



Schreckens-  
Gewölbe  
ABENTEUERPFAD

## AUTHOR

James Jacobs, Vanessa Hoskins, and  
Stephen Radney-MacFarland, with Ron Lundeen

## DEVELOPER

Ron Lundeen

## DESIGN LEADS

Lyz Liddell and Mark Seifter

## EDITING LEADS

Judy Bauer, Ianara Natividad, and Solomon St. John

## EDITORS

Leo Glass, BJ Hensley, Patrick Hurley, Avi Kool,  
Ianara Natividad, Kieran Newton, Eric Prister, and  
Solomon St. John

## COVER ARTIST

Setiawan Lee

## INTERIOR ARTISTS

Emanuele Desiati, João Fiuza, Vlada Hladkova,  
Robert Lazzaretti, Artur Nakhodkin,  
Christoph Peters, Sandra Posada, Maurice Risulmi,  
and Luis Salas Lastra

## ART DIRECTION

Sonja Morris and Sarah E. Robinson

## GRAPHIC DESIGN

Sonja Morris

## CREATIVE DIRECTOR

James Jacobs

## PUBLISHER

Erik Mona

## DEUTSCHE AUSGABE

Ulisses-Spiele

## ORIGINALTITEL

Pathfinder Adventure Path 163-165: Abomination  
Vaults – Ruins of Gauntlight, Hands of the Devil,  
Eyes of Empty Death

## ÜBERSETZUNG

Tom Ganz, Stefan Rademacher, Ulrich-Alexander Schmidt  
und Klaus Singvogel

## LEKTORAT UND KORREKTORAT

Moritz Bednarski, Claudia Feld, Mara Felske, Tom Ganz,  
Ulrich-Alexander Schmidt und Klaus Singvogel

## LAYOUT

Nadine Hoffmann



Ulisses Spiele GmbH  
Industriestr. 11 | 65529 Waldems  
[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)



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

# INHALT



## Prolog

5

## 1. Akt – In den Ruinen des Karglichts

9

Kapitel 1: Ein Licht im Nebel

10

Kapitel 2: Das vergessene Gewölbe

26

Kapitel 3: Der Kult des Fleisches

42

Kapitel 4: Lang träumen die Toten

60

## 2. Akt – In der Hand des Teufels

73

Kapitel 5: Die Arena

74

Kapitel 6: Fleisch und Blut

94

Kapitel 7: Körper und Seele

112

## 3. Akt – Im Antlitz des Sinnlosen Todes

129

Kapitel 8: Garten der Verwesung

130

Kapitel 9: Auf der Jagd

150

Kapitel 10: Unter dem Unheilvollen Blick

176

## Dramatis Personae

186

Otari Ilvatschi

186

Wrin Sivinxi

188

Carman Rajani

190

Jafaki

192

Urevian

194

Belcorra Haruvex

196

Khurfel

198

Quara Orshendiel

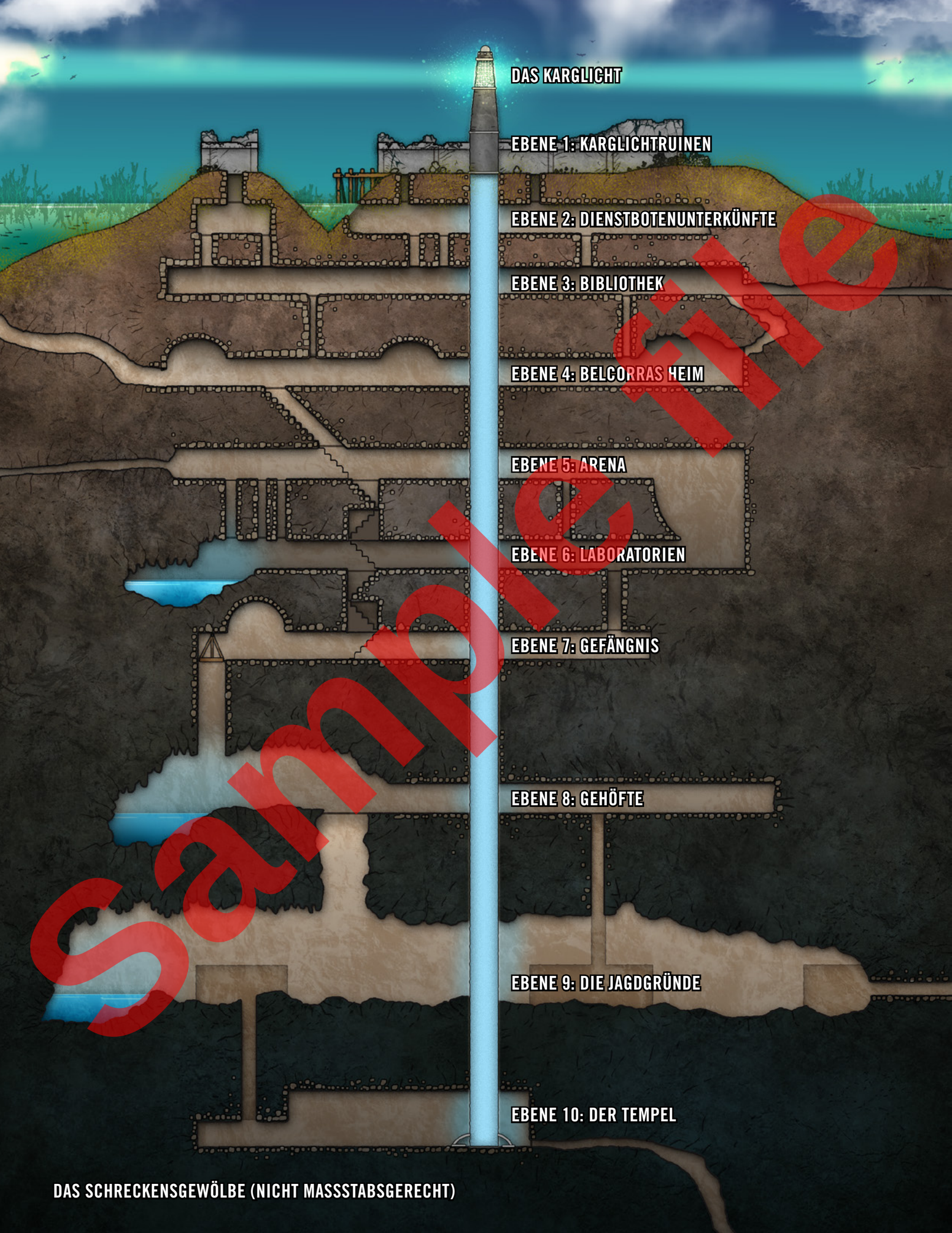
200

# Schreckens- Gewölbe

## ABENTEUERPfad



|                            |     |
|----------------------------|-----|
| Die Werkzeugkiste          | 203 |
| Allerlei Ausrüstung        | 205 |
| Infernalische Kontrakte    | 211 |
| Archetypen                 | 213 |
| Zauber und Rituale         | 217 |
| Reiseführer zu Otari       | 219 |
| Nhimbalo                   | 229 |
| Geister der Inneren See    | 235 |
| Lebensweise der Irrlichter | 241 |
| Formen des Fleisches       | 247 |
| Bestiarium                 | 253 |



The diagram shows a vertical cross-section of a multi-level underground facility. A central vertical shaft, highlighted in light blue, descends from the surface to the bottom level. The facility is built into a hillside, with various rooms, corridors, and pools of water visible on different levels. The levels are labeled on the right side of the diagram. A large red 'Sample' watermark is diagonally across the center.

## DAS KARGLICHT

EBENE 1: KARGLICHTRUINEN

EBENE 2: DIENSTBOTENUNTERKÜNFTE

EBENE 3: BIBLIOTHEK

EBENE 4: BELCORRAS HEIM

EBENE 5: ARENA

EBENE 6: LABORATORIEN

EBENE 7: GEFÄNGNIS

EBENE 8: GEHÖFTE

EBENE 9: DIE JAGDGRÜNDE

EBENE 10: DER TEMPEL

DAS SCHRECKENSGEWÖLBE (NICHT MASSSTABGERECHT)

# PROLOG

## BELCORRA HARUVEX

Die als Geist wiedergekehrte Zauberin Belcorra Haruvex ist die Hauptgegnerin im vorliegenden Abenteuerpfad *Das Schreckensgewölbe*. Ihrer hasserfüllten Wut liegt allerdings eine Geschichte voller Verluste zugrunde:

Der Stammbaum der Familie Haruvex führt eine Vielzahl von Zauberern auf. Die stärkste Blutlinie innerhalb der Familie ist dabei stets die Abnormale Blutlinie gewesen, welche Familienangehörigen Prestige und magische Macht verlieh. Generationenlang heiratete man innerhalb der eigenen Familie, um die Blutlinie zu stärken, und die mächtigsten Haruvexe lebten vor gut 500 Jahren in Absalom. Die absalomer Haruvexe zählten insgeheim zu den Anhängern der Äußeren Götter und gewannen im Gegenzug großen Reichtum und noch größere Macht. Doch keiner von ihnen kam an die Macht der jüngsten Tochter des Hauses, Belcorra, heran. Solange diese sich erinnern konnte, hatte man ihr schon *orakelt*, sie sei die Sendbotin Nhimbaloths, des *Sinnlosen Todes*, und ihr stets erklärt, sie wäre die größte *Hoffnung* der Familie, an ewige Macht und Wohlstand zu gelangen.

Die Haruvexe vollzogen *furchtbare Riten* im Rahmen ihrer Götzenverehrung, *darunter auch Blutopfer*, bis die Behörden schließlich davon erfuhren. Im Jahre 4219 AK wurde die Familie von der Insel Kortos gejagt und musste Besitzungen und Luxus *zurücklassen*. Belcorra war damals nur 6 Jahre alt, doch die Wut, ihr Zuhause zu verlieren, verfestigte sich *zu einem überwältigenden Hass* auf Absalom und alle Bewohner der Stadt.

Die meisten der ins Exil verbannten Haruvexe starben in Armut, doch Belcorra *wuchs zu einer starken, stolzen Frau* heran. Mit 17 interpretierte sie von Nhimbaloth erhaltene Visionen so, dass sie sie auf die Insel Kortos zurückführten, wo sie mit der *Planung ihrer Rache* begann. Sie fand einen *unterirdischen*, Nhimbaloth geweihten Schrein, das Leere Gewölbe, und errichtete darüber an einem einsamen, bewaldeten Küstenabschnitt ein paar Dutzend Kilometer von Absalom entfernt einen magischen Leuchtturm. Diesen nannte Belcorra das *Karglicht*. Von diesem aus grub sie in die Tiefe eine Verbindung zu dem in ihren Visionen gezeigten Schrein und plante dabei. Sie fasste das Vorhaben, unterirdische Monster und brutale Bestien in ihr geheimes Gewölbe – das Schreckensgewölbe – zu locken und die Magie des *Karglichts* zu nutzen, um diese monströse Armee mitten ins Herz

Absaloms zu senden, um die Stadt zu *verheeren*. Als ersten Teil ihres Plans erweiterte sie ihr *Schreckensgewölbe* und errichtete eine Wehranlage um den *Leuchtturm*. Sie nutzte die noch vorhandenen Kontakte ihrer Familie, um mächtige Gefolgsleute und Streiter als Anführer für ihre Monster zu gewinnen.

Belcorra war immer noch dabei, ihr Schreckensgewölbe mit Aberrationen zu füllen, als Gerüchte über ihre Boshaftigkeit Absalom erreichten. Eine in Absalom ansässige Heldengruppe, die Rosengarde, brach auf, um sie aufzuhalten. Die vier Recken stellten Belcorra in der Wehranlage und töteten sie dort, verloren mit Otari Ilvashti aber auch einen der ihren im Kampf. Voller Trauer versiegelten die Überlebenden die Wehranlage, ohne nach eventuellen verborgenen Kellerebenen zu suchen, und zogen ab. In der Nähe gründeten sie eine Ortschaft, die sie ihrem gefallenen Freund zu Ehren Otari taufte, und setzten sich dort zur Ruhe. So erfuhr niemand von den unteren Gewölbeebenen und den vielen dort hausenden Kreaturen...

## EIN GEWÖLBE VOLLER MONSTER

Die im Schreckensgewölbe eingesperrten Schrecken entwickelten in den folgenden Jahrhunderten eine Art eigenes Ökosystem. Zwar starben viele der Monster, doch andere gediehen und nun nennen mehrere Gemeinschaften von Morlocks, Urdefhanen, Ghulen und seltsameren Kreaturen die Gewölbeebenen ihr Zuhause. Nur die Langlebigen unter ihnen erinnern sich an irgendeine andere Umgebung. Belcorra hatte mehrere Teufel als Aufseher in ihre Dienste gebunden, von denen einige immer noch die Ordnung aufrechterhalten.

Sieht man aber von den Bereichen ab, die diesen Teufeln unterstehen, und einem dunkelelfischen Außenposten auf einer der untersten Ebenen, ist das Schreckensgewölbe gesetzlos und gefährlich.

Das Schreckensgewölbe besteht einschließlich der Ruinen des *Karglichts* an der Oberfläche aus 10 Ebenen. Dies sind von der Spitze bis zur untersten Ebene die Ruinen der Karglichtfeste, die Bedienstetenunterkünfte, die Bibliothek, Belcorras frühere Wohnräume, die Arena, die Laboratorien, das Gefängnis, die Gehöfte, die Jagdgründe und schließlich der Tempel des Leeren Gewölbes. Jede Ebene hat ihre Eigenheiten und es wird immer gefährlicher, je tiefer die Helden vordringen.

### Prolog

1. Akt – In den Ruinen des Karglichts

2. Akt – In der Hand des Teufels

3. Akt – Im Antlitz des Sinnlosen Todes

Dramatis Personae

Die Werkzeugkiste

Allerlei Ausrüstung

Infernalische Kontrakte

Archetypen

Zauber und Rituale

Reiseführer zu Otari

Nhimbaloith

Geister der Inneren See

Die Lebensweise der Irrlichter

Former des Fleisches

Bestiarium

## BELCORRAS RÜCKKEHR

Belcorra ruhte nicht in Frieden. Von ihrer Wut verzehrt und durch Nhimbalothe gestärkt erhob sie sich am 500. Jahrestag der Verbannung ihrer Familie aus Absalom als mächtiger Geist. Nun lauert sie in den tiefsten Ebenen des Schreckensgewölbes und plant erneut ihre Rache an Absalom – und nun auch an den Helden, die sie getötet haben. Die Angehörigen der Rosengarde mögen dabei längst tot und zu Staub zerfallen sein, doch das von ihnen gegründete Städtchen gibt es noch

und die Reliquien der Gründer besitzen nun die Macht, Belcorras Schutzmaßnahmen zu durchdringen.

Zu Beginn erkennt niemand in Otari die von Belcorra ausgehende Gefahr, schließlich entziehen sich ihre Pläne und ihre Monster allen Augen. Doch ehe sie Absalom angreift, will sie das *Karglicht* quasi als Probelauf auf Otari richten und so Rache an jenen Abenteurern nehmen, die sie vor gut fünf Jahrhunderten zur Strecke gebracht haben. Nur Otaris neueste Helden können dies verhindern und Belcorras Geist zur Ruhe legen!

## Zeitleiste

Hier findest du eine grobe historische Übersicht der für diesen Abenteuerpfad relevanten geschichtlichen Ereignisse:

| Datum                    | Ereignis                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Zeitalter der Finsternis | Ophiden errichten weit unter der Oberfläche Golarions das Leere Gewölbe als Schrein zu Ehren Nhimbalothe. Als Aroden die Insel des Sternensteins vom Meeresgrund hebt, ist davon auch das Leere Gewölbe betroffen, welches nun einige hundert Meter unter der Oberfläche der Insel Kortos liegt.                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Unbekannt                | Die neutralen Dunkelelfen einer unterirdischen Stadt legen den Außenposten Yldaris näher an der Oberfläche an. Dabei werden sie unbewusst vom Leeren Gewölbe angelockt, ohne dessen Gegenwart aber zu erkennen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 4213 AK                  | Belcorra Haruvex wird in die wohlhabende Familie Haruvex in Absalom geboren; diese Familie verfügt über eine starke Abnormale Blutlinie und dient seit Generationen der Äußeren Göttin Nhimbalothe.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 4219 AK                  | Die Haruvexe werden aus Absalom verbannt, nachdem ihre geheimen Blutopfer entdeckt wurden. Sie fliehen nach Andoran, wo sie in Armut leben. Dies ist besonders hart für die sechsjährige Belcorra als jüngsten Spross der Familie. Die Haruvexe erfüllen Belcorra mit Hass auf Absalom und erklären ihr ohne Unterlass, sie sei Nhimbalothe Erwählte.                                                                                                                                                                                                      |
| 4230 AK                  | Belcorra, mittlerweile eine mächtige Zauberin und letzte ihrer Familie, kehrt im Geheimen auf die Insel Kortos zurück, wo sie direkt über dem Leeren Gewölbe mit der Errichtung des <i>Karglichts</i> beginnt, eines magischen Leuchtturmes. Sie öffnet mit ihrer Magie Passagen durch die Erde in die Tiefe, um den Schrein zu erreichen. Parallel beginnt sie mit der Aufstellung einer Armee aus Aberrationen für den Angriff auf Absalom.                                                                                                              |
| 4234 AK                  | Belcorra stellt das <i>Karglicht</i> fertig und konzentriert sich nun auf die Arbeit an den Ebenen ihres Schreckensgewölbes. Sie nutzt Irrlichter und gebundene Teufel, um die rasch anwachsenden Monsterhorden dort ihrem Willen zu unterwerfen. Sie stößt auf in der Tiefe hausende Dunkelelfen und Urdefhane und verlangt deren Treueide, damit sie sie am Leben lässt.                                                                                                                                                                                 |
| 4244 AK                  | Die Rosengarde, eine der sanktionierten Abenteurergruppen Absaloms, hört von Belcorras Anwesenheit auf der Insel Kortos und will ihren Leuchtturm überprüfen. Es kommt zum Kampf; Belcorra fällt, doch die Abenteurer erfahren nicht von der Existenz des gewaltigen Schreckensgewölbes unter dem <i>Karglicht</i> . Der Schurke Otari Ilvaschti stirbt durch Belcorras Hand. Die siegreichen überlebenden Abenteurer gründen ein kleines Fischerdorf an der Küste und gehen dort in den Ruhestand; sie nennen den Ort nach ihrem gefallenen Freund Otari. |
| 4290 AK                  | Der letzte der Rosengarde stirbt. Otaris Niedergang beginnt.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 4294 AK                  | Otari wird verlassen und liegt wüst.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 4300 AK                  | Die Steinschuppenkobelde lassen sich in Otari nieder.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 4310 AK                  | Yarlap besiegt das Schicksal seines Stammes, indem er mittels falscher Leuchtfeuer Schiffe auf nahe Risse lockt; die Steinschuppenkobelde werden alsbald von Abenteurern besiegt. Unter Maklanni Menhemes beginnt die Wiederbesiedlung des Ortes.                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 4323 AK                  | Fertigstellung der Mühle und der Holzrutsche.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 4719 AK                  | Belcorra erwacht als Geist und macht sich daran, das <i>Karglicht</i> wieder zu aktivieren. Seit ihrem Tod leben in den Gewölben Generationen zerstrittener Kreaturen, die sie wieder unter ihre Kontrolle zu bringen sucht.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 4721 AK                  | Heute. Das <i>Karglicht</i> ist von einer Gruppe Winzlinge besetzt, welche von Morlocks vertrieben wurden; die Morlocks streben auf Geheiß ihrer Geisterkönigin nach oben. Das <i>Karglicht</i> ist für eine Machtdemonstration bereit...                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |