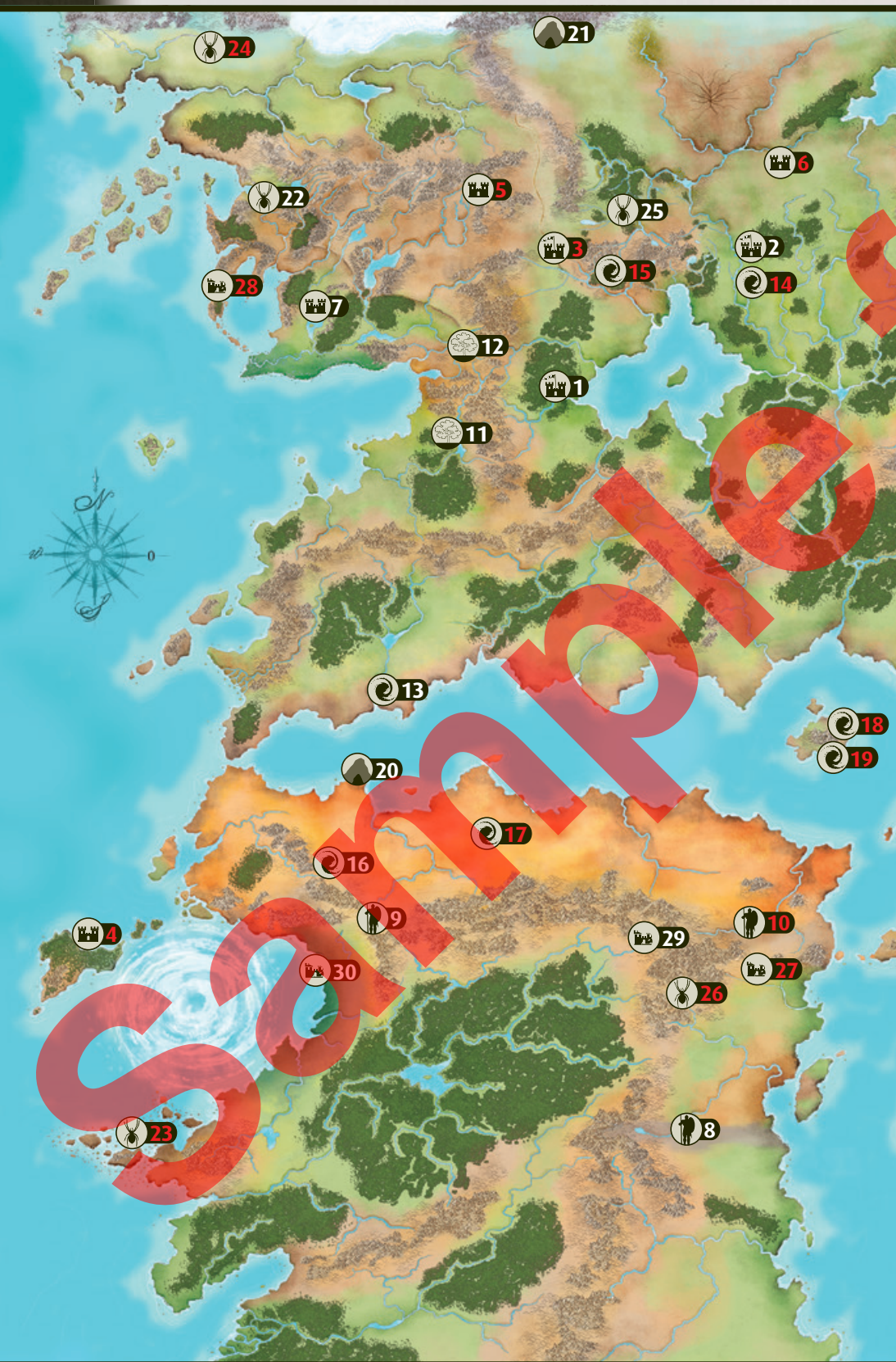


# GEWÖLBE DER INNEREN SEE

Die folgende Karte der Region der Inneren See zeigt eine Auswahl der berühmtesten Gewölbe Golarions, deren Art anhand der am Rand aufgeführten Symbole zu erkennen ist. Siehe auch Seite 5 in diesem Band.



## EROBERTE GEWÖLBE

1. Klauenwaldfeste
2. Dornenfeste
3. Urgir



## FESTUNGS-GEWÖLBE

4. Blutrote Zitadelle
5. Tiefentor
6. Silberkuppe
7. Vipernwall



## WÄCHTER-GEWÖLBE

8. Waffenwerke
9. Das Versunkene Yemal
10. Kamaria-Pyramide



## LEBENDE GEWÖLBE

11. Haus der Nacht
12. Lebendes Labyrinth



## MAGISCHE GEWÖLBE

13. Aberians Narretei
14. Smaragdspitze
15. Galgenkopf
16. Die Hängende Stadt Teskra
17. Haus der Auslöschung
18. Turm von Nex
19. Kathedrale des Sternensteins



## NATÜRLICHE GEWÖLBE

20. Tiandrahöhle
21. Erdnabel



## ÜBERRANNTGE GEWÖLBE

22. Salzwall
23. Aalschädel
24. Eisspitze
25. Safranhaus
26. Minen von Zorluket



## RUINEN

27. El-Fatar
28. Hohlberg
29. Kho
30. Oagon

■ = gigantische Gewölbe

**Authors** • (Gewölbeforscher) Amanda Hamon, Gareth Hanrahan, David Ross und Jerome Virnich; (Drachentöter) Shaun Hocking, Marie Small und Jerome Virnich

**Cover Artist** • (Gewölbeforscher) Roberto Pitturru; (Drachentöter) Sam Burley

**Interior Artists** • (Gewölbeforscher) Victor Pérez Corbella, Luisa Preissler und Klaus Scherwinski, Florian Stitz, Xia Taptara, Radoslav Topalov und Ben Wootten; (Drachentöter) Paolo Puggioni, Maichol Quinto, Bryan Sola und Firat Solhan

**Cartographer** • (Gewölbeforscher) Rob Lazzaretti

**Creative Director** • James Jacobs

**Editor-in-Chief** • F. Wesley Schneider

**Senior Editor** • James L. Sutter

**Development Lead** • (Gewölbeforscher) Patrick Renie; (Drachentöter) Mark Moreland

**Development Team** • Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland und Patrick Renie; plus Logan Bonner und John Compton (Drachentöter)

**Editorial Team** • Judy Bauer, Logan Bonner (nur Gewölbeforscher), Christopher Carey und Ryan Macklin

**Lead Designer** • Jason Bulmahn

**Design Team** • Stephen Radney-MacFarland und Sean K Reynolds

**Senior Art Director** • Sarah E. Robinson

**Graphic Designers** • Sonja Morris (beide); Andrew Vallas (Gewölbeforscher)

**Production Specialist** • Crystal Frasier

**Publisher** • Erik Mona

**Paizo CEO** • Lisa Stevens

**Chief Operations Officer** • Jeffrey Alvarez

**Director of Sales** • Pierce Watters

**Sales Associate** • Cosmo Eisele

**Marketing Director** • Jenny Bendel

**Finance Manager** • Christopher Self

**Staff Accountant** • Kunji Sedo

**Chief Technical Officer** • Vic Wertz

**Senior Software Developer** • Gary Teter

**Campaign Coordinator** • Mike Brock

**Project Manager** • Jessica Price

**Licensing Coordinator** • Michael Kenway

**Customer Service Team** • Erik Keith, Justin Riddler und Sara Marie Teter

**Warehouse Team** • Will Chase, Heather Payne, Jeff Strand und Kevin Underwood

**Website Team** • Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet und Chris Lambert

**Deutsche Ausgabe:** Ulisses-Spiele

**Originaltitel (Gewölbeforscher):** *Dungeoneer's Handbook*

**Originaltitel (Drachentöter):** *Dragonslayer's Handbook*

**Übersetzung:** Frank Bröning, Ulrich-Alexander Schmidt

**Lektorat und Korrektorat:** Thorsten Naujoks, Oliver von Spreckelsen, Aeringa Voyno

**Layout:** Thomas Michalski, Christian Lonsing



## INHALTSVERZEICHNIS

### GEWÖLBEFORSCHER

FÜR DEINEN CHARAKTER	2
GEWÖLBEBÜBERBLICK	4
VORBEREITUNGEN FÜR EINE EXPEDITION	6
FALLEN	8
MONSTER	10
SCHÄTZE	12
GEWÖLBEFÜHRER	14
AUFZEICHNUNGEN DER GEFALENNEN	16
BERÜHMTE GEWÖLBE GOLARIONS	18
MIETLINGE	20
ARCHETYPEN	22
AUSRÜSTUNG FÜR GEWÖLBEFORSCHER	24
ALCHEMISTISCHE AUSRÜSTUNG	26
MAGISCHE GEGENSTÄNDE	28
ROTSCHWINGES ZAUBER	30
IN FINSTERNIS GEBOREN	32

### DRACHENTÖTER

KENNE DIE ECHTEN DRACHEN	33
FÜR DEINEN CHARAKTER	34
DER WEG DES DRACHENTÖTERS	36
VORBEREITUNGEN ZUM TÖTEN EINES DRACHEN	38
DRACHENHÖHLEN, -NESTER UND ANDERE UNTERSCHLÜPFE	40
VOM UMGANG MIT DRACHEN	42
VON DRACHEN GEZEICHNET	44
NIEDERE DRACHEN	46
DRACHENANATOMIE	48
WAS MAN AUS DRACHEN HERSTELLEN KANN	50
DRACHENTÖTERBÜNDNISSE	52
DRACHENTÖTER-ARCHETYPEN	54
WIE MAN DRACHEN BEKÄMPFT	56
AUSRÜSTUNG UND BELAGERUNGSWAFFEN	58
DRACHENTÖTERZAUBER	60
MAGISCHE GEGENSTÄNDE	62
GEWÖLBE DER INNEREN SEE	UMSCHLAG INNENSEITE
LEBENSALTER DER DRACHEN	UMSCHLAG INNENSEITE 2 +

## REFERENZ

Dieses Handbuch bezieht sich auf mehrere andere Pathfinder-Produkte. Diese Bände sind jedoch nicht erforderlich, um diesen Band nutzen zu können. Es werden folgende Abkürzungen genutzt:

<i>Pathfinder Expertenregeln</i>	(EXP)	<i>Pathfinder Ausrüstungskompendium</i>	(ARK)
<i>Pathfinder Ausbauregeln: Magie</i>	(ABR)	<i>Pathfinder Monsterhandbuch</i>	(MHB)
<i>Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf</i>	(ABR II)	<i>Weltenband der Inneren See</i>	(WBIS)
<i>Pathfinder Ausbauregeln III: Völker</i>	(ABR III)	<i>Almanach der Magie Golarions</i>	(AMAG)

Dieses Handbuch ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das *Pathfinder Rollenspiel* oder die Edition 3,5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden. Die OGL befindet sich auf Seite 64.

**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.

*Pathfinder Player Companion: Dungeoneer's Handbook* © 2013, Paizo Publishing, LLC. *Pathfinder Player Companion: Dragonslayer's Handbook* © 2013, Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Publishing game product are Open Game Content. © 2014 Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA.



Ulisses Spiele GmbH  
Industriestr. 11 | 65529 Waldems  
[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)  
Art.-Nr. : US52016PDF  
ISBN 978-3-86889-772-2



Paizo Publishing, LLC  
7120 185th Ave NE, Ste 120  
Redmond, WA 98052-0577  
[paizo.com](http://paizo.com)

# FÜR DEINEN CHARAKTER

In jedem *Pathfinder-Handbuch* findest du etwas für deinen Charakter. Die Abhandlung über Gewölbeforscher enthält das Folgende:

## FOKUS AUF DIE CHARAKTERE:

Dieses Handbuch beleuchtet Optionen, die besonders für Charaktere der folgenden Klassen geeignet sind, sowie Elemente, die auch andere Klassen erhalten können.

### ALCHEMISTEN

Dieser Band enthält etwas für jeden Bomben werfenden Tränkebrauer: Der Archetyp des Fallensprengers (Seite 22) ist ideal für Alchemisten, die immer wieder auf Gefahren in Gewölben stoßen. Die neuen Entdeckungen (Seite 27) können auch den harmlosesten Mutagenbrauer inspirieren, ein wenig Lärm zu verursachen.

### MAGIER

Neue Talente wie einen Verfluchten Gegenstand entdecken (Seite 12) sind Dinge, mit denen jeder Gewölbe erforschende Zauberkundige etwas anfangen kann. Verzauberer dürften im Abschnitt zu den Monstern (Seiten 10-11) so manchen Tipp und Vorschlag finden, wie man unterirdische Gegner zu Verbündeten machen könnte.

### SCHURKEN

Neue Ausrüstungsgegenstände sorgen für Vielseitigkeit und dass Schurken stets die richtigen Werkzeuge zur Hand haben (Seiten 24-25). Zwei neue besondere Waffeneigenschaften dienen der Zerstörung von Gegenständen (Seite 28) und ein Haufen Talente und Ratschläge helfen bei Gewölbefällen (Seite 8-9).

### WALDLÄUFER

Neue magische Gegenstände (Seiten 28-29) helfen jedem Charakter, der seine Beute in feuchte Gewölbegänge verfolgt. Der Archetyp des Gewölbestreuners (Seite 23) passt perfekt zu solchen Waldläufern. *Rotschwinges Gewölbehelfer* (Seite 31) ist ein wertvolles Werkzeug für jene, die sich in einem Gewölbe nicht verlaufen wollen.

## FÜR JEDEN CHARAKTER

Verschiedene Spielelemente überbrücken die Grenzen bestimmter Völker und Klassen. Die folgenden Elemente eignen sich für Charaktere jeder Ausrichtung, Art und jedes Hintergrundes:

### GEWÖLBEFÜHRER

Die rätselhaften Bücher wurden von verträumten Gelehrten und verwirrten früheren Abenteurern verfasst. Sie sind oft nützlich, manchmal aber auch irreführend. Solche Gewölbeführer (Seiten 14-15) können in den richtigen Händen ein großer Segen sein, für die Unglücklichen und Ahnungslosen aber auch ein großer Fluch.

### VORBEREITUNGEN FÜR EINE EXPEDITION

Die Zeit, welche man mit Vorbereitungen für den Vorstoß in ein Gewölbe verbringt, kann ebenso bedeutsam wie die Expedition selbst sein. Ratschläge hierzu findest du auf den Seiten 6-7. Hinzu kommen kurze Details zu einigen der berühmtesten Gewölbe Golarions (Seite 18-19).

### AUSRÜSTUNG

Dieser Band ist voller neuer Gegenstände für Gewölbeforscher, die während ihrer Expeditionen taktische Vorteile suchen. Es gibt alchemistische Gegenstände zum Versperren von Gängen, Zerstören von Schlössern und dem Vernichten organischen Materials (Seite 26-27), hilfreiche mechanische Kreaturen, Dietrichverlängerungen und Gerüche unterdrückende Mittel (Seite 24-25) – solche interessanten und vielseitigen Gegenstände lassen kaum Wünsche offen!

### GOLARIONS TÖDLICHSTE ORTE

Eine Karte bedeutsamer Gewölbestandorte im Gebiet der Inneren See findest du auf der Innenseite des Umschlages.

## FRAG DEINEN SL...

Die folgenden Fragen an deinen SL können dir helfen, das Maximum aus diesem Band herauszuholen:

- 1 Spielt ein Großteil der Kampagne in Gewölben oder einer gewölbeähnlichen Umgebung?
- 2 Geht es in eines der bekanntesten Gewölbe Golarions oder sogar in ein gigantisches Gewölbe?
3. Wäre es sinnvoll, wenn mein Charakter sich darauf spezialisiert, unterirdische Monster wie z.B. Aberrationen oder Schlicke zu töten?

Zu einigen findest du auf den Seiten 18-19 weitere Informationen – in diesen Grüften, Ruinen und Türmen stoßen alle Schatzjäger und Wissenssucher auf Abenteuer!

### MIETLINGE

Neue Mietlinge und Bedienstete (Seite 20) können dafür bezahlt werden, sich um die Angelegenheiten eines Charakters daheim zu kümmern, während dieser unterwegs ist. Das Talent Fackelträger gestattet es, einen jungen Gefolgsmann mit ins Gewölbe zu nehmen. Erhält dieser Gefolgsmann zudem den Archetyp des Fackelträgers, kann dies seine Lebenserwartung erhöhen und ihn zu einem großen Vorteil in bestimmten Situationen machen.

## REGELINDEX

Neben den Regeln für Gewölbeführer (Seite 14-15), neuen regionalen Wesenszügen (Seite 32), neuen Zaubern (Seiten 30-31) und neuen besonderen Waffeneigenschaften (Seite 28) findest du folgende neue Regeloptionen in diesem Band:

ARCHETYP	SEITE
Fallensprenger	22
Feuriger Fackelträger	21
Gewölbestreuner	22
Sappeur	21
Stallknecht	21
Terrakotta-Mönch	23

TALENTE	SEITE
Angeberische Zurschaustellung	12
Arkane Falle unterdrücken	8
Fackelträger	20
Geschickte Finger	8
Ködernder Zauber	10
Präsenz verschleiern	10
Taktisches Versetzen	8
Verfluchten Gegenstand entdecken	12

MIETLING	SEITE
Chronist	20
Gelehrter	20
Hehler	20

GEGENSTAND	SEITE
Aufziehbare Klapperschlange	24
Bastlerkappe	24
Besondere Rauchkugel	26
Diebesring	24
Diebeswerkzeugverlängerungen	24
Duftkugel	24
Faulpaste	26
Gefrieröl	26
Gesinnungssichtgläser	28
Giftschwamm	28
Ionenstein (Dunkelgrüner Rhomboid)	28
Ionenstein (Tiefbraune Kugel)	29
Korallenbrocken	26
Kreischpaste	26
Lackmusstreifen	27
Leuchtgel	27
Lichtkegel	29
Metallhandschuh	25
Pulver des Spurensuchers	29
Schlaflosigkeitpulver	27
Schmiere der Sicht	29
Sprühbehälter	25
Teleportierender Wurfhaken	29
Verbergende Laterne	29
Versteinerter Schlick	27
Wächterkappe	25



# GEWÖLBEÜBERBLICK



Wahrscheinlich wird nichts stärker mit Fantasyspielen in Verbindung gebracht als gefährliche Expeditionen ins Dunkle und Ungewisse. Gewölbe, egal ob feuchte Gräfte oder vergessene Tempel, locken tapfere Abenteurer an, welche hinabsteigen, um vergessene Reichtümer zu erlangen, Monster zu besiegen und Ruhm zu gewinnen. Die Starken, Listigen und Glücklichen klettern siegreich aus dem Loch heraus, beladen mit Schätzen und bedeckt mit Blut fremdartiger Bestien.

Dieses Buch ist eine überaus wertvolle Hilfe für Spieler, deren Charaktere Gewölbe beliebiger Gestalt und Schwierigkeit erkunden, in denen Gefahren hinter jeder Ecke warten und zahllose Gegner hungrig in den Schatten lauern. Doch was genau ist ein Gewölbe? Was macht ein Gewölbe aus? Dieser Abschnitt befasst sich mit dieser Frage und versucht, das Gewölbe in einer Fantasywelt zu definieren.

**In Gewölben lauern Gefahren:** Ein Gewölbe ist in erster Linie eine Todesfalle. Es ist ein Ort voller Gefahren und Schrecken, wo jeder Stein und jeder Durchgang eine tödliche Falle verbergen kann. Die Gefahren können von Gewölbe zu Gewölbe variieren. Ein Höhlennetzwerk könnte die Heimstatt wilder Orks sein, in einer Gruft können vergiftete Fallen und bluttrinkende Geister lauern, während in einem Magierturm magische Symbole des Todes und des Leids warten könnten. Diese Gefahren sind stets präsent und warten immer auf das nächste Opfer.

**Gewölbe haben eine Geschichte:** Gewölbe sind meistens die Überreste von anderen Anlagen. Nur Irre und Monster (und irre Monster) würden ein Gewölbe einzig zu dem Zweck anlegen, Abenteurer hinein zu locken, um sie dann abschlachten zu können. Die meisten Gewölbe waren früher etwas anderes – gewaltige Grabanlagen, umfangreiche

Schreine oder auch labyrinthartige Fabriken. Der ursprüngliche Zweck eines Gewölbes bestimmt oft auch, welche Arten von Gefahren dort lauern. Wer also den früheren Zweck der Anlage kennt, könnte eine Hilfestellung besitzen, um sich in den dunklen Gängen zurechtzufinden – und verborgene Geheimnisse zu finden.

**In Gewölben gibt es Monster:** Gewölbe mögen aufgegebene Anlagen sein, sie sind meist aber nicht unbewohnt. Orks und Goblins, Schleime und mächtigere Schrecken und alle möglichen Lebewesen finden sich in Gewölben ein. Ein Abenteurer muss sich den primitiven Monstern und den albatraumhaften Lebensformen der Unterwelt stellen, um dort zu überleben. Schlimmer noch, diese Gewölbebewohner haben auch noch den Heimvorteil, kämpfen sie doch auf eigenem Territorium. Sie kennen sich vor Ort bestens aus und wissen weitaus besser als eindringende Abenteurer um Fallen und Geheimgänge. Und in der Regel kennen sie Eindringlingen gegenüber keine Gnade.

Wenn man all diese Schrecken bedenkt – warum sollte man sich dann überhaupt in ein Gewölbe wagen?! Dafür gibt es viele Gründe, doch der wichtigste lautet: In Gewölben warten Schätze! Ein glücklicher Abenteurer könnte Gold, Juwelen und magische Relikte in den Grabkammern lange verstorbenen Könige finden oder die von Orkplünderern gestohlene Beute. Der Lockruf von Schätzen hat schon viele Abenteurer in einen brutalen, frühen Tod in einem Gewölbe geführt, andere aber auch jenseits aller Vorstellungskraft reich gemacht.

Auf der anderen Seite dieser Tür könnte alles Mögliche warten, daher halte dein Schwert und die 3 m lange Stange bereit und suche dein Glück!

## MERKWÜRDIGE GEWÖLBE

Von den in diesem Abschnitt besprochenen, traditionellen Gewölben abgesehen, gibt es noch einige weitaus extremere Varianten:

### GIGANTISCHE GEWÖLBE

Die gewaltigen Komplexe, welche allgemein als „gigantische Gewölbe“ bezeichnet werden, sind unglaublich große Anlagen, die sich über viele Ebenen und Unterebenen erstrecken. Die meisten bestehen aus Hunderten von Kammern und zahllosen Kilometern gewundener, unkartographierter Gänge. Die reine Größe dieser Labyrinth bedeutet, dass jede Ebene oft über eigene Beschützer verfügt.

### LEBENDE GEWÖLBE

Wie der Name nahelegt, sind diese Gewölbe in irgendeiner Weise lebendig. Es könnten die Eingeweide eines titanischen Monsters sein oder eine biologische Stadt auf einer finsternen, anderen Existenzebene. Adern und Innereien sind die Gänge dieser pulsierenden Orte und die Bewohner sind Parasiten oder andere gefangene Wesen. Um ein lebendes Gewölbe zu besiegen, muss man meistens einen Weg finden, den Ort selbst zu töten.

### MAGISCHE GEWÖLBE

Dieser Kategorie unterfallen unmögliche Gewölbe, die nur dank arkaner Macht oder göttlicher Intervention existieren. Schwebende Wolkenzitadellen, Türme aus gefrorenen Flammen und höllische Gefängnisse, deren Wände mit den Seelen der Lebenden gefüllt sind, sind Beispiele für magische Gewölbe. An solchen Orten kann man selbst den Gesetzen der Realität nicht mehr vertrauen, was die Gefahr noch vergrößert.

## GEWÖLBEARTEN

Man kann ein Gewölbe einfach definieren: Es ist ein Ort, wo Gefahren und Belohnungen im Stein verflochten sind. Diese Definition klingt aber mit Grund viel zu einfach. In Wirklichkeit gibt es viele Arten von Gewölben, die alle über unterschiedliche Möglichkeiten verfügen, Abenteurer zu töten oder zu belohnen. Viele Gewölbe fallen unter eine oder mehrere der folgenden Kategorien:

**Befestigtes Gewölbe:** Burgen, Militärunterkünfte, Festungen, Wälle – befestigte Gewölbe haben viele Namen. Einst dienten sie für wichtige Unternehmungen als Hauptquartier oder erfüllen diese Aufgabe in gewisser Weise immer noch. Ein befestigtes Gewölbe wird vor Eindringlingen durch Fallen und ausgebildete Wächter geschützt, die entweder den Ort ursprünglich einmal errichtet oder ihn gewaltsam erobert haben oder monströse Geschöpfe, welche die aufgegebenen Ruinen übernommen haben. Da die Schutzmaßnahmen in der Regel darauf ausgerichtet sind, andere draußen zu halten, kann der schwerste Teil bei der Erkundung eines befestigten Gewölbes darin bestehen, hineinzugelangen. Heimlichkeit ist ausschlaggebend und sollten die Wächter zahlreich sein, kann eine Entdeckung das Ende einer ansonsten unerschrockenen Gruppe bedeuten.

**Erobertes Gewölbe:** Im Falle eines eroberten Gewölbes haben Eindringlinge einen einstmals zivilisierten Ort übernommen und geschändet. Die Überreste eines Dorfes oder einer Burg können mit besorgniserregender Geschwindigkeit zu einem gefährlichen Gewölbe werden, vor allem wenn die neuen Bewohner den Ort mit Todesfallen und Wächtermonstern befestigen. Eroberte Gewölbe enthalten oft auch Spukerscheinungen oder rastlose Tote, insbesondere wenn die

vorherigen Bewohner während der Invasion abgeschlachtet wurden. Die Gefahr ist hoch und allgegenwärtig, allerdings gibt es auch reiche Beute zu machen – irgendein Schatz oder anderer wertvoller Preis muss ja die Eroberer angelockt haben und Abenteurer sind meistens gerne bereit, ihnen dies mit blanker Klinge zu vergelten.

**Natürliche Gewölbe:** Manche Orte sind aufgrund ihrer natürlichen Geographie und des Lebensraumes, in dem sie liegen, gefährlich. Labyrinthartige Höhlennetzwerke, unglaublich dichte Dornenwälder und Schmelzwassertunnel im Herzen eines Gletschers sind Beispiele für natürlich entstandene Gewölbe. Diese werden von örtlich vorkommenden Tieren bewohnt. Wilde Bestien, monströse Pflanzen und andere unintelligente Monster wie Schleime und Schlicker bewohnen meistens solche Orte. Die Gefahren gehen in der Regel von der Geologie oder der Umgebung aus. In der Nähe lebende, zivilisierte Leute machen aufgrund der ihnen innewohnenden Gefahr einen weiten Bogen um diese Orte. Monströse Wesen auf der Suche nach Zuflucht dagegen sehen in ihnen gut zu verteidigende Unterschlupfe.

**Ruinen:** Diese vergessenen Plätze wurden von der Zeit, den Elementen oder finsternen Mächten verheert. Nun sind sie Gewölbe, in denen gefährliche Kreaturen hausen. Die Gefahren solcher Ruinen beschränken sich nicht auf die nun dort lebenden Monster, da einstürzende Decken, instabile Böden, überflutete Kammern und von Geröll blockierte Durchgänge an fast jeder Ecke zu finden sind. In Ruinen gibt es die unterschiedlichsten Bedrohungen: Abenteurer könnten auf Untote oder Wächter aus der Zeit vor der Zerstörung stoßen, aber auch auf Ungeziefer und umherstreifende Monster, die sich seitdem in dieser Ruine breitgemacht haben.

**Überrannte Gewölbe:** Diese Orte wurden erst kürzlich von gefährlichen Kreaturen befallen. Es kann sich um eine Kanalisation in der Hand böser Rattenwesen handeln, eine Nekropole, die von Untoten erobert wurde, oder ein Gefängnis, in dem nun wahnsinnige Kultanhänger das Sagen haben. Sollten diese Eroberer beseitigt werden, kann ein überranntes Gewölbe meistens wieder für seinen ursprünglichen Zweck genutzt werden. Dieses zu kennen und zu verstehen ist oft lebenswichtig, um sich in dem Gewölbe zurechtzufinden, da die jetzigen, finsternen Bewohner in jeder Nische und jedem Winkel lauern könnten. Zum Glück sind diese Eindringlinge in der Regel aber die einzige tödliche Gefahr vor Ort, da solche Orte meist nicht mit Todesfallen im Sinn errichtet wurden. Leider wurden diese Anlagen auch nicht als Verwahrorte für Schätze gebaut, so dass die Belohnung für das Säubern solcher Orte und ihre Rückführung zum früheren Zweck eher immaterielle Form besitzt.

**Wächtergewölbe:** Diese Anlagen wurden errichtet, um etwas Wichtiges festzuhalten oder zu beschützen. Eine Pyramide beispielsweise ist ein Wächtergewölbe zum Schutz des in ihr bestatteten Pharaos. Eine Schatzkammer, die von vielen hundert Fallen geschützt wird, ist eine andere Form des Wächtergewölbes. Dies gilt auch für ein Gefängnis, welches um einen gebundenen Dämonen herum errichtet wurde. Die Erbauer könnten einen sicheren Weg durch das Gewölbe angelegt haben, allerdings dürfte dieses Geheimnis schon vor einer Ewigkeit verlorengegangen sein. Wächtergewölbe werden am ehesten von einer breiten Vielfalt an Fallen und ewigen Wächtern wie Untoten, Golems und gebundenen Externaren geschützt.