

Das Blutschwurtal



Dornenfeste





DIE EROBERUNG DES BLUTSCHWURTALS

Impressum

Design • Jason Bulmahn
Development and Editing • Jason Bulmahn, Mike McArtor, Jeremy Walker
Cover Artist • Warren Mahy
Interior Artist • Vincent Dutrait, Drew Pocza, Christophe Swal
Cartographer • Christopher West
Graphic Designers • James Davis, Drew Pocza
Senior Art Director • Sean Glenn
Brand Manager • Jason Bulmahn
Publisher • Erik Mona

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH
Produktion • Mario Truant
Originaltitel • Conquest of Bloodsworn Vale
Übersetzung • Sascha Hoppenrath
Lektorat • Thorsten Naujoks, Ulrich-Alexander Schmidt, Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen
Layout • Christian Lonsing

Die Eroberung des Blutschwurtals ist ein Abenteuer für Charaktere der 6. Stufe. Das Modul verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit. Die Charaktere sollten im Laufe des Abenteuers die 8. Stufe erreichen. Dieses Modul wurde für die Pathfinder-Kampagnenwelt entwickelt, kann aber leicht an jede Hintergrundwelt angepasst werden. Dieses Modul entspricht der Open Gaming License und ist für das Pathfinder-Rollenspiel wie auch die Edition 3,5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt geeignet. Die OGL befindet sich auf Seite 31.

Dieses Produkt verwendet das Pathfinder Grundregelwerk, das Pathfinder Monsterhandbuch und das Pathfinder-Monsterhandbuch II. Diese Regeln können online als Teil des Pathfinder SRD gefunden werden.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53011PDF
ISBN 978-3-86889-659-6



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.

Conquest of Bloodsworn Vale 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 Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, and Pathfinder Society are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2011, Paizo Publishing, LLC.



Während des Aufstiegs des Kaiserreichs von Cheliox wurde in dem heute als Blutschwurtal bekannten Gebiet eine große Schlacht zwischen den kaiserlichen Truppen und den Barbarenfürsten aus dem Norden ausgefochten. Obwohl Cheliox die Oberhand behielt, war es eines der blutigsten Gefechte der Eroberungskriege, bei dem unzählige Soldaten grausam ihr Leben verloren. Es heißt, dass die Rosen, welche überall im Tal zu finden sind, aus dieser Zeit herrühren und dass jedes Grab eines gefallenen Soldaten mit einer dieser blutroten Rosen markiert ist.

Heutzutage ist Cheliox nur noch ein Schatten seines früheren Ruhmes, vom Bürgerkrieg zerrissen und von Teufelsanbetern beherrscht. Nun hat die Natur das Tal, das einst Teil einer wichtigen Handelsroute war, zurückerobert, und nur die Rosen erinnern die Reisenden an das frühere Imperium.



CHRONIKEN DER KUNDSCHAFTER

ABENTEUERHINTERGRUND

Seit Jahrzehnten völlig von der Zivilisation vergessen liegt das Blutschwurtal zwischen den hohen Gipfel der Irrsinnsberge. Einst eine gut ausgebaute Route, die das Kaiserreich mit seinen entfernteren Kolonien verband, zeigt es sich heute als einsames und unberührtes Waldland. Die Zeit hat die Spuren der Straße beseitigt und zahlreiche Monster, einst durch die Soldaten des Kaiserreichs in Schach gehalten, haben sich über das ganze Tal ausgebreitet. Heutzutage ist es ein gefährlicher Ort, mit widerspenstigem Unterholz, grausamen Monstern und hungrigen Raubtieren.

Vor vier Monaten beschloss König Arabasti, der greise Herr Korvosas, das Tal für die Krone in Besitz zu nehmen, um die wichtige Handelsroute in den Süden wieder zu öffnen. Er betraute mit Gyrad von Tolgrith einen seiner vertrauenswürdigsten Vasallen mit dieser Aufgabe. Nach kurzer Zeit machte sich der treue Ritter, mit einem Trupp tapferer Soldaten auf den Weg. Sie erschlossen den nördlichen Pass, drangen ins Tal ein und errichteten in der Mitte eine Befestigung, die sie Dornenfeste taufen.

In den letzten drei Monaten haben Kommandant Tolgrith und seine Männer hart daran gearbeitet, die alte Handelsstraße zu erneuern. Obwohl sie einige Erfolge verbuchen konnten, befinden sie sich anhand des Ausmaßes der vor ihnen liegenden Herausforderungen hinter ihrem Zeitplan, da Monster regelmäßig sowohl die Arbeiter, als auch die Handelszüge, die zur Festung unterwegs sind, angreifen. Einmal im Monat verdirbt das Frischwasser und die allgegenwärtigen Rosensträucher machen das Erkunden der Region zu einer langsamen und nicht selten schmerzhaften Angelegenheit.

Um seine Arbeiten schneller voran zu bringen, lässt Tolgrith nach Abenteurern suchen, denen er Gold, Ländereien und Titel verspricht, wenn sie ihm bei der Beseitigung der Probleme zur Seite stehen.

ABENTEUERÜBERSICHT

Bei Ankunft der SC in der Dornenfeste herrschte dort helle Aufregung, da ein weiterer Arbeitstrupp angegriffen wurde. Die Leichen wurden mit Pfeilen gespickt und brutal abgeschlachtet im Wald gefunden. Nachdem sie die kleine Ansiedlung erkundet und mit Kommandant Gyrad von Tolgrith gesprochen haben, machen sich die Charaktere zu ihrem ersten Auftrag auf. Am Ort des Massakers können sie herausfinden, dass ein Stamm wilder Feenwesen, der in der Nähe der Baustelle lebt, für den Angriff verantwortlich ist. Nachdem sie sich mit den Feen auseinander gesetzt haben, können sie nach Dornenfeste zurückkehren, sich ausruhen und mehr über das Tal erfahren.

Ab hier steht es den SC offen, wie sie die verschiedenen Aufgaben im Tal angehen, von denen manche mehr drängen als andere: Monster bedrohen nach wie vor die Arbeiter, die den Weg für die Straße frei machen, zudem müssen die SC herausfinden, warum das Wasser immer wieder verdirbt, und einen einheimischen Eremiten beschwichtigen.

Etwa einen Monat, nach der Ankunft der Charaktere, tauchen einige Flammendraka auf, degenerierte Verwandte wahrer Drachen. Diese wollen jene bestrafen, die die Feenwesen getötet haben. Scheinbar erhielten die Flammendraka Tribut von den Feenwesen und wollen nun, dass jemand dafür einsteht. Dies führt sie nach Dornenfeste, wo sie die dortigen Verteidiger herausfordern.

Die Gruppe muss mit den Draka fertig werden, bevor diese alles niedergebrannt haben, und kann dann versuchen, deren Versteck zu finden.

Anschließend haben die Helden wieder Zeit, sich mit kleineren Problemen zu beschäftigen oder das Tal auf der Suche nach wertvollen Ressourcen zu erkunden. Zudem können sie noch versuchen, einen Waffenstillstand mit einem ansässigen Stamm des Echsenvolks auszuhandeln.

Kurz vor der Öffnung der Handelsroute müssen sie sich jedoch noch gegen eine größere Bedrohung erwehren: Vardak, ein mächtiger Hexenmeister, erscheint und stellt ihnen im Zorn über das Erschlagen seiner Flammendraka ein tödliches Ultimatum. Er plant Dornenfeste zu zerstören und beansprucht das Tal für sich selbst. Um zu verhindern, dass alles, wofür sie hart gearbeitet haben, zerstört wird, müssen die Helden zu seinem Versteck in die angrenzenden Berge reisen und ihn dort zum finalen Kampf stellen.

EINLEITUNG

„Gold, Ländereien und Titel“ - Dies sind die Dinge, welche jenen als Belohnung winken, denen es gelingt, das als Blutschwurtal bekannte wilde Gebiet zu bändigen. Bisweilen bot der Weg aber nur Mühsal und Eintönigkeit. Im Laufe der Reise, als die Irrsinnsberge näher kommen, werden die Händler der Karawane, mit der ihr reist, zunehmend unruhiger. Manche hört man flüstern, dass das Tal verflucht wäre. Nachdem die Wagen den Eisspalten Pass überquert haben, halten sie für einen Moment und ihr habt einen guten Blick über das Tal. In der Ferne, jenseits einer dichten grünen Wildnis, sind die eisigen Gipfel der Irrsinnsberge zu erkennen. Unter euch erstreckt sich ein grünes Meer aus Blättern, das nur hier und da von einzelnen Feldern blutroter Rosen gesprenkelt ist. Vielleicht etwas mehr als dreißig Kilometer voraus öffnet sich der Wald und gibt den Blick auf eine hölzerne Befestigung frei. Nun könnt ihr das Abenteuer regelrecht spüren und die Versprechungen von Gold, Ländereien und Titeln scheinen nicht mehr so abwegig.

Die Spieler können auf verschiedene Arten ins Abenteuer gelangen. Sollten sich die Abenteurer schon kennen, so entdeckt einer der von ihnen einige Aushänge, die über die Stadt verteilt sind. Auf diesen wird nach tapferen Helden gesucht wird, die bereit sind, eine unbekannte Wildnis zu zähmen. Kennen sie sich nicht, finden sie alle den Aushang und treffen sich erst auf dem Weg zum Tal. In jedem Fall kannst du ihnen die **Spielerunterlage 1** aushändigen. Solltest du einen persönlicheren Ansatz vorziehen, kann Kommandant Tolgrith auch von ihren Taten gehört haben und sendet ihnen persönlich ein Schreiben. Eine andere Möglichkeit wäre, dass einer der vermissten Arbeiter ein alter Bekann-

Gold, Ländereien und Titel!

Die alte Handelsroute durch das Blutschwurtal soll wieder erschlossen werden. Bist du tapferen Herzens und von gesunden Leibes, so ersucht Kommandant Gyrad von Tolgrith deine Hilfe. Jene, die dazu beitragen, das wilde Land zu zähmen, erwarten zahlreiche Belohnungen. Interessierte sollen unverzüglich in Dornenfeste vorsprechen.

Handout #1

ter eines Helden ist und sein Verschwinden und die Sorgen seiner Familie sie zum Tal bringt.

In jedem Fall beginnt das Abenteuer mit der gemeinsamen Anreise zum Blutschwurtal. Bevor du mit Teil 1 beginnst, gib deinen Spielern Gelegenheit, das Handout zu studieren.

Erfolgspunkte

Während dieses Abenteuers können die Helden die Entwicklung der Ereignisse im Blutschwurtal beeinflussen und es zu einem sicheren Ort für Händler und Siedler machen. Für jede Bedrohung, die sie überwinden, und für jede Aufgabe, die sie erfüllen, erhalten sie Erfolgspunkte. Der König erwartet, dass die Route sechzig Tage nach Beginn des Abenteuers sicher eröffnet werden kann. Nach dieser Zeit bestimmt die Anzahl an Punkten, die die Helden sammeln konnten, über ihren Erfolg bei dem Unterfangen und auch über ihre Belohnung. Im Abschnitt *Abschluss des Abenteuers* findest du mehr Informationen hierzu.

TEIL 1: DIE VERSCHWUNDENEN ARBEITER

Das Abenteuer beginnt damit, dass die Spielercharaktere mit einer kleinen Gruppe Händler, die Nachschub und Proviant liefern, Dornenfeste erreichen. Gib den Spielern ausreichend Zeit, die Siedlung und seine verschiedenen Gebäude zu erkunden. Es kann sein, dass sie

sich erst ein Zimmer im Eberknochen sichern oder eines der wenigen Geschäfte aufsuchen wollen. Wenn auch zurzeit nicht viel passiert, unterhalten sich die Bewohner gerne mit Neuankömmlingen. Alle Gespräche der Siedlung drehen sich zurzeit um die Arbeiter, die vor zwei Tagen verschwunden sind. Es gibt vielerlei Theorien zu ihrem Verschwinden, von verärgerten Geistern, bis zu umherstreifenden Monstern. Im Anhang A wird Dornenfeste näher beschrieben.

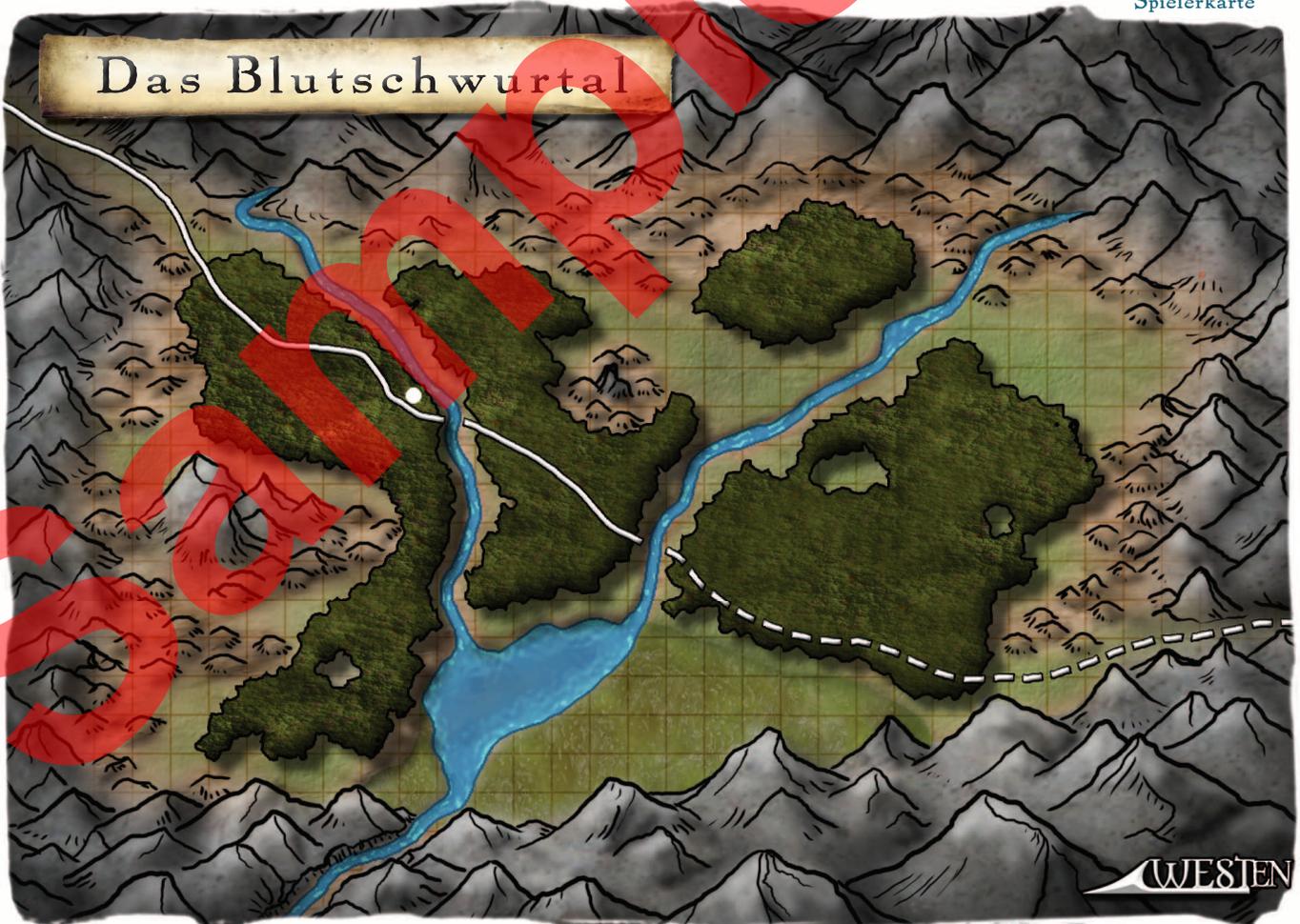
Das Abenteuer geht davon aus, dass sich die Charaktere auf der Reise kennengelernt haben oder schon zuvor miteinander bekannt waren. Spätestens wenn sie das Gespräch mit Kommandant Tolgrith suchen, treffen sie aufeinander.

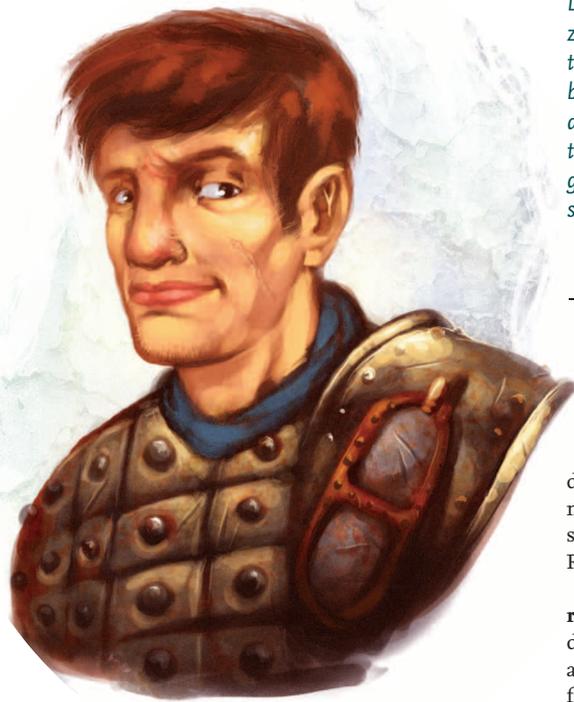
Das Treffen mit

Kommandant Gyrad von Tolgrith

Irgendwann müssen die Helden mit Tolgrith über ihren Auftrag sprechen. Wenn sie die Festung aufsuchen (Bereich A3) lies ihnen das Folgende vor oder gib es mit deinen eigenen Worten wieder:

Spielerkarte





Kommandant Torlgrith

Dornenfestes Burg ist ein beeindruckender Bau mit zwei Stockwerken und nur wenigen schmalen Fenstern. Dieses Bauwerk ist eines der wenigen Steingebäude des kleinen Außenpostens. Eine Gruppe Soldaten bewacht den mit einem Fallgatter geschützten Eingang. Als ihr näher tretet, werden sie eurer gewahr und sprechen euch an: "Seid gegrüßt, Reisende! Ihr müsst die Abenteurer sein, nach denen unser Herr hat schicken lassen. Willkommen, ihr seid die Ersten, die hier eingetroffen sind."

Einer der Wächter führt die Helden in ein Beratungszimmer im Erdgeschoss und fordert sie auf, dort zu warten, während er den Herrn der Feste benachrichtigt. Der kleine Raum bietet ausreichend Sitzplätze um einen ovalen Tisch, auf dem sich eine Karte der Umgebung befindet. Dort sind die allgemeinen Landschaftsmerkmale, der bisherige Fortschritt bei den Bauarbeiten und die geplante Route verzeichnet.

Nach wenigen Minuten betritt **Gyrad von Tolgrith** (NG menschlicher Kämpfer 4/Waldläufer 2) den Raum, ein zäher Veteran mit vielen Jahren an Erfahrung. Der mangelnde Fortschritt im Tal frustriert den alten Rittersmann, doch lässt er sich nichts anmerken und verbreitet Zuversicht.

„Seid gegrüßt meine Freunde. Ich bin froh, dass mein Ruf nicht ungehört geblieben ist. Willkommen im Blutschwurtal! Ich bin Kommandant Gyrad von Tolgrith, Herr dieses Tals und beauftragt, einen Weg durch dieses Land zu bahnen. Mit eurer Unterstützung sollte das, so hoffe ich, gelingen“

Vorausgesetzt die Helden erklären sich einverstanden, wird Gyrad die aktuelle Lage erläutern. Der Zeitplan des Straßenbaus ist durch die ständigen Angriffe von Monstern aus dem Wald in Verzug gekommen. Glücklicherweise gab es bisweilen nur wenige Tote unter den Arbeitern und die Arbeiten schreiten voran, wenn auch langsam. Gerade ist aber eine neue Bedrohung aufgetaucht. Vor zwei Tagen meldete sich ein Arbeitstrupp nicht zurück. Nachdem er alle anderen Arbeiter zurückgerufen hatte, schickte Kommandant Tolgrith Aufklärer aus, welche die Vermissten suchen sollten. Heute Morgen kehrten diese zurück.

Die Aufklärer fanden das Lager völlig verwüstet vor. Alle acht Arbeiter lagen, von dutzenden kleinen Pfeilen gespickt, tot auf dem Boden. Weder von den Werkzeugen, noch dem Baumaterial fehlte etwas, doch waren **allen Männern die Ohren abgeschnitten worden**. Da die armen Teufel nun mit Sicherheit nicht Opfer eines gewöhnlichen Monsters aus dem Wald geworden sind, möchte Tolgrith die Abenteurer ausschicken, um die Sache zu untersuchen. Sie sollen herausfinden, wer für dieses Massaker verantwortlich ist, und zukünftigen Bedrohungen dieser Art Einhalt gebieten. Wenn sie diese Aufgabe erfüllt haben, sollen sie ihm persönlich Bericht erstatten.

Nachdem er ihnen diesen Auftrag zugeteilt hat, ist er gerne bereit ihre Fragen zu beantworten. Hier sind ein paar typische Antworten auf wahrscheinliche Fragen der SC:

Wo hat dieser Angriff stattgefunden? - „Etwa 13 Kilometer von Dornenfeste entfernt, in der Nähe eines fertigen Straßenabschnitts. Ich kann euch eine einfache Karte aushändigen.“

Waren die Männer nicht bewaffnet? - „Von den acht waren sechs Arbeiter und zwei Soldaten. Die Aufklärer haben Spuren eines Kampfs, aber keine anderen Leichen gefunden.“

Was sollen wir mit den Angreifern machen? - „Wir haben weder ein Gefängnis, noch einen Richter im Tal. Ich möchte, dass diese Schlächter ihre Strafe erhalten. Wenn das bedeutet, dass ihr sie niederstrecken müsst, dann ist dem so.“

Wie viel Zeit haben wir? - „Ich möchte, dass ihr so bald wie möglich aufbrecht, um euch der Sache anzunehmen. Die Straße muss in zwei Monaten fertig gestellt sein – und mit den Verzögerungen, die wir zurzeit haben, wird das schwer zu schaffen sein. Vielleicht können wir wieder aufholen, doch bestimmt nur, wenn ihr dieses Problem zügig beseitigt.“

Wie sieht es mit der Bezahlung aus? - „Auf mein Wort ist Verlass. Jeder der mir hilft, das Land zu bändigen, wird mit Gold, Titeln und Landbesitz belohnt werden. Mein Lehnherr, König Arabasti erwies mir die Gnade, jene, die mir helfen, in den Ritterstand zu erheben und mit Land in diesem Tal belohnen zu können. Das Gold wird aus den Zöllen getragen, welche die Händler zahlen werden, um das Tal durchqueren zu dürfen. Um es auf den Punkt zu bringen: Je sicherer ihr dieses Tal macht, umso

Anmerkung des Entwicklers



KOMMANDANT TOLGRITH

Gyrad von Tolgrith ist ein wichtiger NSC dieses Abenteurers und sollte auf jeden Fall seiner Persönlichkeit entsprechend dargestellt werden. Obwohl er recht freundlich und gutherzig ist, hat seine Aufgabe für ihn höchste Priorität. Dieses Ziel stellt er über alles andere. Immer wenn die SC ihn treffen, hat er für gewöhnlich ein neues ernstes Problem und erwartet mit grimmiger Miene, dass sie sich darum kümmern. Bemühe dich aber auch, ihn auch von seiner anderen Seite zu zeigen. Zum Beispiel bei einem Besuch im Tempel, bei einem Bogenwettbewerb oder einfach mit einem Bier in der Hand im Eberknochen. Mit ein paar solchen Szenen kann Gyrad mehr werden, als nur der Herr dieser Siedlung, er kann sich vielleicht zum Freund der Spielercharaktere entwickeln.

BEWEGUNGS-ÜBERSICHT IM BLUTSCHWURTAL

—Bewegungsrate—

Gelände	4,50 m	6 m	9 m	12 m
Trampelpfad	2,25 km	3,0 km	4,5 km	6,0 km
Wald	0,75 km	1,125 km	1,5 km	2,25 km
Hügel	1,125 km	1,6 km	2,25 km	3,0 km
Berge	1,125 km	1,6 km	2,25 km	3,0 km
Ebene	1,5 km	2,25 km	3,0 km	4,5 km
Sumpf	1,125 km	1,5 km	2,25 km	3,0 km

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

W%	Wald/Ebene	—Gelände—	
		Hügel/Berge	Sumpf
01-05	1 Mörderranke (HG 3)	1 Barghest (HG 4)	1 Harpyie (HG 4)
06-15	1W4+1 Wölfe (HG 4)	1W4+1 Wölfe (HG 4)	1W4 Krokodile (HG 4)
16-25	1W6 Riesenspinnen (HG 4)	2W6 Hobgoblins (HG 4)	1W3 Würgeschlängen (HG 4)
26-40	1W3 junge Grizzliybären (HG 4)	1W3 Oger (HG 5)	1W6+1 Echsenmenschen (HG 5)
41-55	1W4+1 Grottenschrate (HG 5)	1W3 Heuler ^{MHB II} (HG 5)	1 Troll (HG 5)
56-70	1W3 Rosenblut-Feengeister* (HG 5)	1W4+1 Schreckenswölfe (HG 6)	1 Irrlicht (HG 6)
71-80	1W3 Eulenbären (HG 6)	1 Ettin (HG 6)	1 Siebenköpfige Hydra* (HG 6)
81-90	1W3 Schreckenswildschweine (HG 6)	1W3 Minotauren (HG 6)	1 Annisvettel ^{Bonus MHB} (HG 6)
91-95	1 Modernder Schlurfer (HG 6)	1W3 Flammendrakas ^{MHB II} (HG 7)	1W3 Trolle (HG 7)
96-100	1 Chimäre (HG 7)	1 Hügelriese (HG 7)	1 Medusa (HG 7)

* Diese Monster sind im Anhang B auf Seite 29-31 zu finden.

reicher werdet ihr entlohnt werden. Ihr erhaltet, solange ihr in meinem Dienst steht, Verpflegung und Quartier. Beute, die ihr bei euren Unternehmungen macht, dürft ihr behalten.“

Gibt es sonst noch etwas, was wir wissen müssten? - „Wo ihr es erwähnt. Es gibt da noch eine weitere Sache: Die Bewohner dieser kleinen

Siedlung kennen das Schicksal der Arbeiter noch nicht und ich bitte euch um Diskretion, bis ihr das Problem gelöst habt.“

Reisen durch das Tal

Im Verlauf dieses Abenteuers erkunden die Charaktere verschiedene Bereiche des Tals. Einige

dieser Orte sind auf der Karte mit einem Buchstaben vermerkt und werden später ausführlich beschrieben. Zu Beginn kennen die Spieler nur zwei: Dornenfeste (auf der Karte mit **A** markiert und im Anhang näher beschrieben) und die Stelle des Überfalls (mit **B** markiert). Weitere Orte werden ihnen im Verlaufe des Abenteuers

