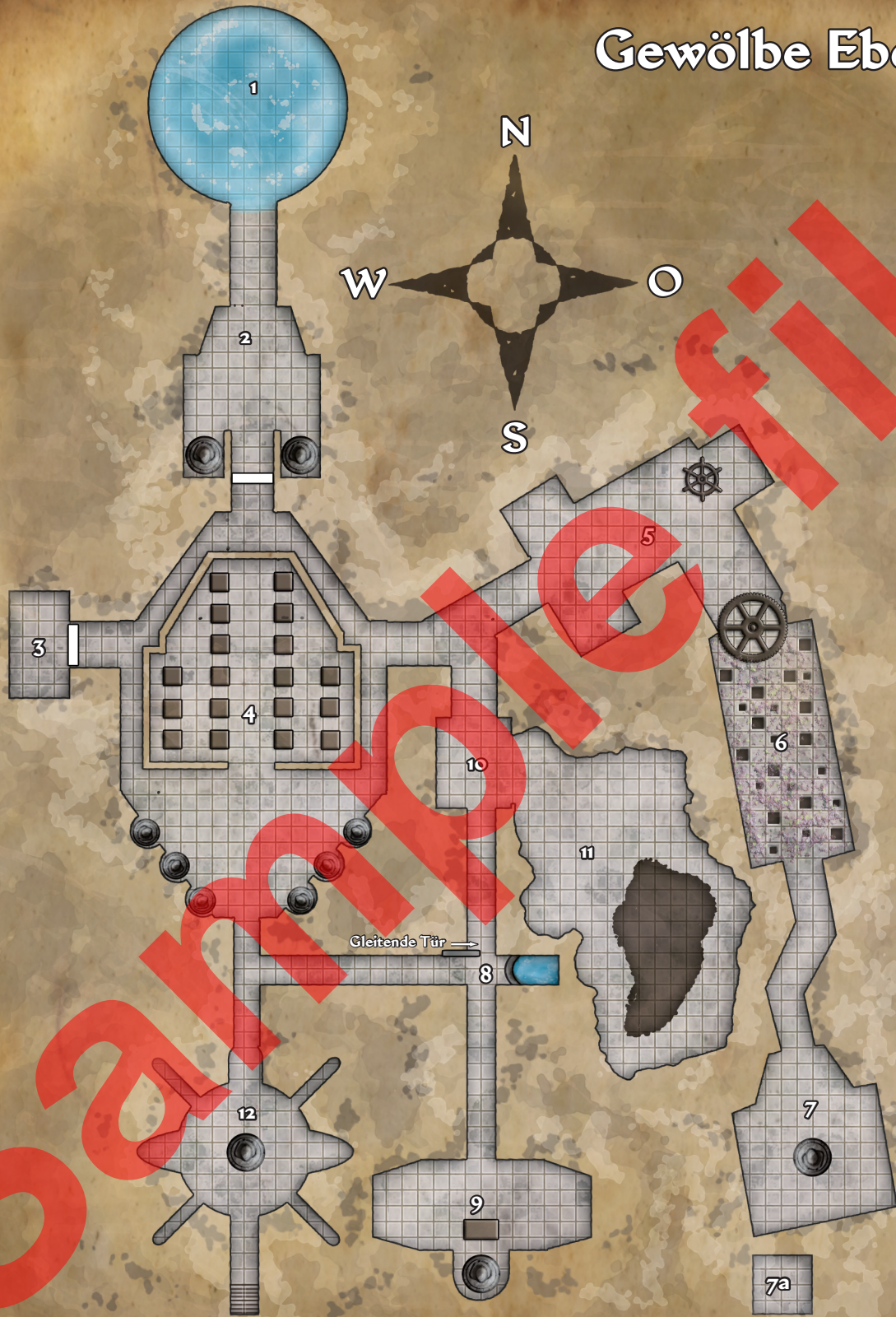


Gewölbe Ebene 1



Ein Feld = 1,50 m

HUNGRIG SIND DIE TOTEN™

PATHFINDER MODUL D4
EIN GEWÖLBE-ABENTEUER DER D-SERIE

Design: Tim Hitchcock

Development and Editing: Christopher Carey, Sean K Reynolds, and James L. Sutter

Editorial Intern: Claudia Golden

Art Director: Drew Pocza

Cover Artist: John Gravato

Interior Artists: Concept Art House

Cartographers: Rob Lazzaretti and Chris West

Managing Art Director: James Davis

Vice President of Operations: Jeff Alvarez

Director of Marketing: Joshua J. Frost

Paizo CEO: Lisa Stevens

Corporate Accountant: Dave Erickson

Sales Manager: Chris Self

Technical Director: Vic Wertz

Publisher: Erik Mona

Special Thanks: The Paizo Customer Service and Warehouse Teams

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH

Produktion: Mario Truant

Originaltitel: Hungry Are The Dead

Übersetzung: Peter Basedau

Lektorat: Günther Kronenberg, Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen

Layout: Matthias Schäfer

D4: *Hungrig sind die Toten* ist ein Pathfinder Modul für vier Charaktere der 6. Stufe. Bis zum Ende dieses Moduls sollten die Charaktere die 7. oder 8. Stufe erreicht haben. Das Modul wurde für die *Pathfinder Chronicles* Kampagnenwelt entworfen, kann aber problemlos für andere Welten adaptiert werden. Dieses Modul ist mit der Open Game Licence (OGL) kompatibel und kann für die Edition 3,5 des weltweit meist verkauften Fantasy-Rollenspiels benutzt werden. Die OGL befindet sich auf Seite 29 dieses Produktes.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53003PDF
ISBN 978-3-86889-539-1



Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
www.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, artifacts, places, etc.), dialogue, plots, storylines, language, incidents, locations, characters, artwork, and trade dress.

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the contents of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming 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. To learn more about the Open Game License and the d20 System License, please visit [wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

Pathfinder Modules are published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. All other trademarks are property of Paizo Publishing, LLC. ©2008 Paizo Publishing. Deutsche Ausgabe ©2010 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.



HUNGRIG SIND DIE TOTEN

S unsere menschliche Natur verleitet uns dazu, über den Tod nachzusinnen. Er verfolgt uns. Bereits von dem Moment an, an welchem wir ein eigenes Bewusstsein erlangen, wird uns klar, dass wir eines Tages sterben können und auch werden. Doch der Untot dauert ewig. Mit Hilfe der nekromantischen Künste kann man die normale Lebenszeit eines Menschen um Jahrzehnte, Jahrhunderte und sogar darüber hinaus verlängern. Wenn die Sonne und Sterne aufgehört haben zu leuchten, wenn ein neuerlicher Sternenfall die Welt in die letzte Dunkelheit stößt, werden die Untoten da sein und altes Wissen studieren und neue Wege der Magie ergründen. Wie könnte ein Gelehrter nach etwas anderem streben als dem Untot?

—Drazmorg der Verdammte

ABENTEUERHINTERGRUND

Drazmorg war ein unauffälliger Magier, der sich an der Religion von Nethys versuchte. An der Hohen Academae erhielt er den Spitznamen Drazmorg der Packesel, da er sich als schwerfälliger Student vergessenen Wissens und altertümlicher Rituale auszeichnete. Dabei war er so von längst vergangenen Ereignissen fasziniert, dass es ihn selbst davon abhielt in die Zukunft zu blicken. Besonders sein überflüssiges Streben nach nicht-weltlicher Magie hielt ihn davon ab, jene mächtigen Zaubere zu erlernen, die seinesgleichen schon seit langem gemeistert hatten. Während sein angesammeltes mannigfaltiges Wissen unerreicht blieb, fiel er in seinen eigentlichen Studien immer weiter zurück – so dachten jedenfalls seine Kollegen. Denn für Drazmorg bestand der endgültige Tod aus Sklaverei, nicht jedoch seine Studien. Während andere nach Macht strebten, trachtete Drazmorg nach Unsterblichkeit. Damit begann seine romantische Fixierung auf die sonderbaren Werke von unbedeutenden Magiern und Priestern, die sich ebenfalls nach solch Unerreichbarem sehnten. Und so ergab es sich, dass er auf die augenscheinlich unbedeutende Kopie eines alten Textes stieß, der *Das Wispern der Unsterblichen* betitelt war. Auf den vergilbten Seiten des Werkes dokumentierte ein Jünger von Tar Baphon, dem Wispernden Tyrannen, die Reise seines Meisters vom Leben in den Untod und weiter zur Gottwerdung. Auf die Frage, woher das Buch stammte, erwiderten Drazmorgs Lehrmeister, dass sie es von einer Gruppe Abenteurer erworben hätten, die angaben, es in den alten, mit Fallen versehenen Ruinen eines Grabgewölbes im Klauenwald gefunden zu haben. Ihrer gelehrten Meinung nach sei die Authentizität des Textes jedoch als gering einzustufen.

Drazmorg hingegen war außer sich, doch hielt er seine Erregung nach außen hin hinter seiner üblichen, trockenen Miene verborgen. Denn die Lage erhärtete frühere Forschungsergebnisse, in denen es um einige versteckte Orte einer elitären Gruppe aus mächtigen Mitgliedern des Kreuzzugs des Lichts ging. Diese sollten die arkanen Siegel schützen, die den Wispernden Tyrannen in einem Gefängnis unter seinem Turm gefangen hielten. Augenblicklich nahm sich Drazmorg ein Forschungsjahr und reiste nach Andoran. In Almas heuerte er eine Gruppe Berufsabenteurer an und machte sich auf, das verloren geglaubte Gewölbe zu finden, um dort das sagenumwobene Siegel auszugraben und erforschen zu können.

Seine Suche nach dem geheimen Ort dauerte nicht lange. Denn wie er bereits im Voraus richtig geschlussfolgert hatte, wurde das Siegel von den höchsten Mitgliedern des Kreuzzugs des Lichts tief unter einem alten Zwergenkloster am Rande des Finstermondwaldes verborgen. Die Gruppe um Drazmorg fand den Ort von Kobolden wimmelnd vor und kämpfte sich mit Stahl und Magie durch die schuppigen Einwohner bis in die tiefen Gewölbe vor. Nachdem sie das Siegel gefunden hatten, erschuf Drazmorg durch seine bisher gemeisterten ersten Nachforschungen, eine Anzahl untoter Schatten, die ihm augenblicklich gehorchten. Diese sandte er gegen seine schuppigen Nachbarn, deren Lärm und gelegentliche Überfälle ihn mehr als verärgerten. Als bald waren die Kobolde davon überzeugt, dass sie verflucht seien. Diese darauf folgenden Ereignisse sind die Grundlage für das Pathfinder Modul *D1 Die Krone des Koboldkönigs*, in dem König Merlokrep die Kinder der nahen Stadt entführt, auf dass ihr Blut den Fluch von seinem Stamm nehme. Die SC oder eine andere Heldengruppe finden diese Kobolde,

D4 ALS EINZELABENTEUER SPIELEN

Wenngleich dieses Abenteuer viele Verbindungen zu den Pathfinder Abenteuern *D1 Die Krone des Koboldkönigs* und *D1.5 Die Rache des Koboldkönigs* herstellt, kann man es auch benutzen, ohne diese Abenteuer gespielt zu haben. Voraussetzung wäre lediglich, dass die SC sich in einem Ort aufhalten, der sich in der Nähe eines sonderbaren Waldgebietes befindet. Untote Kreaturen attackieren diese Ortschaft, die SC können sie zurückdrängen und der Pfad der schlurfenden Zombies führt über einem vergessenen Friedhof zu einem alten Zwergenkloster. Letzteres kann völlig verlassen, monsterverseucht oder mit den Kadavern von einigen Kobolden angefüllt sein, die von früheren Helden erschlagen wurden. Man kann auch die Zombies gänzlich auslassen und nur die beiden Gewölbe, die hier präsentiert werden miteinander verbinden und von den SC erforschen lassen.

befreien die Kinder und töten den König.

In der Zwischenzeit hat Drazmorg nach einigen Versuchen und Zaubern letztlich das okkulte Geheimnis des Siegels enthüllt, doch was im Folgenden geschah, war gänzlich unerwartet. Der Bruch des Siegels führte zu einer gewaltigen Explosion negativer Energie, die Drazmorg mit voller Wucht traf. Die Explosion war so gewaltig, dass sie Drazmorgs Unterleib komplett zerriss, ohne ihn jedoch zu töten. Er selbst glaubt nun in seiner gegenwärtigen Inkarnation eine auferstandene Verkörperung von Tar-Baphon zu sein. Ob nun wahnsinnig oder nicht, die Gefahr, die von ihm ausgeht, ist immens. Von seinen neuen Kräften gestärkt ließ er die Überreste von Merlokrep und einiger seiner Anhänger wieder auferstehen. Die untoten Kobolde begannen augenblicklich damit, einen Racheplan gegen ihre Mörder in die Tat umzusetzen und bezogen aus diesem Grund ein Grabgewölbe der Azlanti (ein Vorgang, der zu den Ereignissen von *D1.5 Die Rache des Koboldkönigs* führt). Ihr Exodus ließ die Hallen über Drazmorgs Lager ohne Bewohner zurück (wenngleich die SC ein oder zwei der Schatten aus Drazmorgs Gefolgschaft dort antreffen können, welche jedoch nicht da sind, um die SC anzugreifen, sondern um sie auszuspionieren).

Mittlerweile strömt nekromantische Energie aus dem geborstenen Siegel und verseucht das umliegende Land, saugt ihm die Lebensenergie aus und wandelt lebende Kreaturen wie auch alte Kadaver zu untoten Wesen. Die Mehrzahl dieser neuen untoten Kreaturen kommt aus dem nordwestlich gelegenen Friedhof des Ortes. Einige der Skelette und Zombies wandern in der Nähe von Falkengrund herum und attackieren alles auf ihrem Weg (die erste Begegnung des Abenteurers), andere hingegen fühlen sich zur Quelle der Macht hingezogen und schlurften zum geborstenen Siegel (und führen so die SC zum Rest des Abenteurers). Diese Effekte sind jedoch fast nebensächlich, denn falls Drazmorg die Gewölbe weiter erforscht, könnte er als bald die Existenz und die Lage eines weiteren Siegels herausfinden – und somit dem Wispernden Tyrannen einen Schritt näher zur Freiheit verhelfen.



Falkengrund

1. Sägewerk
2. Konsortiumsdepot
3. Papiermühle
4. Untermarkt
5. Obermarkt
6. Fähranleger
7. Neck'nich'Jack
8. Grund-Gericht
9. Die Lahme Ente
10. Hauptquartier des Konsortiums
11. Kirche
12. Anwesen Kreed
13. Vades Turm
14. Wurzeln und Heilmittel
15. Die Rote Dame
16. Recht und Billig

FALKENGRUND

Dorf ungewöhnlich (Holzfällerkonsortium); **Gesinnung** NB
GM Limit 1.500 GM; **Vermögen** 40.550 GM

BEVÖLKERUNG

Einwohner 315

Art Humanoide (Menschen 99%, andere 1%)

AUTORITÄTSPERSONEN

- Vorsteher Thuldrin Kreed**, RB männlicher, menschlicher Experte 3 / Schurke 6 (Vorsteher des Holzkonsortiums),
Amtmann Vamros Harg, NB männlicher Halbling, Adliger 3 / Hexenmeister 5 (gewählter Amtmann),
Vogt Deldrin Balson, RN männlicher Halb-Elf, Experte 4 / Kämpfer 3 (Vogt von Finstermondal),
Vorarbeiter Zandag „Zahltag“ Tiedum, RB männlicher, menschlicher Mönch 2 / Kämpfer 4 (Oberaufseher des Holzkonsortiums).

ANMERKUNGEN

Folgende Abenteuer und Begleitbücher enthalten weitere Informationen zu Falkengrund und zum Finstermondal:
D0 Falkengrunds letzte Hoffnung, *D1 Die Krone des Koboldkönigs*, *D1.5 Die Rache des Koboldkönigs*, *E1 Jahrmarkt der Tränen* und der *Almanach zum Finstermondal*.

- Anlegestellen:** Der Pier hier ist groß genug, um auch größere, auf dem Fluss fahrende Passagierfähren anlegen zu lassen.
- Anwesen Kreed:** Das Heim des Kopfes des Holzkonsortiums, einem brutalen Tyrannen und Verbrecher, der die Macht genießt, welche er über andere ausübt.
- Die Lahme Ente:** Eine Schenke, welche Abenteuerer anzieht, die im nahen Wald nach Abenteuern suchen.

Die Rote Dame: Eine Vergnügungs- und Spielhalle, die gleichzeitig als Bordell dient.

Finstermond-Hauptquartier des Holzkonsortiums: Der Dreh- und Angelpunkt der Organisation, die Falkengrund beherrscht.

Grund-Gericht: Das Amtshaus des Magistrats, welches ebenfalls für Gerichtsverhandlungen genutzt wird.

Kirche: Dame Cirthana (NG, menschliche Klerikerin 4 vom Iomedae) führt die Kirche, welche jedoch von den meisten Einwohnern aus Angst vor dem Holzkonsortium, welches die Einmischungen Cirthanas nicht gutheißt, gemieden wird.

Konsortiumsdepot: Ein Lagerplatz für zusätzliches Holz.

Neck'nich'Jack: Das altersschwache Gasthaus von Jack Crimmy, einem ehemaligen Barden, der für seine Pfannkuchen bekannt ist.

Obermarkt: Der Marktplatz für die besseren Güter, doch nur wenige Stadtbewohner dürfen aufgrund eines restriktiven Auswahlverfahrens hier einkaufen.

Papiermühle: Ein stinkendes Gebäude mit zahlreichen Bottichen und einfachen Maschinen, in denen Holzreste zu Faserbrei und schließlich Papier verarbeitet wird.

Recht und Billig: Der hiesige Gemischtwarenhandel, der von Brickasnurd Hildrinsock geführt wird.

Sägewerk: Der betriebsame Ort, an dem Holzfäller und Waldarbeiter die aus dem Fluss gezogenen Baumstämme zu Holz verarbeiten.

Vades Turm: Nicht viel mehr als eine zweistöckige Hütte, dient dieses Anwesen dem mürrischen Einsiedler und Magier Sharvaros Vade und seinem Sohn als Heimstatt.

Untermarkt: Der Marktplatz ist für jeden offen und verkauft alles, was man auf dem Obermarkt nicht los wurde (einschließlich Nahrung, die kurz vor dem Verderben ist).

Wurzeln und Heilmittel: Ein Kräuterladen, der von Laurel geführt wird. Sie hilft wo sie kann, ist aber auch gewitzt genug, die Leichtgläubigen über den Tisch zu ziehen.

Abenteuerzusammenfassung

Sollten die SC bereits *D1 Die Krone des Koboldkönigs* und *D1.5 Die Rache des Koboldkönigs* gespielt haben, beginnt das vorliegende Abenteuer kurz nach *D1.5*. Die SC haben die Gefahr durch die untoten Kobolde gebannt und kehren nach Falkengrund zurück, um sich dort zu erholen (es sei denn, ihre menschlichen Gegner aus dem Abenteuer stören sie dabei). Sollten die SC die vorangegangenen Abenteuer nicht gespielt haben, kommen sie aus einem anderen Grund durch Falkengrund und rasten dort für die Nacht.

Die nächste Mahlzeit der SC wird von Verrin unterbrochen, dem hysterischen Totengräber des Ortes, der von wandelnden Toten berichtet. Die Stadtbewohner beachten ihn zunächst nicht, doch kurz nach seiner Ankunft greifen verschiedenartige untote Kreaturen den Ort an. Die SC nehmen sich den untoten Wesen an und folgen anschließend Verrin zum Friedhof, wo ihnen Fährten auffallen, die nach Nordwesten zum Finstermondwald führen. Die Spuren enden an einem Zwergenkloster (welches die SC kennen, sofern sie die vorangegangenen Abenteuer erlebt haben), in dem sie auf einen eigenartigen Worg-Nekromanten stoßen, der sie auffordert, die Quelle der Magie zu finden, die ihn nach Jahrzehnten des Vergessens wiederbelebt hat. Der Weg der SC führt unter die Erde, wo sie einen vormals verschlossenen Tunnel offen vorfinden, der hinab in noch tiefer liegende Gewölbe führt. Dort begegnen ihnen Fallen und die untote Gefolgschaft von Drazmorg, einem Magier-Priester, der im Untot die Unsterblichkeit sucht und zufällig fand. Ihn müssen die SC besiegen, bevor Drazmorg seine neu errungene Macht anwendet, um mehr untote Wesen zu erschaffen und den Wispernden Tyrannen zu befreien.

TEIL 1: EINLEITUNG

Die SC haben sich gerade zu einem Mahl niedergelassen, sehr wahrscheinlich in der Lahmen Ente. Sollten sie die vorangegangenen Abenteuer abgeschlossen haben, feiern die Bewohner freudig ihren Sieg über die lebenden und untoten Kobolde. Sind sie neu in Falkengrund, zeigen ihnen die Bewohner zunächst die kalte Schulter, sind sie doch den Anblick von „Abenteurern“ gewöhnt, die durch ihren Ort kommen und richtige Arbeit scheuen. Plötzlich wird ihre Mahlzeit jedoch von einigem Lärm gestört, der von draußen herein dringt – ein Mann schreit verzweifelt, während andere als Antwort laut lachen. Gehen die SC nicht nach draußen, drängt sich der Mann ins Haus, gestikuliert wild mit den Armen und ruft, das irgendwer irgendetwas gegen die Monster tun muss, die den Totenacker übernommen haben.

VERRIN TIERUK

Verrin Tieruk (N menschlicher Bürgerlicher 5) ist ein kleiner, schlanker Mann mit schmalen Schultern und einer schlechten Körperhaltung. Obwohl er ein schmaler Kerl ist, sind seine Arme und sein Rücken vom Ausheben der Gräber recht drahtig. Sein schlecht rasiertes Gesicht weist einige Schnitte von Rasierklingen auf, dunkle Ringe zieren seine stumpf-grauen Augen, die unangenehm an jedem heften bleiben, dem er begegnet (oftmals auf eine Stelle des Gesichtes starrend, anstatt in die Augen blickend). Auch wenn er bisher noch keine Gelegenheit hatte sie einzusetzen, führt er stets seine selbstgefertigte Waffe bei sich: ein Axtgriff, durch den er einen Saignagel getrieben hat, der flachgeschlagen und angeschliffen wurde. Keine sonderlich effektive Waffe, dafür aber leicht in seinem abgetragenen Überwurf zu verstecken.

Obwohl er nicht dumm ist, vergisst er oftmals die Bezeichnungen seiner Werkzeuge (beispielsweise von denen, die er zum Ausheben der Gräber benutzt). Daher halten ihn die Einwohner Falkengrunds für einen einfältigen Schwachkopf. Er arbeitet als Wächter auf einem armseligen Stück Land einige Kilometer außerhalb der Stadt, auf dem die Bewohner ihre Toten bestatten. Im Laufe der Jahre hat sich das Gerücht in der Stadt verbreitet, er sei ein übereifriger Plünderer und während ihn bislang niemand als Grabräuber angezeigt hat, wissen die Leute Besseres zu tun, als den Körpern die man in seine Obhut gibt, irgendwelche Wertgegenstände beizugeben. Er erbt den Friedhof von seinem Urgroßvater, wohnt

einsam in einer kleinen Hütte am Rand des Totenackers und kann kaum von der spärlichen Ernte seines kleinen Gartens und den wenigen Lebensmitteln überleben, die er bei seinen monatlichen Besuchen in der Ortschaft erwirbt. Verrin reist mit einem von einem Esel gezogenen Karren, der nach Tod und billigem Räucherwerk riecht, durch verschiedene Dörfer und Forts, wo er für die klägliche Summe von jeweils einer Silbermünze die Leichen einsammelt und fortschafft, um sie einige Kilometer von der Zivilisation entfernt zu vergraben. Das Geld reicht gerade, um seine Ausgaben zu decken und wenn dies nicht der Fall ist, borgt er sich einfach das, was er benötigt, von den Toten auf seinem Karren.

Während einer Unterhaltung offenbart Verrin die starke Neigung, andere mitten im Satz zu unterbrechen, wobei er makabere Beobachtungen und Einwürfe in die Unterhaltung der SC einbringt, wie etwa „Ich mag Euer Schwert.“ und „Einmal sah ich einen toten Zauberer.“. Diese Kommentare sind stets falsch platziert und tauchen ohne jede Erklärung auf. Seine Unterbrechungen lenken ab und stören, insbesondere, wenn die SC ihr Vorgehen planen und herausfinden wollen, was eigentlich vorgeht. Verrins Stimme ist rau und ein wenig irritierend, wie die eines Mannes der weitaus älter als seine 35 Jahre ist und zudem einen Frosch im Hals hat.