



PATHFINDER

AUTHORS

Jessica Catalan, Ron Lundeen, Stephanie Lundeen and Jason Tondro

DEVELOPER

Patrick Renie

DESIGN LEAD

Mark Seifter

EDITING LEAD

K. Tessa Newton

EDITORS

Janica Carter, Addley C. Fannin, Patrick Hurley, Avi Kool, Ianara Natividad, K. Tessa Newton, Lu Pellazar, Simone D. Sallé, and Shay Snow

COVER ARTIST

David Alvarez

INTERIOR ARTISTS

Jason Artuz, Olivier Bernard, Loïc Canavaggia, Tuan Duong Chu, Emanuele Desiati, Rael Dionisio, Wilmar Ballespi Escarp, João Fiuza, Dariusz Kieliszek, Chris L. Kimball, Rob Lazzaletti, Lucas Villalva Machado, Ilina Naydenova, S. W. Rand, and Leonardo Santanna

ART DIRECTION

Sonja Morris and Sarah E. Robinson

GRAPHIC DESIGN

Sonja Morris

CREATIVE DIRECTOR

James Jacobs

PUBLISHER

Erik Mona

DEUTSCHE AUSGABE

Ulisses Spiele GmbH

TITEL DER ORIGINALAUSGABE

Pathfinder Adventure Path #175–177: *Broken Tusk Moon, Lost Mammoth Valley, Burning Tundra*

ÜBERSETZUNG

Stefan Radermacher

LEKTORAT UND KORREKTORAT

Moritz Bednarski, Judith Neugebauer, Ulrich-Alexander Schmidt

LAYOUT

Matthias Lück



DIE FLAMME DES LEBENS

ABENTEUERPFAD

Die Flamme des Lebens

Prolog	4
1. Akt: Bruchzahnmond	10
Kapitel 1: Flammen am Horizont	12
Kapitel 2: Reise zur Höhle der Roten Katze	30
Kapitel 3: Zerbrochene Zähne	54
2. Akt: Das Vergessene Mammuttal	72
Kapitel 4: Die Höhlen des Unheils	74
Kapitel 5: Blauer Himmel, grüne Erde	88
Kapitel 6: Weiße Glut	116
3. Akt: Brennende Tundra	132
Kapitel 7: Helden von Hügelkreuz	134
Kapitel 8: Borkenblut	156
Kapitel 9: Finstere Nacht	176
Epilog	190



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de



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

paizo.com



DIE FLAMME DES LEBENS

Prolog

1. Akt:
Bruchzahnmond

2. Akt:
Das Vergessene
Mammuttal

3. Akt:
Brennende
Tundra

Epilog

Anhang

Anhang	194
NSC-Galerie	194
Werkzeugkiste	208
Ausrüstung	209
Zauber und Ritual	220
Talente	224
Tiergefährten	225
Abstammung: Kiefernlesnik	226
Neue Archetypen	227
Die Gefolgschaft der Bruchzähne	230
Religionen im Reich der Mammutherren	238
Urzeittiere	246
Hügelkreuz, Oase des Nordens	252
Bestiarium	260
OGI	279



Die Flamme des Lebens

Im Abenteuerpfad *Die Flamme des Lebens* schlüpfen die Spieler in die Rolle von aufstrebenden Spähern, die zu Großem bestimmt sind. Als Spielleiter entwirfst du die Vision einer brutalen Urlandschaft, dem Reich der Mammutherren. Du stellst eine Vielzahl von Nicht-Spieler-Charakteren (NSC) und Kreaturen dar, auf die die Spielercharaktere treffen können, darunter mächtige Mammuts und monströse Dinosaurier, skurrile Feen und grausame Untote sowie andere farbenfrohe Bewohner des Landes. Auf ihrem Weg werden sie unwahrscheinliche Verbündete gewinnen und sich furchterregenden Feinden stellen, ein uraltes Artefakt namens *Flamme des Lebens* zurückerobern und ein neues Vermächtnis für ihr bedrängtes Volk, die Bruchzähne, schmieden.

DIESES BUCH BENUTZEN

Dieser Abenteuerpfad erzählt die Geschichte der Spielercharaktere, die sich vom Späher der ersten Stufe zum Mammutherren der zehnten Stufe entwickeln. Der Band enthält alles, was für die Durchführung des Abenteuerpfads notwendig ist, einschließlich des Abenteuers selbst, Artikeln zur Erweiterung der Kampagnenwelt sowie eine Abenteuer-Werkzeugkiste, die neue Kreaturen enthält, denen die Spielercharaktere begegnen, sowie neue Regeloptionen, auf die sie Zugriff erhalten können.

Um an dieser Kampagne teilnehmen zu können, sollte ein Spieler ein Exemplar des *Pathfinder Grundregelwerks* (US57000) sowie den *Spielerleitfaden Die Flamme des Lebens* (US57154pdf) besitzen.

KAMPAGNEN-HINTERGRUND

Die Ereignisse, die zu diesem Abenteuerpfad führen, erstrecken sich über ein Jahrhundert und beginnen mit der Erschaffung eines mächtigen Artefakts namens *Flamme des Lebens*.

DIE FLAMME DES LEBENS

Viele kellidische Gesellschaften erzählen eine Version der Legende von der *Flamme des Lebens*, einer heiligen Laterne, die die karge Tundra in grüne Wälder und grasbewachsene Wiesen verwandeln kann. Eine besonders beliebte Legende besagt, dass die kellidische Göttin Schwester Asche die *Flamme des Lebens* schuf, um ihre Gläubigen aus dem Zeitalter der Dunkelheit zu führen. Durch ihre Gnade konnten die Menschen in den Nordlanden vor langer Zeit die ersten Winter nach dem Endfall überleben.

Was auch immer ihr wahrer Ursprung sein mag, die *Flamme des Lebens* fiel in die Hände einer Gefolgschaft der Kelliden, die sich die Brennenden Mammuts nannten – Jäger und Sammler, die das Feuer nutzten, um zahllose Wanderungen durch den Norden Avistans zu unternehmen. Die Brennenden Mammuts wussten, dass es ihre Pflicht war, das mächtige Artefakt verantwortungsvoll zu nutzen, um die Umwelt und die Tiere zu schützen, die die Menschheit ernährten, und sie gelobten, ein sorgfältiges Gleichgewicht zwischen Mensch und Natur zu wahren. Sie übten sich in der Kriegskunst, um das Artefakt gegen Angreifer zu verteidigen, die seine Macht missbrauchen wollten, und schufen Rituale und Traditionen, um sicherzustellen, dass künftige Generationen von Brennenden Mammuts die neue Ordnung des Landes, die die *Flamme des Lebens* geschaffen hatte, aufrechterhalten – aber nicht ausweiten – würden.

Diese Ordnung änderte sich zu Beginn des Zeitalters der Verlorenen Omen. Als das Große Beben die Länder im Osten erschütterte und Horden von Dämonen freisetzte, flohen die Brennenden Mammuts nach Westen in das heutige Reich der Mammutherren. Die Ältesten der Gefolgschaft waren sich uneinig darüber, was mit der *Flamme des Lebens* geschehen sollte – ob man sie bis zu einer Zeit des Friedens verstecken oder für den Krieg gegen die Dämonen nutzen sollte. Schließlich versteckten einige Älteste die Flamme in einer heiligen Höhle namens die Höhle der Roten Katze, wo sie ein mächtiges, erwachtes Tier anheuerten, um das Licht zu bewachen, bis es wieder sicher war, es zu enthüllen. Die wütende Mehrheit verließ ihre Sippe und zog nach Osten, um sich den dämonischen Horden entgegenzustellen, wobei sie das Banner des Brennenden Mammuts mitnahmen. Die Abweichler, die im Westen blieben, um die *Flamme des Lebens* zu bewachen, mussten sich ein neues Banner zulegen und wurden zum Gefolge der Bruchzähne.

An der Weltwunde erkannten die Brennenden Mammuts schnell, dass sie keine Chance hatten, die Dämonen zu besiegen. In ihrer Verzweiflung erlaubten sie einer Schattendämonin namens Xeleria, von einem ihrer eigenen Krieger namens Metuak Besitz zu ergreifen, damit er zur Höhle der Roten Katze zurückkehren und die *Flamme des Lebens* zurückholen konnte. In der Höhle

erschlugen Metuak und Xeleria den mächtigen Säbelzahnträger, der das Artefakt beschützte. Mit seinem letzten Atemzug belegte der Säbelzahnträger die *Flamme des Lebens* mit einem schrecklichen Fluch: Solange Metuak lebte, konnte sich derjenige, der das Artefakt besaß, nicht von ihm trennen, ohne schreckliche Qualen zu erleiden. So belastet, machte sich der besessene Krieger auf den Weg nach Osten. Solange er die *Flamme des Lebens* an die Brennenden Mammuts übergeben konnte und diese sie benutzten, um die Dämonen der Weltwunde zu vernichten, würde sein tragisches Schicksal nicht umsonst gewesen sein. Das, so beschloss er, würde seine Aufgabe sein.

Er scheiterte.

METUAKS SUCHE

Mit der *Flamme des Lebens* in der Hand machte sich Metuak auf den Weg, um zu den Brennenden Mammuts zurückzukehren, aber Xeleria, die Schattendämonin, die von ihm Besitz ergriffen hatte, verlangsamte sein Vorankommen und zwang ihn, allerlei Gräueltaten zu begehen. Xelerias Einfluss wurde Metuak bald zu viel, und er gab sein Vorhaben auf, die *Flamme des Lebens* zur Rettung seines Volkes einzusetzen. Stattdessen machte er es zu seiner neuen Mission, sich von seinem Fluch zu befreien.

Um seine Dämonin auszutreiben, suchte Metuak Venexus auf, eine berühmte weiße Drachin, die zumindest nützliche Verbindungen zu anderen Drachen haben könnte, doch seine Hoffnungen waren unangebracht. Sobald Venexus das Potenzial des Artefakts erkannte, das Metuak in sich trug, versuchte sie, ihn zu vernichten. Metuak verbrannte den Drachen furchtbar mit der göttlichen Flamme, aber sie konnte sich trotzdem der Laterne bemächtigen und zwang den jungen Krieger, in Schrecken und Schande zu fliehen.

Entehrt reiste Metuak in die Stadt Hügelkreuz, um Wiedergutmachung für seine Feigheit und hoffentlich ein Heilmittel für seine Besessenheit zu finden. Die Ältesten in Hügelkreuz zeigten viel mehr Verständnis für die Notlage des Kriegers als Venexus, aber es gelang ihnen nicht, Xeleria und Metuak zu trennen.

Nun war Metuak wirklich verzweifelt und bat eine letzte Gruppe um Hilfe: die örtlichen Mendevischen Kreuzritter. Er reiste zur Burg Finsterschlucht, einer mendevischen Festung im Tamarnischen Teerwald, und bat die dort stationierten Soldaten um Hilfe. Bei den Kreuzfahrern fand Metuak jedoch die bisher am wenigsten empfänglichen Zuhörer. Anstatt auch nur zu versuchen, den verfluchten Mann zu heilen, sperrten die Soldaten ihn ein, weil sie glaubten, Dämonen hätten ihn als Spion geschickt. Zu ihrem Pech lagen sie damit halbwegs richtig: Xeleria nutzte ihre dämonische Magie, um ihren Mitstreitern, die die Burg belagerten, ein Leuchtfeuer zu senden. Inmitten des Massakers flohen die Mendeven aus ihrer Festung, während die Dämonen sie verfolgten.

Metuak und Xeleria, untrennbar aneinander gebunden, verrotteten in einem Kerker unter dem zerstörten Bergfried. Da Xeleria als Dämonin unsterblich ist, konnten die beiden nicht wirklich sterben, und im Laufe der Jahrzehnte quälten und besänftigten sie einander, so dass sich ihre Seelen immer weiter verwoben und zu etwas

DIE FLAMME DES LEBENS

Prolog

1. Akt: Bruchzahnmond

2. Akt: Das Vergessene Mammuttal

3. Akt: Brennende Tundra

Epilog

Anhang



völlig anderem wurden. Mehr als ein Jahrhundert später sind die Namen Metuak und Xeleria in der Legende verschwunden, aber die Wesen selbst schmachten immer noch in den leeren Hallen von Burg Finsterschlucht. Dort hätten sie für immer bleiben können, wenn nicht der neueste Anführer der Brennenden Mammuts etwas dagegen unternommen hätte.

IVARSA, KRIEGSTREIBERIN

Für die Kelliden im Norden Avistans bedeutete die Schließung der Weltenwunde vor sieben Jahren eine lang erwartete Rückkehr zur alten Ordnung. Das Ende der dämonischen Invasion hinterließ jedoch auch ein regionales Machtvakuum. Viele Sterbliche – darunter kellidische Krieger, mendevische Kreuzritter und Dämonenanbeter – hatten sich an ein Leben voller Gewalt und Krieg gewöhnt. In Ermangelung eines solchen Nervenkitzels wurde diesen Menschen ein wesentlicher Teil ihrer Identität genommen.

So war es auch bei Ivarsa, einer talentierten, aber gestörten Frau aus der Gefolgschaft der Brennenden Mammuts, die mit Geschichten von Blutvergießen und Verrat aufgewachsen war. Als Kind prägte sie sich die Geschichte der „verräterischen Bruchzähne“ ein, die die *Flamme des Lebens* gestohlen hatten und ihr Volk dazu verdammen, allein gegen die dämonischen Horden zu kämpfen. Ebenso kannte sie die Geschichten ihres Volkes über Metuak, den Helden, der eines Tages zu den Brennenden Mammuts zurückkehren und ihr heiliges Artefakt mitbringen würde.

Verzaubert von der Aussicht auf ihr eigenes glorreiches Erbe verließ Ivarsa ihre Gefolgschaft so schnell wie möglich, um sich den Kriegsanstrengungen der Mendeven anzuschließen. Als Soldatin in den mendevischen Kreuzzügen richtete Ivarsa ihre Wut und Grausamkeit gegen die Dämonen, die die Heimat ihres Volkes verunreinigt hatten. Unter wechselnden Kommandeuren beherrschte sie Waffen, Magie und Kriegskunst und wurde schnell zu einer der besten Teleportationsmagierinnen ihrer Einheit. Während die Kreuzzüge weiter wüteten, blühte Ivarsa auf. Allmählich wurde ihr klar, dass es nicht nur das Abschlagen von Dämonen war, das sie verzauberte – es war der Krieg selbst.

Als sich die Weltenwunde schloss, kehrte Ivarsa in ihre Heimat zurück, wo die Gefolgschaft der Brennenden Mammuts durch den Krieg dezimiert worden war. Diejenigen, die geblieben waren und Ivarsa einst als schrullige kleine Geschichtenerzählerin gekannt hatten, erkannten das Monster, zu dem sie geworden war, kaum wieder. Ivarsa zwang ihre überlebenden Sippenmitglieder, ihre brutalen Methoden zu übernehmen, und verwandelte die Gefolgschaft der Brennenden Mammuts in eine Kriegshorde, die in der Lage war, ihre dunkelsten Wünsche zu erfüllen. Nach dem Ethos, das Ivarsa ihren Anhängern buchstäblich eingebrannt hatte, würden die Brennenden Mammuts nur durch Feuer und Blutvergießen ihren früheren Ruhm wiedererlangen. Der sicherste Weg zur Befreiung, so verkündete sie ihrer gequälten Gemeinde, sei es, ihr heiliges Geburtsrecht zu finden und zurückzufordern: die *Flamme des Lebens*.

Als Ivarsa die Brennenden Mammuts durch die zerstörten Länder von Nordavistan führte, rekrutierte oder versklavte sie Hunderte für ihre gewalttätige Sache. Schließlich gewann Ivarsa nicht nur die Unterdrückten für ihre Sache, sondern auch die Starken, darunter den brutalen Graulokstamm – Frostriesen, die sich als Ivarsas nützlichste Verbündete herausstellten.

EIN GESCHENK FÜR GNARGORAK

Um den Pakt zwischen den Grauloks und den Brennenden Mammuts zu besiegeln, versprach Ivarsa, das zu erreichen, was sich Hegremon, der Anführer des Graulokstammes, schon lange gewünscht hatte: die legendäre *Flamme des Lebens* zu finden und einzufordern. Hegremon hatte natürlich seine eigenen Pläne mit dem Artefakt, was Ivarsa durchaus voraussah. Keiner der beiden hatte wirklich vor, dem anderen die *Flamme des Lebens* zu überlassen – sie wollten lediglich ihr vorübergehendes Bündnis nutzen, um das Artefakt zu finden und sich dann gegenseitig zu verraten, um zu bestimmen, wer es behalten würde.

Die Magie der *Flamme des Lebens* ist den Frostriesen ein Gräuelfeld, denn sie leben in kalten Gefilden und verabscheuen seit langem die zerstörerischen Auswirkungen des Artefakts auf ihre Heimat. Jarl Gnargorak, der mächtigste Frostriese des Nordens, würde jeden Vasallen hoch achten, der ihm die Flamme zur Zerstörung übergibt. Hegremon hoffte, dieser Lehnsmann zu sein.

Mit Hegremons Hilfe plünderten, mordeten und brandschatzten die Brennenden Mammuts die Große Hauer auf der Suche nach der *Flamme des Lebens*. Unzählige Gemeinden fielen unter Ivarsas flammender Axt. Hügelkreuz, die sogenannte Oase des Nordens, war eine bemerkenswerte Ausnahme. Obwohl Ivarsas überstürzte Belagerung der Bergstadt spektakulär scheiterte, gelang es ihr, die kenntnisreichste Geschichtsgelehrte von Hügelkreuz gefangen zu nehmen.

Jesseri der Hagelsturm war der Verhörtaktik ihrer Entführer nicht gewachsen und erzählte Ivarsa alles, was sie über die *Flamme des Lebens* wusste. Die Version Hagelsturms über die Legende von „Metuak dem Verfluchten“ füllte wichtige Lücken in der Geschichte, wie Ivarsa sie kannte. Dazu gehörte auch, wie Metuak die *Flamme des Lebens* an die Drachin Venexus in einem verborgenen Bergtal, dem sogenannten „Vergessenen Mammuttal“ verloren hatte, sowie die Flucht des verfluchten Kriegers von Hügelkreuz zur Burg Finsterschlucht. Endlich wusste Ivarsa genau, wo die *Flamme des Lebens* lag. Doch es gab noch ein Problem: Das Vergessene Mammuttal war, wie der Name schon sagt, ein verlorener Ort, dessen abgelegene Pässe zusammen mit den vielen Folgen der Mammutherren in den Wirren des Großen Bebens verschüttet wurden.

Ivarsa ließ sich nicht entmutigen und schwor sich, das, was sie begonnen hatte, zu Ende zu bringen. Dazu würde sie ihre Suche fortsetzen und dort beginnen, wo der Verlust der *Flamme des Lebens* vor über einem Jahrhundert begann: bei den verräterischen Bruchzähnen. Durch diese alten Feinde würde sie den geheimen Pass zum Verlorenen Mammuttal finden und endlich die *Flamme des Lebens* finden. Als der Winter über das Land fegte und