



PATHFINDER

AUTHOR

Jessica Catalan, John Compton, and Scott D. Young

ADDITIONAL WRITING

Caryn DiMarco, Vanessa Hoskins, James Jacobs, Randy Price, and Linda Zayas-Palmer

DEVELOPERS

John Compton, Adam Daigle, and Vanessa Hoskins

DESIGN LEAD

Michael Sayre

EDITING LEADS

Patrick Hurley and Avi Kool

EDITORS

Patrick Hurley, Avi Kool, Ianara Natividad, Solomon St. John, and Simone D. Sallé

COVER ARTIST

Mirco Paganessi

INTERIOR ARTISTS

Mylene Bertrand, Rael Dionisio, Wilmar Ballespi Escarp, Fabio Gorla, Kent Hamilton, Dariusz Kieliszek, Ivan Koritarev, Luis Salas Lastra, Robert Lazzaretti, Ilina Naydenova, Mirco Paganessi, and Darko Stojanovic

ART DIRECTION

Sonja Morris

GRAPHIC DESIGN

Adriana Gasperi

PUBLISHER

Erik Mona

DEUTSCHE AUSGABE • Ulisses Spiele GmbH

TITEL DER ORIGINALAUSGABE • Pathfinder

Adventure Path #193-195: Mantle of Gold, Cult of the Cave Worm, Heavy is the Crown

TEXTBEARBEITUNG • Manfred Becker, Moritz

Bednarski, Claudia Feld, Mara Felske, Tom Ganz, Stefan Radermacher, Ulrich-Alexander Schmidt, Franziska Tannert

LAYOUT • Vincent Modler



Prolog – Kampagnenüberblick

4

1. Akt: Ein Mantel aus Gold

8

Kapitel 1: Die Helden von Hochhelm

9

Kapitel 2: Der Weg des Dolches

45

Kapitel 3: Ein Relikt kehrt heim

59

2. Akt: Der Kult der Höhlenwurmin

78

Kapitel 4: Der Kerzensteinkult

79

Kapitel 5: Wurmsspuren

95

Kapitel 6: Stadt der Mühsal

118

3. Akt: Schwer wiegt die Krone auf der Stirn

138

Kapitel 7: Schattenkrieg

139

Kapitel 8: Der Korschacht

161

Kapitel 9: Taargicks Vermächtnis

179

Epilog – Fortführung der Kampagne

198



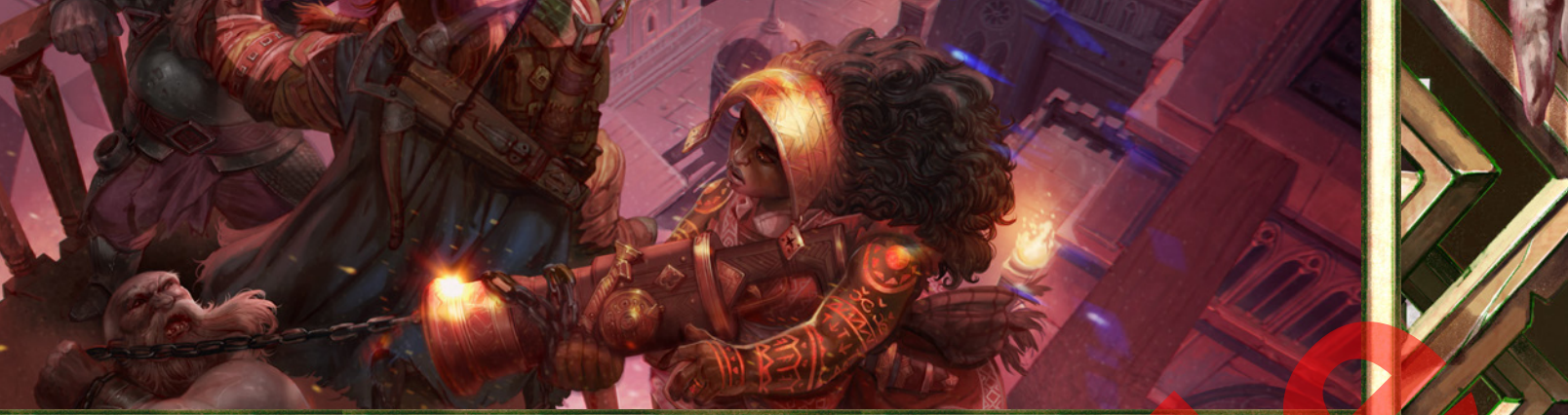
Paizo Inc.
7120 185th Ave NE Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com



Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH
Industriestraße 11
65529 Waldems / Steinfischbach

ulisses-spiele.de



NSC-Galerie	201
Werkzeugkiste	206
Kampagnenrelikte	206
Neue Gabe	206
Artefakte	208
Neue Gegenstände	209
Neue Zauber	212
Neue Archetypen	214
Zurück in die Finsterlande	218
Hagegraf	224
Felgunn	232
Die Lebensweise der Höhlenwürmer	238
Verschollene Zwergenschätze	244
Die Himmelsqueste	249
Bestiarium	252
OGI	273

PROLOG – KAMPAGNENÜBERBLICK

Es liegt nun schon Jahrtausende zurück, dass die Zwerge ihre Himmelsqueste vollenden konnten, jene legendäre Völkerwanderung von ihrem unterirdischen Heimatland an die Oberfläche. Der Exodus wäre über ein Dutzend Male beinahe aufgrund interner Streitigkeiten und aufkommender Verzweiflung gescheitert, hätte sich nicht unter ihnen ein Held gefunden – ein junger Zwerg namens Taargick. Wieder und wieder bewies Taargick seinen Mut, seinen Einfallsreichtum und sein politisches Können und inspirierte sein Volk durchzuhalten, als alles verloren schien. Zu Ehren seiner Führungseigenschaften ernannten ihn seine Anhänger zum Herrscher des neuen Königreiches, welches sie in seinem Namen gründen würden: Tar Taargadth.

Doch nachdem die Zwerge die Oberfläche erreicht und ihre Himmelszitadellen errichtet hatten und Taargicks Vermächtnis feierten, spürte dieser in seinem Herz zugleich Stolz und Bedauern. Sein Volk hatte die Oberfläche gemäß Torags Weisung erreicht, doch zu welchem Preis? Die Leichen von Orks, Xulgathen und anderen hatten den Weg hinauf gepflastert, alle gezeichnet von zwerghischen Äxten. Mit all diesem ungerecht vergossenen Blut waren zahllose Racheschwüre geschrieben worden – viele hassten die Zwerge nun aus ganzem Herzen. War die Erfüllung von Torags Willen wirklich all die Toten wert gewesen?

Taargick zweifelte daran. Als er das Ende seines Lebens nahen spürte, verweigerte er höflich das prachtvolle Grabmal, welches sein Volk für ihn errichtet hatte. Er zog allein aus, um sein eigenes Grab irgendwo in der Tiefe verborgen aus dem Stein zu hauen. Doch seine beständigen Hammerschläge lockten eines der mächtigsten Raubtiere der Finsterlande an – einen Karmesinwurm. Die beiden kämpften tagelang miteinander. Taargick siegte, wenn auch nur um Haaresbreite. Zu seiner Überraschung begann die Bestie plötzlich zu sprechen und die Stärke und das Können des Königs zu preisen. Taargick erkannte, dass er eine intelligente Kreatur niedergestreckt hatte und keinen geistlosen Wurm. Er erinnerte sich an die zahllosen Orks, Xulgathen und anderen Kreaturen, die der Himmelsqueste zum Opfer gefallen waren, und warf seine Waffen fort. Er legte seine zerbeulte Rüstung ab und weigerte sich, das Leben eines weiteren Bewohners der Finsterlande zu beenden. Während er sein Grab fertigstellte, unterhielt er sich lange mit dem Höhlenwurm. Die beiden entwickelten tiefen Respekt füreinander.

Als Taargick sein Grab fertiggestellt hatte, spürte er den kalten Hauch des Todes beständig näherkommen. Er bat die Karmesinwurmin Zogototaru – in der Region auch bekannt als der Höhlenwurm –, ihm seinen letzten Wunsch zu erfüllen und seinen Sippendolch nach Hochhelm zu bringen, auf dass er bei seinem Volk ruhen könnte. Zogototaru willigte ein.

Eine vermisste Klinge

Die Bewohner von Hochhelm erzählen immer noch die Geschichte über einen Karmesinwurm, der in die unteren Ebenen der Himmelszitadelle hindurchbrach, einen schleimverkrusteten Dolch ausspie, sich respektvoll verneigte und dann höflich wieder zurückzog. Die überraschten und verwirrten Zeugen des Geschehens erkannten den Dolch des Hochkönigs und verwahrten ihn zusammen mit den geschätztesten Relikten Hochhelms. Taargicks Legende inspiriert die Zwerge seit Generationen. Die hochhelmer Tolorr-Sippe betrachtet es als ihre heilige Pflicht, die Geschichte am Leben zu halten. Daher überrascht es vielleicht kaum, dass ein junger Zwerg aus der Tolorr-Sippe namens Krohan Veldollow sich in das Archiv schlich und Taargicks Sippendolch „ausborgte“, um ihn auf neuen Abenteuern zu führen und so das Vermächtnis des ersten Hochkönigs fortzuführen. Als er den Dolch ergriff, schimmerten bis dahin unsichtbare Runen auf und gaben Wärme ab, als wollte der Sippendolch sein Einverständnis signalisieren. Ermutigt brach Krohan in die Finsterlande auf. Der junge Zwerg kannte zahllose Epen und Heldengesänge, war aber nicht auf ein wirkliches Abenteuerleben vorbereitet. Mit beinahe peinlicher Effizienz stolperte er alsbald und verlor den Dolch, welcher auf Nimmerwiedersehen in eine tiefe, schmale Felsspalte fiel. Krohan bemühte sich nach allen Kräften, konnte den Dolch aber nicht wiederfinden. In Schande kehrte er nach Hochhelm zurück, berichtete seine Missetat und akzeptierte traurig das Urteil seiner strengen Großmutter, welche ihn aus der Sippe verstieß.

Allerdings bleibt ein Relikt wie Taargicks Sippendolch nicht für immer verloren. Eine Drathnelara – eine Schattengnomin – namens Jirelga stieß bei der Suche nach Nahrung in der Tiefe auf die schöne Klinge und brachte sie zu ihrer Schwester Thenur. Diese war eine fähige Zauberschmiedin und wünschte sich den edelsteinbesetzten Knauf. Also behielt Jirelga den Dolch und bekam Thenur den Edelstein; sie wollte daraus einen Seelenfokus als Kraftquelle für eines ihrer magischen Konstrukte fertigen.

Thenur konnte schon bald feststellen, dass der Edelstein für ihr Vorhaben durchaus geeignet war – allerdings hatte das Entfernen des Steins auch die schlafende Zogototaru geweckt, die von einem blitzartigen Schmerz durchdrungen worden war. Die zornige Höllenwurmin grub sich von Rachedurst erfüllt durch den Felsen zur Siedlung der Schattengnome, zerschmetterte die Gebäude in ihrer Raserei und tötete die meisten der Bewohner. Unter den Opfern war auch Thenur, deren Seele in den Edelstein des Sippendolches fuhr und fortan darin festsass. Der Dolch selbst ging erneut verloren und lag nun unter all den Trümmern verschüttet.

Jirelga hatte mehr Glück – sie wurde von Zogototaru am Stück verschlungen. Als der aus Schmerz geborene Bluttausch

der Wurmin abebbte und sie sich wieder einen Weg zurück in ihr Nest grub, stieß Jirelga in ihrem Magen auf ein Stück von Taargicks uralter Rüstung, das seit Ewigkeiten in der Magenwand steckte. Sie riss es heraus und nutzte die scharfe Kante, um sich einen Weg aus der Höllenwurmin freizuschneiden. So landete die Gnomin in einem ihr unbekannten Tunnel. Als nächstes begegnete sie einem Händler, der zur Oberfläche unterwegs war und ihr den Weg nach Hochhelm weisen konnte. Diesem verkaufte sie das Stück der uralten Adamantrüstung, ohne dass einer der beiden auch nur ahnte, wer diese Rüstung einstmals getragen hatte. In Hochhelm begann sie schließlich ein neues Leben.

Die Suche nach dem Vermächtnis

Mehr als zehn Jahre später strich Krohan gerade durch Absalom, als ihn eine übernatürliche Ahnung überkam, als wäre etwas auf unheimliche Weise Vertrautes in der Nähe. Er folgte seinem Gespür und fand im Angebot eines völlig gewöhnlichen Verkaufsstandes unter anderen esoterischen Dingen ein Stück einer Adamantrüstung. Als er dieses berührte, hatte er eine Vision von Hochkönig Taargick, der ihn aufforderte, nach Hochhelm zurückzukehren, und ihm den Weg zum verlorenen Sippendolch zu weisen schien! Krohan erwarb das Stück der Rüstung und machte sich sofort auf den Weg nach Hochhelm. Dort lebt er nun in Verkleidung seit einigen Wochen bereits, während er sich nach vertrauenswürdigen Verbündeten umsieht und eine Expedition in die Finsterlande plant.

Allerdings ist Krohan nicht der Einzige, der Taargicks Vermächtnis sucht: In der grimmigen Stadt Hagegraf in den Finsterlanden sind dem hryngarischen Zauberer Narseigus Gerüchte über die jüngsten Amokläufe der Höllenwurmin zu Ohren gekommen. Narseigus betreibt schon länger unermüdliche Forschungen zu einer obskuren, fast vergessenen magischen Tradition – dem Wurmrufen. Diese befähigt ihre Anwender, von Höhlenwürmern Macht zu erlangen und diese sogar unter ihre Herrschaft zwingen zu können! Inspiriert hatte ihn dazu ausgerechnet die Legende, die Höllenwurmin hätte vor Jahrtausenden Taargicks Sippendolch in Hochhelm abgeliefert. Und nun kam ihm eine schon leicht verrückte Idee, die aber umso interessanter wurde, je länger der Zauberer darüber nachdachte: Hatte Taargick möglicherweise das Geheimnis des Wurmrufens gekannt und mit ins Grab genommen? Mit allerlei Versprechungen, die er nicht zwangsläufig einzuhalten gedenkt, konnte Narseigus eine bunte Schar an Helfern und Unterstützern gewinnen, darunter auch Hagegrafs Herrscherfamilie! Doch zu seinen Plänen kommen wir dann später im Verlauf des Abenteuerpfades...

Zusammenfassung der Kampagne

Dieser Abenteuerpfad besteht aus drei Akten:

1. AKT: EIN MANTEL AUS GOLD

von John Compton

Stufen 1-4

Nachdem die SC als geladene Gäste einer Feier der Tolorr-Sippe in Hochhelm eingetroffen sind, erkunden sie die ge-

schäftige Metropole. Sie helfen ihren Nachbarn und gewinnen Freunde, stoßen aber auch auf Hinweise, dass in der Himmelszitadelle nicht alles eitel Sonnenschein ist – ein Pilzwesen geht als Giftmischer um, die Ruhe von Ahnengeistern wird gestört und irgendwer schmuggelt verbotene Dinge in die Stadt. Krohan, der entehrte Spross der Tolorr-Sippe, bemerkt die Bemühungen der SC innerhalb der Stadt und rekrutiert sie für eine Expedition in die Finsterlande, um Taargicks verlorenen Sippendolch zu bergen. Hiervon kehren sie gerade rechtzeitig zur großen Feier zurück, präsentieren den Dolch und entdecken, dass die Klinge nicht einfach nur ein Erbstück ist – sie könnte der Schlüssel zu Taargicks Grabmal sein! Doch um einen Kundigen der Tiefen als Führer zu gewinnen, müssen die SC erst die ihnen bereits aufgefallenen Schmuggler überführen und den Namen einer zu Unrecht eingesperrten Drathnelara reinwaschen.

2. AKT: DER KULT DES HÖLLENWURMS

von Scott D. Young

Stufen 5-7

Um das Grab zu finden, muss zuerst die Höllenwurmin Zogototaru gefunden werden. Die ortskundige Führerin der SC bringt sie zum Ätherhof, einer unterirdischen Feenbastion, wo ein kürzlich gegründeter Kult die legendäre Höllenwurmin verehrt und eine Methode entwickelt hat, um sie aufzuspüren. Die SC müssen sich in der seltsamen Ortschaft zurechtfinden, den Kult infiltrieren und sich mit dessen magischer Karte wieder absetzen. Aufgrund eines Tunnleinsturzes müssen sie aber auf einer unvertrauten Route nach Hochhelm zurückkehren. Unterwegs stoßen sie auf die Gefahren der Finsterlande und erste Hinweise darauf, dass noch jemand nach Taargicks Grab sucht. Also infiltrieren sie die Hryngarstadt Hagegraf, um Narseigus' Pläne herauszufinden.

3. AKT: SCHWER WIEGT DIE KRONE AUF DER STIRN

von Jessica Catalan

Stufen 8-10

Um Taargicks Grab für sich beanspruchen zu können, nutzt Narseigus Hagegrafs Räubertrupp und eine buntzusammengewürfelte Armee unzufriedener Bewohner der Finsterlande, welche zur Ablenkung eine nahegelegene zwergische Ortschaft angreifen. Er selbst gräbt derweil einen Tunnel in eine vergessene Höhle. Die SC dringen in das Armeelager ein, säen Zwietracht, überzeugen einige Soldaten zu desertieren und sabotieren die Waffen. Dann nutzen sie einen alten Aufzug, um Narseigus zu verfolgen. Der böse Zauberer hat die Höllenwurmin aber bereits gefunden – und fast schon unter seine Kontrolle gebracht! Nur wenn die SC ihn besiegen und die Kreatur befreien, können sie endlich zu Taargicks Grabmal vorstoßen und herausfinden, welche Geheimnisse dort verborgen liegen!

DIE GRUFT DES HIMMELSKÖNIGS

Prolog

1. Akt:
Ein Mantel aus Gold

2. Akt:
Der Kult der Höllenwurmin

3. Akt:
Schwer wiegt die Krone auf der Stirn

Epilog

NSC-Galerie

Werkzeugkiste

Zurück in die Finsterlande

Hagegraf

Felgunn

Die Lebensweise der Höhlenwürmer

Verschollene Zwergenschätze

Die Himmelsqueste

Bestiarium

OGL

Wichtige Namen

Im Laufe des Abenteuerpfades gibt es einige wichtige NSC und so manche Orte, die die SC besuchen. Zur besseren Übersicht haben wir die meisten davon hier zusammengetragen:

Avernakkus Ein unheimliches Höhlensystem, welches in den letzten Jahrhunderten zum Teil durch Magma geschaffen wurde.

Bulgra Veldollow Matriarchin ihrer Familie innerhalb der Tolorr-Sippe und meisterhafte Manipulatorin und Puppenspielerin.

Felgunn Ein übernatürliches, tief unterirdisches Reich; Heimat der meisten Zwerge vor der Himmelsqueste.

Guldreg Ein verstecktes Drathnelardorf, welches vor gut zehn Jahren durch einen Höhlenwurm zerstört wurde.

Hryngari Sklavenhaltende Zwerge, welche sich von der Himmelsqueste ab- und dem Gott Droskar zugewendet haben, um in den Finsterlanden zu überleben.

Jirelga Schattengnomische Entdeckerin, die wohl als einzige vor Jahren den Angriff eines Höhlenwurms überlebt hat.

Königin Frilogarma Eine mächtige Lampadennympe; herrscht über den Ätherhof auf boshafte Weise.

Krohan Veldollow Reuiger Zwerg, der aus der Tolorr-Sippe ausgeschlossen und in die Verbannung geschickt wurde, nachdem er vor Jahren ein unbezahlbares Relikt gestohlen und dann verloren hatte.

Narseigus Ein böser Hryngarzauberer, welcher die Kunst des Wurmrußens meistern will, um Höhlenwürmer zu beherrschen.

Ria Eine erdblütige Gnomin, Angehörige der Rivethun und treue Dienerin der Tolorr-Sippe.

Tolorr-Sippe Eine der prestigeträchtigsten Sippen von Hochhelm, welche sich der Erhaltung und Präsentation der Geschichte widmet.

Tuum Molgrad Ein ambitionierter Schmied, der die Rangleiter der Diebesgilde der Dunklen Sonne hinaufklettert.

Zogototaru Eine titanische, uralte Karmesinwurmin, die sich vor vielen Jahrhunderten mit König Taargick angefreundet hat.

Zeitlinie der Kampagne

Die folgenden Ereignisse bilden den zeitlichen Ablauf wichtiger Kampagnenelemente:

Datum	Ereignis
-5293 AK	Taargick wird in Felgunn geboren, einem Zwergenreich irgendwo in den Finsterlanden.
-5293 AK	Der Sternenstein trifft Golarion im Rahmen des Erdenfalls. Tief im Untergrund kommt es in Felgunn zu Erdbeben und Einstürzen. Nach langen Debatten verkünden die Anführer, dass dies Torags Startzeichen gewesen sei, die Wanderung an die Oberfläche zu beginnen – die Himmelsqueste beginnt.
-5292 AK	Zwergische Beamte evakuieren Felgunn und versiegeln die Tunnel, um den Rückweg zu versperren. Manche Zwerge wollen ihr Heimatland nicht verlassen und bleiben lieber in den Finsterlanden, um die beschädigten Städte wiederaufzubauen. Allerdings müssen sie erkennen, dass ihnen Ressourcen an allen Ecken und Enden fehlen; um zu überleben, paktieren sie mit dem Gott Droskar und werden die ersten Hryngari.

-5133 AK

Entmutigt nach Jahrzehnten der Kämpfe, des Leidens und unkoordiniert und ziellos vorgehenden Anführern beginnt die zwergische Völkerwanderung auseinanderzufallen. Allerdings kann Taargick wieder und wieder sein Können beweisen und die vielen zerstrittenen Fraktionen unter seinem Banner vereinen. Die nun wieder zielstrebigem Zwerge gründen ein – noch reisendes – neues Königreich und ernennen ihn zum Herrscher von Tar Taargadth.

-4987 AK

Die Zwerge von Tar Taargadth erreichen die Oberfläche im zentralen Avistan und beenden die Himmelsqueste. An strategischen Punkten – insbesondere über wichtigen Zugängen in die Finsterlande – beginnen sie mit dem Bau von Himmelszitadellen, darunter auch Hochhelm.

-4694 AK

Gegen Ende seines außergewöhnlich langen Lebens dankt Taargick ab, legt seine Adamanrüstung an und marschiert fort ins Unbekannte, um an einem Ort zu sterben, der sonst niemand bekannt ist. Er kämpft mit der titanischen Höhlenwurmin Zogototaru, mit der er sich schließlich anfreundet und die ihm dabei hilft, sein verstecktes Grabmal anzulegen und zu verbergen. Auf seine Bitte hin bringt sie dann seinen Sippendolch nach Hochhelm.

4710 AK

Krohan, ein vielversprechender Jüngling aus der Tolorr-Sippe entwendet Taargicks Sippendolch, um ihn während seiner eigenen Abenteuer zu führen. Er verliert ihn aber sogleich in den Finsterlanden, kehrt in Schande nach Hause zurück und wird in die Verbannung geschickt.

4714 AK

Die drathnelarische Entdeckerin Jirelga findet den Sippendolch und bringt ihn in ihr Dorf. Ihre Schwester Thenur entfernt den im Knauf eingelassenen Edelstein, um ihn für eigene Ziele zu verwenden. Aufgrund ihrer starken Verbindung zu dem Sippendolch erfährt die schlafende Zogototaru Schmerzen, als wäre ein Stück ihres Leibes abgetrennt worden, erwacht und wütet durch die Finsterlande. Dabei zerstört sie das Dorf und verschlingt sogar Jirelga. Jirelga überlebt knapp, indem sie sich mit einem in Zogototarus Magen gefundenen Splitter von Taargicks Rüstung einen Weg aus dem Bauch der Wurmin schneidet.

4721 AK

Nachdem Jirelga das Rüstungsstück verkauft hat, wechselt es wiederholt den Besitzer und taucht schließlich auf einem Marktplatz in Absalom auf. Ihm unverständliche okkulte Signale lenken Krohans Aufmerksamkeit dort auf den Splitter. Ihm widerfährt eine Vision, die ihn nach Hochhelm zurückruft, um den Sippendolch zu bergen.

4723 AK

Die Gegenwart – Beginn des Abenteuerpfades Die Gruft des Himmelskönigs.