldes“ erwähnt, hinzu kommen mehrfache Beschreibungen von Feuern, Fluten und geschmolzenem Gold. Ein Intelligenzwurf gegen SG 20 oder ein Wurf auf Wissen (Baukunst) gegen SG 15 enthüllt, dass die Berechnungen zu drei Ergebnissen führen: die Menge an Gold, die nötig ist, um die Stadt zu überfluten, die Zeit, die dieser Vorgang dauert, und wie oft es geschieht. Eine sorgfältige Betrachtung der Karte, der Formeln – und natürlich ein erfolgreicher Wurf auf einen der beiden oben genannten Würde – verraten, dass das *Juwel des Ewigen Goldes* 72 Stunden, nachdem das Tor geöffnet wurde, die Stadt mit geschmolzenem Gold überfluten wird. Die goldene Flut wird die äußeren beiden Ringe der Stadt bis zu einer Höhe von

Unter Zeitdruck

Die Stadt des Goldenen Todes gibt den SC begrenzte Zeit, um Iramine aufzuhalten und die Teile des Amulettes zurückzugewinnen, welche den Schlüssel zu Xin-Grafar bilden. Sollte ihnen das nicht gelingen, wird die Stadt mit geschmolzenem Gold überflutet, was wahrscheinlich jeden töten wird, der sich noch in ihr befindet. Zeitdruck ist gewiss ein Garant für Spannung, aber nicht für jede Gruppe geeignet. Sollten deine Spieler zu der Sorte gehören, die sich gerne Zeit nimmt, um ihre Umgebung vollständig und sorgfältig zu erforschen, dann kannst du ruhig das Zeitlimit verlängern oder ganz darauf verzichten. Iramine wird in der Kammer des Juwels verbleiben und nach einem Weg suchen, wie sie das *Juwel des Ewigen Goldes* mit sich nehmen kann – und wird immer noch dort sein, wenn die SC endlich die Kammer erreichen.

12 m bedecken und benötigt 24 Stunden, um wieder abzulaufen. Aus den Notizen geht auch hervor, dass es nicht möglich ist, den Vorgang aufzuhalten, sobald die Überflutung erst einmal begonnen hat, selbst wenn man im Besitz des Juwels ist.

Außerdem ist ein weiterer Hinweis zu finden: Ein Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 10 offenbart, dass keiner der Kultanhänger des Razmir angehalten hat, um sich die Wandmalereien anzusehen – ihre Spuren führen direkt durch den Raum und verlassen ihn durch den Ausgang im Norden, hinter dem wahrscheinlich die Stadt liegt. Die SC könnten daraus folgern, dass Iramine und ihre Kultanhänger nichts von der nahenden goldenen Flut wissen.

B. Der Goldene Wächter (HG 6)

Zu dieser Begegnung kommt es, sobald die SC die Stadt betreten (siehe die Karte auf Seite 19). Die Brücke, welche sie überqueren müssen, um den Ersten Ring zu betreten, wird von einem der goldenen Wächter Tar-Baphon gehütet, magischen Konstrukten, welche zurückgelassen wurden, um in der Stadt zu patrouillieren. Wenn die SC die Stadt betreten, lies das Folgende vor oder umschreibe es mit eigenen Worten:

Ein breiter Weg führt vom Raum der Wandmalereien ins eigentliche Stadtgebiet. Von der Höhlendecke über euch geht ein schwachglühendes grünes Phosphoreszieren aus, welches eine einstmals großartige Stadt erhellt, welche nun in Schutt und Asche liegt – und deren Ruinen vollständig von Gold bedeckt sind. Eine große, überdachte Brücke führt über einen Kanal, von dem ein heißes, weißes Glühen und schmerzendes goldenes Licht ausgehen. Mitten auf der Brücke steht eine Statue von der Gestalt eines Menschen, welche völlig von goldenen Schichten bedeckt ist, auch ihr geschnittes Gesicht ist beängstigend menschenähnlich.

Mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 15 können die SC feststellen, dass das Innere der überdachten Brücke staubig, schmutzig und frei von Goldrückständen ist, obwohl die „Statue“ von Gold bedeckt ist. Ausnahmen bilden zwei Haufen geschmolzenen Goldes und andere Metalle – die Überreste zweier anderer Wächter, die anscheinend von den Kultanhängern vernichtet wurden. Ein Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 15, für den man sich wenigstens 2 Runden Zeit lassen muss, enthüllt,

dass die Kultanhänger des Razmir hier gegen jemanden – oder etwas – gekämpft haben und dann über die Brücke in die Stadt weitergezogen sind.

Kreatur: Ein Goldener Wächter beschützt die Brücke. Sollten die SC, nachdem sie den Kartenraum verlassen haben, sich weiterhin der Brücke nähern, erwacht er zum Leben und stürmt auf sie zu. Verwende die Karte auf Seite 19 für diese Begegnung.

GOLDENER WÄCHTER

HG 6

EP 2.400

TP 64 (siehe Anhang 2)

TAKTIK

Im Kampf Der Goldene Wächter ist ein Konstrukt ohne Verstand und greift den ersten SC an, den er sieht.

Moral Der Goldene Wächter kämpft bis zu seiner Vernichtung.

Schätze: Die zerschmolzenen Überreste jedes Goldenen Wächters enthalten etwa 5.000 GM in Gold. Da sich dieses Gold jedoch mit geschmolzenem Stahl und Eisen verbunden wurde und zu festen Pfützen geführt hat, die jeweils gut 500 Pfund wiegen, und die Wächter zudem durch das *Juwel des Ewigen Goldes* erschaffen wurden, kann der Goldanteil nicht aus der Stadt entfernt werden.

C. Elementare Kreuzung (HG 6)

Jede der acht großen Kreuzungen im Ersten Ring ist von einer ringförmigen Vertiefung im Boden der Straße umgeben und auf einer Fläche von 4,50 m x 4,50 m frei von Gold (siehe die Karte auf Seite 19). Nähere Untersuchungen ergeben, dass in die Vertiefung Runen eingeritzt sind – dies hat wahrscheinlich zur Folge, dass die Falle, mit der die jeweilige Kreuzung gesichert ist, ausgelöst wird: Sobald jemand ins Innere des Kreises tritt, wird ein großer Feuerelementar beschworen.

Falle: Jede Kreuzung ist mit einer Falle gesichert, welche einen großen Feuerelementar beschwört. Tar-Baphon hat alle acht Kreuzungen auf diese Weise als erste Verteidigungslinie gegen Diebe präpariert. Du kannst die Karte auf Seite 19 für diese Begegnung verwenden.

ELEMENTARE BESCHWÖRUNGSFALLE

HG 6

Typ magisch; Wahrnehmung SG 30;

Mechanismus ausschalten 30

EFFEKTE

Auslöser Annäherung (*Alarm*); **Rücksetzer** automatisch (10 Minuten)

Effekt Zaubereffekt (*Monster herbeizaubern V*, Großer Feuerelementar)

GROSSER FEUERELEMENTAR

HG –

TP 60 (PF MHB, S. 98)

TAKTIKEN

Im Kampf Der Feuerelementar greift stets zuerst den SC an, der die Falle ausgelöst hat, und folgt ihm auch durch die Stadt.

Moral Der Feuerelementar kämpft bis zu seiner Vernichtung.

D. Die Goldenen Toten (HG 5)

Zu dieser Begegnung kommt es in den westlichen Ruinen des Ersten Ringes:

Das Klappern von Waffen und Schilden hallt plötzlich wieder, als sich eine Gruppe brennender, goldüberzogener Skelette mit goldenen Krummsäbeln aus den nahen Ruinen erhebt und euch nähert.

Jeder SC, dem ein Wahrnehmungswurf gegen SG 12 gelingt, kann während der Überraschungsrunde handeln.

Kreaturen: Vier menschliche Feuerskelette, Rest der Königlichen Wache des verlorenen Kestrillions, greifen die SC an. Diese gefallenen Krieger wurden wiederholt von den goldenen Fluten überrollt, so dass sie und ihre uralten, zerbrochenen Waffen und Rüstungsstücke nun in goldene Flammen gehüllt und von Gold überzogen sind. Jedes Skelett trägt einen goldüberzogenen Helm – mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 12 kann ein SC ein Wappen unter der Goldschicht erkennen, welches dem der Soldaten auf dem Wandgemälde im Kartenraum (Bereich A) entspricht.

GOLDENE SKELETTE (4) HG 1

EP 400

Goldüberzogene menschliche Feuerskelette (PF MHB, S. 240)

NB Mittelgroße Untote

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

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 16
(–1 GE, +5 natürlich, +2 Rüstung)

TP 8 (1W8+4)

REF –1, WIL +1, ZÄH +4

Immunitäten Feuer, wie Untote; SR 5/Wucht;

Verteidigungsfähigkeiten Leichtes Bollwerk

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität und Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Zerbrochener Krummsäbel +0 (1W6 plus 1W6 Feuer), Klaue –3 (1W4+1 plus 1W6 Feuer)

Besondere Angriffe Feurige Aura

SPIELWERTE

ST 15, GE 8, KO –, IN –, WE 8, CH 18

GAB +0; KMB +2; KMV 11

Talente Verbesserte Initiative

Besondere Eigenschaften Feuriger Tod (1W6 Feuerschaden, Reflex SG 11 halbiert)

Ausrüstung Zerrissenes Kettenhemd, Helm, zerbrochener Krummsäbel

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Leichtes Bollwerk (AF) Wenn eine goldüberzogene Kreatur Ziel eines Kritischen Treffers oder eines Hinterhältigen Angriffes wird, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 25%, dass der zusätzliche Schaden umgangen und nur der normale Schaden ausgewürfelt wird.

E. Der Dämonische Assassine (HG 6)

Kreatur: Nachdem die Kultanhänger sich durch etwa ein Drittel des Ersten Ringes gekämpft hatten, nutzte Iramine eine Schriftrolle: *Bindender Ruf*, um einen Babau-Dämon herbeizurufen, platzierte ihn auf einer Brücke im Nordwesten der Stadt und wies ihn an, jedes Wesen anzugreifen, dass den Kultanhängern

Zufallsbegegnungen in Xin-Grasfar

Wenn die SC sich vor einem Gebäude befinden oder sich im Freien durch die Stadt bewegen, besteht die Wahrscheinlichkeit einer Zufallsbegegnung. Du solltest dies zweimal am Tag und einmal während der Nacht überprüfen, die Wahrscheinlichkeit einer Zufallsbegegnung liegt bei 20%. Alle Monster in der Stadt sind aufgrund der goldenen Fluten entweder gegen Feuer immun, flugfähig oder beides. Würfle auf der folgenden Tabelle die Art der Begegnung aus.

Zufallsbegegnungen in Xin-Grasfar

W%	Begegnung	Ø HG
01–10	1W4+1 Verbesserte Eisenkobras* (PF MHB S. 94)	4
11–20	1W4 Fledermausschwärme (PF MHB S. 116)	4
21–30	1 Großer Feuerelementar (PF MHB S. 98)	5
31–40	1W8 Goldene Skelette* (Werte auf dieser Seite)	5
41–50	1W4 Tar-Baphon Oger (siehe Seite 18)	6
51–60	1 Goldener Wächter* (siehe Anhang 2)	6
61–70	1 Riesiger Feuerelementar (PF MHB S. 98)	7
71–80	1 Schattendämon (PF MHB S. 49)	7
81–90	2 Goldene Wächter* (siehe Anhang 2)	8
91–100	1W6 Todesalben (PF MHB S. 263)	8

* Diese Kreaturen sind mit Gold überzogen und gegen Feuer immun.

auf ihrem Weg tiefer in die Stadt folgen sollte. Der Babau hält beide Brücken in diesem Teil der Stadt gut im Auge und greift auf seine Fähigkeit *Mächtiges Teleportieren* zurück, um sich den SC entgegenzustellen, egal welche der Brücken sie nutzen. Der Babau verbirgt sich am entgegengesetzten Ende der Brücke mit seinem goldüberzogenen Langspeer, den er in den Fluss geschmolzenen Goldes unterhalb der Brücke getaucht hat.

Du kannst die Karte „Der Goldene Wächter“ auf Seite 19 für den Kampf nutzen, wenn du die Goldpfützen entfernst.

BABAU HG 6

TP 73 (PF MHB S. 39)

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Der Babau versteckt sich am Ende der Brücke und führt gegen jedes Wesen, das die Brücke zu überqueren versucht, einen Hinterhältigen Angriff aus.

Moral Der Babau hat selbst keine Interessen, die über die Erfüllung seines Auftrages hinausgehen, und kämpft bis zum Tod.

F. Oger vor den Toren (HG 6)

Vor dem Tor des Zweiten Ringes der Stadt stehen zwei klobige Skelette in glänzenden goldenen Brustpanzern, deren dicke Knochen mit Gold überzogen sind. Ihre mächtigen, vergoldeten Hellebarden sind vor dem Tor gekreuzt und verwehren euch den Durchgang.

Kreaturen: Sobald die SC sich dem Tor zum Zweiten Ring nähern, begegnen sie weiteren Wächtern, die Tar-Baphon zurückgelassen hat – wiederbelebten Ogerskeletten, die nach mehreren Überflutungen mit Gold überzogen sind. Während

die untoten Überreste früherer Stadtbewohner ziellos in Rudeln ohne Verstand durch die Stadt streifen, haben die Oger ihre primitive Schläue behalten. Diese Skelettstreiter patrouillieren die Straßen Xin-Grafars regelmäßig in organisierten Gruppen. Zwei von ihnen wachen vor dem Tor, um den Zweiten Ring vor Eindringlingen zu bewachen. Diese Oger sind intelligent genug, um den Träger des Schlüssels von Xin-Grafar zu erkennen – daher konnten Iramine und ihre Kultanhänger passieren, während die SC sich den Weg freikämpfen müssen.

TAR-BAPHONS OGER (2)

HG 4

EP 1.200

Goldüberzogene Oger-Skelettstreiter (PF MHB, S. 241)

RB Großer Untoter

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 6, auf dem falschen Fuß 17

(-3 GE, -1 Größe, +5 natürlich, +6 Rüstung)

TP je 39 (6W8+12)

REF +1, WIL +6, ZÄH +3

Immunitäten Feuer, Kälte, wie Untote; SR 5/Wucht;

Verteidigungsfähigkeiten Leichtes Bollwerk, Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Hellebarde +9 (2W8+9/x3) oder 2 Klauen +9 (1W6+6) oder Ogerhaken +9 (2W6+9/x3)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

TAKTIK

Im Kampf Die Oger versuchen, ihre Gegner zu Fall zu bringen und jeden davon abzuhalten, das Tor zu passieren.

Moral Die Oger kämpfen bis zur ihrer Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 23, GE 4, KO ---, IN 8, WE 8, CH 13

GAB +4; KMB +11; KMV 18

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Einschüchtern +10, Klettern +7, Wahrnehmung +8

Sprachen Riesisch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Leichtes Bollwerk (AF) Wenn eine goldüberzogene Kreatur Ziel eines Kritischen Treffers oder eines Hinterhältigen Angriffes wird, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 25%, dass der zusätzliche Schaden umgangen und nur der normale Schaden ausgewürfelt wird.

Der Zweite Ring

Der Zweite Ring von Xin-Grafar ist weitestgehend intakt, sieht man von zwei Festungen im Südosten ab, welche wirken, als wären sie aufgebrochen und aus ihren Grundmauern gerissen worden. Diese beiden Zitadellen waren vor langer Zeit das Hauptquartier der Armee, die die Stadt verteidigte, bis sie von Tar-Baphons Truppen besiegt wurde. Tar-Baphon ließ die hohen Türme zu Schutt und Asche zerschlagen, die Mauern niederreißen, die Gebäude anzünden und die Leichen seiner besiegten Gegner an die Ruinen nageln. Die unglückseligen Soldaten sind immer noch dort, hunderte von Skeletten, die hoch oben an die Mauern der Festungsrüden genagelt sind als ewige Erinnerung an die über die ursprünglichen Bewohner der Stadt hereingebrochene Gewalt.

Die meisten Gebäude des Zweiten Ringes wurden aus Stein errichtet. Die Fluten geschmolzenen Goldes haben schon vor langer Zeit die hölzernen Dächer verbrannt. Die Flutmarke liegt im Zweiten Ring bei 6 m, so dass bei den meisten Gebäuden – besonders denen näher des Zentrums – die oberen Stockwerke nicht goldbeschichtet sind. Die Grundfesten des Zweiten Ringes liegen etwa 6 m höher als die des ersten Ringes und der Boden steigt langsam um weitere 12 m an, bis er die Kante des Dritten Ringes erreicht. Die vom Boden bis zur Decke reichenden Felswände erwecken den Anschein, dass man sich in einer anderen Höhle befindet als jener, die den Ersten und Dritten Ring beinhaltet. Wie beim Ersten Ring wird auch der Zweite Ring von drei Kanälen unterteilt, deren goldener Inhalt aus dem Dritten Ring kommend nach außen fließt. Nur drei der ursprünglichen Brücken sind noch intakt; sie entsprechend in ihrer Funktionen den Brücken im Ersten Ring. An der Südseite des Dritten Mauerringes befindet sich das Tor zum Herzen von Xin-Grafar – dem Dritten Ring und dem Tabernakel des *Juwels des Ewigen Goldes*.

Der Zweite Ring ist der Aufbewahrungsort von Tar-Baphons Reichtümern. Die oberen Stockwerke fast jedes



Tar-Baphons Oger



Gebäudes fließen regelrecht über mit Münzen, Edelsteinen, Kunstgegenständen, usw. Der Reichtum ist regelrecht unbegrenzt, doch alles gehört Tar-Baphon und kann wie auch die Goldüberzüge nur von diesem selbst aus der Stadt entfernt werden.

G. Der Preis der Habsucht (HG 5)

Kaum haben die SC den Zweiten Ring betreten, stoßen sie auch schon auf Tar-Baphons ersten Schatzhort – der jedoch durch eine Falle gesichert ist. Wenn die SC die erste Kreuzung des Zweiten Ringes erreichen, lies das Folgende vor oder gib es mit deinen eigenen Worten wieder:

Direkt vor euch erreicht die goldüberzogene Straße eine Kreuzung und verschwindet regelrecht unter einem Haufen teilweise geschmolzener Schätze. Goldmünzen, Waffen, Rüstungen und glitzernde Edelsteine bedecken die ganze Kreuzung in einem drei Meter hohen Berg von Reichtümern.

Lass die SC einen Wahrnehmungswurf gegen SG 20 ausführen. Bei Erfolg entdecken sie in der Nähe ein goldüberzogenes Skelett, das eine goldene Maske des Razmir trägt. Zu Lebzeiten war es ein Kultanhänger der Razmir, der nicht auf Iramines Warnung hinsichtlich des Schatzhaufens gehört und die Falle ausgelöst hat.

Falle: Jeder, der mit dem Schatzhaufen interagiert, indem er beispielsweise einen Gegenstand aufhebt, darüber hinweg klettert oder auch nur drauftritt, löst einen Ausbruch geschmolzenen Goldes aus, in dessen Zentrum sich der SC

befindet, welcher den Haufen gestört hat. Der Schatzhaufen ist an seinem Fuß 6 m breit und bedeckt einen gewaltigen Teil der Kreuzung, so dass es recht leicht ist, die Falle auszulösen. Jedes Mal, wenn sie ausgelöst wird, schmilzt dabei ein Teil der Schätze – tatsächlich können die SC kleine Bäche geschmolzenen Goldes entdecken, die nahegelegenen Abflüssen zufließen.

Du kannst die Karte der Elementaren Kreuzung für die Begegnung verwenden, indem du die Beschwörungsfalle entfernst und dafür mitten auf der Kreuzung einen 1,80 m x 1,80 m großen Haufen Schätze platzierst.

GESCHMOLZENES GOLD HG 5

Art mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** 25

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** automatisch (sofort)

Effekt Regen aus geschmolzenem Gold (2W6 Wuchtschaden plus 4W6 Feuerschaden, Reflex [SG 15] halbiertes Schaden); mehrere Ziele (alle Ziele in einem Radius von 6 m um das Hauptziel)

Schätze: Der Berg von Schätzen enthält zehntausende von Goldmünzen, hunderte teurer Skulpturen und metallener Kunstgegenstände und Dutzende magischer Gegenstände (hauptsächlich Waffen und Rüstungen, aber auch einige Wundersame Gegenstände), alles mit Gold überzogen. Obwohl das meiste mit dem *Juwel des Ewigen Goldes* erschaffen wurde und daher nicht aus der Stadt entfernt werden kann (siehe Anhang 3), könnten mit genug Zeit und erfolgreichen

Würfen auf Schätzen Gegenstände d.h. Kunstgegenstände und Schwache magische Gegenstände) im Wert von etwa 3.000 GM aus dem Haufen geborgen werden. Es liegt an dir als SL, ob du passende Gegenstände im Haufen platzieren willst, für die die SC schwere Verletzungen zu riskieren bereit sind. Der Berg sollte nur metallene oder steinerne Gegenstände enthalten, da brennbare Dinge wie Stoff oder Holz die goldenen Fluten nicht überstehen würden. Jedes Mal, wenn die Falle ausgelöst wird, kannst du beschreiben, was für Gegenstände durch den Goldregen zerstört werden, der aus dem Schatzaufen hervorbricht.

H. Razmirs Getreue (HG 6)

Iramine war sich sicher, dass jemand ihr folgen würde, der sich ebenfalls in den Besitz des Goldes bringen will. Als sie Kampflärm und das Geräusch ausgelöster Fallen in der Entfernung hörte (in der stillen Höhlenstadt tragen Echos Geräusche recht weit), sah sie sich bestätigt, dass jemand hinter ihr die Stadt betreten hatte. Daher ließ sie eine Gruppe Novizen unter dem Kommando eines ihrer Herolde, Aglanda, in einer der zerstörten Befestigungen des Zweiten Ringes zurück, um zu beobachten, wer sich dem Tor des Dritten Ringes nähert.

Die Kultanhänger sind nach ihren Erlebnissen auf der Insel völlig verängstigt und stehen direkt davor, die Nerven zu verlieren, schließlich ist mehr als die Hälfte von ihnen in den letzten vier Tagen ums Leben gekommen. Wenn die SC sich den Ruinen der Festung nähern, ruft eine Stimme von irgendwo in der Nähe:

„Legt die Waffen nieder, Ungläubige, und wir werden euch verschonen! Ihr seid eingekreist! Hunderte gläubige Diener des allmächtigen Razmir flehen mich an, euch töten zu dürfen – doch ich werde eure Leben verschonen, wenn ihr euch dem Lebenden Gott ergebet. Entscheidet euch!“

Kreaturen: Aglanda, ein Herold des Razmir, hat sich auf einer fast 3 m hohen Säule versteckt (Wahrnehmung SG 21, um sie zu entdecken). Sie hofft, dass die SC, welche sie nicht sehen können, durch die unbekannte Zahl in der Nähe lauender Kultanhänger in Angst und Schrecken versetzt werden und tun, was sie sagt. Sie wird weiterhin den SC zurufen, sie sollen aufgeben und drohen, eine Horde der Gläubigen auf sie loszulassen, wenn sie nicht gehorchen. Sollten die SC sich aggressiv verhalten, befiehlt sie den Novizen anzugreifen. Die Novizen des Razmir sind über die nahen Ruinen verteilt und haben sich ebenfalls versteckt (Wahrnehmung SG 11). Sollte es zu einem Kampf kommen, benötigt Aglanda 1 Runde, um von ihrer Säule hinabzuklettern, ehe sie ihren Novizen zu Hilfe eilt.



Aglanda

AGLANDA, HEROLD DES RAZMIR

HG 4

EP 1.200

Menschliche Kämpferin 2/Schurkin 3

RB Mittlere Humanoide

INI +3; Sinne Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 17
(+1 Ausweichen, +3 GE, +4 Rüstung, +3 Schild)

TP 40 (5 TW; 2W10+3W8+12)

REF +6, WIL +2 (+3 gegen Furcht), ZÄH +5

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespur +1, Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +7 (1W6+3/18–20),
Leichter Schild +5 (1W4+1)

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

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Sollten die SC Aglanda entdecken, ehe der Kampf beginnt, trinkt sie ihren *Trank: Unsichtbarkeit*.

Im Kampf Aglanda zieht es vor, Gegner in die Zange zu nehmen und Hinterhältige Angriffe auszuführen, wozu sie sich mit einem oder mehreren der Novizen zusammenschließt.

Moral Aglanda kämpft, bis sie nur noch 10 oder weniger Trefferpunkte hat; falls sie es noch nicht getan hat, trinkt sie dann ihren *Trank: Unsichtbarkeit* und flieht aus der Stadt.

SPIELWERTE

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

GAB +4; KMB +7; KMV 21

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Kampf mit zwei Waffen, Schildfokus, Verbesserte Schildstoß, Waffenfokus (Rapier)

Fertigkeiten Akrobatik +11, Bluffen +6, Einschüchtern +7, Heimlichkeit +11, Mechanismus ausschalten +11, Wahrnehmung +8, Wissen (Lokales) +5

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Trick (Waffentraining), Fallen finden +1

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Trank: Unsichtbarkeit;*

Andere Ausrüstung *Beschlagene Lederrüstung +1, Leichter*

Stahlschild +1, Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, Rapier [Meisterarbeit], Schwarze Robe, Eiserner Maske des Razmirkultes, Sonnenzepter (2), Diebeswerkzeug, 134 GM

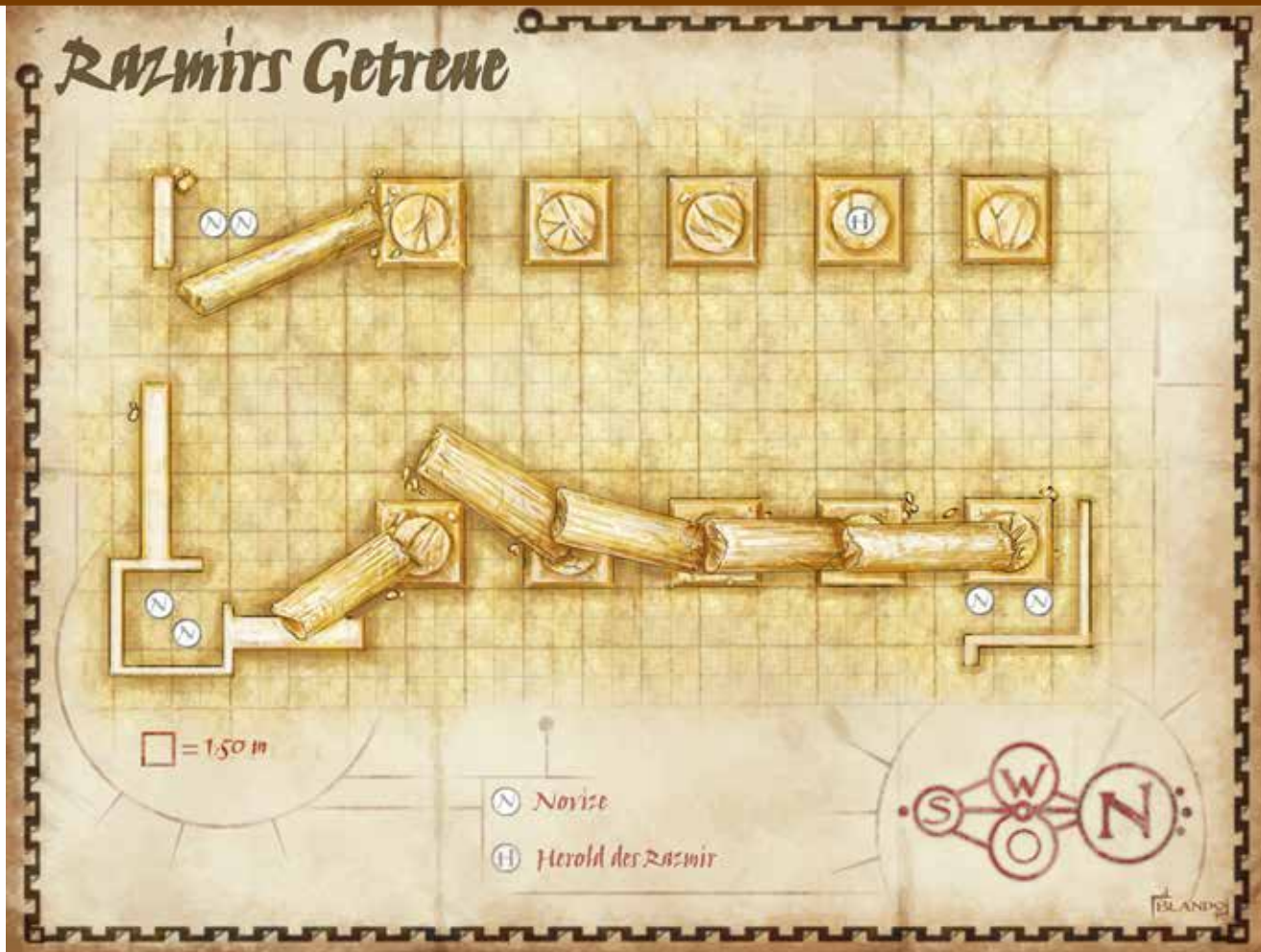
NOVIZEN DES RAZMIR (6) HG 1/2

EP 200

Menschliche Krieger/-innen 2

RB Mittlere Humanoide

INI +0; Sinne Wahrnehmung +1



VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 15
(+2 Schild, +3 Rüstung)

TP je 13 (2W10+2)

REF +0, **WIL** -1, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9m

Nahkampf Kurzsword +5 (1W6+2/19-20) oder
Totschläger +4 (1W6+2 nichttödlicher Schaden)

Fernkampf Dolch +2 (1W4+2/19-20)

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Die Novizen haben sich in der Nähe mehr schlecht als recht versteckt und hoffen verzweifelt, dass die SC sich ihnen ergeben.

Im Kampf Die Novizen stürmen als Gruppe auf den ihnen am nächsten SC zu und bleiben auch während des Kampfes dicht beisammen in der Hoffnung, einzelne Gegner durch zahlenmäßige Überlegenheit niederringen zu können.

Moral Die Novizen kämpfen, solange Aglanda bei ihnen ist. Sollte sie fliehen oder sterben, laufen auch sie um ihre Leben.

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 11, **KO** 12, **IN** 8, **WE** 9, **CH** 10

GAB +2; **KMB** +4; **KMV** 14

Talente Schildfokus, Waffenfokus (Kurzsword)

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Reiten +3, Wahrnehmung +1

Sprachen

Gemeinsprache

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Leichter Holzschild, Dolche (2), Totschläger, Weiße Robe, Eiserne Maske des Razmirkultes, jeweils 2W10 GM

Entwicklung: Auch wenn dies höchstwahrscheinlich eine Kampfbegegnung wird, könnte es sein, dass die SC Aglandas Behauptungen glauben, über eine Armee abwartender Kultanhänger zu verfügen, und sich ergeben. In diesem Fall fordert Aglanda „einige“ ihrer Novizen nähern sich dann mit gezogenen Waffen den SC, sammeln ihre Ausrüstung ein und bringen die Gefangenen unter Aglandas Führung zu Iramine in die Kammer des Juwels (Gebiet **M**).

1. Glänzende Hüter (HG 6)

Zwei goldüberzogene Säulen, die so bearbeitet wurden, dass sie weiblichen Kriegern ähneln, flankieren den Zugang zu einer weiteren Brücke, die über einen der Kanäle der Stadt führt.

Kreaturen: Zwei goldbedeckte Karyatide bewachen die südlichste Brücke des Zweiten Ringes. Es scheint sich um gewöhnliche, wenn auch goldene Statuen zu handeln, die das Dach der Brücke tragen. Um festzustellen, dass die Statuen

in Wirklichkeit lebendig sind, muss den SC ein Wahrnehmungswurf gegen SG 20 gelingen. Diese glänzenden Hüter wurden mit der Fähigkeit erschaffen, *Schild* zu wirken und sind mit goldüberzogenen Krummschwertern bewaffnet. Sie werden lebendig, sobald jemand einen Fuß auf die Brücke setzt, außer ihnen wird der Schlüssel von Xin-Grafar gezeigt – so konnten Iramine und ihre Kultanhänger passieren. Verwende die „Goldener Wächter“-Karte auf Seite 19 für diese Begegnung. Die glänzenden Hüter befinden sich zu beiden Seiten des Einganges zur Brücke auf dem Weg der SC.

GLÄNZENDE HÜTER (2)

HG 4

EP 1.200

Goldüberzogene Karyatide

N Mittelgroßes Konstrukt

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

VERTEIDIGUNG

RK 18, **Berührung** 6, auf dem falschen Fuß 18
(–4 GE, +8 natürlich, +4 Schild)

TP 36 (3W10+20)

REF –3, **WIL** +0, **ZÄH** +1

Immunitäten Feuer, Magie, wie Konstrukte; **SR** 5/–;
Verteidigungsfähigkeiten Leichtes Bollwerk, Waffen zerschmettern

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf Krummschwert [Meisterarbeit] +8 (2W4+6/18–20)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +8)
1/Tag – *Schild*

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Die Glänzenden Hüter nutzen ihre *Schild*-Zauber, sobald sie die SC wahrnehmen (bereits in den Werten enthalten)

Im Kampf Die Glänzenden Hüter stellen sich jedem in den Weg, der die Brücke überqueren will.

Moral Die Glänzenden Hüter kämpfen bis zur Vernichtung und zerbröckeln in goldüberzogenes Geröll, sobald sie auf 0 Trefferpunkte reduziert werden.

Grundwerte Ohne *Schild* haben die Glänzenden Hüter die folgenden Spielwerte: **RK** 14, **Berührung** 6, auf dem falschen Fuß 14.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 3, **KO** –, **IN** –, **WE** 9, **CH** 7

GAB +3; **KMB** +7; **KMV** 13 (kann nicht entworfen werden)

Talente Verbesserte Initiative

Besondere Eigenschaften Statue

Ausrüstung Krummschwert [Meisterarbeit]

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Immunität gegenüber Magie (AF) Ein glänzender Hüter ist immun gegen jeden Zauber und jede Zauberähnliche Fähigkeit, welche Zauberresistenz gestattet. Ferner funktionieren verschiedene Zauber und Effekte anders bei dieser Kreatur: *Fels zu Schlamm verwandeln* fügt einem glänzenden Hüter 1W6 Schadenspunkte für jede Stufe des Zauberkundigen zu, ohne dass ihm ein Rettungswurf zustünde. *Schlamm zu Fels verwandeln* dagegen heilt Trefferpunkte. *Stein zu Fleisch* verändert die Struktur des glänzenden Hüters nicht, hebt aber seine Schadensreduktion und Immunität gegen Magie für 1

Volle Runde auf.

Leichtes Bollwerk (AF) Wenn eine goldüberzogene Kreatur Ziel eines Kritischen Treffers oder eines Hinterhältigen Angriffes wird, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 25%, dass der zusätzliche Schaden umgangen und nur der normale Schaden ausgewürfelt wird.

Statue (AF) Ein glänzender Hüter kann vollkommen stillstehen und eine Statue nachahmen. Einem Beobachter muss ein Wahrnehmungswurf gegen SG 20 gelingen, um zu erkennen, dass der Hüter lebendig ist.

Waffen zerschmettern (AF) Wenn ein Charakter eine Karyatide mit einer magischen oder nichtmagischen Waffe trifft, nimmt die Waffe 3W6 Punkte Schaden. Die Härte zählt normal. Waffen, die mehr Schaden als ihren Härtewert nehmen, gelten als beschädigt.

Schätze: Wenn die Karyatide besiegt wurden, können die SC ihre Krummschwerter mitnehmen.

Teil 4: Der Dritte Ring

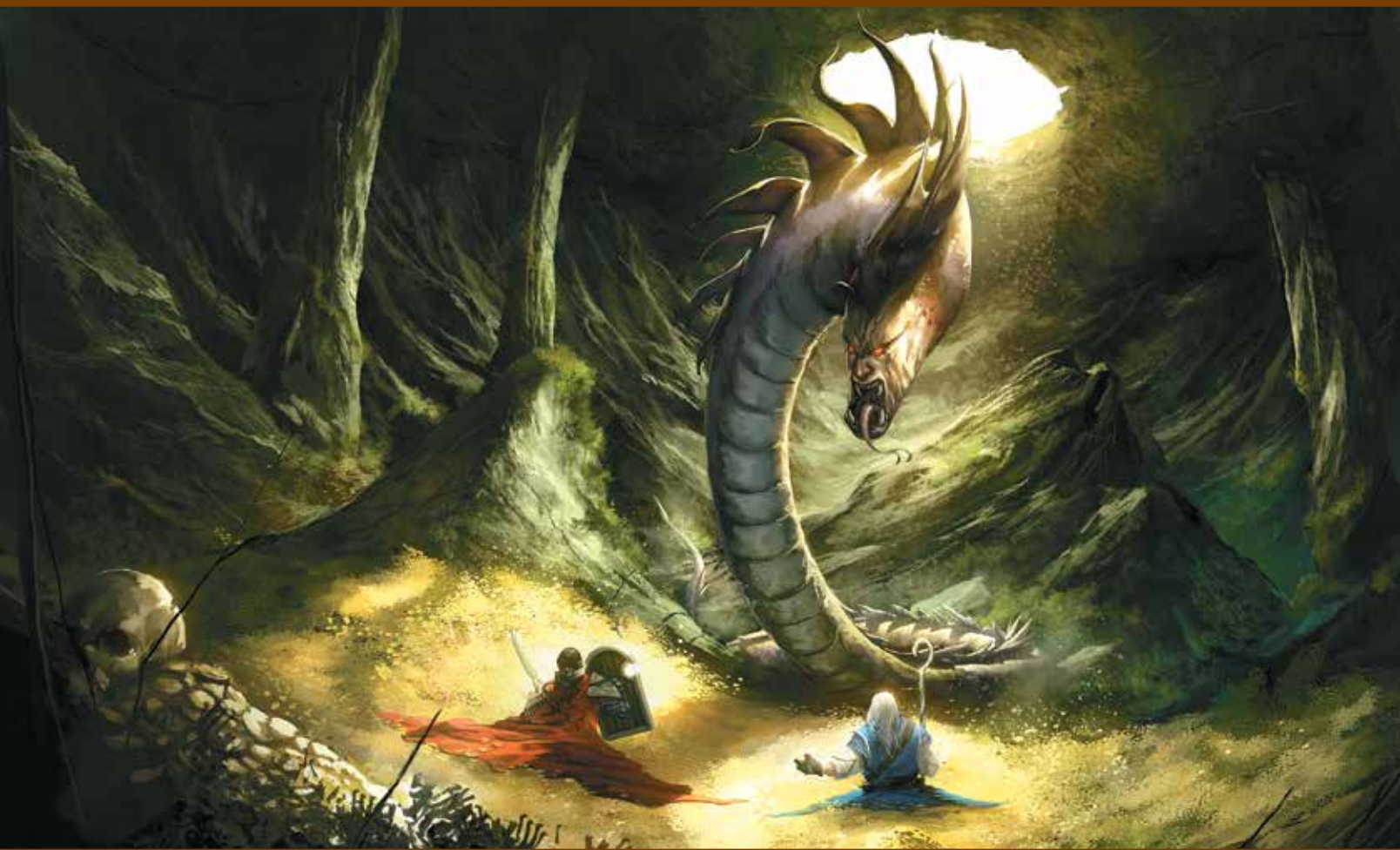
Der Dritte Ring von Xin-Grafar ist die Quelle der mächtigen goldenen Fluten und wird daher niemals mit Gold überflutet. Der Dritte Ring liegt 12 m über dem Bodenniveau des Zweiten Ringes, die Deckenhöhe beträgt 12 m. Auf einer kleinen steinernen Insel inmitten des Dritten Ringes steht ein kleines Gebäude. Die Insel ist von einem 7,50 m breiten Kanal voller geschmolzenen Goldes umschlossen, über den nur eine kleine Brücke führt. Diese Brücke besitzt keine der schützenden magischen Eigenschaften der Brücken im Ersten und Zweiten Ring der Stadt (siehe die Karte auf Seite 25). Jeder SC, der die Brücke überquert oder auf der Insel um das Gebäude herumgeht, ohne vor Feuer geschützt zu sein, nimmt den vollen Hitzeschaden aufgrund der Nähe zum goldgefüllten Kanal, wie auf Seite 14 beschrieben.

Das Gebäude im Zentrum des Rings ist das Tabernakel des Juwels des Ewigen Goldes, das Herz der Macht der Stadt. Es ist etwa 9 m hoch und mit einem spitzen Dach aus goldenen Schindeln bedeckt. Das Gebäude hat eine Tür an der Südseite und keine Fenster. Die Außenseite des Tabernakels ist vom Boden bis zum Dach mit uralten Runen mit Goldintarsien bedeckt. Ein Wurf auf Wissen (Geschichte) oder Sprachenkunde gegen SG 30 enthüllt, dass es sich um thassilonische Schutzrunen gegen Diebstahl handelt. Sie sind jedoch nicht magisch, sondern nur dekorativer Natur.

J. Der Wächter des Juwels (HG 7)

Ein gewaltiger Skelettdrache, der vom Kopf bis zur Schwanzspitze mit dem grünlichen, von der Decke kommenden Glühen und glitzernden Gold überzogen ist, wacht auf der Brücke vor euch. Als er Eindringlinge – euch – wahrnimmt, schlägt er mit seinen knöchernen Schwingen, öffnet seine mächtigen Kiefer und stampft auf euch zu.

Kreatur: Wenn die SC sich der Brücke nähern, die zum Tabernakel im Zentrum des Dritten Ringes führt, begegnen sie Tar-Baphon wertvollsten Wächter, einem jungen Golddrachen, den er gefangenommen, gefoltert und dann ermordet hat. Tar-Baphon hat sodann das Fleisch von der Leiche entfernt und



das Skelett als einzigartigen Wächter wiederbelebt, welchen er damit beauftragte, die Stadt und das *Juwel des Ewigen Goldes* um jeden Preis zu beschützen. Obwohl der unglückselige Drache seine Intelligenz, Zauberähnlichen Fähigkeiten und Odemwaffe behalten hat, haben der Vorgang der Wiederbelebung und ein Jahrtausend in Einsamkeit ihn in eine verrückte, bössartige Bestie verwandelt, die jeden Eindringling angreift.

Mit den Jahrhunderten haben die sich wiederholenden Überflutungen mit geschmolzenem Gold den einst majestätischen Golddrachen mit echtem Gold umhüllt, so dass sein ganzes Skelett metallisch glänzt. Der Drache bewacht die Brücke zum Dritten Ring, obwohl er nicht mehr fliegen kann, kann er immer noch schwimmen und ist immun gegen Feuerschaden, so dass er oft die Stellung aufgibt, um in den mit geschmolzenen Gold gefüllten Kanälen der Stadt zu schwimmen.

Iramine und ihre Kultanhänger versteckten sich einfach, bis der Drache ein Bad nahm, überquerten dann die Brücke und betraten Bereich **K**. Dabei lösten sie einen bis dahin ruhenden Befehl Tar-Baphons aus, der diesem Drachen erteilt wurde: Sollte jemand den Dritten Ring betreten, dann bewache die Brücke und greife jeden an, der kommt oder geht. Da Iramine und ihre letzten Kultanhänger im Tabernakel sind, stehen die SC dem Drachen allein gegenüber.

Der Drache steht am nördlichen Ende der Brücke über dem Kanal und beobachtet den ansteigenden Weg vom Zweiten zum Dritten Ring. Er ist immun gegen den Feuerschaden, den die Nähe zum Kanal verursacht und versucht, die SC auf der Brücke zu halten, so dass sie von der Hitze des Kanals betroffen sind.

TAR-BAPHONS DRACHE

HG 7

EP 3.200

Einzigartiger Untoter

RB Großer Untoter (Feuer)

INI +4; Sinne Drachensinne; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 22

(-1 Größe, +5 natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

HP 85 (10W8+40)

REF +3, WIL +9, ZÄH +7

Immunitäten Feuer, Kälte, *Magisches Geschoss* (durch Schild),

wie Untote; SR 5/Wucht; **Verteidigungsfähigkeiten**

Leichtes Bollwerk, Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Schwimmen 15 m

Nahkampf Biss +13 (2W6+10), 2 Klauen +13 (1W8+7), 2

Schwimmen +11 (1W6+3), Schwanzschlag +11 (1W8+10)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m (3 m mit Biss)

Im Herzen Xin-Grafars

Ehe die SC den Dritten Ring betreten, sollten alle mindestens die 6. Stufe erreicht haben. Andernfalls verende die Tabelle für Zufallsbegegnungen in Xin-Grafar (Seite 17), um ihnen ausreichend Erfahrung zukommen zu lassen, um die 6. Stufe zu erreichen. Da sie den Höhepunkt der Abenteuertrilogie *Der Preis der Unsterblichkeit* darstellen, sind die Begegnungen im Dritten Ring ziemlich schwierig. Du solltest als SL den SC Gelegenheit geben, sich auszuruhen und zu erholen, um sich darauf vorzubereiten, den Dritten Ring zu betreten (wenn nötig kannst du sogar die Zeit verlängern, bis das geschmolzene Gold die Stadt flutet).

Besondere Angriffe Odemwaffe (12 m Kegel, 4W10 Feuerschaden, Reflex SG 19 halbiert, alle 1W4 Runden)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +5)
 Beliebige oft – *Böses Entdecken*

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 1; Konzentration +5)
 1. (4/Tag) – *Magierrüstung, Schild*
 0. (beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 14), *Hauch der Erschöpfung* (SG 14), *Magie Entdecken, Öffnen/Schließen*

TAKTIK

Vor dem Kampf Tar-Baphons Drache wirkt auf sich selbst *Magierrüstung* und *Schild*, sobald er Eindringlinge wahrnimmt.

Im Kampf Der Drache eröffnet einen Kampf mit seiner Odemwaffe, wobei er sich bemüht, so viele Gegner wie möglich zu erfassen. Er nutzt seine Odemwaffe so oft wie möglich, doch wenn die meisten Gegner gegen Feuer resistent zu sein scheinen, verzichtet er auf seine Odemwaffe zugunsten seiner Nahkampfangriffe. Der Drache nutzt Wuchtigen Schlag, um Gegner von der Brücke in das geschmolzene Gold im Kanal darunter zu stoßen.

Moral Der Drache ist durch uralte Magie an die Stadt gebunden und kämpft bis zu seiner Vernichtung.

Grundwerte Ohne seine Schutzzauber hat Tar-Baphons Drache die folgenden Spielwerte: RK 14, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 14.

SPIELWERTE

ST 25, GE 10, KO –, IN 18, WE 15, CH 18
GAB +7; KMB +15; KMV 25 (29 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Ausfallschritt, Heftiger Angriff, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Wuchtiger Schlag
Fertigkeiten Einschüchtern +17, Heimlichkeit +9, Klettern +20, Motiv erkennen +15, Schwimmen +25, Wahrnehmung +15, Wissen (Arkanes) +17, Zauberkunde +17
Sprachen Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache, Thassilonisch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Leichtes Bollwerk (AF) Wenn eine goldüberzogene Kreatur Ziel eines Kritischen Treffers oder eines Hinterhältigen Angriffes wird, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 25%, dass der zusätzliche Schaden umgangen und nur der normale Schaden ausgewürfelt wird.

Schätze: Ein erfolgreicher Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 ermöglicht den SC, den Hort des Drachen zu finden, der in einem zerstörten Gebäude aus Ziegelsteinen am Rand des

Dritten Ringes versteckt ist. Obwohl der untote Drache nur noch eine missgestaltete Version seines früheren Selbst ist, ist er immer noch seinem inneren Drang gefolgt und hat im Laufe der Jahrhunderte einen kleinen Schatzaufen angesammelt. Der Hort enthält 50 goldüberzogene, aber ansonsten wertlose Haushaltsgegenstände, 1.265 GM, 1 goldüberzogene Adamantstreitaxt, 1 goldüberzogene *Schildbrosche*, 1 goldüberzogenes *Nebelhorn* und 1 kleine, goldüberzogene Metallschachtel, die 3 *Tränke: Mittelschwere Wunden heilen* enthält.

K. Kluft der Falschen Münzen (HG 7)

Die Tür, welche ins Tabernakel des Juwels des Ewigen Goldes führt, ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30), doch Iramine und ihre Kultanhänger haben den Schlüssel von Xin-Grafar benutzt, um das Schloss zu umgehen. Wenn die SC die Tür nach Bereich **K** öffnen, lies das Folgende vor oder gib es mit deinen eigenen Worten wieder:

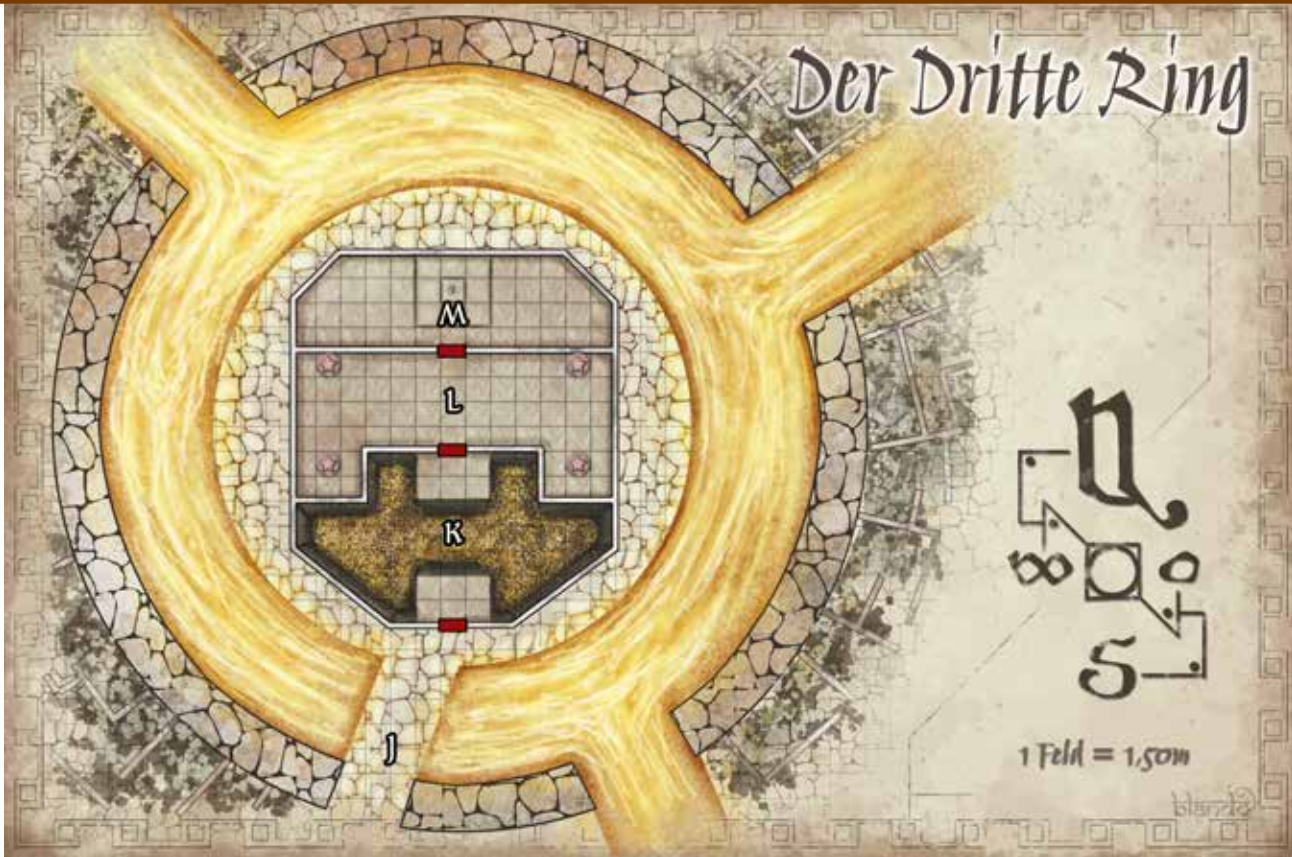
Hinter der Tür befindet sich ein kleiner, 3 m x 4,50 m messender Vorsprung hoch über einer mit Goldmünzen gefüllten Grube. Ein ähnlicher Vorsprung befindet sich auf der anderen Seite der Grube an der Nordmauer. Dort könnt ihr auch eine teilweise offenstehende Tür erkennen. Über die Grube ist ein Seil gespannt, das mittels in die Wand geschlagenen Haken auf beiden Seiten gesichert ist. Die Decke ist über den Plattformen hoch gewölbt.

Die Münzen in der Grube sind echt. Die Grube ist 13,50 m tief und bis zu einer Höhe von 4,50 m mit Münzen gefüllt, so dass es noch weitere 9 m bis zu den Vorsprüngen sind. Sowohl beim südlichen, wie auch beim nördlichen Vorsprung sind Handgriffe ins Gestein gehauen, so dass nur ein Kletternwurf gegen SG 10 erforderlich ist, um hinauf- oder hinunterklettern zu können. Im Raum gibt es keine Lichtquellen, allerdings dringt etwas Licht durch die offene Tür am nördlichen Sims, so dass die Vorsprünge in Dämmerlicht und die Grube in Dunkelheit gehüllt sind. Die Decke befindet sich 6 m über den Vorsprüngen.

Kreatur: Sobald die SC den Raum betreten, erscheint eine Düsternaga in der Grube 9 m unter ihnen. Diese Naga ist auf ewig durch ein von Tar-Baphon ausgeführtes Ritual an den Raum gebunden. Der Raum ist keine Falle – die Düsternaga lebt in einer Stasisblase – unsichtbar und nicht auffindbar –, bis ein lebendes Wesen den Raum betritt. In diesem Moment wird die Naga aus der Stasis entlassen, um die Münzgrube zu patrouillieren. Sollte es der Naga möglich sein, die SC auf den Vorsprüngen über ihr zu verletzen, wird sie von dieser Möglichkeit Gebrauch machen. Andernfalls wird sie darauf warten, dass die SC zu ihr hinunterklettern (oder hinunterfallen). Aufgrund der Auswirkungen der Stasis ist die Naga für die ersten 1W6 Kampfrunden verlangsamt (wie durch den Zauber *Verlangsamen*). Diese „Stasisübelkeit“ senkt den HG der Begegnung auf 7 und gibt den SC ein paar Runden, ehe die Naga von ihren vollen Fähigkeiten Gebrauch machen kann.

Ferner beobachtet ein Priester des Razmir, einer der Handvoll Kultanhänger, die sich in Bereich **L** verbergen, das Geschehen durch die teilweise offenstehende Tür in der Nordwand.

Gefahr: Wenn einer der Charaktere sich entschließen sollte, das Seil zu benutzen, um den Abgrund zu überwinden, dann



würfle für den Priester des Razmir (siehe Bereich **L**) und die Düsternaga die Initiative. Die SC können sich am Seil in einer Initiativereihenfolge entlanghangeln, wie es ihnen beliebt, sie müssen aber einen Wurf auf Klettern gegen SG 15 schaffen oder sie stürzen in die mit Münzen gefüllte Grube unter ihnen. Wenn der Priester des Razmir am Zuge ist, stößt er die nach Bereich **L** führende Tür auf und durchtrennt das Seil, so dass jeder, der am Seil hängt, in die Grube stürzt; anschließend zieht er sich wieder in Bereich **L** zurück. Jeder, der sich am Seil festhält, kann einen Reflexwurf gegen SG 18 versuchen, um nicht loszulassen, wenn er gegen die Wand geschleudert wird. Wer scheitert, lässt das Seil los und nimmt 3W6 Punkte Sturzschaden, sobald er auf der obersten Münzschicht aufschlägt. Die Münzen sind locker und man kann nur schwer auf ihnen gehen – ein SC wird feststellen, dass seine Füße etwas mehr als 10 Zentimeter tief einsinken, was jede Fortbewegung um einiges schwieriger macht. Die Münzgrube gilt als schwieriges Gelände.

DÜSTERNAGA HG 8

EP 4.800
TP 85 (PF MHB, S. 194)

TAKTIK

Im Kampf So lange die SC auf den Vorsprüngen bleiben, werden sie zum Ziel der *Blitze*, *Magischen Geschosse* und *Sengenden Strahlen* der Düsternaga. Wenn die SC in die Grube hinabsteigen, beschränkt sie sich auf defensive Zauberei, wo es erforderlich ist, und geht in den Nahkampf, um so viele von ihnen wie möglich zu stechen.

Moral Die Düsternaga kämpft bis zum Tod. Wenn sie getötet

wird, löst sich ihr Körper in Nichts auf und sie wird in ihrem Stasisreich wiederbelebt, wo sie erneut darauf wartet, dass Lebewesen Bereich **K** betreten. Daher kann es gut sein, dass die SC noch einmal gegen sie kämpfen müssen, wenn sie das Tabernakel verlassen wollen.

Entwicklung: Falls es die SC irgendwie schaffen, den Abgrund zu überqueren, ohne gegen die Düsternaga zu kämpfen, wird sie langsam zur nördlichen Plattform hinaufklettern (SG 10, Klettern +2), um von dort aus durch die Tür nach Bereich **L** Zauber auf die SC zu wirken. Beachte aber, dass sie an Bereich **K** gebunden ist und daher den Raum nicht verlassen kann.

Schatze: In der Grube sind 50.000 GM, sollten die SC sich die Zeit nehmen und sie zählen. Bedauerlicherweise wurden alle mit dem *Juwel des Ewigen Goldes* (siehe Anhang 3) erschaffen und können nicht aus der Stadt entfernt werden.

L. Das Vorzimmer des Juwels (HG 6)

Dieser große Raum verfügt über eine hohe Gewölbedecke und einen Boden aus einfachen weißen Fliesen. Vier Statuen rahmen ihn ein, zwei stehen in breiten Alkoven entlang der Südwand und zwei weitere an der Nordwand. Die Statuen in den Alkoven sind aus Granit gefertigt, der so glatt wie Glas poliert wurde. Beide zeigen denselben Mann, hochgewachsen und würdevoll, das volle Haupthaar windzerzaust. Sie sind unbekleidet und jede Statue hat eine Hand hinter dem Rücken verborgen, während sie mit der anderen auf ihren Zwilling zeigt. Von vorn betrachtet, wirken sie wie Spiegelbilder derselben Person. Die beiden Statuen an der

Nordwand sind aus marmorisiertem Gestein gefertigt und stellen zwei unterschiedliche Frauen dar, die beide bis zur Hüfte nackt und abwärts mit zusammengebundenen Roben bekleidet sind. Die östliche der beiden verzieht das Gesicht und deutet anklagend auf eine einfache Holztür in der Nordwand, während die andere lächelt und die Tür neugierig anzublicken scheint.

Die Statuen spiegeln die durchschnittliche Erscheinung der ursprünglichen Bewohner Kestrillions wieder, doch ihr Sinn und Zweck sind bereits vor Jahrtausenden verlorengegangen. Die Decke in diesem Raum ist 6 m hoch.

Kreaturen: Die letzten verbliebenen Kultanhänger des Razmir halten sich hier auf und bewachen Iramine und die nächste Kammer. Iramine ist allein in der Kammer des Juwels (Bereich **M**) und hat die Kultanhänger angewiesen, hier zu warten und sie nicht zu stören. Ihr zweiter Herold, Naramok, steht im westlichen Alkoven – wahrscheinlich unsichtbar –, während ein Priester im östlichen Alkoven wartet und ein zweiter Priester an der Tür nach Bereich **K** steht und sich bereithält, das Seil zu kappen. Sollte er der SC in Bereich **K** gewahr werden, gesellt er sich zu seinem Begleiter im östlichen Alkoven, nachdem er das Seil durchtrennt hat. Die Kultanhänger warten nicht darauf, dass die SC das Wort ergreifen, sondern greifen sofort an, sobald sie den Raum betreten.

NARAMOK, HEROLD DES RAZMIR HG 4

EP 1.200

Mensch Kämpfer 2/Schurke 3

TP 40 (siehe Aglanda, Seite 26)

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn er erfährt, dass die SC in Bereich **K** sind, nimmt Naramok seinen *Trank: Unsichtbarkeit* zu sich.

Im Kampf Naramok nimmt mit seinen Priestern Gegner in die Zange und führt Hinterhältige Angriffe aus.

Moral Naramok weiß, dass ihn ein Schicksal erwartet, das schlimmer ist als der Tod, sollte er Iramine enttäuschen, daher kämpft er bis zum bitteren Ende.

PRIESTER DES RAZMIR (2) HG 2

EP je 600

Menschlicher Kämpfer 2/Schurke 1 und Kämpferin 2/
Schurkin 1

RB Mittelgroßer Humanoide

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16
(+1 Ausweichen, +2 GE, +4 Rüstung, +2 Schild)

TP je 25 (3 TW; 2W10+1W8+6)

REF +4, **WIL** +1 (+2 gegen Furcht), **ZÄH** +4

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +4 (1W6+3/18–20),
Leichter Schild +3 (1W4+1) oder Totschläger +5 (1W6+3
nichttödlicher Schaden)

Fernkampf Leichte Armbrust +6 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

TAKTIK

Im Kampf Die Priester nehmen zusammen mit Naramok ihre Gegner in die Zange und führen Hinterhältige Angriffe

aus.

Moral Die Priester fürchten Iramine mehr als die SC, daher kämpfen sie bis zum Tode.

SPIELWERTE

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

GAB +2; KMB +5; KMV 18

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Kampf mit zwei Waffen,
Schildfokus, Verbesserter Schildstoß

Fertigkeiten Akrobatik +7, Bluffen +4, Einschüchtern +5,
Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit +7, Mechanismus
ausschalten +8, Wahrnehmung +6

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2), Rauchstab;

Andere Ausrüstung *Beschlagene Lederrüstung* +1,
Leichter Stahlschild [Meisterarbeit], Leichte Armbrust
mit 20 Bolzen, Rapier [Meisterarbeit], Totschläger, Graue
Robe, Eisenmaske des Razmirkultes, Sonnenzepter (2),
Diebeswerkzeug, jeweils 2W10 GM

Entwicklung: Falls die SC die Kultanhänger gefangen nehmen, betteln sie um Gnade und verraten schnell, dass Iramine im nächsten Raum ist. Sollten die SC sie weiter befragen, erfahren sie alles über die Anreise der Kultanhänger. Außerdem wissen die Kultanhänger, dass Iramine seit Jahren davon besessen ist, zur Stadt des Goldenen Todes zurückzukehren und dieses Mal auch das *Juwel des Ewigen Goldes* mitzunehmen. Die Priester wissen, dass Iramine schon einmal hier gewesen ist und später Kultanhänger nach Kassen aussandte, um die Teile des Amuletts zu holen, welches sie nun trägt. Da die Kultanhänger hoffen, dass die SC sie am Leben lassen, wenn sie kooperieren, sprudeln die Informationen nur so aus ihnen hervor. Sie verraten auch, dass Iramines normalerweise gute Laune immer düsterer wurde, je näher sie der Insel und dann der Stadt kamen und dass sie mit niemandem mehr ein Wort gesprochen hat, seitdem sie die Stadt betreten haben, außer um Befehle zu erteilen. Sobald sie die Grube in Bereich **K** überquert und gegen die Düsternaga gekämpft hatten, hat sie die Kultanhänger angewiesen, in Bereich **L** zu bleiben und ist nun seit Stunden allein im Nachbarraum.

Schätze: Die uralten Statuen könnten an einen Sammler jeweils für bis zu 700 GM verkauft werden, wiegen aber jede über 500 Pfund.

M. Die Kammer des Juwels (HG 8)

Diese Kammer besitzt eine hohe Gewölbedecke, einen einfachen Steinfußboden und schmucklose Granitwände. Ein großes Podest von 1,50 m x 1,50 m belegt die Mitte dies Raumes, auf dem ein Steinblock ruht, aus dem sich eine steinerne, zugreifende Hand erhebt. Die Hand ist gegenwärtig leer. In dem Raum ist es fast unerträglich heiß und es kommt euch vor, als würdet ihr in einen Hochofen hineingehen.

Diese Kammer ist der Aufbewahrungsort des *Juwels des Ewigen Goldes*, welches sich gegenwärtig in Iramines Besitz befindet. Die Temperatur liegt bei 50° Celsius, es ist so heiß wie an einem Sommertag in der Wüste. Ein längerer Aufenthalt in dieser starken Hitze hat schwerwiegende Nachteile. Jeder

in dem Raum muss alle 10 Minuten einen Zähigkeitswurf (SG 15, +1 für jeden vorangegangenen Wurf) schaffen, oder erleidet 1W4 Punkte nichttödlichen Schaden. Charaktere, die schwere Kleidung oder irgendwelche Rüstung tragen, erleiden einen Malus von -4 auf ihre Rettungswürfe. Wer nichttödlichen Schaden durch die Hitze nimmt, erleidet einen Hitzschlag und ist erschöpft. (siehe S. 443 im *Pathfinder Grundregelwerk* zu weiteren Einzelheiten über Hitzegefahren).

Kreaturen: Iramine ist hier und sie hat das *Juwel des Ewigen Goldes* (siehe Anhang 3). Wenn die SC eintreten, hat sie bereits mehrere Schutzzauber auf sich gewirkt und steht westlich vom Podest, wo sie auf die SC wartet. Sie steht völlig im Bann des Juwels und wird sich nicht davon trennen, solange sie am Leben oder bei Bewusstsein ist. Iramine sucht nach einem Weg, um das Juwel aus Xin-Grafar entfernen zu können, und gestattet keine Störung durch die SC. Sie weiß nicht, dass Tar-Baphon ihrem Vorhaben einen Riegel vorgeschoben hat und dass sie den Rest ihres Lebens in der Stadt damit verbringen könnte, das Juwel wegbringen zu wollen. Iramine weiß von der Falle, welche die Stadt überfluten wird, glaubt aber, dass das Juwel sie beschützen wird. Sie trägt auch den Schlüssel von Xin-Grafar – das Amulett, welches sie aus den drei Fragmenten, die Kassen, Asar und sie ursprünglich gefunden und vor Jahrhunderten benutzt hatten, um Zutritt zur Stadt zu erhalten, zusammengesetzt hat. Es handelt sich dabei um einen einfachen, schmucklosen Achat an einer silbernen Kette, welcher in schwachem blauem Licht leuchtet. Sollte sich Iramine in einen Riesigen Feuerelementar verwandeln (siehe Taktik), erscheint das Amulett als schwaches blaues Leuchten im Herzen ihrer feurigen Gestalt. Iramine greift die SC an, sobald diese die Kammer betreten.

IRAMINE HG 8

EP 4.800

Elfische Kämpferin 1/

Thaumaturgin 5/Mystische
Ritterin 3

RB Mittlgröße Humanoide (Elfe)

INI +7; Sinne Dämmerlicht;
Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 13, auf dem falschen
Fuß 20 (+3 GE, +6 Rüstung, +4 Schild)

HP 69 (9 TW; 5W6+4W10+31)

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

Verteidigungsfähigkeiten *Verschwimmen* (20%
Fehlschlagschance)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Elfisches Krummschwert* +1, +11/+6
(1W10+7/18-20)

Besondere Angriffe *Starke Zauber* (Schaden +2)

Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule

(ZS 5; Konzentration +4)

5/Tag – *Energiegeschoss* (1W4+2)

Vorbereitete Zauber (ZS 7; Konzentration +9; Arkaner
Zauberpatzer 10%)

4. Grad – *Eissturm* (+2 Schaden)

3. Grad – *Blitz* (+2 Schaden, SG 17), *Feuerball* (+2 Schaden,
SG 17)

2. Grad – *Sengender Strahl* (2x, +2 Schaden), *Spinnennetz*
(SG 15), *Verschwimmen* (bereits genutzt)

1. Grad – *Kalte Hand* (SG 13), *Magisches Geschoss* (3x,
+2 Schaden), *Schild* (bereits genutzt)

0. (Beliebig oft) – *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie
lesen*, *Tanzende Lichter*

Verbotene Schulen Illusion, Verwandlung

TAKTIK

Vor dem Kampf Iramine hat ihren

Zauberstab bereits genutzt und *Falsches*

Leben auf sich gewirkt. Sobald sie aus

Bereich L Kampflärm hört, wirkt sie

Verschwimmen und *Schild* auf sich (bereits

in ihren Werten enthalten).

Im Kampf Iramine eröffnet den

Kampf mit *Spinnennetz*, gefolgt von

Eissturm und *Feuerball*. Sie nutzt ihr

Klassenmerkmal *Arkaner Bund* (ihr *Ring*

der Gegenzauber ist dabei ihr Fokus),

um später einen weiteren *Eissturm* zu

wirken. Sollte sie gezwungen sein,

in den Nahkampf zu gehen, nutzt

sie *Konzentrierter Schlag* mit ihrem

Krummschwert.

Moral Sollten ihr Trefferpunkte unter

30 sinken, nutzt Iramine das *Juwel des*

Ewigen Goldes (siehe Seite 30), um sich

in einen Riesigen Feuerelementar zu

verwandeln. Sie kämpft dann bis zum

Tod.

Grundwerte Ohne ihre Schutzzauber hat

Iramine die folgenden Spielwerte: RK 19,

Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16;

TP 61; keine Fehlschlagschance.

SPIELWERTE

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

GAB +6; KMB +9; KMW 22

Talente Abhärtung, Gestenlos zaubern,

Konzentrierter Schlag, Mächtiger

Zauberfokus (Hervorrufung),

Schriftrolle anfertigen, Verbesserte

Initiative, Waffenfokus (Elfisches

Krummschwert), Waffenspezialisierung

(Elfisches Krummschwert), Zauberfokus

(Hervorrufung)

Fertigkeiten Klettern +7, Schwimmen +7,

Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +9,

Wissen (Arkanes) +11, Wissen (Die Ebenen) +9,



Iramine

Kassens Segen

Als Belohnung dafür, dass sie die Mini-Kampagne „Der Preis der Unsterblichkeit“ beendet haben, erhalten die SC, wenn sie die Amulettbruchstücke zur Krypta der Ewigen Flamme zurückbringen, von Kassens Geist einen letzten Segen. Jeder SC erhält einen einmal nutzbaren Segen, der auf eine der folgenden Arten verwendet werden kann:

- Der Segen kann genutzt werden, um bei einem Wurf mit dem W20 +1W6 hinzuaddieren. Der Segen muss verwendet werden, nachdem der Wurf erfolgte, aber bevor bekanntgegeben wird, ob es ein Erfolg war.
- Zauberkundige können den Segen nutzen, um einen Zauber, den sie gerade gewirkt haben, zurückzugewinnen. Dies ist eine Freie Aktion, welche in derselben Runde genutzt werden muss, in welcher der Zauber gewirkt wird, und entspricht der Funktion einer *Perle der Macht*. Spontanzaubernde Zauberkundige können den Segen nutzen, um einen ihnen bekannten Zauber anzuwenden, ohne dabei einen ihrer täglichen Zauberplätze zu verbrauchen.
- Ein SC kann den Segen einsetzen, um sich automatisch zu stabilisieren, wenn er im negativen Trefferpunktebereich ist und stirbt.

Wenn er genutzt wurde, ist der Segen verbraucht.

Wissen (Geschichte) +11, Zauberkunde +14 (+16 beim Identifizieren der Eigenschaften magischer Gegenstände)

Besondere Eigenschaften Arkaner Bund (Arkaner Fokus *Ring der Gegenzauber*), Elfenmagie, Vielseitige Ausbildung, Waffenvertrautheit

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen, Stab: Falsches Leben* (ZS 3; 8 Ladungen); **Andere Ausrüstung** *Mithralkettenhemd +2, Elfisches Krummschwert +1, Resistenzumhang +1, Juwel des Ewigen Goldes* (siehe Seite 30), *Ring der Gegenzauber* (enthält *Magie bannen*), Zauberkomponentenbeutel, Zauberbuch (enthält alle aufgeführten Zauber, sowie alle Zauber des 0. Grades, *Alarm, Magie bannen, Person festhalten, Schweben und Zielsicherer Schlag*), Schlüssel von Xin-Grafar

Abschluss des Abenteuers

Wenn die SC Iramine besiegt und den Schlüssel von Xin-Grafar an sich gebracht haben, sollte es ihr Ziel sein, nach Tamran zu Reginar zurückzukehren, so dass sie die Amulettstücke zur Krypta der Ewigen Flamme zurückbringen und die Geister von Kassen und Asar zur Ruhe legen können. Solange die Zeit zur Überflutung der Stadt nicht abgelaufen ist, können die SC zum Stadttor zurückkehren und es hinter sich verschließen, indem sie die Türen einfach mit dem Amulett berühren (beachte, dass viele der Wächter sich dem Amulettträger und seinen Begleitern gegenüber neutral verhalten, der Rückweg also um einiges leichter verlaufen dürfte, auch haben die SC eventuell Gefangene dabei).

Sollten die SC Iramine nicht aufhalten, ehe die Stadt mit geschmolzenem Gold überflutet wird, sind sie in der Stadt gefangen. Falls es also mehr als 66 Stunden dauert, Iramine aufzuspüren, aufzuhalten und zum Tor zurückzukehren, wird

es sehr viel schwerer, das Abenteuer abzuschließen. Wenn es zur Überflutung kommt, frage genau, was die SC tun, um zu überleben – z.B. wie sie über die Flutlinie kommen, was sie hinsichtlich der Hitze und des niedrigen Sauerstoffgehalts in der Luft nach der Flut machen, usw.

Die großen Schätze in der Stadt des Goldenen Todes könnten für manche Gruppen zudem eine große Versuchung darstellen, weshalb sie vielleicht das Amulett nicht zu Reginar zurückbringen, geschweige denn nach Tamran oder Kassen zurückkehren wollen. Sollten die SC in der Stadt bleiben, haben sie immer noch mit der Flut geschmolzenen Goldes zu tun. Wenn sie die Stadt verlassen und planen, nach dem Ende der Flut zurückzukehren, werden sie feststellen, dass der Schlüssel das Tor nur alle 10 Jahre öffnen kann. Wenn die Stadt überflutet wird, schließen sich die Türen und können für das nächste Jahrzehnt nicht wieder geöffnet werden. Sollten die SC nicht zu ihm zurückkehren, wird Reginar eine andere Abenteurergruppe anheuern, um die SC aufzuspüren und wenn nötig zu jagen – so wie die SC Iramine gejagt haben –, um den Schlüssel zur Stadt zu bergen. Falls die SC sich hierzu entscheiden sollten, werden die Kundschafter Reginar (Tamran) und Cygar (Kassen) ihre Feinde und werden sie bis ans Ende der Welt verfolgen.

Gehen wir stattdessen jedoch davon aus, dass die SC das Amulett an sich bringen und rechtzeitig zum Strand bei der Anlegefestung zurückkehren können, so dass sie an Bord der *Schwarzer Nebel* nach Tamran zurückkehren können. Sollte sie länger als 10 Tage gebraucht haben, wird Kapitän Walren nach Tamran zurückgesegelt sein im Glauben, dass die SC nicht mehr am Leben sind. Clevere SC könnten sich in diesem Fall daran erinnern, dass ja auch Iramine und ihre Kultanhänger mit einem Schiff gekommen sein müssen. Wenn sie die nahe Küste absuchen – oder einen gefangenen Kultanhänger befragen –, finden sie die *Hexenfäden* in einer versteckten Bucht 8 Kilometer nördlich der Anlegefestung vor Anker liegend. Von der Besatzung ist nichts zu sehen, doch die vorhandenen Spuren deuten an, dass diese von einer Gruppe Echsenleute vor Tagen ins Innere der Insel verschleppt worden sind. Sollten die SC noch ein paar Tage länger auf der Insel bleiben wollen, könnten sie sich auf eine Rettungsmission begeben, andernfalls sollte wenigstens einer der SC über seemännische Fähigkeiten verfügen, um das kiellose Flussboot über den Encarhansee zurück nach Tamran zu steuern. Dort können sie das Amulett entweder Reginar übergeben oder es selbst nach Kassen zurückbringen. Falls sie zuerst nach Tamran reisen, wird Reginar sie bitten, ihn nach Kassen zu begleiten, woraufhin sie zum letzten Mal im Rahmen der Kampagne an Bord der *Schwarzer Nebel* gehen und nach Kassen reisen werden.

In beiden Fällen werden sie bei der Ankunft in Kassen von Cygar begrüßt und als Helden willkommen geheißen. Der ganze Ort veranstaltet ein Festmahl zu ihren Ehren und am nächsten Tag marschieren Cygar, Reginar und mehrere wichtige Persönlichkeiten des Ortes mit den SC zur Krypta der Ewigen Flamme. Reginar leitet die SC an, das Amulett wieder in drei Teile zu zerbrechen und jeweils ein Bruchstück in Asars und Kassens Sarkophag zu legen. Dies legt ihre Geister zur Ruhe, so dass die Krypta wieder als Ziel des Übergangsritus ins Erwachsenenleben für die Jugend des Ortes dienen kann. Kassens Geist erscheint ein letztes Mal und dankt den SC dafür,

dass sie Iramine besiegt und den Schlüssel zurückgeholt haben. Er berührt jeden von ihnen an der Stirn und verleiht ihnen seinen Segen (siehe Kasten), ehe er endgültig verschwindet.

Reginar behält das dritte Bruchstück des Amuletts und nimmt es mit nach Absalom. Dort platziert er es in den Tresorkammern unter der Haupthalle der Kundschafter in der Hoffnung, dass damit Tar-Baphons Stadt des Goldenen Todes auf immer versiegelt ist.

Anhang 1: Neue Einfache Schablone

Entsetzliche Kreatur (HG + 0)

Kreaturen mit dieser Schablone wurden durch anhaltenden Kontakt mit der Ebene der Negativen Energie verändert und verunstaltet. Sie sind schrecklich anzusehen und haben besondere Resistenzen und Angriffsformen entwickelt. Die Schnellen Regeln entsprechen hierbei den Schöpfungsregeln (siehe PF MHB, S. 294).

Schöpfungsregeln: Gesinnung wird zu NB; Sinne erhält Dunkelsicht 18m; Aura erhält Furcht (wie *Furcht*, 6m, Willenswurf gegen SG 10 + 1/2 Volks-TW der Entsetzlichen Kreatur); Immunitäten erhält Furchteffekte; Verteidigungsfähigkeiten erhält Absorption negativer Energie (ÜF; heilt 1 Trefferpunkt pro 3 Schadenspunkte, welche der Angriff mit Negativer Energie verursachen würde; kein Rettungswurf gegen die Auswirkungen Negativer Energie)

Anhang 2: Neues Monster

Goldener Wächter

Diese Statue scheint aus soliden Goldplatten angefertigt zu sein. Ihr glänzendes Gesicht ist die gespenstige genaue Nachbildung eines menschlichen Gesichts.

Goldener Wächter



GOLDENER WÄCHTER

HG 6

EP 2.400

N Mittelgroßes Konstrukt

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

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 19 (-1 GE, +10 natürlich)

TP 64 (8W10+20)

REF +1, WIL +2, ZÄH +2

ANGRIFF

Nahkampf 2 Fäuste +12 (1W8+4 plus 1W6 Feuer)

Besondere Angriffe Geschmolzene Zerstörung, Hitze

SPIELWERTE

ST 18, GE 9, KO -, IN -, WE 11, CH 1

GAB +8; KMB +12; KMV 21

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger oder Gruppe (2-4)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aufladung (AF) Ein magischer Angriff, welcher Elektrizitätsschaden verursacht, beschleunigt einen Goldenen Wächter für 1W4 Runden wie durch den Zauber *Hast*. Ein Goldener Wächter erhält keinen Rettungswurf gegen Elektrizitätseffekte.

Geschmolzene Zerstörung (AF) Wenn ein Goldener Wächter auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, überhitzt er und schmilzt augenblicklich zu einem Haufen geschmolzenen Goldes zusammen. Alle Kreaturen in einem Radius von 3m nehmen 6W6 Punkte Feuerschaden; ein Reflexwurf gegen SG 14 halbiert den Schaden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Hitze (AF) Der Körper eines Goldenen Wächters erzeugt gewaltige Hitze, so dass er im Nahkampf bei jedem Treffer sowie im Ringkampf in jeder Runde zusätzliche 1W6 Punkte Feuerschaden verursacht. Kreaturen, die einen Goldenen Wächter mit waffenlosen Angriffen oder natürlichen Waffen angreifen, erleiden ebenfalls diesen Schaden.

Hitzeblitz (AF) Die starke Hitze, die vom Körper eines Goldenen Wächters ausgeht, erzeugt ein flimmerndes Schimmern in der Luft, wodurch das Konstrukt schwerer auszumachen ist. Dies funktioniert wie der Zauber *Verschwimmen* (ZS 8), kann aber nicht gebannt werden.

Goldene Wächter sind humanoide Automaten aus Eisen, Stahl und vorwiegend Gold. Ihr Äußeres kann von rohen, humanoiden Klumpen über statuenförmige Ansammlungen von Goldmünzen

bis hin zu phantastisch detailreichen goldenen Statuen mit beängstigend genauen menschlichen Gesichtern reichen. Goldene Wächter werden von einem feurigen, geschmolzenen Kern aus purem Gold angetrieben, von dem flimmernde Hitze ausgeht.

Goldene Wächter können nicht sprechen und bewegen sich mit dem Geräusch von Metall, das über Metall schleift. Ein Goldener Wächter ist 2,10 m groß und wiegt 1.500 Pfund.

KONSTRUKTION

Der Rahmen eines Goldenen Wächters wird aus 1.200 Pfund stählerner Stäbe und Kugelgelenken zusammengebaut und dann mit einer 100 Pfund schweren Goldpanzerung umgeben. Sein Inneres wird mit 200 Pfund geschmolzenen Goldes gefüllt, bevor das ganze Konstrukt versiegelt wird. Anschließend wird die Goldpanzerung mit seltenen Pulvern und Kräutern im Wert von mindestens 300 GM behandelt.

Ein Goldener Wächter erfordert unbearbeitetes Gold im Wert von 15.000 GM während seiner Konstruktion.

GOLDENER WÄCHTER

ZS 12; Preis 33.300 GM

KONSTRUKTION

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Feuerschild, Feuerwand, Geas/Auftrag, Verarbeitung, Verschwimmen*; **Erschaffer** muss wenigstens die 12. Zauberstufe erreicht haben; **Fertigkeiten** Handwerk (Goldschmied) SG 17; **Kosten** 24.300 GM

Anhang 3: Neues Artefakt

JUWEL DES EWIGEN GOLDES (MÄCHTIGES ARTEFAKT)

Aura Starke Beschwörung und Verwandlung; ZS 20

Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 5 Pfund

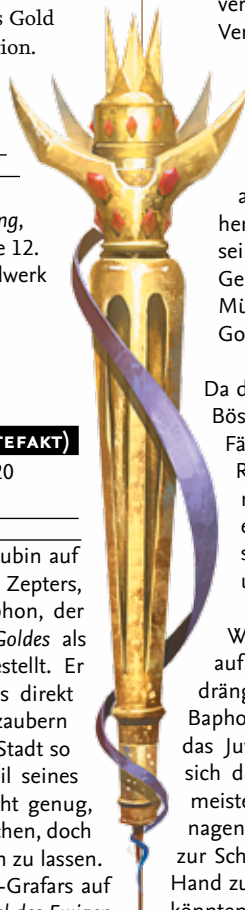
BESCHREIBUNG

Das *Juwel des Ewigen Goldes* ist ein faustgroßer Rubin auf der Spitze eine juwelenbesetzten, runenübersäten Zepters, der von Platinbolzen festgehalten wird. Tar-Baphon, der Wispernde Tyrann, hat das *Juwel des Ewigen Goldes* als Herzstück seiner Schatzstadt, Xin-Grafar, hergestellt. Er benutzte es, um Ströme geschmolzenen Goldes direkt von der Elementaren Ebene der Erde herbeizuzaubern und um den größten Teil der Reichtümer in der Stadt so zu erschaffen. Zudem hat er einen winzigen Teil seines eigenen Intellekts auf das Juwel übertragen, nicht genug, um es zu einem intelligenten Gegenstand zu machen, doch ausreichend, um es in Tar-Baphons Sinne handeln zu lassen. Tar-Baphon bewahrte das Juwel im Zentrum Xin-Grafars auf und band es auf ewig an die Stadt. Sollte das *Juwel des Ewigen Goldes* jemals die Grenzen der Stadt verlassen, verschwindet es und kehrt an seinen Platz im Herzen der Stadt zurück. Da er wusste, dass sich Diebe früher oder später Zutritt zur Stadt verschaffen würden, erschuf Tar-Baphon mit der Macht des Juwels eine Falle – das Juwel kann wahrnehmen, wenn jemand die Stadt betritt. Sollte es sich dabei nicht um Tar-Baphon handeln, wird die Falle aktiviert und die Stadt mit geschmolzenem Gold überflutet (siehe Seite 14). Dieser Vorgang kann nicht aufgehalten werden.

Das Juwel verfügt über einige weitere Kräfte, von denen sein

Träger in dem Moment erfährt, in dem er den Rubin berührt:

- **Hellhören/Hellsehen:** Der Träger des Juwels kann nach Belieben alles sehen und hören, was in Xin-Grafar geschieht, indem er sich einfach auf das Juwel konzentriert. Die Kraft funktioniert wie der Zauber *Hellhören/Hellsehen*, kann jedoch genutzt werden, um jeden Ort innerhalb der Stadt auszuspionieren.
- **Dauerhafte Flamme:** Auf Wunsch kann der Träger des Juwels es in harmlose Flammen aufgehen lassen, wie durch den Zauber *Dauerhafte Flamme*.
- **Berührung des Goldes:** Einmal am Tag kann der Träger des *Juwels des Ewigen Goldes* mit dem Artefakt einen einzelnen unbelebten Gegenstand, der nicht mehr als 1.000 Pfund wiegen darf, berühren und in pures Gold verwandeln. Der Gegenstand behält seine Form und Erscheinung, besteht nun aber aus festem Gold.
- **Elementare Verwandlung:** Einmal in der Woche kann der Träger des Juwels sich in einen Riesigen Feuerelementar verwandeln wie durch den Zauber *Elementargestalt IV*. Die Verwandlung hält solange an, wie der Träger es wünscht, allerdings kann er in Elementargestalt Xin-Grafar nicht verlassen – wohl aber eine Überflutung der Stadt mit geschmolzenem Gold überstehen.
 - **Reichtum herbeizaubern:** Einmal im Monat kann das *Juwel des Ewigen Goldes* gewaltige Mengen an Reichtümern aus der Elementaren Ebene der Erde herbeizaubern, die jede Form annehmen kann, die sein Träger wünscht. Hiermit können nur gewöhnliche Gegenstände erschaffen werden wie Kunstobjekte, Münzen, Edelsteine oder auch Flüsse geschmolzenen Goldes, jedoch keine magischen Gegenstände.



Da das *Juwel des Ewigen Goldes* einen Teil von Tar-Baphons Bösartigkeit enthält, können Reichtümer, die mit der Fähigkeit Berührung des Goldes erschaffen oder mit Reichtum herbeizaubern beschworen wurden, von niemandem außer Tar-Baphon selbst aus Xin-Grafar entfernt werden. Wie das Juwel selbst verschwinden solche Schätze, wenn sie aus der Stadt entfernt werden, und tauchen irgendwo in Xin-Grafar wieder auf.

Ferner nimmt das Bruchstück von Tar-Baphons Willen mit jedem, der das Juwel berührt, Kontakt auf und flüstert ihm lautlos verstörende Dinge zu, drängt ihn, das Juwel für sich zu beanspruchen und Tar-Baphon Treue zu schwören. Ab diesem Punkt versucht das Juwel, Einfluss auf diesen Charakter auszuüben. Wie sich das bei einem SC auswirkt, liegt bei dir als SL. Die meisten SC guter Gesinnung nehmen den Einfluss als nagenden Zweifel und unterschwelliges Verlangen wahr, zur Schatzstadt zurückzukehren und das *Juwel* wieder in die Hand zu nehmen. SC von chaotischer oder böser Gesinnung könnten ein viel stärkeres Verlangen verspüren, bis hin zum überwältigen Drang, alles stehen und liegen zu lassen, um zum Juwel zurückzukehren, ungeachtet der möglichen Folgen. Dieser Einfluss kann nur durch *Fluch brechen* oder ähnliche Magie aufgehoben werden und erfordert einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 30.

ZERSTÖRUNG

Das *Juwel des Ewigen Goldes* zerfällt zu Staub, wenn es in *Karzougs Runenbrunnen der Gier* geworfen wird.

Anmerkungen der Redaktion

Wenn du das Abenteuer durchliest, könntest du zu der Ansicht kommen, dass die beiden Teile – die Insel des Schreckens und die Stadt des Goldenen Todes – in ihrer Beschreibung sehr spartanisch gehalten sind. Damit hast du nicht ganz Unrecht. Da das Abenteuer sehr auf dem Zeitdruck aufbaut, dem die SC bei ihrer Jagd nach Iramine unterliegen, haben sie kaum Zeit für ausgedehnte Erkundungsabstecher, was aus Sicht des Autors weitere Einzelheiten unnötig machte. Doch bekanntermaßen gehen die meisten Spieler nicht so vor, wie der Autor eines Abenteuers es sich vorstellt, und überleben die meisten Pläne die Begegnung mit der Realität nicht. Also, was tun?! Im Folgenden führen wir einige Hinweise auf, wie du das Abenteuer an die Bedürfnisse deiner Gruppe anpassen kannst und was zu berücksichtigen ist, wenn die SC vom geplanten Weg abweichen.

1. Zeitdruck!

Die SC stehen unter Zeitdruck, sobald sie Tamran verlassen haben. Sie wissen, dass Iramine und ihre Kultanhänger einen gewissen Vorsprung haben, den sie nach Möglichkeit aufholen sollten – es liegt aber letztendlich bei dir, dies den Spielern nachdrücklich zu vermitteln, damit niemand später sagen kann: „Ich dachte, wir hätten alle Zeit der Welt...“. Sobald die Insel erreicht ist, setzt sich der Wettlauf fort; dabei kommt den SC zugute, dass die NSC durch die Gefahren der Insel langsam dezimiert und natürlich aufgehalten werden. Es ist deine Entscheidung als Spielleiter, wie reibungslos die Reise über die Insel für die SC verläuft. Werden sie mit den Gefahren der Insel konfrontiert oder können sie davon profitieren, dass sie quasi im Kielwasser von Iramine und Begleitung reisen, die bereits einen Großteil oder alle Gefahren ausgeschaltet haben? Wenn du meinst, dass die SC zu schnell vorankommen, dann wirf ihnen ein paar der Bewohner der Insel in den Weg. Ebenso, falls du der Ansicht bist, dass ein wenig zusätzliche EP nicht schaden könnten. Dabei kannst du neben den erwähnten Bewohnern auch auf andere, exotischere Wesen zurückgreifen – auf der Insel gibt es ja nicht nur ein permanentes Tor zur Ebene der negativen Energie, durch das Externare eindringen könnten, sondern auch einen Zugang zu den Finsterlanden, der eventuell bis nach Orv hinab führt. Übertreibe es nur nicht.

In der Stadt kommt ein weiterer Grund zur Eile hinzu – Sorge dafür, dass die Spieler (und nicht nur die SC!) erkennen, dass sie ein Rennen gegen die Uhr austragen: Wenn sie sich nicht beeilen, werden sie in der Stadt eingeschlossen und von den goldenen Fluten ertränkt, gebraten und gekocht (nicht zwangsläufig in dieser Reihenfolge).

Und wenn sie die Stadt bewältigt haben und rechtzeitig wieder entkommen sind, müssen sie sich beeilen, um ihr Treffen mit Kapitän Walren einzuhalten, sonst sitzen sie auf der Insel fest. Okay, sollte dies passieren, gibt es immer noch das Boot, mit dem Iramine und ihre Leute zur Insel gekommen sind – hoffentlich kann wenigstens ein SC damit umgehen. Alternativ gäbe es sogar den „Landweg“ durch die Finsterlande, falls die Gruppe sich das zutrauen sollte. Die Finsterlande sind aber jenseits des Fokus dieses Artikels. Für weitere Informationen zu dieser ebenso ungastfreundlichen Gegend empfehlen wir dir den *Almanach der Ewigen Nacht*.

Die Insel des Schreckens sollte ihrem Namen alle Ehre machen – gewaltige, von negativer Energie befleckte Dinosaurier (z.B. der klassische T-Rex, nur in Ninja-Schwarz mit glühenden Augen, blitzenden Zähnen und Krallen o.ä.) könnten in der Ferne gesichtet werden, ein undefinierbares Ding aus Augen und Krallen könnte über den Lagerplatz der SC hinweg fliegen usw. – da der Fokus des Abenteuers nicht im heiteren Monsterkloppen besteht, sollte die Insel ein Ort sein, bei deren Verschwinden am Horizont die Spieler erleichtert sind – auch wenn sie insgeheim planen zurückzukehren, wenn sie stärker und erfahrener sind, um ihm seine Geheimnisse zu entreißen.

2. Die Stadt

Die Stadt des Goldenen Todes wirkt auf den ersten Blick etwas lieblos – der Eingangsraum weist auf die Gefahr durch das Gold hin und dann ... 1. Ring: Ruinen und NICHTS! – Spieler neigen nun einmal zum Erkunden und bei einer Stadt aus GOLD liegt es nahe, dass sie erst einmal alles einpacken, was nicht niet- und nagelfest ist und vielleicht sogar anfangen, den Straßenbelag abkratzen zu wollen – verdammt sei die Mission, schließlich ist man REICH! – Aber dabei sollte man nicht vergessen: Die ganzen Reichtümer können die Stadt nicht verlassen und die Goldschicht verschwindet, wenn man sie über die Stadtgrenze trägt. Wenn die SC also meinen, sich wie die Goldgräber am Klondike aufführen zu müssen, leite sie frühzeitig dahin, dass sie ihre Funde außerhalb der Stadt lagern, damit sie erkennen, dass die Goldene Stadt aus „Narregold“ besteht und wieder auf den Pfad des Abenteuers einschwenken, d.h. sich auf den Weg zur Stadtmitte zu Iramine machen.

Sollten die SC sich länger im 1. Ring aufhalten wollen, musst du etwas improvisieren. Wir schlagen vor, die Ruinen vom Stil her an griechische oder römische Architektur anzulehnen und ein paar Gebäude mit Wiedererkennungswert zu platzieren. Auch können überall noch Spuren der Eroberung der Stadt durch den Wispernden Tyrannen zu finden sein – da dieser den Widerstand der Stadtbewohner gar nicht mochte, hatte er sämtliche Überlebenden lebendig an den Mauern gekreuzigt, so dass manche Skelette in luftiger Höhe an größeren Gebäuden hängen könnten. Auch an den Gebäuden des ersten Rings ließ er seinen Unmut aus.

Kreaturen neben den goldüberzogenen Untoten und Konstrukten, die im Modul aufgeführt werden, gibt es in der Stadt nicht, du könntest natürlich noch einige Externare mit Feuerbezug platzieren, falls dir die Stadt zu monoton erscheinen sollte.

3. Schätze

Die Spieler werden am meisten davon enttäuscht sein, dass sie von dem Gold und sonstigen Wertgegenständen nichts mitnehmen können. Hier verdient der Passus, dass es auch einige – nun goldüberzogene – magische Gegenstände gibt, doch der Aufmerksamkeit. Diese sollten mittels *Magie entdecken* zu finden sein und sind häufig auf den Kreuzungen in den zu Fallen umfunktionierten Schatzhäufen zu finden. Damit stellen sie einerseits einen Anreiz dar, sich mit den Fallen

auseinanderzusetzen, können bei einem Auslösen aber auch zerstört werden. Wir schlagen der Gruppe angemessene Gegenstände im Rahmen von *Gegenständen +1* vor, wobei ein Feuerbezug auch hier thematisch passend wäre. Auch wenn du meinst, die SC seien unzureichend ausgerüstet, um es mit dem Wächter des Tabernakels aufnehmen zu können (ja, der goldige Drache), kannst du ihnen auf diese Weise Hilfsmittel zukommen lassen. Gegenstände mühsam aus einer Falle zu bergen, vermittelt ein weitaus stärkeres Gefühl, sie sich verdient zu haben, als verstaubtes Zeug im obersten Stockwerk eines Gebäudes zu finden.

4. NSC

Natürlich lebt das Abenteuer zu einem guten Teil von der Interaktion mit den NSC, ob es nun die Besetzung des Bootes, mit dem die SC zur Insel kommen, eventuell anfallende Verhandlungen mit Echsenmenschen, deren Sümpfe man durchqueren will, Diplomatie und Einschüchterung gegen verzweifelte Kultanhänger und schlussendlich Iramine selbst sind. Iramine ist vollkommen besessen von ihrem Plan, Razmir das Juwel zu Füßen zu legen und an seiner Seite über das kommende Weltreich Razmiran zu herrschen. Man kann sie ruhigen Gewissens als durchgeknallt und irre darstellen. Sie wird das Juwel nicht zurücklassen und ist gegen jedes Vernunftsargument immun, da sie felsenfest

davon überzeugt ist, vor den Goldenen Fluten im Raum des Jewels gefeit zu sein.

Und beachte, dass die SC eventuell einige Kultanhänger als Gefangene oder vielleicht sogar neue Gefolgsleute dabei haben könnten (es soll durchaus Leute geben, die einem dankbar sind, wenn man sie aus dem Schlamassel gerettet hat, in das sie dank einer irren Halb-Elfe geraten sind). Solche NSC eignen sich natürlich stets nach dem *Rothemden-Prinzip* zur Demonstration tödlicher Fallen und anderer Nettigkeiten.

5. Und wenn...

... die SC es vermasseln und allen Hinweisen und allem Drängen zum Trotz dennoch scheitern? Wenn sie selbst den großzügigsten Countdown verstreichen lassen, sich die Pforten der Stadt schließen und die Höhle von den Goldenen Fluten ausgefüllt wird?

Tja, Pech – dann hat Tar-Baphons als Falle angelegte Schatzstadt ihrem Ruf Ehre gemacht und wieder ein paar übermutige „Helden“ verschlungen. Solltest du aber gnädig gestimmt sein, dann lass Iramine ein Fluchtmittel dabei haben, vielleicht eine Schriftrolle mit *Teleportieren* oder einen Einmal-Gegenstand, mit dem sie in ihre Gemächer im Tempel des Razmir in Tamran hätte zurückteleportieren können, von dem sie aufgrund ihres Wahnes aber niemals Gebrauch gemacht hätte.

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: City of the Golden Death. © 2010, Paizo Publishing, LLC. Author: Joshua J. Frost. Deutsche Ausgabe *Die Stadt des Goldenen Todes* © 2011 Ulisses Spiele GmbH.

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

Dark Creeper from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Dark Stalker from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

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

Shadow Demon from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Neville White.



Valeros

MENSCH KÄMPFER 5

GESINNUNG NG INI +7 BEW.-RATE 9m

ATTRIBUTE

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

VERTEIDIGUNG

TP 42

RK 21, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 18 *

REF +4, WIL +0 (+1 Furcht), ZÄH +5

* +1 beim Kampf mit zwei Waffen

ANGRIFF

Nahkampf Langschwert +1, +11 (1W8+7/19-20)

Kampf mit zwei Waffen Langschwert +1, +9 (1W8+7/19-20) und Kurzschwert +1, +8 (1W6+2/19-20)

Fernkampf Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] +9 (1W8+3/x3)

GAB +5; KMB +8; KMV 22

FERTIGKEITEN

Einschüchtern +8
Klettern +9
Reiten +8
Schwimmen +5
Wahrnehmung +4

TALENTE

Defensive Kampfweise, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Initiative, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfokus (Kurzschwert), Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert)



Kampfausrüstung Trank: Mittelschwere Wunden heilen (2), Trank: Schwere Wunden heilen, Trank: Schild des Glaubens; **Andere Ausrüstung** Brustplatte +1, Langschwert +1, Kurzschwert +1, Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] (ST+3) mit 20 Pfeilen, Schutzring +1, Rucksack, Glücksflachmann, Rationen (6), Seidenseil, 160 GM



Ezren

MENSCH MAGIER 5

GESINNUNG NG INI +3 BEW.-RATE 9m

ATTRIBUTE

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

VERTEIDIGUNG

TP 25

RK 10, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 10

REF +10, WIL +7, ZÄH +5

Vertrauter Schleicher (Wiesel)

ZAUBER

Vorbereitete Zauber (Konzentration +9)

3. – Blitz (SG 17), Fliegen; 2. – Säurepfahl, Spinnennetz (SG 16), Unsichtbarkeit; 1. – Magierrüstung, Schild, Schmierer, Schockgriff; 0. (beliebig oft) – Benommenheit, Licht, Magie entdecken, Säurespritzer
Zauberbuch alle vorbereiteten Zauber plus alle Zaubertricks, sowie 1. – Alarm, Brennende Hände, Furcht verursachen, Magisches Geschoss, Schlaf, Sprühende Farben, Untote entdecken; 2. – Sengender Strahl

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Hand des Lehrlings, +6 Angriffsbonus, 7/Tag, 9m Reichweite

TALENTE

Durchschlagende Zauber, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Schriftrollen Schreiben, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Zauber verstärken

ANGRIFF

Nahkampf Gehstock +2 (1W6)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +2 (1W8/19-20)

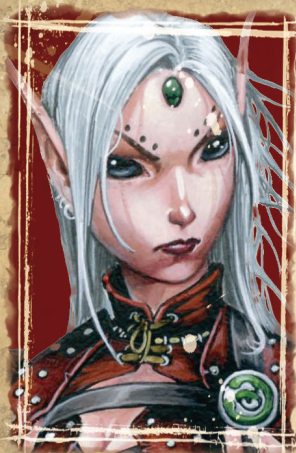
GAB +2; KMB +2; KMV 11

FERTIGKEITEN

Diplomatie +4
Schätzen +12
Wahrnehmung +9
Wissen (Arkane) +12
Wissen (Geographie) +12
Wissen (Geschichte) +12
Wissen (Lokales) +12
Zauberkunde +12



Kampfausrüstung Alchemistisches Feuer (2), Schriftrolle: Schutz vor Energie (2x), Schriftrolle: Sengender Strahl, Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Stab: Magisches Geschoss (ZS 5, 50 Ladungen); **Andere Ausrüstung** Rüstungsarmschienen +1, Gehstock (wie Knüppel), Dolch, Leichte Armbrust [Meisterarbeit], Bolzen (20), Resistenzumhang +1, Praktischer Rucksack, Perle der Macht, Rucksack, Rationen (6), Schriftrollenbehälter, Komponentenbeutel, Zauberbuch, 161 GM



Merisel

ELFE SCHURKIN 5

GESINNUNG CN INI +8 BEW.-RATE 9m

ATTRIBUTE

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

VERTEIDIGUNG

TP 36

RK 19, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14

REF +8, WIL +2, ZÄH +2 (Entrinnen, Verzauberung +2)

ANGRIFF

Nahkampf Rapier +1, +8 (1W6+2/18-20)

Fernkampf Dolch +7 (1W4+1/19-20)

GAB +3; KMB +4; KMV 19

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Dämmersicht, Entrinnen, Fallen finden +2, Immun gegen Schlaf, Tricks (Schurkenfinesse, Überraschungsangriff)

FERTIGKEITEN

Akrobatik +12 (Springen +17)
Bluffen +8
Einschüchtern +8
Fingerfertigkeit +12
Heimlichkeit +17
Klettern +9
Mechanismus ausschalten +14
Wahrnehmung +11

TALENTE

Ausweichen
Beweglichkeit
Verbesserte Initiative
Waffenfinesse



Kampfausrüstung Alchemistisches Feuer (2), Säure, Trank: Mittelschwere Wunden heilen (2), Trank: Unsichtbarkeit (2), Trank: Katzenhafte Anmut, Donnerstein; **Andere Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung +1, Rapier +1, Dolche (12), Elfenumhang, Ring der Sprungkraft, Rucksack, Wurfhaken, Abdeckbare Laterne, Öl (5), Rationen (6), Seidenseil, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], polierte Jade (Wert: 50 GM), 228 GM



Kyra

MENSCH KLERIKERIN VON SARANRAE 5

GESINNUNG NG INI -1 BEW.-RATE 6m

ATTRIBUTE

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

VERTEIDIGUNG

TP 36

RK 20, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 20

REF +1, WIL +11, ZÄH +7

BESONDERE ANGRIFFE
Positive Energie fokussieren (1W6, SG 11, 4/Tag), Spontane Heilzauber

ZAUBER

Vorbereitete Zauber (Konzentration +9):

3. – Blindheit/Taubheit (SG 17), Gleißendes Licht[®], Magie bannen
2. – Bärenstärke, Beistand, Mittelschwere Wunden heilen[®], Person festhalten (SG 16)
1. – Befehl, Elementen trotzen[®], Göttliche Gunst, Heiligtum, Schild des Glaubens
0. (beliebig oft) – Göttliche Führung, Magie entdecken, Stabilisieren, Tugend
D Domänenzauber; Domänen Heilung, Sonne

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Positive Energie fokussieren 4/Tag (3W6, SG 13 [+5 gegen Untote, umgeht Resistenz gegen Fokussieren]); Abwendung des Todes (ZF) Berührung heilt Kreaturen um 1W4+2 TP, sofern sie unter 0 TP sind, 7/Tag; Segen der Sonne (UF); Spontane Heilzauber

ANGRIFF

Nahkampf Krummsäbel +1, +6 (1W6+2/18-20)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +3 (1W8/19-20)
GAB +3; KMB +4; KMV 14

FERTIGKEITEN

Diplomatie +9
Heilkunde +12
Wissen (Religion) +8
Wahrnehmung +9

TALENTE

Eiserner Wille, Element fokussieren (Feuer), Fokussiertes Niederstrecken, Waffenfokus (Krummsäbel)



Kampfausrüstung Schriftrolle: Energie widerstehen, Stab: Mittelschwere Wunden heilen (20 Ladungen); **Andere Ausrüstung** Kettenhemd +1, Schwerer Stahlschild +1, Krummsäbel +1, Leichte Armbrust [Meisterarbeit], Bolzen (20), Resistenzumhang +1, Schutzring +1, Heiliges Symbol aus Gold (mit Dauerhafte Flamme; Wert 300 GM), Rationen (6), Rucksack, 125 GM

DER PREIS DER HABSUCHT

DIE STADT DES GOLDENEN TODES

Pathfinder Modul

Im Herzen des Encarthansees ragt die gefürchtete Insel des Schreckens auf, ein verfluchtes Land der Geheimnisse und des Verrates. Versteckt in Stürmen aus negativer Energie liegt die geheime Schatzstadt des Magierkönigs Tar-Baphon seit Jahrhunderten versiegelt. Doch nun haben maskierte Kultanhänger die Tore der goldenen Stadt Xin-Grafar geöffnet, um die Reichtümer der legendären Stadt für ihren Lebenden Gott Razmir in Besitz zu nehmen. Können die SC die Kultanhänger durch die giftigen Sümpfe und das zerschlagene Ödland der Insel des Schreckens bis zur Stadt des Goldenen Todes selbst verfolgen? Und welche vergessenen Gefahren mögen dort auf die Spieler lauern, während sie alles versuchen, um ein dunkles Schicksal von der Welt abzuwenden?

Die Stadt des Goldenen Todes ist ein Pathfinder-Abenteuer für Charaktere der 5. Stufe und kompatibel mit der 3.5 Edition des ältesten Rollenspiels der Welt. Das Abenteuer spielt in der wilden Natur und in Gewölben und enthält einen Wettlauf durch eine zerstörte, goldene Stadt, um böse Kultanhänger aufzuhalten, ehe die Stadt mit geschmolzenem Gold überflutet wird!

Das Abenteuer spielt auf der legendären Insel des Schreckens auf der Pathfinder Kampagnenwelt Golarion, kann aber leicht an jeden anderen Hintergrund angepasst werden. Das Modul kann als alleinstehendes Abenteuer oder als letztes Kapitel der Trilogie *Der Preis der Unsterblichkeit* im Anschluss an *Die Krypta der Ewigen Flamme* und *Die Masken des Lebenden Gottes* verwendet werden.



Geeignet für: **Charaktere der 5. Stufe**
Abenteuerart: **Wildnis- und Gewölbe-Abenteuer**
Schauplatz: **Insel des Schreckens (Encarthansee)**



Artikelnummer: US53015PDF
ISBN 978-3-86889-609-1