

Zeitalter der Würmer

Ergänzungen

Fanprojekt Deutsche Übersetzung für Pathfinder 1

Zeitalter der Würmer

Fanprojekt Age of Worms **Übersetzung**

Aus Langeweile und Interesse habe ich bei den Wizards of The Coast angefragt, ob ich den Abenteuerpfad Age of Worms übersetzen und an Pathfinder anpassen darf.

Zu meiner Überraschung wurde mir mitgeteilt, dass die Wizards der Meinung sind, dass das von der Open Game Licence (OGL) abgedeckt ist.

Und so begann es....

Ein wichtiger Hinweis dazu, dies ist die Voraussetzung der OGL:

- Die Rechte liegen bei Wizards of The Coast
- Dieses Fan Projekt ist inoffiziell
- Das Ergebnis wird absolut kostenlos veröffentlicht

Die Übersetzung an sich erfolgte mit Chat GTP. Das Ergebnis war überraschend gut, aber bei weitem nicht perfekt. Also wurde alles Korrektur gelesen. Ebenso wurden die Monster an Pathfinder angepasst.

In der Übersetzung wurden Eigennamen von Personen nicht übersetzt, Ort schon.

Einige Namen von Klassen, Fähigkeiten oder Beschreibungen aus D&D wurden möglicherweise nicht immer angepasst. Das sollte aber kein Problem für den Spielleiter sein. Die Begriffe sind selbsterklärend und man weiß, was gemeint ist.

Da unter die Pathfinder OGL alle Regeln fallen, nicht aber Content wie Götternamen und Orte, sind die Götter und Orte nicht an Pathfinder angepasst.

Die Kampagne kann überall in der Nähe eines Meeres stattfinden

Wenn in der Übersetzung Fehler sind oder für das Gleiche an verschiedenen Stellen verschiedene Begriffe verwendet werden, dann ist das mein Fehler und nicht der der Wizards oder meiner Helfer.

Kai Otte

Der Zeitalter der Würmer Abenteuer Pfad ist eine vollständige Dungeons & Dragons Kampagne in zwölf Teilen, die monatlich in Ausgaben 124-135 des Dungeon-Magazins veröffentlicht wurde. Dieses Dokument enthält Material, das wir einfach nicht in das Magazin einfügen konnten, aber dennoch teilen wollten, um Ihre Zeitalter der Würmer - Kampagne zu bereichern. Das Dokument beginnt mit einer leicht bearbeiteten Version einer Kampagnenübersicht, die allen Autoren des Zeitalter der Würmer Abenteuer Pfades zur Verfügung gestellt wurde, und stellt ein genaues Bild des zentralen Handlungsstrangs dar, der sich durch alle zwölf Abenteuer zieht. Die einzelnen Folgen bieten jedoch genügend Überraschungen, da jeder Autor einen anderen Ansatz für jedes Abenteuer wählt. Ebenso können sich bestimmte Handlungselemente, die hier präsentiert werden, im Laufe der Serie in den Händen von zwölf verschiedenen Autoren leicht verändern. Johns Gallaghers Konzeptkunst gibt aufregende Einblicke in das, was uns erwartet.

Nach der Übersicht finden Sie eine große Anzahl von Statistikblöcken für Dutzende von NSCs aus der Bergbaustadt Diamantsee sowie hilfreiche Tabellen, die zeigen, wer wo gerne Zeit verbringt. Wir haben auch nützliche Informationen über die unmittelbare Umgebung von Diamantsee bereitgestellt, einem Gebiet, das ein Drittel der Abenteuer in der Serie beherbergt. Schließlich bieten Keith Bakers und Eric L. Boyds offizielle Konvertierungen zahlreiche Ratschläge für Spielleiter, die das Zeitalter der Würmer in den Kampagneneinstellungen von Eberron oder Forgotten Realms durchführen. Ich konnte nicht widerstehen, ein paar eigene Vorschläge zu machen, wie man den Abenteuer Pfad in die Greyhawk-Kampagneneinstellung integrieren kann. Aber genug Vorwort. Das Zeitalter der Würmer erwartet Sie! (Und auch Ihre Spieler.)

Erik Mona Chefredakteur
Dragon & Dungeon
26. Juli 2005

Inhalt

Zeitalter der Würmer.....	2
Fanprojet Age of Worms Übersetzung	2
Übersicht.....	4
Kampagnemüberblick	4
Diamantsee.....	13
Diamantsee Einwohner	13
Die Hinterlande von Diamantsee	22
Diamantsee.....	25
Spieler Grundlagen	39
Ausrüstung	42
Söldner	45
Kyuss	48
Die Ökologie der Brut des Kyuss.....	48
Die Geheimnisse von Kyuss	53
Der Wurmjäger.....	58
Alhaster und die freie Stadt.....	61
Die freie Stadt	61
Alhaster.....	68
Unterhaltung	80
Magie Läden	83
Mode.....	86
Hochstufiges Spiel.....	89
Manzorians Brunnen	89
Wildniss erkunden.....	92
Einzigartige Gegenstände.....	95
Holen der Schwergewichte.....	98

Übersicht

Kampagnemüberblick

Vor Tausenden von Jahren, als die Welt noch primitiver war, versammelte ein morbider Mystiker namens Kyuss eine große Gruppe sozialer Außenseiter für eine Pilgerreise über die großen südlichen Meere zu den rauen Dschungeln eines anderen Kontinents. Auf fernen tropischen Küsten gründeten sie eine große Stadt aus Monolithen und von Weinranken umschlungenen Götzenbildern fremder Götter. Kyuss predigte von mysteriösen Visionen, von massiven Metallplatten, die den Zusammenbruch der Zivilisation voraussagten. Seine betörten Anhänger durchsuchten den verdunkelten Dschungel, bis sie solche Platten fanden und Kyuss' apokalyptische Vorahnung bestätigten.

Die Metallplatten enthielten einen Bruchteil des Apokalypse-Mythos einer längst vergangenen Kultur - der dekadenten, sechsarmigen Zauberweber, deren Zivilisation vor dem Aufstieg des Dschungels zerfiel. Die Platten sprachen von einer Ära des Untergangs und des Verfalls, einer Zeit des Chaos und der Melancholie, die als das Zeitalter der Würmer bekannt ist. Es war nur ein kleiner Teil einer viel größeren ausgestorbenen Liturgie, aber für Kyuss war es genug. In

seinem schwülen Dschungelparadies schwor der charismatische Verrückte, dieses neue Zeitalter herbeizuführen. Während Hunderte seiner Anhänger sich für die Ehre seiner Vision opferten, erklärte der verdrehte Prophet sich selbst zum Herold des Zeitalters der Würmer.

Um immer mehr Macht zu erlangen, band sich Kyuss an einen Basaltmonolithen, der aus den Ruinen der Zauberweber geborgen und in einem bedrohlichen Bau namens Turm der Langen Schatten untergebracht wurde. Der massive Stein vibrierte vor Lebensenergie, und vergiftete Flüsterstimmen aus seinem inneren Abgrund lockten Kyuss in den Untergang, enthüllten verborgene Pfade und Versuchungen auf der ruhigen Oberfläche des Monolithen. Mit seinem Königreich zu seinen Füßen betrat Kyuss den immensen Block außerweltlicher Steine. Dabei wurde er mehr als nur ein Mensch, aber sein Wesen blieb für immer in einem schrecklichen Halbebene gefangen, als Sklave des Monolithen. In den folgenden Jahrhunderten verschluckte der Dschungel Kyuss' einst majestätisches Zuhause und ließ nur noch den verlassenen Turm der Langen Schatten über das üppige tropische Blätterdach spähen. Jahrhunderte später hockte ein mächtiger roter Drache namens Dragotha auf dem hohen Gipfel des Spire und überblickte die zerfallenden

Ruinen von Kyuss' Traum. Er hatte von dem mächtigen, nekromantischen Monolithen von seiner Gefährtin Tiamat erfahren, dem obersten Chromatischen Drachen, der die Tore von Avernus, der ersten Schicht der Hölle, bewachte. Tiamat hatte sich gegen Dragotha gewandt, wie sie es letztendlich bei all ihren Liebhabern tat, und der brillante Drache suchte nach einem Mittel, um sich für immer vor ihrem Verrat zu schützen. Zu diesem Zweck löste Dragotha den Basaltmonolithen von seinen Verankerungen und brachte ihn weit in den Norden, in seine Höhle im Rift Canyon. Kyuss, gefangen in einer planaren Nether-Ebene, die mit dem Monolithen verbunden war, flüsterte Dragotha Worte des Vertrauens zu. "Befreie mich", behauptete er, "und du wirst für immer leben". Dragotha führte die erforderlichen Rituale durch und Kyuss kehrte in die Welt zurück.

Kurz darauf holte Tiamat Dragotha ein und tötete ihn für irgendein halbvergessenes Vergehen. Kyuss hielt sein Wort und erweckte Dragotha als mächtigen Drachen Leichnam zum Leben, indem er einen Teil seiner eigenen Essenz in die Knochen seines Retters verschmolz.

Kyuss hatte den Buchstaben ihrer Vereinbarung befolgt (wenn auch nicht den Geist) und der Prozess versklavte praktisch Dragotha Willen. Der große untote Drac





stand an der Spitze einer Armee der Brut des Kyuss, die das einheimische Volk der Klippensiedler des Rift Canyon verwüsteten und die ersten Schritte in Richtung eines neuen Reiches des Bösen unternahmen. Überall flüsterten Gelehrte von einem alten Mythos über ein "Zeitalter der Würmer", obwohl nur wenige von Kyuss' Geschichte in den südlichen Dschungeln wussten.

Nicht alle Einheimischen fielen Kyuss in die Hände. Eine Gruppe von Druiden, Erben ihres eigenen alten Erbes, entwarfen einen brillanten Plan, um die Armee der Untoten zu schwächen. Sie schafften es, Dragothas Phylakterium zu stehlen, entführten es weit weg vom Wurmangriss und versteckten es an einem unbekannten Ort. Dragothas Selbstschutzgefühl überwältigte schließlich seinen Zwang, Kyuss zu dienen, und der Drachen Leichnam zog sich vom Schlachtfeld zurück. Gestärkt durch ihren Sieg drängten die Druiden Kyuss zurück zum Wurmangriss und banden ihn erneut in den Monolithen - diesmal hofften sie für immer. Aber der Sieg der Klippenbewohner sollte sich bald als pyrrhisch erweisen. Zu wenige ihrer Zahl überlebten Kyuss' Angriff, um ihre Kultur aufrechtzuerhalten, und innerhalb weniger hundert Jahre waren sie vollständig aus der Geschichte verschwunden. Dragotha fand sein Phylakterium nie wieder und zog sich in ein Leben der Abgeschiedenheit im bitteren Norden zurück. Aber der Drache blieb nicht untätig.

Mit seinem Lebensgeist für immer an den gefangenen Kyuss gebunden, konnte Dragotha dessen Gefangenschaft nicht ertragen. Im Laufe von Jahrhunderten baute der Drachen Leichnam ein riesiges Netzwerk von Agenten auf, das darauf abzielte, Kyuss wieder in die Welt zu entlassen. Während sich eine Gruppe von ungewöhnlichen Helden in der Bergbaustadt Diamantsee versammelt, erreicht Dragothas Plan seine letzten Stadien. Das Zeitalter der Würmer ist gekommen.

1. Der Flüsternde Steinhügel

Stufen 1-2 • Erik Mona

Dieses Einführungsabenteuer geht davon aus, dass alle Spielercharaktere ihre Abenteuerkarriere im lebendigen Bergdorf Diamantsee beginnen, einem schlammigen Fleck auf der Karte der Hügel östlich der legendären Freien Stadt. Die meisten Bewohner von Diamantsee sind Bergleute und Arbeiter, ernste Leute, die die meiste Zeit ihres Lebens unter Tage arbeiten. Wenn sie nicht arbeiten, feiern die Bergleute entlang der Ader, einer zwielichtigen Straße mit Schenken und Bordellen. Insgesamt ist das Dorf ein ruhiger, düsterer Ort, der zu unangenehmen Ausbrüchen von Gewalt und Leidenschaft neigt. Aber Diamantsee bietet viele Möglichkeiten für Abenteuer. Seine Hochflächen auf der gegenüberliegenden Seeseite des Dorfes sind voller alter Gräber, die seit Jahrhunderten als die Hügelgräber bekannt sind.

Im Dorf wird gemunkelt, dass sich eine Gruppe von reich gekleideten Abenteurern jetzt im Schankraum des Wilden Hundes, der berühmtesten Taverne von Diamantsee, aufhält. Die selbstbewussten Helden der Freien Stadt sprachen von hart erkämpften Schlachten auf ihrer Reise nach Diamantsee und von ihrer Absicht, den lange verlassenen Stirgenest-Steinhügel auf dem fernen südöstlichen Ufer des Sees zu erforschen. Die Spielercharaktere, als Einheimische von Diamantsee, wissen, dass der Steinhügel von der Jugend der Gemeinde nicht erforscht wird, die er immer vollkommen leer und völlig harmlos ist.

Nicht so ein anderer Steinhügel in einem Tagesritt vom Dorf entfernt. Dieser Steinhügel liegt in der Nähe eines Eisenerzbergwerks, das vor etwa 50 Jahren versiegt, und die Charta seines Besitzers lief anscheinend ab, als er wenige Jahre später starb. So in einer Art Niemandsland gelegen,

Die Rivalisierenden Abenteurer

Irgendwann während der Reise der SCs zur und von dem Flüsternden Steinhügel treffen sie auf das Trio erfahrener Abenteurer aus der Freien Stadt. Diese Charaktere sind ungefähr auf dem 5. Level, wenn der Abenteurerpfad des Zeitalters der Würmer beginnt. Idealerweise werden diese faszinierenden NSCs den gesamten Abenteurerpfad als Kontrastfiguren und schließlich als Freunde der Spielercharaktere überleben.

Auric: Der blonde menschliche Gladiator Auric trägt einen einzigartigen braunen und schwarzen Ledergürtel, der mit der Darstellung eines verängstigten weiblichen Gesichts gekrönt ist - dem Champion-Gürtel der Freistadt-Arena. Auric hält sich selbst für den Anführer des Trios, ist aber sehr anfällig für Khelleks vergiftete Worte und teuflische Einsichten. Wenn er überlebt, wird Auric später den SCs in der Freien Stadt-Arena gegenüberzutreten, um gegen sie zu kämpfen.

Tirra: Diese lebhafte brünette Elfen-Schurkin ist im Abenteuerleben für das Geld dabei und ist ein Mitglied in gutem Ruf bei der berühmten Gilde der Diebe in der Freien Stadt. Die Art und Weise, wie die SCs Tirra in Diamantsee behandeln, wird Auswirkungen haben, wenn die SCs später im Abenteurerpfad die Freie Stadt besuchen und die Mitglieder dieser Gilde persönlich treffen können.

Khellek: Dieser kahle, dunkelhaarige menschliche Zauberer trägt einen hochgekrauten roten Umhang, der mit einer Schädelschnalle über einem grünen Wams und Hosen befestigt ist. Sein zurückweichender Haaransatz verrät sein voranschreitendes Alter, ebenso wie die weißen Strähnen an seinen Schläfen. Khellek gehört zu den Suchenden - einer unzuverlässigen Organisation von korrupten Archäologen und Abenteurern, die Wissen um jeden Preis suchen. Er hörte kürzlich ein Gerücht über eine neue Kammer, die in einem angeblich "leeren" Grab anderswo in den Stein Hügeln entdeckt wurde, und hat das Trio nach Diamantsee manövriert, um ähnliche Schätze zu suchen. Die herkömmliche Weisheit besagt, dass alle Grabhügel vor Jahrzehnten vollständig geplündert wurden, aber Khellek hat sich noch nie für konventionell gehalten

war der Steinhügel fast vergessen, sein gähnender Eingang von Unkraut überwuchert und von eingestürztem Schutt verstopft. Vor drei Jahren von einem neugierigen Teenager wiederentdeckt, ist das Steinhügel seitdem eine Art Gemeindegeheimnis, das von der Jugend von

Diamantsee bewahrt wird, die sich gegenseitig dazu herausfordert, in seinen zyklischen Eingang zu verschwinden, um ihren Mut zu testen. Gelegentlich, wenn der Wind genau richtig steht, kommen aus den Tiefen des verlassenen Grabes beunruhigende, fast magische Klänge. Diejenigen, die von seinem Standort wissen, nennen den Ort den Flüsternde Steinhügel. Wenn Abenteurer aus der Freien Stadt erwarten, verborgene Passagen und Reichtümer innerhalb des Stirgenest Steinhügels zu entdecken, dann liegt es nahe, dass der Flüsternde Steinhügel auch eine echte Gelegenheit für Profit bietet. Und in dem rauen und wilden Bergbaudorf Diamantsee, wo verzweifelte Menschen in feuchten Tunneln für reiche Herren schufteten, ist eine Gelegenheit für Profit eine Gelegenheit zur Flucht.

Tief im Komplex stoßen die SCs auf das Gespenst eines ausgerissenen Teenagers, der vor einem Jahrzehnt einer der Steinhügel-Fallen zum Opfer fiel. Der untote Schrecken blockiert den Fortschritt der SCs und verspricht, den Steinhügel zu verlassen, wenn die Charaktere seine Knochen zum kleinen Familienfriedhof auf einem Bauernhof kurz außerhalb der Stadt zurückbringen. Diese Begegnung löst eine Nebenquest aus, in der die SCs die Knochen des Geistes zum verwilderten Bauernhof zurückbringen müssen, der von einem unangenehmen Eulenbär bewohnt wird. Doch die Pläne der Gruppe werden vereitelt, als sie entdecken, dass die anderen Gräber im Familienfriedhof leer sind. Um das Gespenst zu besänftigen, muss die Gruppe seine Verwandten aufspüren, die von Filge, einem ungewöhnlichen Nekromanten, der auf Anweisung des Minenmanagers Balabar Smenk, einem örtlichen Musterbeispiel für Korruption, gerade in der Stadt Fuß gefasst hat, als Wächterskelette verwendet werden. In der Korrespondenz, die im Haus des Nekromanten entdeckt wurde, wird offenbart, dass die Schurken sich auf ein kommendes Ereignis namens "Zeitalter der Würmer" vorbereiten.

2. Die drei Gesichter des Bösen

Stufen 3–4 • Mike Mearls

Die SCs kehren mit Schätzen und Fragen aus dem Flüsternde Steinhügel zurück nach Diamantsee. Nachforschungen zu den Glyphen und Sigeln auf dem Diadem führen unweigerlich zur einzigen Autorität in arkanen Angelegenheiten im Dorf, einem Zauberer namens Allustan (der möglicherweise ein Mentor eines SC-Zauberers sein könnte). Allustan muss seine Bibliothek zu Rate ziehen, um die verschlüsselten Runen zu entschlüsseln, was mehrere Tage dauern wird.

Die Nachforschungen zur Geschichte des abscheulichen Nekromanten Filge führen zur Dämmerstein Mine, wo sich jetzt eine geheime unterirdische Kammer befindet, die eine verdeckte Zelle der Ebenholz Triade



beherbergt, einem bösen Kult, der sich der Verschmelzung von Hextor, Vecna und Erythnul zu einem übermächtigen Obergott verschrieben hat, der über eine Ära großer Unruhen herrschen wird - dem sogenannten Zeitalter der Würmer. (Die Ebenholz Triade wurde in dem Shackled City Abenteuer Pfad eingeführt).

Das arkanische Wissen der Ebenholz Triade spricht von einer bössartigen Entität namens Kyuss, die vor Jahrhunderten in der öden Riss-Schlucht aufgetaucht ist. Ein untoter Koloss, Kyuss überragte die Armeen der örtlichen Kriegsherren, sein faulendes Körpergewebe war von sich windenden grünen Würmern bedeckt. Die Monstrosität erschuf eine Horde von Untoten in seinem eigenen Bild - die Brut von Kyuss - und hetzte sie auf die Bevölkerung.

Weise Männer und Heilige tausende von Meilen entfernt flüsterten von erfüllten Prophezeiungen und dem bevorstehenden Beginn des Zeitalters der Würmer. Viele begannen die Hoffnung zu verlieren. Schließlich besiegten jedoch antike Helden Kyuss in seiner Klippenhöhle im Wurmangriss und der Mythos von Kyuss verschwand aus allen, außer den esoterischsten Geschichtsbüchern. Doch die Geschichte bildet einen großen Teil der Lehre der Ebenholz Triade, die das Zeitalter der Würmer als Vorläufer der gotteslästerlichen GeBrut ihres entarteten Obergottes betrachten.

Kürzlich entdeckten Agenten der Ebenholz Triade Anzeichen von ungewöhnlichen Untoten, die in der Gegend um Diamantsee lauern, vielleicht im Zusammenhang mit den örtlichen Grabhügeln in den nahegelegenen Hügeln. Gerüchte sprachen von humanoiden Kreaturen, die von wimmelnden grünen Würmern befallen waren - eine Beschreibung, die perfekt zu der Brut von Kyuss passt. Um diesen Gerüchten auf den Grund zu gehen, errichtete die Ebenholz Triade eine Zelle in einem verlassenen

oberen Level eines noch aktiven Bergwerks in der Nähe des Dorfes Diamantsee.

Die SCs müssen zunächst einen Weg finden, um an den Wachen des Bergwerks vorbeizukommen, und dann einen primitiven Aufzug benutzen, um in das Versteck der Kultisten einzudringen. Der Kult besteht aus allen Arten von bösen Wesen, von denen viele eine Rolle in der lokalen Gesellschaft spielen.

In einer versiegelten und verschlossenen Kiste in einem der Quartiere des Kultführers befindet sich eine Notiz, die den Führer anweist, einen Balabar Smenk zu eliminieren. Smenk ist ein örtlicher Bergbau-Magnat/Krimineller, dessen Agenten vor kurzem etwas namens "Kyuss-Wurm" gestohlen haben. Die Notiz legt nahe, dass Smenk früher ein Verbündeter des Kults war, aber dass er nicht mehr vertrauenswürdig ist. Die SCs könnten dann gegen Smenk kämpfen, der zwar ein böser Krimineller ist, aber nur ein Bastard und kein mordlüsterner Kultist, der darauf aus ist, ein Zeitalter der Dunkelheit einzuleiten.

3. Begegnung bei der Schwarzwand-Feste

Stufen 5–6 • Sean K Reynolds

Allustan der Zauberer stellt die SCs als seine Beschützer ein und bittet sie, ihn während der Reise zu einem befreundeten Zauberer auf der Schwarzwand-Feste zu begleiten, einer Festung an der Grenze des gefährlichen Nebelsumpfes, einige Tage in die südlichen Hügel hinein. Die einsame Feste sei kein Ort für einen Zauberer, behauptet Allustan, und es sei kein Ort, um allein zu reisen.

Als die SCs den gefährlichen Überlandweg zur Feste durchkämpfen, entdecken sie, dass ihr Ziel Schauplatz eines anhaltenden Angriffs durch eine große Gruppe von Echsenmenschen ist. Die SCs müssen kämpfen, um die wenigen Überlebenden der Feste zu retten und die Echsenmenschen

zurückzuschlagen. Aber selbst dann wurden eine Handvoll Soldaten lebend von den Echsenmenschen gefangen genommen, vermutlich entführt in ihre Höhle tief im Sumpf.

Allustan verliert keine Zeit und drängt die SCs, die entführten Soldaten zu retten, während er einen Notfall-Teleport-Zauber benutzt, um dem Kommandanten der Garnison von Diamantsee zu berichten, was passiert ist.

Nach einer beunruhigenden Nacht, in der sie mit den nächtlichen Bedrohungen des Sumpfes umgehen müssen, erreichen die SCs schließlich die Echsenmenschen Enklave.

Sie können versuchen, sich einzuschleichen und die Gefangenen aus Schwarzwall Festung zu retten, oder sie können wie wahnsinnige Metzger hineinstürmen. Die Echsenmenschen verteidigen ihr Zuhause mit aller Kraft, nachdem sie durch einen örtlichen schwarzen Drachen namens Ilthane in Rage versetzt wurden. Der Wyrm flüsterte Gift in die Ohren des Stammes und gab den Hexenmeistern aus der dekadenten Freien Stadt die Schuld an der Seuche schrecklicher grüner Würmer, die vor zwei Jahren Dutzende der Echsenmenschen-Eier verfaulten.

Tatsächlich war die brillante, charismatische Ilthane dafür verantwortlich, da sie den Auftrag erhalten hatte, die Inkubation einer neuen Horde von Brutlingen durch Dragotha zu beginnen, einem Wesen, das so mächtig ist, dass die meisten Drachen glauben, er sei ein Mythos. Obwohl Ilthane in diesem Abenteuer nicht angetroffen wird, ist ihre Präsenz allgegenwärtig. Befragte Echsenmenschen behaupten, dass sie angeboten hat, die neueste Brut der Eier, die größte seit mehr als einem Jahrzehnt, zu schützen. Mit dieser neuen Generation hoffen die Echsenmenschen, eine Armee aufzubauen, die die expansionistische Freie Stadt ernsthaft bedrohen kann, und somit das sumpfige Heimatland der Echsenmenschen zu schützen. Nach der Tragödie vor zwei Jahren gehen sie keine Risiken ein und haben das Angebot der Hilfe des Drachen dankbar angenommen.

Ein großer Teil dieses Abenteuers besteht aus dem Überfall auf die Enklave der Echsenmenschen, sei es durch List, Tücke oder Angriff. Die meisten Echsenmenschen und ihre verbündeten Diener und Kreaturen haben gelernt, zivilisierte Menschen zu hassen und sie als einmischende Außenseiter zu betrachten, die nach Korruption und Gier stinken. Einige Stammesmitglieder sind jedoch vernünftig, und das Abenteuer beinhaltet eine relativ friedliche Lösung, die dennoch das Bündnis der Echsenmenschen mit dem schwarzen Drachen zerstört.

Als die SCs schließlich zur Schwarzwall Festung zurückkehren, finden sie die überlebenden Soldaten absolut verängstigt vor, denn etwas im komplexen Keller der Festung hat sie einer nach dem anderen

entführt. Die anderen hören kurzes Schreien, dann nichts. Schließlich gestehen die Überlebenden, dass der Zauberer der Festung vor zwei Jahren auf einem nicht genehmigten diplomatischen Besuch in der nächsten Echsenmenschen-Enklave, etwa einen Tag Reisezeit in den Sumpf hinein, gegangen ist. Als er zurückkam, war er irgendwie "verändert" und verwandelte sich schließlich in eine räuberische untote Kreatur, die von grünen Würmern befallen war. Die Soldaten konnten es nicht übers Herz bringen, ihren ehemaligen Kollegen zu töten, also sperrten sie ihn in einer Kellertresor ein. Während des Angriffs muss ein Echsenmenschen-Angreifer in den Keller geschlichen sein und das immense Vorhängeschloss der Tür aufgebrochen haben, in der Annahme, dass die Kammer dahinter mit Schätzen beladen sei. Der von Würmern befallene untote Zauberer hat drei Wachleute der Festung getötet, die nun als Auferstandene Brutlinge von Kyuss im Keller lauern.

Nachdem sie Blackwall Keep vor Schaden gesichert haben, kehren die SCs nach Diamantsee zurück. Dort ermutigt Allustan sie, sich zu einem Kontakt in der nahegelegenen Freien Stadt zu begeben, einem Gelehrten namens Eligos, der ihnen helfen könnte, mehr über die grünen Würmer und welche Art von Bedrohung sie für die Region darstellen könnten, herauszufinden.

4. Die Halle der harten

Reflexionen

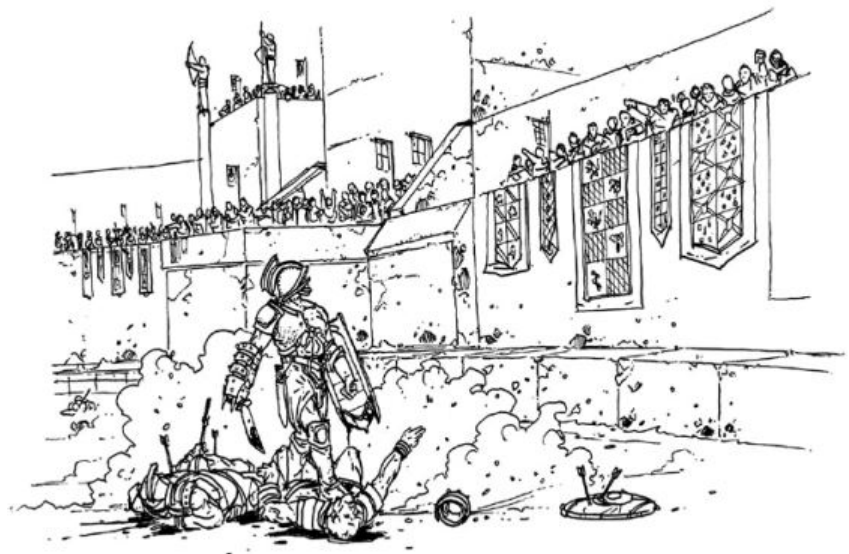
Stufen 7-8 • Jason Bulmahn

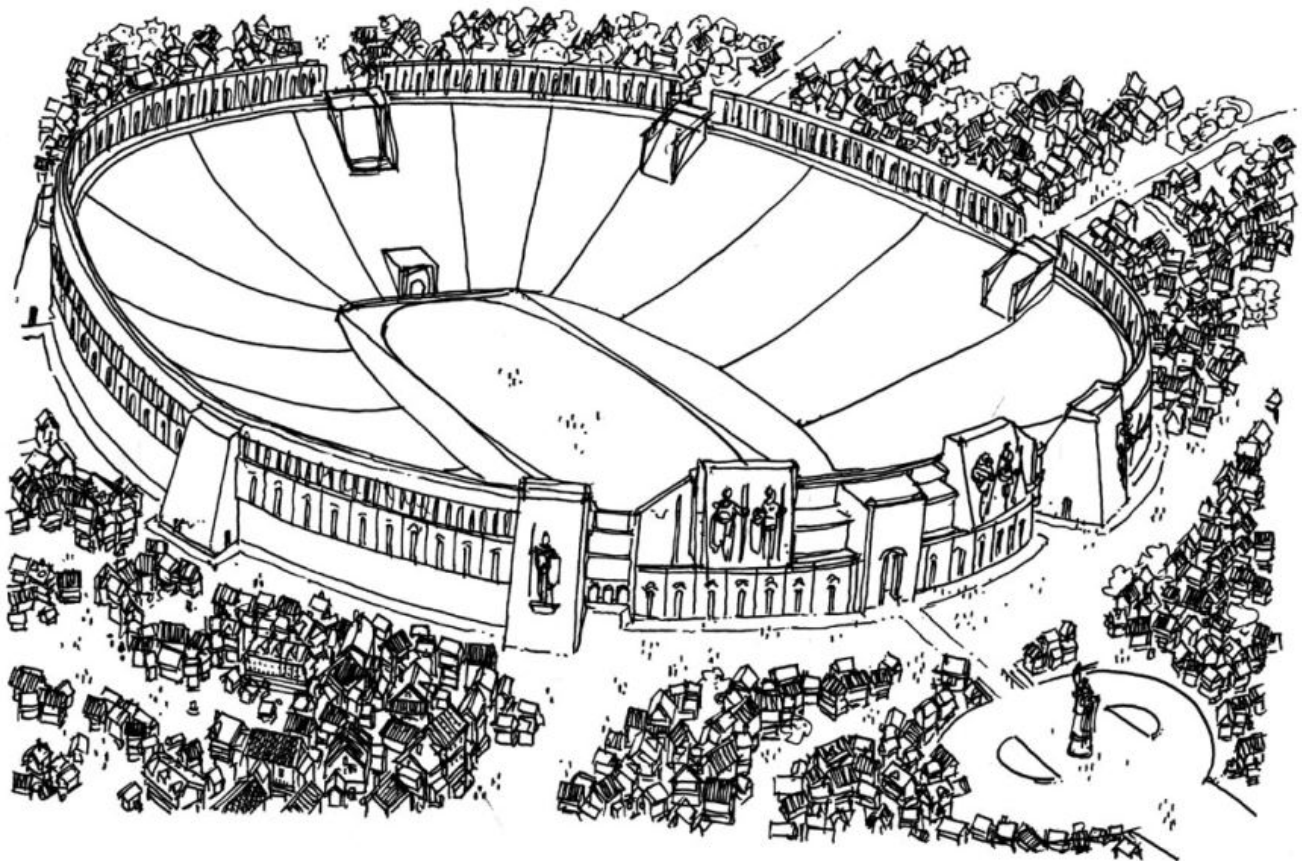
Die SCs reisen in die Freie Stadt, um die Hilfe von Allustans weisen Freund Eligos in Anspruch zu nehmen. Der Gelehrte lebt in einem beeindruckenden Anwesen, das mit Paraphernalien aus berühmten Schlachten der Vergangenheit geschmückt ist, wie zum Beispiel einer riesigen, kriegsbeschädigten Kriegsstandarte, die wie ein Opernvorhang über marmornen Treppen hängt, die von verschiedenen Anzügen antiker Rüstungen gesäumt ist. Obwohl exzentrisch, ist Eligos

ein geselliger, gnädiger Gastgeber. Er hört aufmerksam zu, was die SCs über Kyuss wissen, bevor er um mehr Zeit bittet, um die Puzzleteile in gründlichen Forschungen in seiner Bibliothek/Labor zusammen-zusetzen. In der Zwischenzeit empfiehlt er den SCs eine Herberge - die Forschung wird mindestens eine Woche dauern.

In der Zwischenzeit werden die SCs von Loris Raknian, dem Direktor der Freien Stadtarena, aufmerksam beobachtet. Ein Verbündeter der Ebenholz Triade-Zelle in Diamantsee, der erst kürzlich von der Zerstörung der Zelle erfahren.

Glücklicherweise ist der mächtige Raknian zu sehr mit den bevorstehenden Champion Spielen beschäftigt, einem beliebten und blutigen Wettkampf der Waffen, der in der Freien Stadt Arena abgehalten wird, um sich persönlich um die Vernichtung der SCs zu kümmern. Stattdessen nimmt er Kontakt zu einem ehemaligen Geschäfts-partner auf, einem abtrünnigen Gedankenschinder-Zauberer, der in der Unterstadt der Freien Stadt mit einer Gruppe ungewöhnlicher Untergebener lebt. Der Illithide entsendet eine Gruppe von Doppelgängern, die zunächst die SCs ausspähen, um mehr über sie zu erfahren, und später versuchen, sie zu töten. Die SCs verfolgen den Angriff zurück bis zum Durchnässen Halt, einem unterirdischen Anwesen, das von mehr Doppelgängern bewohnt wird, die von einem rätselhaften älteren Doppelgänger geführt werden. Während die SCs sich ihren Weg durch das Versteck bahnen, nehmen die Doppelgänger ihre Formen an und machen den Ort zu einer Art verrücktem Spiegelsaal. Der Gedankenschinder steckt hinter der Doppelgängerbande und hat jeden einzelnen von ihnen vor mehr als drei Jahren dominiert. Obwohl die Kreaturen glauben, autonom zu sein, sind sie tatsächlich Sklaven des Illithids, der die Doppelgänger als Informationsbeschaffungsnetzwerk in der Stadt oben nutzt. Viele von ihnen streifen einfach in einer Form oder einer anderen durch die Straßen, aber einige haben herausragende





Positionen in der Stadtregierung, den großen Tempeln und der Polizei. Dank seiner Beherrschungsfähigkeit hat der Gedanken-schinder Augen in der ganzen Stadt.

Er reagiert nicht gut auf die Zerstörung seiner Lakaian und erscheint bald darauf mit einer Begleitung von Drow-Wächtern, um die Rechnung mit den SCs zu begleichen. Er flieht jedoch bei den ersten Anzeichen von ernsthaften Schwierigkeiten und entkommt höchstwahrscheinlich, sodass die SCs einen Weg finden müssen, ihn zu seinem Versteck zu verfolgen. Die Erkundung dieses Ortes und die Entdeckung der dort ausgestellten geheimnisvollen archäologischen Relikte nehmen etwa ein Drittel des Abenteuers ein. Nach einem finalen Showdown mit dem Gedanken-schinder entdecken die SCs ein Buch, das den Verkauf von beunruhigenden Artefakten an Sammler in der Stadt protokolliert. Zwei Einträge scheinen von besonderer Bedeutung zu sein - ein kürzlicher Eintrag, der die Zahlung für die Ermordung der SCs durch die Doppelgänger verzeichnet und eine frühere Transaktion mit demselben Kunden, die etwas namens "Apostolische Schriften" betrifft. Der Name des Kunden ist Loris Raknian, der Direktor der Freien Stadt Arena.

5. Der Gürtel des Champions

Stufen 9-10 • Tito Leati

Recherchen enthüllen, dass die Apostolischen Schriftrollen einen bösen Zauber enthalten, der dazu bestimmt ist, die Nekromantiekraft eines brillanten untoten

Ungetüms namens Ulgurstasa, auch Apostel von Kyuss genannt, zu stärken. Von Kyuss selbst erschaffen, waren die Ulgurstasas böse, antike Wesen, die in der Lage waren, lebende Kreaturen zu verschlingen und ihre Überreste als beseelte Skelettdiener auszuspucken. Mit dem Zauber auf der Schriftrolle könnte ein Ulgurstasa eine Horde von Skeletten beleben, die ein gewisses Maß an Intelligenz und Fähigkeiten im Kampf behielten. Entscheidend ist, dass die SCs auch erfahren, dass das Ritual das "Blut eines Champions" erfordert.

Wenn sie Motivation brauchen, um ihre Untersuchungen fortzusetzen, treffen die SCs bald auf eine Verbündete von Eligos, eine schöne Frau namens Celeste (eine geheimnisvolle Figur, die im Shackled City Abenteuer Pfad aufgetaucht ist). Celeste enthüllt, dass sie und Eligos beide Agenten eines renommierten Erzmagiers namens Manzorian sind und dass Allustan wusste, dass er die SCs zu Eligos schicken sollte, weil der Zauberer aus Diamantsee früher Manzorians Lehrling gewesen war. Allustan und Manzorian hatten vor einem Jahrzehnt im Schlechten getrennte Wege eingeschlagen, aber Allustans Vorschlag, Eligos zu besuchen, war eine stillschweigende Einladung für Manzorian und seine Mitarbeiter, bei der Untersuchung zu helfen. Manzorian ist in einem entfernten Unterschlupf beschäftigt, und Celeste muss die Freie Stadt bald aus geschäftlichen Gründen verlassen. Sie drängt die SCs, Loris Raknian und die Freie Stadt Arena zu untersuchen,

Früher oder später entdecken die SCs, dass

der einzige Weg in die Arena darin besteht, sich als eines von Dutzenden von Gladiatorenteams für die bevorstehenden Championsspiele einzuschreiben. Zu Beginn der Spiele erklärt Loris Raknian selbst (gut geschützt von mächtigen Wachen), dass alle Teilnehmer an den Spielen für die Dauer des Festivals "Champions der Freien Stadt" sind. Während des mehrtägigen Wettbewerbs dürfen die SCs die weiträumige Unterstruktur der Arena nicht verlassen, wo sie Begegnungen mit allen Arten von exzentrischen Gladiatorenteams und Einzelkämpfern haben können.

In der Zwischenzeit könnten sie sich heimlich in einen stark bewachten zentralen Bau begeben, direkt unterhalb des Spielfelds, der von Loris Raknian und seinem Ulgurstasa-Verbündeten bewohnt wird. Dieser Bereich enthält eine Vielzahl von faszinierenden Kammern, aber die zentrale Galerie wird von der Ulgurstasa bewohnt, die sich an den gefallenen "Champions" gütlich tut. Damit will sie eine Armee von geschickten Skeletten erschaffen, die sie auf die tausenden von Zuschauern loslassen wird, die den Höhepunkt der Champion-Spiele besuchen. Das zentrale Untergeschoss wimmelt vor Skeletten, und mehrere kommen pro Stunde hinzu.

Der grausame Höhepunkt des Abenteuers beginnt, wenn die Ulgurstasa auf das Schlachtfeld tritt, um den ultimativen Champion des Turniers zu verzehren. Das könnte stattfinden, während ein SC gegen den aktuellen Champion der Arena, den Gladiator Auric (aus "Der flüsternden

Steinhaufen"), kämpft. Wenn die Ulgurstasa es nicht schafft, den aktuellen Champion zu verschlingen, begnügt sie sich mit einem ehemaligen Champion und verschlingt Loris Raknian mit Vergnügen.

In der Zwischenzeit fallen die kontrollierten Skelette in Massen über das Publikum her. Das massive Opfer soll erneut die Aufmerksamkeit von Kyuss auf die Welt ziehen und ihn dazu verlocken, zurückzukehren. Wenn die SCs alles richtig machen, tritt dies nicht ein.

Das Abenteuer besteht somit größtenteils daraus, dass die SCs an einem mehrteiligen Gladiatorenwettkampf teilnehmen, während sie gleichzeitig die von Monstern bevölkerte Unterstruktur der Arena erkunden.

Während der Champion-Spiele erhalten die SCs eine Nachricht von Eligos, der mehr Informationen über Kyuss offenbart und kryptisch eine entfernte, unabhängige Region namens Rothand erwähnt, die möglicherweise damit zusammenhängt. Eligos erwähnt auch, dass Allustan ihm eine aufgeregte Nachricht geschickt hat und nach ihrer Rückkehr nach Diamond See fragt.

Als die SCs Eligos besuchen, finden sie heraus, dass er ermordet wurde und seine Bibliothek zerstört wurde. Bei der Untersuchung seines Anwesens müssen die SCs seinen übernatürlichen Mörder besiegen, ein Wesen mit Verbindungen zum mysteriösen Dragotha, der ihn wegen zu vieler Fragen zu Kyuss umgebracht hat. Celeste ist nirgends zu finden. Die SCs müssen nach Diamantsee zurückkehren.

6. Eine Versammlung von Winden

Level 11-12 • Wolfgang Baur

Die SCs kehren nach Diamantsee zurück, um mit Allustan zu beraten. Doch er ist verschwunden und hat sich auf die Reise zum Flüsternden Steinhügel gemacht, wo all das in erster Linie begonnen hat. Endlich hat er es geschafft, einen eingestürzten Durchgang zu durchgraben, der einen freistehenden ovalen Bereich aus glänzendem schwarzem Metall offenbart. Bevor die SCs jedoch das Dorf verlassen können, um nach ihm zu suchen, erscheint eine Dunkelheit am Horizont - Ilthane, der schwarze Drache, dessen Plan die SCs in "Begegnung bei Blackwall Keep" vereitelt haben. Der Drache sucht Rache gegen die Stadt und die SCs müssen gegen sie auf dem zentralen Platz kämpfen. Während des Kampfes erwähnt der Drache den Namen ihres Patrons - Dragotha.

Danach begeben sich die SCs zum Flüsternden Steinhügel und durch das schwarze Oval zu einer vollständig unerforschten Grabkammer - unerforscht, bis Allustan am Vortag eingetreten ist und schließlich in einer ihrer zahlreichen Fallen verloren ging. Die Grabkammer wurde in der Antike von den legendären Windherren von Aaqa entworfen, um einen ihrer berühmtesten Krieger zu bestatten.

Die zentrale Kammer des Grabes schützt ein einziges Fragment des sagenumwobenen Stabs der Sieben Teile, einem äußerst potenten magischen Artefakt, wenn es vollständig zusammengebaut ist.

Die lange verstorbene Windherzöge haben die Grabstätte mit komplexen Fallen versehen. Jede Kammer birgt eine potenzielle Todesfalle oder Begegnung mit einem ungewöhnlichen gebundenen Tier, allesamt entworfen, um ein einziges Objekt zu schützen. Der Steinhügel wird das bislang aufwendigste Dungeon-Komplex im Abenteuerpfad sein.

Nachdem Allustan gerettet wurde, betrachtet er alle Ereignisse bislang als schlechtes Omen. Selbst das Auftauchen eines Fragments des Stab der sieben Teile signalisiert das Kommen bedeutender Ereignisse. Der Zauberer von Diamantsee hat seine Ressourcen erschöpft. Es gibt nur noch einen anderen, der jetzt helfen kann - Manzorian!

7. Der Turm der Langen Schatten

Stufen 13-14 • Jesse Decker

Auf Allustans Drängen hin wagt sich die Gruppe über die nördlichen Hochebenen zur Festung der Unbekannten Tiefen, um Rat beim Erzmagier Manzorian zu suchen. In einem kleinen Dorf namens Magiepunkt in der Nähe von Manzorian's Anwesen trifft die Gruppe erneut auf Celeste. Die rätselhafte Frau entschuldigt sich für ihre Abwesenheit in der Freien Stadt nach Eligos' Mord und erklärt, dass dringende Geschäfte im Auftrag von Manzorian sie an jenem verhängnisvollen Tag ferngehalten haben. Sie kehrte kürzlich mit dem Körper des Weisen nach Magepoint zurück, wo ein mächtiger Kleriker von Manzorian namens Rigby ihn wieder zum Leben erweckt hat. Eligos selbst erwartet die Gruppe im Allseheren Auge, dem besten Gasthaus von Magiepunkt. Manzorian, erklärt Celeste, ist auf einer Expedition nach Arcadia und wird in frühestens zwei Tagen zurück erwartet. Sie drängt die Gruppe, sich auszuruhen und die einfachen Freuden von Magiepunkt zu genießen. Diese Freuden könnten Begegnungen mit örtlichen Verbündeten von Manzorian, eine Enthüllung von Eligos' Forschung über Kyuss und die Geschichte seines Mordes durch die Ebenholz Triade (möglicherweise eine Verbindung von Dragotha zur Ebenholz Triade zum ersten Mal), das Gewinnen eines Gefährten, der Kauf neuer magischer Ausrüstung und ein Attentatsversuch durch einen Doppelgänger-Verbündeten des älteren Doppelgängers, der in "Die Halle der Harten Reflektionen" getötet wurde, umfassen. Diese Ereignisse machen etwa ein Fünftel des Abenteuers aus. Die SCs erhalten schließlich eine Einladung zur Festung der Unbekannten Tiefen. Der Meister ist anwesend. Manzorian bittet die SCs, zu erzählen, was sie über Kyuss und die Ebenholz Triade wissen. Der Erzmagier äußert ernsthafte Zweifel daran, dass Hextor,

Erythnul und Vecna jemals als Einheit existieren könnten, schlägt jedoch trotzdem vor, dass die Ebenholz Triade eine große Bedrohung für das Land darstellen und ihre Bemühungen am besten dauerhaft gestoppt werden sollten.

Manzorian weiß nicht viel über Kyuss, kannte jedoch einen Experten auf diesem Gebiet, einen anderen Zauberer und ehemaligen Begleiter namens Balakarde. Manzorian erbt Balakardes Papiere vor 10 Jahren, als Balakarde beim Erkunden des fernen Riss-Canyon verschwand. Bevor er auf diese Reise aufbrach, besuchte Balakarde zuerst die dampfenden Dschungel des Südens, wo seine Tagebücher darauf hindeuten, dass vor fast zweitausend Jahren ein Mensch namens Kyuss in einem düsteren Gebäude namens der Turm der langen Schatten lebte. Balakarde glaubte, dass die Erforschung des Turms und der umgebenden Ruinenstadt viel über Kyuss' Ursprünge enthüllen könnte, aber die Dutzend Seiten, die die tatsächliche Reise des Erzmagiers beschrieben, wurden aus dem Tagebuch gerissen, bevor Manzorian es erbt, so dass bleibt unklar, was Balakarde bei den Turm der langen Schatten entdeckt hat.

Mit düsterem Tonfall erinnert Manzorian an eine kürzliche Tragödie in der Nachbarschaft des Turms der langen Schatten - der beinahe Zerstörung einer Stadt namens Kessel, die in der Caldera eines lange schlummernden Vulkans gebaut wurde, der vor kurzem wieder zum Leben erwacht ist (wie im Shackled City Abenteuer Pfad enthüllt). Dieses Ereignis passt zu mehreren Prophezeiungen über den Beginn des Zeitalters der Würmer, ebenso wie ein anderes kürzliches Ereignis - die Entdeckung eines Segments des sagenumwobenen Stabs der 7 Teile. Manzorian warnt die SCs, dass sie ein mächtiges Artefakt tragen, selbst wenn ihr Segment nur eines von sieben ist. Er bietet an, das Segment im Austausch gegen ein leistungsstarkes, personalisiertes magisches Objekt für jedes Mitglied der Gruppe zu nehmen. Schließlich bietet der Erzmagier an, die Gruppe zum Turm der langen Schatten zu teleportieren und ihnen eine Methode zur Rückkehr zu geben. In der Zwischenzeit hat er andere Angelegenheiten auf den Äußerer Ebenen zu erledigen.

Die Erkundung der verlassenen Ruinen des Turm der langen Schatten und seiner Umgebung nimmt den Großteil dieses Abenteuers ein. Eine ungewöhnliche spirituelle Präsenz spukt in den zerfallenden Straßen und Mauern der Stadt, die den Turm der langen Schatten umgibt. Während die SCs die Dschungelruinen erkunden, nähert sich die Präsenz ihnen und überall, wo sie hingeht, folgen ihr Phantombilder aus einem fernen Zeitalter. Aus diesen illusionären Erscheinungen erfahren die Spieler viel über Kyuss als Sterblichen, als er von der Spitze aus die umliegenden Länder beherrschte. Sie erfahren von seiner Brutalität und von seiner Besessenheit vom Zeitalter der Würmer ,

einer Zeit, die von uralten Zauberwebern der Gegend auf aeonenalten Platten prophezeit wurde. Die Platten sprachen von einer mächtigen untoten Entität, die auftaucht, um dieses neue Zeitalter einzuläuten. Der arrogante Führer beschloss, selbst diese Entität zu werden, indem er jeden seiner Untertanen opferte und ihre Seelen an einem Basaltmonolithen tief im Turm band. Während die SCs erkunden, erleben sie Visionen vom Niedergang der Stadt, bis schließlich die gesamte Region von einem Katastropheneinschlag getroffen wurde, der Türme zum Einsturz brachte und große Erdklüfte riss.

Aber nicht alles in der Turm der langen Schatten dreht sich um das Spiel von Zeigen und Erzählen, denn die Region beherbergt auch zahlreiche natürliche Raubtiere und sogar einige Bestien, die aus Kyuss' Zeit übrig geblieben sind, einschließlich eines riesigen grünen Kyuss-Wurms mit einem Geschmack für Fleisch. Bevor sie gehen, entdecken die SCs, dass Kyuss den mächtigen Monolith betrat und die Menschlichkeit transzendierte, aber dass seine Macht für immer an den Monolith gebunden war und dass seine physische Form für immer an eine Unterwelt gebunden war, die mit dem Monolith verbunden ist. Die SCs entdecken schließlich die immense Monolith-Kammer, aber der Monolith selbst ist nirgendwo zu finden und wurde vor mehreren Jahrhunderten von unbekannten Parteien vom Ort gestohlen (zumindest vorerst). Geschickte Verhandlungen mit der geistigen Entität könnten enthüllen, dass der Monolith von einem mächtigen roten Drachen namens Dragotha aus seiner Verankerung gerissen und nach Norden gebracht wurde.

8. Der Prinz von Rothand

Stufen 15–16 • Richard Pett

Die SCs kehren kurz zur Festung der Unbekannten Tiefen zurück, um ihre Ergebnisse Manzorian und Celeste zu berichten. Nach der Wiedervereinigung offenbart der Erzmagier, dass Balakarde von der Spitze der Langen Schatten in ein unabhängiges Königreich namens Rothand gereist ist, um den Rat einer Zauberin namens Lashonna einzuholen, der wichtigsten magischen Beraterin des tyrannischen Prinzen Zeech, dem Lehnsherrn von Rothand.

In den Monaten vor seinem Verschwinden war Balakarde völlig besessen von Kyuss. Wenn er Lashonna besucht hat, musste es sein, weil er dachte, dass sie ihm helfen könnte, das Geheimnis zu lösen. Es ist wahrscheinlich, dass sich Lashonna an ihre Begegnung mit Balakarde vor einem Jahrzehnt erinnert und möglicherweise mehr über seinen Aufenthaltsort weiß.

Glücklicherweise erklärt Manzorian, dass der gewiefte Prinz Zeech in einer Woche das zwanzigste Jahr seiner Herrschaft bei einem großen Fest feiern wird.

Lashonna wird sicherlich teilnehmen. Manzorian hat dafür gesorgt, dass die SCs auf die Einladungsliste für die private Feier innerhalb der Festung des Prinzen Zeech in der Hauptstadt von Rothand, der Stadt Alhaster, gesetzt werden. Der Erzmagier empfiehlt, dass die Gruppe sofort nach Alhaster teleportiert, um die Stadt vor dem Ball zu erkunden.

Trotz des Jubiläums von Prinz Zeech ist Alhaster alles andere als festlich. Alles dort spiegelt den düsteren Geschmack seines Lords wider, eines Hextorianischen gefallenen Paladins, der sich selbst für einen gerechten Herrscher hält, aber dessen drakonische Politik und brutal effiziente Polizeikräfte die Bürger in Schach halten. Es ist jedoch ein faszinierender Ort, ein Schnittpunkt der zivilisierten Welt und der Wildnis, wo Abenteurer mit Banditenkönigen, hochmütigen Hob-goblins und korrupten Händlern zusammentreffen. Die SCs haben mehrere Tage Zeit, um die Stadt zu erkunden und ihre Bewohner und Gefahren kennenzulernen. Alhaster bietet den SCs viele Möglichkeiten, ihre Tarnung aufzudecken und der Versuchung zum Opfer zu fallen. Die Erkundung von Alhaster und das Verfolgen von Hinweisen aus Balakardes Besuch nehmen etwa die Hälfte des Abenteurers ein und beinhalten die Erkundung mehrerer Mini-Verliese sowie einige altmodische Detektivarbeit. Lashonna ist nirgendwo zu finden, aber alle Bürger erwarten, dass sie an der Gala-Feier von Prinz Zeech teilnimmt.

Die Feier bietet den SCs mehrere Gelegenheiten, mit der Elite von Rothand zu schäkern, von denen nicht alle komplett böse sind. Mehrere prominente Bürger äußern ihre Abneigung gegen Prinz Zeech und seine engen Berater; diese potenziellen Verbündeten werden später in der Serie eine Rolle spielen. Schließlich treffen die SCs auf Lashonna, die nach Einbruch der Dunkelheit auf der Party eintrifft. Die SCs können herausfinden, dass die weißhaarige, charismatische Frau in Wirklichkeit ein silberner Drachenvampir ist, aber das Böse umgibt die SC überall, so dass dies nicht unbedingt Grund zur Besorgnis ist. Lashonna erinnert sich an Balakarde als einen freundlichen Kerl mit einer brennenden Neugierde, die ihn höchst-wahrscheinlich getötet hat. Sie bietet an, sich in ein paar Nächten wieder mit den SCs zu treffen, wenn sie mehr enthüllen wird. Um die Gruppe zu locken, bietet Lashonna an, ihnen ein Dutzend Seiten aus Balakardes Tagebuch zu geben, die er ihr vor all den Jahren gegeben hat.

9. Die Bibliothek als letzter

Ausweg

Level 17 • Autor unbekannt

Bei dem folgenden Treffen übergibt Lashonna die Tagebuchseiten von Balakarde, die viel über Kyuss und seinen Aufstieg im

Riss Canyon vor etwa 1500 Jahren verraten. Balakardes Notizen verknüpfen viele der Informationsfragmente, die die SCs möglicherweise nicht selbst zusammengesetzt haben. Das Tagebuch enthüllt auch die Geschichte des Drachenleichnams Dragotha, der einst die Gemahlin von Tiamat, dem Chromatischen Drachen, war. Dragotha versucht laut Lashonna, Kyuss aus seinem planaren Gefängnis zu befreien, vielleicht um Rache an ihm zu nehmen, weil er ihn vor Jahrhunderten in die Sklaverei gezwungen hat. In jedem Fall wird die Rückkehr von Kyuss fast sicher das Zeitalter der Würmer einläuten, das Unheil über den Kontinent bringen wird. Um Kyuss' Rückkehr zu verhindern, schlägt Lashonna vor, dass die SCs zuerst mit dem äußerst mächtigen Dragotha umgehen müssen. Und um Dragotha ein für alle Mal zu besiegen, müssen sie zuerst das Phylakterium des Drachen Leichnams zerstören. Sie weiß nicht, wo es ist, aber sie weiß, wo die verlorene Weisheit der alten Druiden gefunden werden kann - auf einer lange verlassenen Inseloase der letzten bekannten Druiden namens Bibliothek als letzter Ausweg. Der größte Teil dieses Abenteurers beinhaltet die Erkundung dieser geheimnisvollen Insel und ihres mysteriösen Archivs des Wissens über die antiken Felsbewohner des fernen Riss Canyons. Noch immer aktive Wächter, die mit frischen Erinnerungen an Kyuss' Eroberung belegt sind, schützen die Insel vor der Anwesenheit von Untoten, einschließlich Dragotha.

Und auch Lashonna, die ihre eigenen Gründe hat, um Dragotha loszuwerden. Müde davon, als Lakai von Dragotha zu dienen, plant sie heimlich, ihren Patron zu verraten und Treue zum allmächtigen Kyuss zu schwören, in einem Spielzug, der ihre Stellung in der Welt erhöhen soll. Um das Geheimnis des Ortes des Phylacteriums zu erfahren, müssen die SCs tödliche Fallen überwinden, die von den alten Druiden gestellt wurden. Sie müssen auch mit einem schlaun und kompetenten Kleriker von Vecna und seinen verkommenen Anhängern umgehen, die auf der Insel einen Brückenkopf errichtet haben, um den Ort der arkanen Geheimnisse zu erschöpfen und die Präsenz von Fremden auf der Insel nicht tolerieren. Schließlich erfahren die SCs den Ort einer großen Festung der Klippenbewohner, in der das Phylakterium aufbewahrt wird. Die Bibliothek liefert ihnen sogar eine mentale Vorstellung des Zugangs zur Festung, was eine einfache Teleportation zum nächsten Abenteuer ermöglicht.

10. Die Könige des Rifts

Stufe 18 • Greg A. Vaughan

Die SCs teleportieren sich zu einem verlassenen Grat am Rande des Riss Canyons, in der Nähe der antiken Festung, wo die Klippensiedler Dragothas Phylakterium vor so vielen Jahren versteckt

haben. Die Festung selbst ist in die zyklischen Wände des Canyons geschnitten, mit zahlreichen Steinbrücken, die die Festung selbst mit einer Reihe von Gipfeln innerhalb eines Bogenschusses der Klippenwand verbinden.

Das Eindringen in die Basis und das Entwenden von Dragothas Phylakterium wäre einfach, wenn nicht zwei Tatsachen bestehen würden. Erstens ist der Ort jetzt die Heimat einer mächtigen Armee von riesigen und wilden humanoiden Banditen, die Besucher nicht unbedingt schätzen. Zweitens wird die gesamte Struktur derzeit von einer Handvoll chromatischer Drachen angegriffen, die zwischen den Klippen und Gipfeln fliegen und Banditenkönige und SCs bei jeder Gelegenheit raus pflücken. Diese Drachen dienen Dragotha und wurden irgendwie auf die Lage des Phylakteriums aufmerksam, als die SCs es in der Bibliothek letzter Zuflucht entdeckten.

Da die gesamte Festung durch die antiken Druiden, die sie erbauten, vor Teleportation und ähnlicher Magie geschützt ist, müssen die SCs auf herkömmliche Weise hineinkommen.

Die Handlung in "Könige der Kluft" besteht darin, dass die SCs sich ihren Weg in die vertikal ausgerichtete Klippenfestung schleichen (oder kämpfen), sich durch die wilde, Erythnul anbetende Banditen kämpfen, die den Ort besetzt haben, um die Brücken zu erreichen, und dann die Brücken überqueren, während sie die Vernichtung durch die Krallen von mehr Drachen vermeiden, als die Gruppe auf diesem Level bewältigen sollte. Sobald die SCs den Gipfel identifiziert und dort eingedrungen sind, der Dragothas Phylakterium enthält, müssen sie mit den tödlichen Fallen und Wächtern umgehen, die in der Antike zurückgelassen wurden, um sicherzustellen, dass das Phylakterium niemals die Festung verlässt. Schließlich erreichen sie eine Kammer, die das Phylakterium enthält. Fresken an den Wänden deuten darauf hin, wie die antiken Druiden Kyuss vor 1.500 Jahren in den Monolithen gebunden haben, was den Spielern einen Hinweis darauf gibt, wie sie später etwas Ähnliches tun können.

Mit dem Phylakterium in der Hand (oder zerstört) können die SCs schließlich zum Wurmangriss teleportieren, um sich mit Dragotha und den Lakaian von Kyuss im finalen Showdown zu messen.

11. In den Wurmangriss

Level 19 • James Jacobs

Die Spielercharaktere wagen sich in den Wurmangriss, in eine abgelegene Ecke des Riss-Canyons. Bevor sie den Riss betreten können, müssen sie an einer Vielzahl von Kyuss-bezogenen Wächterkreaturen vorbeischleichen oder kämpfen, darunter ein gefräßiger, kolossaler grüner Wurm von Kyuss. Im Inneren des Risses leben die elenden Apostel von Kyuss, ein Kader von superintelligenten Ulgurstasas, die

versuchen, die Spielercharaktere als Rache für die Tötung ihres Bruders in "Der Gürtel des Champions" zu zerstören. Als dies aussichtslos erscheint, versuchen sie stattdessen, die Spielercharaktere mit Geschichten über den Drachen Leichnam Dragotha und einen Monolithen, der Kyuss in einem Unterreich einsperrt, während er ihm die Macht eines lebenden Gottes gibt, in die Tiefen des Risses zu locken.

Dragotha und der Monolith liegen jenseits der ehernen Tore des Wimmelnden Tabernakels, einem entsetzlichen Bauwerk, das in Dragonthas höhlenartigem ehemaligen Lager errichtet wurde. Das Passieren der Tore erfordert die Berührung eines mächtigen Untoten, und niemand eignet sich besser für diese Rolle als der Geist des Erzmagiers Balakarde, der in drei wahnsinnigen Persönlichkeitsfragmenten im Wurmangriss umherwandert und beruhigt und vereint werden muss, bevor er von Nutzen sein kann.

Balakarde gibt so viele Informationen wie möglich über Kyuss weiter und enthüllt den Spielercharaktere nahezu alle Geheimnisse, die sie bisher verpasst haben könnten. Er kann jedoch nicht lange auf der materiellen Ebene bleiben, nachdem er erlöst wurde, und er verschwindet kurz nachdem er den Spielern geholfen hat, in den Tabernakel zu gelangen.

Das Wimmelnde Tabernakel ist das Herrschaftsgebiet der Avolakias, brillanter Aberrationen, die besessen sind von der Erschaffung von Untoten. Sie sind die wahren Meister des Ebenholz Triade und weben komplexe Pläne, um das Erbe von Kyuss zu verbessern und seine Rückkehr zu beschleunigen. Lashonna, die Vampir-Silberdrachen-Zauberin von Rothand, ist ihre Hohepriesterin. Dragotha steht über allen, der einzige Bösewicht, der manchmal die Stimme von Kyuss selbst hört, die zwischen den Falten in der Welt geflüstert wird.

Während die SCs einen ganzen Schwarm von klassifizierten Avolakias besiegen müssen, um Einlass in den Hauptsaal des Wimmelnden Tabernakels zu erhalten, beginnt es bereits. Der Monolith pulsiert vor Macht, und bald wird Kyuss aus seinem jahrhundertlangen Exil zurückkehren. Aber es wird nicht hier geschehen. Der Monolith ist nicht zu sehen, er wurde bereits aktiviert und über ein spezielles Tor zu Lashonnas Festung unterhalb von Alhaster, der Hauptstadt von Rothand, gebracht. Ein zuversichtlicher Dragotha bleibt zurück, um sich mit den SCs zu befassen. Abhängig vom Status der Phylakterie des Drachen Leichnams und den Worten der SCs über Lashonnas Verrat kann die letzte Konfrontation mit Dragotha in einem Bündnis enden. Wenn nicht, freut er sich darauf zu kämpfen, während er die bröckelnden Säulen des großen Saals zu seinem Vorteil nutzt.

Mit Dragotha tot oder als Verbündeter müssen die SCs nun durch das Tor in Lashonnas Reich unter Rothand gehen.

12. Beginn einer neuen Ära

Level 20 • Autor wird noch bekanntgegeben
Die Helden treten aus Lashonnas Tor hervor und finden sich im Herzen ihrer Festung wieder, die mit Avolakias und anderen bösen Kreaturen gefüllt ist. Schurken, die frühere Abenteuer überlebt haben und Groll gegen die Helden hegen, könnten ebenfalls anwesend sein und Lashonna dienen, um sich an ihrem gemeinsamen Feind zu rächen. Aber selbst nachdem sie das Versteck der Vampirin geräumt haben, entdecken die Helden keine Spur von dem Monolith oder Lashonna.

Als sie schließlich wieder an die Oberfläche kommen, entdecken sie, dass die Stadt Alhaster seit Kyuss' Ankunft eine Veränderung durchgemacht hat. Bestimmte Gassen und Gebäude sind von einem dunklen Schatten bedeckt. Wo der Schatten liegt, erheben sich untote Abscheulichkeiten, um die Lebenden zu töten. Skelette und Brut von Kyuss durchstreifen die Straßen. Und über allem erhebt sich ein Bauwerk, zugleich brandneu und unaussprechlich alt - der Turm der Langen Schatten.

Oder besser gesagt, ein Turm langer Schatten. Auf dem Weg zum Turm haben die SCs mehrere

Straßenbegegnungen, möglicherweise mit Charakteren, die zuerst in "Der Prinz von Rothand" vorgestellt wurden. Einige dieser Begegnungen sind tragisch. Andere geben den SCs die Möglichkeit, Leben zu retten und einen echten Unterschied zu machen. Schließlich betreten die SCs den Turm der langen Schatten und kämpfen gegen Lashonna, die sie in der Nähe des Monolithen erwartet, aus dem Kyuss bereits hervorgegangen ist. Sie weigert sich, sich für die Verwendung der SCs zur Beseitigung von Dragotha zu entschuldigen, bietet ihnen jedoch aufmerksam einen Platz an ihrer Seite als Gehilfen für den großen Kyuss an, der eine neue Zeit des Horrors einläuten wird, die von allen geliebt wird, die Dunkelheit dem Licht vorziehen.

In einer Kammer nahe dem Gipfel kämpfen die SCs schließlich auf einer riesigen Terrasse gegen Kyuss selbst. Die enorme untote Entität könnte Charaktere vom Turm werfen oder eine Horde von Kyuss-Brut herbeirufen, um die Wände zu erklimmen und die SCs zu überwältigen. Kyuss zu besiegen wird nicht einfach sein, aber es wird erforderlich sein, um das Kommen des berüchtigten Zeitalters der Würmer zu verhindern. Den entscheidenden Schlag zu setzen könnte die Verwendung eines Artefakts erfordern (wie der Stab der Sieben Teile). Es könnte Geheimnisse beinhalten, die aus den antiken Druidenfresken von "Die Könige des Rifts" gelernt wurden, oder es könnte nur von Balakarde bekanntes Wissen

beinhalten. Vielleicht umfasst es alle drei Möglichkeiten.

Sobald Kyuss wieder in den Monolithen gebunden ist, kehrt die Realität nach Alhaster zurück und hinterlässt einen großen Teil der Stadt in Trümmern. Der Herrscher von Rothand, Prinz Zeech, erkennt, dass seine eigene Beraterin Lashonna ihn verraten und sein Volk ins Verderben geführt hat. Privat erinnert er sich an den Teil von ihm, der einst ein Paladin war, und entscheidet, dass das Königreich in den Händen seiner Retter besser aufgehoben wäre. Prinz Zeech fordert das fähigste Mitglied der Gruppe zu einem öffentlichen Duell um die Führung von Rothand heraus, das im öffentlichen Forum von Alhaster stattfinden soll. Vor einer Menschenmenge von Tausenden lässt Zeech den Kampf absichtlich verlieren und nimmt einen tödlichen Schlag von seinem SC-Gegner in Kauf. Bevor er zusammenbricht, bereut er seine bösen Wege und fordert die SCs auf, sich besser um sein Volk zu kümmern, als er es je konnte.

Die SCs beenden den Abenteuerpfad des Zeitalters der Würmer als Anführer der unabhängigen Nation Rothand. Was sie von dort aus tun, liegt vollständig in ihrer eigenen Entscheidung.

Diamantsee

Diamantsee Einwohner

Um den Diamantsee für Ihre Spieler wirklich lebendig zu machen, benötigen Sie mehr als nur Karten und eine gute Beschreibung der Stadt. Sie werden Statistiken und viele davon benötigen. Folgendes ist eine alphabetische Liste von 50 wichtigen Bewohnern des Diamantsees, von einfachen Kartengebern bis hin zu intriganten Politikern.

Amariss HG 6
(Oberpriesterin von Wee Jas)
Weiblicher menschlicher Kleriker 6
(Wee Jas)
RN mittelgroßer Humanoid
INI -1
Sinne: Wahrnehmung +3
Sprachen: Gemeinsprache
Rüstungsklasse 19, BÜ 9, FF 19
Trefferpunkte 42 (6 TW)
ZÄH +7, REF +1, WIL +10
Bewegungsrate 6 m.
Nahkampf Meisterhafte Sichel +6 (1W6+1)
Fernkampf Meisterhafte Leichte Armbrust +4 (1W8/19-20)
GAB+4
Besondere Angriffe Todesberührung 1/Tag (6W6), Befehligen Untoter 8/Tag (+1, 2W6+8, 7.), Spontanes Zaubern
Kampfausrüstung: Knochenrobe (voll), Schriftrolle Leichte Wunden Heilen (4)
Zauber vorbereitet (ZS 6. +5
Nahkampfberührung):
3. Tote beleben, Verfluchung (SG 16), Zauberauflösung, Gebet
2. Person festhalten (SG 15), Identifikation, Stille, Geräuschexplosion (SG 15), Spirituelle Waffe (+7 Nahkampfangriff, 1W8+2/19-20)
1. Furcht verursachen (SG 14), Leichte Wunden Heilen (2), Göttliche Gunst, Magische Waffe
0. Stabilisieren, Magie erkennen, Gift erkennen, Rat, Widerstand
Domänenzauber. Domänen: Tod, Magie
ST 13, GE 8, KO 14, IN 10, WE 16, CH 12
Besondere Fähigkeiten: Nutzung von Spruch-Vervollständigungs- und Trigger-Items wie ein Zauberer der 3. Stufe
Talente: Kampfzauberei, Verbesserte Reflexe, Eiserner Wille
Fertigkeiten: Konzentration +8, Wissen (Religion) +6, Zauberkunde +6
Ausrüstung: Kampfausrüstung: Meistersichel, Meister Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, +1 Kettenpanzer, +1 schwerer Stahlsschild, 80 GM
Haken: "Hört euch die Tugenden der Grünenden Dame an."

Ariello Klin HG 3

(Szenen-stehlender Magier)
Männlicher Halbling-Hexenmeister 3
CN Kleiner Humanoid
INI +3
Sinne: Wahrnehmung +1
Sprachen: Gemeinsprache, Halbling, Orc
RK 15, BÜ 14, FF 12
TP 12 (3 TW)
REF +5, WIL +3; +2 moralischer Bonus auf RW gegen Furcht
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Dolch +1 (1W3-1/19-20)
Fernkampf Meisterhafte Schleuder +7 (1W3-1)
GAB +1
Kampfausrüstung: Trank der Unsichtbarkeit
Zauber vorbereitet (ZS 3, +5 Fernkampf-Angriff)
1. (6/Tag) - Zaubhafte Seile (RK 13), Hypnose (RK 13), Stille Illusion (RK 14)
0. (6/Tag) - Magie erkennen, Bauchreden, Magierhand, Zauberrück, Magie lesen
Fähigkeiten ST 8, GE 16, KO 13, IN 12, WE 8, CH 15
Talente Komponentenloses Zaubern, Zaubergeschosse verbessern (Illusion)
Fertigkeiten Überreden +7, Konzentration +6, Fingerfertigkeit +5, Zauberkunde +5
Ausrüstung Kampfausrüstung: kleiner Dolch, Meisterhafte kleine Schleuder mit 20 Kugeln, Rüstungsarmbänder +1, Hand des Magiers, 5m Hanfseil (2), 22 GM
Haken "Lass mich dir einen Trick zeigen."

Auric HG 5
(Champion der Freien Stadt Arena)
Männlicher Mensch Kämpfer 5
N Mittelgroßer Humanoid
INI +5
Sinne: Wahrnehmung -1
Sprachen: Gemein
Rüstungsklasse 16, BÜ 11, FF 15
Trefferpunkte 42 (5 TW)
ZÄH +7, REF +3, WIL +1
Bewegungsrate 9m
Nahkampf: Meisterhaftes Bastardschwert +10 (2W6+4)
Fernkampf: Meisterhafter Leichtarmbrust +6 (1W8/19-20)
Grundangriffsbonus: +5; KMB +8
Angriffsoptionen: Ansturm, Sprungangriff
Kampfausrüstung: Trank Leichte Wunden Heilen (2)
ST 16, GE 13, KO 14, IN 10, WE 8, CH 12
Talente: Ausweichen, Verbesserte Initiative, Ausweichen, Ansturm, Waffenfokus (Bastardschwert)
Fertigkeiten: Klettern +11, Einschüchtern +9, Springen +11
Besitztümer: Kampfausrüstung: Meisterhafter Großschwert, Meisterhafte Leichtarmbrust mit 20 Bolzen, +2 Beschlagene Lederrüstung, Umhang des Widerstands +1, Champion Gürtel, 55 GP

Akteur: "Nennt ihr das Ding ein Schwert?"

Balabar Smenk HG 7
(Beispiel der Korruption)
Männlicher menschlicher Schurke 7
CN Mitttelgroße Humanoid
INI +3
Sinne: Wahrnehmung +9
Sprachen: Gemeinsprache, Zwergisch, Orc
Rüstungsklasse 17, BÜ 14, FF 14;
Ausweichen, Beweglichkeit, TP 34 (7 TW)
ZÄH +4, REF +9, WIL +2; Ausweichen
Bewegungsrate 9m. (6 Runden)
Nahkampf Rapier +9 (1d6+1/18-20)
Fernkampf Dolch +8 (1d4+1/19-20)
GAB+5
Angriffsmöglichkeiten Hinterhältiger Angriff +4d6, Sprungangriff
Kampfausrüstung: Brosche des Schildes (82 Ladungen), Trank der Unsichtbarkeit, Trank des Fliegens
ST 12, GE 16, KO 13, IN 14, WE 8, CH 10
Fertigkeiten: Fallen finden +2
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Sprintangriff, Waffengeschicklichkeit
Fertigkeiten Bluffen +10, Diplomatie +14, Fälschung +12, Wissen lokales +10, Verstecken +13, Einschüchtern +12, Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +9, Akrobatik +13
Besitz Kampfausrüstung: Dolch (4), Meisterhaftes Rapier, +1 Beschlagene Lederpanzerung, Resistenzumhang +1, Schutzring +1, 110 GM
Haken "Weißt du nicht, wer ich bin?"

Bogodor HG 2
(Tiermeister des Emporiums)
Männlicher menschlicher Walddläufer 2
N Mittelgroßer Humanoid
INI +1
Sinne: Wahrnehmung +1
Sprachen: Gemeinsprache
RK 14, BÜ 11, FF 13
TP 16 (2 TW)
ZÄH +5, REF +4, WIL +1
Bewegungsrate 9 m.
Nahkampf Meisterhafte Krummsäbel +6 (1W6+2/18-20) oder Meisterhafte Krummsäbel +4 (1W6+2/18-20) und Meisterhafte Kukri +3 (1W4+2/18-20)
Fernkampf Meisterhafter Kurzbogen +4 (1W6+2/x3)
GAB+2; KMB +4
Kampfoptionen bevorzugter Feind Humanoider (Elf) +2
Kampfausrüstung: Schlafpeil (2), Verstrickungsbeutel (2), Donnerstein (2)
ST 15, GE 13, KO 14, IN 8, WE 12, CH 10
Fähigkeiten Tierempathie +4
Talente Tierfreundlichkeit, Verfolgen, Zweihandkampf, Waffenfokus (Krummsäbel)

Fertigkeiten Mit Tieren umgehen +7, Heilen +3, Reiten +6, Überlebenskunst +3
Ausrüstung Kampfausrüstung:
Meisterhaftes Kukri, Meisterhafter Krummsäbel, Meisterhafter Komposit Kurzbogen (+2) mit 20 Pfeilen, Meisterliche Lederrüstung, 100 GM
Haken "Finger weg von den Kreaturen."

Chaum Gansworth HG 4
(Bergwerksleiter)
Männlicher menschlicher Schurke 4
N Mittelgroßer Humanoider
INI +2
Sinne: Wahrnehmung +6
Sprachen: Gemeinsprache, Elfish, Zwergisch
RK 16, BÜ 12, FF 14; Ausweichen, Beweglichkeit
TP 16 (4 TW)
REF +6, WIL +0; Ausweichen
Bewegungsrate 9m
Nahkampf Meisterhafter Rapier +6 (1W6+1/18–20)
Fernkampf Leichte Armbrust +5 (1W8/19–20)
GAB+3
Angriffsoptionen Hinterhältiger Angriff +2W6
Kampfausrüstung: Feuerkugelhalskette (Typ I), Trank Leichte Wunden Heilen (2)
ST 12, GE 15, KO 10, IN 14, WE 8, CH 14
Fähigkeiten Fallen finden +1
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Waffengeschick
Fertigkeiten Klettern +6, Diplomatie +11, Verkleiden +9 (+11 wenn er in seiner Rolle ist), Entfesselung +7, Verstecken +7, Akrobatik +8, Zuhören +6, Heimlichkeit+7, Mechanismus ausschalten +7, Gesinnung erkennen +6, Wahrnehmung +6,
Besitz Kampfausrüstung: Meisterhafter Rapier, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, +1 Beschlagnete Lederrüstung, 42 GM
Haken „Ich glaube nicht, dass wir uns bereits getroffen haben. Ich bin Gansworth, Bergwerksleiter Gansworth."

Chezabet HG 4
(Emporium Wahrsagerin)
Weiblicher menschlicher Barde der Stufe 4
CG Mittelgroßer Humanoider
INI +2
Sinne: Wahrnehmung +1
Sprachen: Gemeinsprache, Elfish
RK 14, BÜ 12, FF 12
TP 16 (4 TW)
REF +6, WIL +7, ZÄH +1
Bewegungsrate 9m
Nahkampf Meisterhafter Rapier +5 (1W6-1/18–20)
Fernkampf Wurfpeil +4 (1W4-1)
GAB+3; Nahkampf +2
Besondere Angriffe Bardenmusik (4/Tag, Gegenmusik, Faszinieren, Fertigkeit inspirieren, Mut inspirieren +1)

Kampfausrüstung: Trank Leichte Wunden Heilen, Rauchstäbe (3), Zauberstab des stillen Illusion (25 Ladungen)
Zauber vorbereiten (ZS 4)
Grad (1/Tag) — Gedanken lesen (SG 15), Bezaubern (SG 15)
Grad (3/Tag) — Lautloses Illusion (SG 14), Tashas entsetzliches Gelächter (SG 14), Bauchreden
Grad (3/Tag) — Tanzende Lichter, Magie Entdecken, Geistergeräusch (SG 13), Schlaf (SG 13), Dunkelsicht, Fingerfertigkeit ST 8, GE 14, KO 10, IN 12, WE 13, CH 16
Besondere Eigenschaften Bardische Kenntnisse +5
Talente Unterhändler, Überzeugend, Waffennahkampf
Fertigkeiten Bluffen +12, Konzentration +7, Diplomatie +16, Wissen (Lokales) +8, Wahrnehmung +10, Fingerfertigkeit +11
Ausrüstung Meisterhafter Rapier, Wurfpeile (6), Meisterliche Lederpanzerung, Pfeifen der Klänge, Tarotkarten, Rauchige Glaskugel, 250 GM
Haken "Ich sehe große Dinge in deiner Zukunft."

Companion HG 3
(Herrin des Verschleierte Korridors oder Mitternachtsgruß)
Weiblicher menschlicher Schurke 3
CN Mittelgroßer Humanoider
INI +6
Sinne: Wahrnehmung -1
Sprachen: Gemeinsprache
RK 13, BÜ 12, FF 11
TP 16 (3 TW)
REF +5, WIL +0
Bewegungsrate 9m
Nahkampf Meisterhafter Dolch +4 (1W4+1/19-20)
Fernkampf Meisterhafter Dolch +5 (1W4+1/19-20)
Angriffsmodifikatoren Hinterhältiger Angriff +2W6
Fertigkeiten Akrobatik +10, Bluffen +8, Diplomatie +10, Entfesselungskunst +8 (+10, um sich von einem Seil zu befreien), Heimlichkeit +8, Klettern +9 (+11, um Seile zu erklimmen), Springen +9, Zaubertricks +10, Talente Akrobatik, Verbesserte Initiative, Ausweichen
Besondere Eigenschaften Fallen finden ST 13, GE 14, KO 12, IN 10, WE 8, CH 15
Ausrüstung Meisterhafter Dolch (2), Armschienen aus Leder +1, Elixier der Liebe (3), Meisterhandfesseln, Hofdamen-Outfit, 25 GM
Haken "Was ist Euer Vergnügen?"

Cubbin HG 5
(Korrupter Sheriff)
Männlicher menschlicher Kämpfer 5
NB Mittelgroßer Humanoider
INI +1
Sinne: Wahrnehmung +3
Sprachen: Gemeinsprache
RK 20, BÜ 11, FF 19
HP 36 (5 TW)

REF +6, REF +2, WIL +2
Bewegungsrate 20 m
Nahkampf +1 Langschwert +10 (1d8+6/19–20)
Fernkampf Schwerer Armbrustbolzen +6 (1d10/19–20)
GAB+5
Angriffsoptionen Heftiger Angriff
Kampf-Ausrüstung Trank Leichte Wunden Heilen, Trank des Bärenstärke
ST 16, GE 12, KO 14, IN 10, WE 13, CH 8
Fertigkeiten Einschüchtern +7, Reiten +9, Wahrnehmung +3
Vermögen Kampfausrüstung: +1 Langschwert, Schwere Armbrust mit 20 Bolzen, +1 Kettenpanzer, großer Stahlschild, 8 GM
Haken "Du wirst es tun, weil ich es dir gesagt habe!"

Dancer HG 2
(Geschickte Unterhalterin)
Weibliche menschliche Bürgerliche 3
NB Mittelgroßer Humanoider
INI +1
Sinne: Wahrnehmung -1
Sprachen: Gemeinsprache
RK 11, BÜ 11, FF 10; Ausweichen
TP 9 (3 TW)
ZÄH +1, REF +2, WIL +0
Bewegungsrate 9m
Nahkampf Dolch +0 (1W4–1/19–20)
Fernkampf Dolch +2 (1W4–1/19–20)
GAB+1
Fähigkeiten ST8, GE 13, KO 11, IN10, WE 9,
CH 12
Talente Ausweichen, Ausdauer, Schnell ziehen
Fertigkeiten Bluffen +4, Klettern +7, Aufführung (Tanz) +4
Besitztümer Dolch (2), Künstlerkleidung, 8 GM
Haken "Eines Tage werde ich diesen Ort verlassen."

Dannath HG 1
(Lazares Tochter und Gastgeberin)
Weibliche menschliche Aristokratin 2
NG Mittelgroßer Humanoider
INI -1
Sinne: Wahrnehmung +2
Sprachen: Gemeinsprache, Zwergisch, Elbisch, Gnomisch, Goblin, Halbling, Ork
RK 10, BÜ 9, FF 10
TP 12 (2 TW)
ZÄH +0, REF -1, WIL +5
Bewegungsrate 9m
Nahkampf Meisterhafter Stab +1 (1W6–1)
GAB+1
Kampfausrüstung: Trank Gift verzögern, Rauchstab (2)
ST9, GE 8, KO 10, IN13, WE 10, CH 11
Talente Aufmerksamkeit, Eiserner Wille
Fertigkeiten Diplomatie +7, Wissen (Lokales) +6, Hören +7, Sprachen +5
Besitztümer Kampfausrüstung: Meisterhafter Stab, Armschienenrüstung +1, Zunderhölzer (10), 43 GM

Haken "Nimm Platz. Lust auf eine Partie Drachenschach?"

Dealer HG 2
(Meisterin vieler Spiele)
Weibliche menschliche Bürgerliche 3
NG Mittelgroße Humanoid
INI +1
Sinne: Wahrnehmung +6
Sprachen: Gemeinsprache
RK 11, BÜ 11, FF 10; Ausweichen
TP 6 (3 TW)
ZÄH +0, REF +2, WIL +1
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Meisterhafte Dolche +1 (1W4-1)
Fernkampf Meisterhafte Dolche +3 (1W4-1)
GAB+1; Übergreifen +0
ST8, GE 12, KO 9, IN10, WE 11, CH 13
Talente Wachsamkeit, Ausweichen,
Fertigkeitsfokus (Fingerfertigkeit)
Fertigkeiten Bluffen +2, Motiv erkennen
+2, Fingerfertigkeit +7, Wahrnehmung +6
Besitztümer Meisterhafte Dolche,
Unterhaltungskleidung, Kartenstapel (2),
markierte Karten (2), 105 GM
Haken "Noch eine Runde könnte nicht
schaden."

Dietrik Cicaeda HG 3
(Meister Kartograph)
Männlicher menschlicher Experte 4
NG Mittelgroßer Humanoid
INI -1
Sinne: Wahrnehmung +1
Sprachen: Gemeinsprache, Zwergisch,
Elbisch
RK 11, BÜ 9, FF 11
TP 16 (4 TW)
REF +1, WIL +0, ZÄH +5
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Meisterhafte Leichte Keule +3
(1W6-1)
Fernkampf Meisterhafte Leichte Armbrust
+3 (1W8/19-20)
GAB+3; Ringen +2
ST8, GE 9, KO 11, IN14, WE 12,
CH 10
Talente Fertigkeitsfokus (Handwerk
Kartographie), Fertigkeitsfokus (Wissen
Geographie), Zähigkeit
Fertigkeiten Schätzen +9, Klettern +3,
Handwerk (Kartographie) +12, Schriftrollen
entschlüsseln +9, Fälschung +9, Wissen
(Geographie) +12, Wissen (Geschichte) +9,
Wissen (Lokales) +9, Reiten +4,
Überleben +6
Ausrüstung Meisterhafte Leichte Keule,
Meisterhafte Leichte Armbrust mit 20
Bolzen, Lederrüstung, Papier (20), Feder
und Tinte, Schriftrollenbehälter (4),
Fernrohr, Leichtes Pferd, Reitsattel, 18 GP
Haken "Ich habe Karten von dieser Gegend
und darüber hinaus."

Dobrun Trent HG 6
(Milizleutnant)
Männlicher Halbelf Kämpfer 6
RN Mittelgroßer Humanoid (Elf)

INI +2
Sinne: Dämmerungssicht; Wahrnehmung +1
Sprachen: Gemeinsprache, Elfisch
RK 21, BÜ 12, FF 19, Ausweichen,
Beweglichkeit
Trefferpunkte 43 (6 TW)
Immun Schlaf
ZÄH +6, REF +4, WIL +2; +4 gegen
Verzauberung
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf +1 Scimitar +11/+6 (1d6+6/18-
20)
Fernkampf Meisterhafter Komposit-
Kurbogen +9/+4 (1d6+3/x3)
GAB+6
Besondere Angriffe Kampfxperte, Sprung
Attacke
Kampfausrüstung: Trank Bärenstärke, Trank
Leichte Wunden Heilen
ST16, GE 14, KO 12, IN13, WE 10, CH 8
Fertigkeiten Klettern +6, Einschüchtern +8,
Akrobatik +6, Reiten +11, Schwimmen +6
Besitztümer Kampfausrüstung: +1 Scimitar,
meisterhafter Komposit-Kurbogen (+2) mit
40 Pfeilen, +1 Kettenhemd, +1 schwerer
Stahl Schild, Handschellen (2), Abzeichen,
155 GM
Haken "Bleiben Sie wachsam, Soldat."

Ellival Moonmedow HG 4
(Minenmanager)
Männlicher Elf, Barde 4
CN Mittelgroßer Humanoid
INI +2
Sinne: Dämmerungssicht; Wahrnehmung +1
Sprachen: Gemeinsprache, Elfisch,
Gnomisch
RK 17, BÜ 12, FF 15
TP 20 (4 TW)
Immun gegen Schlaf
REF +7, WIL +4; +6 gegen Verzauberung
Bewegungsrate 9m
Nahkampf Meisterhafter Rapier +6
(1W8/18-20) oder Meisterhafter Rapier +4
(1W8/18-20) und Meisterhafter
Kurzschwert +4 (1W6/19-20)
Fernkampf Leichte Armbrust +5 (1W8/19-
20)
GAB+3
Besondere Angriffe Bardische Musik
(4/Tag: Gegenmusik, Faszinieren,
Befähigung Inspirieren, Mut Inspirieren +1)
Kampfausrüstung: Trank der Adlerpracht
Zauber vorbereitet (Zauberstufe 4):
(1/Tag) – Heldenmut, Personen festhalten
(SG 15)
(3/Tag) – Furcht verursachen (SG 14),
Leichte Wunden heilen, Schlaf (SG 14)
(3/Tag) – Benommenheit (SG 13), Magie
entdecken, Richtung erkennen, Licht, Schlaf
(SG 13), Magie lesen
ST10, GE 15, KO 12, IN12, WE 8, CH 16
Sonderfähigkeiten Bardenwissen +5
Talente Zwei-Waffen-Kampf, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +11, Konzentration
+8, Verkleiden +10, Verstecken +6, Leise
bewegen +9, Aufführen
(Blechblasinstrumente) +10, Beruf (Spieler)
+4

Ausrüstung im Besitz Kampfausrüstung:
Meisterhafter Rapier, Meisterhafter
Kurzschwert, +1 Kettenhemd, Umhang des
Widerstands +1, Entdecker-Outfit,
Silberflöte, 28 GM
Haken "Zurück zur Arbeit, ihr Faulenzer.
Muss ich euch etwa ein Lied vorspielen?"

Fester Trollump HG 2
(Neugieriger Fallensteller)
Männlicher menschlicher Waldläufer 2
N mittelgroßer Humanoid
INI +2
Sinne: Wahrnehmung +6
Sprachen: Gemeinsprache
RK 15, BÜ 12, FF 13
HP 112 (16 TW)
ZÄH +5, REF +5, WIL +1
Bewegungsrate 9m
Nahkampf Meisterhafter Kurzschwert +4
(1W6+1/19-20)
Fernkampf Meisterlicher Langbogen +5
(1W8+1/x3) oder
Meisterlicher Langbogen +3/+3
(1W8+1/x3)
GAB+2
Angriffsoptionen bevorzugter Feind
Humanoid (Orks) +2,
Schuss auf kurze Distanz, Präziser Schuss
Kampfausrüstung: Staub des Spurlosen,
Elixier des Verbergens,
Trank Leichte Wunden Heilen
ST 13, GE 15, KO 14, IN 8, WE 12, CH 10
Fertigkeiten Verstecken +7, Zuhören +6,
Heimlichkeit +7, Reiten +7, Wahrnehmung
+6, Überleben +6
Besitz Kampfausrüstung: sowie
meisterlicher Zusammengesetzter
Langbogen (+1) mit 40 Pfeilen,
Meisterhaftes Kurzschwert, Meisterhaftes
gestepptes Leder,
Leichtes Reitpferd, 41 GM
Haken "Das Wild ist in diesen Teilen knapp,
aber ich bleibe trotzdem hier."

Gelch Tilgast HG 5
(Bergwerksleiter)
Männlicher menschlicher Experte 6
NG Mittelgroßer Humanoid
INI -1
Sinne: Wahrnehmung +0
Sprachen: Gemeinsprache, Zwergisch,
Gnomisch
RK 14, BÜ 10, FF 14
TP 41 (6 TW)
REF +2, WIL +8
Bewegungsrate 9m
Nahkampf +1 Morgenstern +7 (1W8+2)
Fernkampf Meisterhafter Leichtarmbrust +4
(1W8/19-20)
GAB+4
STR 13, DEX 8, CON 16, IN 14, WEIS 10,
CH 12
Talente Große Zähigkeit, Eiserner Wille,
Überredungskünstler,
Waffenfokus (Morgenstern)
Fertigkeiten Bluffen +12, Handwerk
(Steinbearbeitung) +11, Diplomatie +14,
Informationen sammeln +12, Einschüchtern

+14, Wissen (Baukunst) +11, Wissen (Lokales) +11, Beruf (Bergbau) +9, Wahrnehmung +9
Besitztümer +1 Morgenstern, Meisterhafte Leichtarmbrust mit 20 Bolzen, Kettenhemd, Schutzessring +1, Umhang des Widerstands +1, 84 GM
Haken "Smenk muss gestoppt werden."

Izenfen die Okkulte HG 7
(Meisterin des Zwieltklosters)
Weibliche menschliche Mönchin 7
RN mittelgroßer Humanoider
INI +2
Sinne: Wahrnehmung +2
Sprachen: Gemein
RK 17, BÜ 16, FF 15, Pfeile abwehren, Pfeile fangen
TP 42 (7 TW)
Immunität gegenüber nichtmagischen Krankheiten
REF +7, WIL +7; +9 gegen Verzauberung
Bewegungsrate 15m
Nahkampf unbewaffneter Schlag +6/+6 (1d8+2)
Fernkampf Meisterhafte Schleuder +8 (1d4+2)
GAB+5
Angriffsoptionen Ki-Schlag (magisch), Betäubender Schlag (7/Tag, SG 15)
Besondere Angriffe Körper der Ganzheit (14 TP)
Kampfausrüstung: Elixier des Verbergens, Elixier des Schleichens, Trank der Eulenweisheit, Rauchstab (2)
ST14, GE 15, KO 12, IN10, WE 14, CH 8
BF Langsamer Fall (9m.)
Talente Pfeile abwehren, Ausweichen, Verbesserter Griff, Verbesserter Wurfangriff, Verbesserter Unbewaffneter Schlag, Beweglichkeit, Pfeile fangen, Betäubender Schlag
Fertigkeiten Klettern +12, Verstecken +12, Wissen (Arcana) +5, Wissen (Religion) +5, Leise bewegen +12, Akrobatik +12
Besitztümer Kampfausrüstung: Meisterhafte Schleuder mit 20 Geschossen, Armschienen der Rüstung +1, Ring des Schutzes +1, Maske des Geistes, 8 GM
Haken „Schau in dich hinein, unter die Maske, die wir alle tragen.“
Maske des Geistes: Der Träger kann drei Mal am Tag als Standard-Aktion die Gedanken anderer lesen, wie beim Zauberspruch Gedanken wahrnehmen. Sobald diese Fähigkeit aktiviert ist, hält sie drei Minuten an und betrifft nur ein Ziel. Im Gegensatz zum Spruch kann der Träger der Maske Gedanken sofort lesen, ohne sich drei Runden lang zu konzentrieren. Ein Willenswurf gegen SG 13 widersteht diesem Effekt. Schwache Weissagung; ZS 3; Handwerk Wundersames Item, Gedanken wahrnehmen; Preis 7.200 GM.

Jamis HG 3
(Uninteressierter Stellvertreter)
Männlicher menschlicher Kämpfer 3
NB Mittelgroßer Humanoider

INI +5
Sinne: Wahrnehmung +1
Sprachen: Gemeinsprache
RK 20, BÜ 11, FF 19
TP 27 (3 TW)
ZÄH +5, REF +2, WIL +2
Bewegungsrate 6m
Nahkampf Meisterhafte Langschwert +7 (1W8+2/19-20)
Fernkampf Meisterhafte Schwere Armbrust +5 (1W10/19-20)
GAB+3
Angriffsoptionen Zerschmettern, Heftiger Angriff
Kampfausrüstung: Trank Leichte Wunden Heilen, Alchemistisches Feuer (2x)
ST15, GE 13, KO 14, IN8, WE 12, CH 10
Talente Zerschmettern, Verbesserte Initiative, Verbessertes Zertrümmern, Kraftvoller Angriff, Waffenfokus (Langschwert)
Fertigkeiten Einschüchtern +6, Reiten +7
Besitztümer Kampfausrüstung: sowie meisterhaftes Langschwert, meisterhafte schwere Armbrust mit 20 Bolzen, +1 Kettenhemd, schwerer Stahlschild, 28 GM
Haken "Was haben wir denn hier? Mach dir keine Sorgen, es interessiert mich nicht wirklich."

Jierian Wierus HG 7
(Hoher Priester von St. Cuthbert)
Männlicher menschlicher Kleriker 7
RG Mittelgroßer Humanoider
INI +0
Sinne: Wahrnehmung +3, Hören +3
Sprachen: Gemeinsprache
RK 21, BÜ 10, FF 21; leichte Befestigung
TP 49 (7 TW)
REF +8, REF +3, WIL +9
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf +1 schwere Streitkolben +7 (1d8+2) oder Meisterhafter Peitsche +7 (1d3+1 nichttödlich)
GAB +5
Angriffsoptionen Fähigkeitsschub 1/Tag (+7 ST), Vernichtungsmagie 1/Tag (+4 Angriff, +7 Schaden)
Besondere Angriffe Spontanes Zaubern (Heilzauber), Untote abwehren 4/Tag (+3, 2W6+8, 7.)
Kampfausrüstung: heiliges Wasser (3), Schriftrolle der Kritischen Wunden heilen (2), Schriftrolle der Bewegungsfreiheit, Zauberstab des Schallstoßes (33 Ladungen, SG 13)
Zauber vorbereitet (ZS 7., +5 Reichweitenberührung):
4. Göttliche Kraft, Zauberesistenz
3. Magie aufheben, Magiepanzerung, Gebet, Brennendes Licht
2. Weissagung, Bärenkraft, Person halten (SG 15), Stille, Spirituelle Waffe (+8 Angriff, 1d8+2)
1. Segnen, Angst auslösen (SG 14), Befehl (SG 14), Göttliche Gunst, Person vergrößern, Glaubensschild
0. Wasser erschaffen, Magie entdecken (2), Magie lesen, Widerstand

Domänenzauber. Domänen: Zerstörung, ST12, GE 10, KO 14, IN8, WE 16, CH 13
Fertigkeiten Konzentration +12 (+16 bei defensivem Zaubern), Wissen (Religion) +12
Besitztümer Kampfausrüstung: sowie +1 schwerer Streitkolben, Meisterhafter Peitsche, +1 Halbplatte der leichten Befestigung, +1 schwerer Stahl Schild, Umhang des Widerstands +1, Silbernes heilige Symbol, 59 GM
Köder "Erleuchtung kann sogar einen Helm aus Eisen durchdringen."

Khellek HG 5
(Sucher nach verlorenem Wissen)
Männlicher menschlicher Zauberer 5
NB Mittelgroßer Humanoider
INI +6
Sinne: Wahrnehmung +2
Sprachen: Gemeinsprache, Drakonisch, Elfish
RK 13, BÜ 13, FF 11
TP 19 (5 TW)
REF +5, REF +4, WIL +5
Bewegungsrate 9 m.
Nahkampf Dolch +1 (1W4-1/19-20)
Fernkampf Dolch +4 (1W4-1/19-20)
GAB+2; Grp +1
Kampfausrüstung: Trank Leichte Wunden Heilen, Rolle der Dunkelsicht, Rolle der Unsichtbarkeit, Rolle des Spinnenkletterns, Zauberstab des Farbsprays (15 Ladungen), Zauberstab des Glitzerstaubs (34 Ladungen)
Zauber vorbereitet (ZS 5, BÜ +4):
3. Hast, Befehl (SG 17)
2. Falsches Leben, Unsichtbarkeit, Sengender Strahl
1. Magier-Rüstung, Personen bezaubern (SG 15), Hast, Stab der Entkräftung
0. Magie entdecken (2), tanzende Lichter, Zauberrück
ST8, GE 14, KO 13, IN16, WE 10, CH 12
Vertrauter (Ratte)
Talente Wachsamkeit (solange der Vertraute in Reichweite ist), Zauberstabherstellung, Verbesserte Initiative, Rollen schreiben, Fertigkeitenfokus (Konzentration), Zauberkfokus (Verzauberung)
Fertigkeiten Konzentration +12, Wissen (Arkane) +9, Wissen (Geschichte) +7, Wissen (Die Ebenen) +7, Wissen (Religion) +7, Beruf (Spieler) +7, Zauberkunde +13, Wahrnehmung +2
Ausrüstung Kampfausrüstung: Dolch, Brosche des Schutzes (63 Ladungen), Ring des Schutzes +1, Umhang des Widerstands +1, 75 GM
Zauberbuch wie oben plus:
0. alle
1. Sprachen: verstehen, Geheime Türen entdecken, Verkleiden, Schmierer, Portal halten, Hypnose, Magische Waffe, Nebel, Unsichtbarer Diener, Bauchreden;
2. Arkane Schloss, Blindheit/ Taubeheit, Schweben, Schutz vor Pfeilen, Zerschmettern, Ungeziefer beschwören
3. Tageslicht, Sprachen verstehen

Haken "Du bleibst aus meinem Weg, wenn du weißt, was gut für dich ist."

Kurlag HG 5
(Türsteher)
Männlicher Halbogrer Kämpfer 4
N Großer Riese
INI +0
Sinne: Dunkelsicht 20m., Wahrnehmung +0
Sprachen: Gemeinsprache, Riesensprache
RK 18, BÜ 9, FF 18
TP 38 (4 TW)
REF +1, WIL +1, ZÄH +7
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf +1 Große Streitaxt +11
(3d6+12/x3)
Reichweite 10 ft.
GAB+4
Angriffsoptionen Spalten, Heftiger-Angriff
Besondere Angriffe Verbessertes Überrennen
Kampfausrüstung: Trank des Zorns
ST22, GE 11, KO 16, IN6, WE 10, CH 10
Besondere Qualitäten Riesenblut
Talente Spalten, Verbessertes Überrennen, Heftiger-Angriff, Waffenfokus (Streitaxt), Waffenspezialisierung (Streitaxt)
Fertigkeiten Einschüchtern +7
Besitztümer Kampfausrüstung: +1 Große Streitaxt, Großer Brustpanzer, 4 GM
Köder "Boss sagt, du musst gehen. Mach nicht, dass ich die Axt rausholen muss."

Lanod Neff HG 6
(Gouverneur-Bürgermeister)
Männlicher menschlicher Kämpfer 6
NB Mittelgroßer Humanoider
INI +7
Sinne: Wahrnehmung +2
Sprachen: Gemeinsprache, Zwergisch, Gnomisch
RK 19, BÜ 13, FF 16
TP 37 (6 TW)
REF +5, WIL +2, ZÄH +6
Bewegungsrate 9m
Nahkampf +1 Rapier +11/+6 (1d6+4/18-20)
Fernkampf Meisterhafte Leichte Armbrust +10 (1d8/19-20)
GAB+6
Angriffsoptionen Blindkampf, Kampfmanöver, Verbessertes Entwaffnen
Kampfausrüstung: Trank der Katzenintelligenz, Trank Leichte Wunden Heilen (2), Ring des Befehls (siehe unten)
ST12, GE 16, KO 10, IN14, WE 8, CH 13
Talente Blindkampf, Kampfmanöver, Verbessertes Entwaffnen, Verbesserte Initiative, Schnell ziehen, Waffengeschick, Waffenfokus (Rapier), Waffenspezialisierung (Rapier)
Fertigkeiten Bluff +4, Diplomatie +4, Einschüchtern +10, Wissen (Lokales) +5, Reiten +9, Wahrnehmung +2, Schwimmen +7
Ausrüstung Kampfausrüstung: +1 Rapier, Meisterhafte Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, +1 Kettenhemd, Umhang des Widerstands +1, Meisterlicher Buckler, 92 GM

Haken "Meine Zeit ist kostbar. Was könnt ihr wollen?"
Ring des Befehls: Einmal pro Tag kann der Träger als Standard-Aktion einen Befehl aussprechen, wie bei dem Zauberspruch. Ein Willenswurf gegen SG 11 kann diesem Effekt widerstehen. Schwache Verzauberung; ZS 1.; Schmiede Ring, Befehl; Preis 400 GM.

Lazare HG 4
(Drachenschach-Spielhallenbesitzer)
Männlicher menschlicher Schurke 4
NG Mittelgroßer Humanoider
INI +2
Sinne: Wahrnehmung +3
Sprachen: Gemeinsprache, Elfish, Halbling
RK 14, BÜ 12, FF 12; verbesserte Reflexe
TP 12 (4 TW)
REF +6, WIL +4; Ausweichen
Bewegungsrate 9m. (6 Kämpfe)
Nahkampf Meisterhafte Kurzschrift +4 (1W6/19-20)
Fernkampf Meisterhafter Kurzbogen +6 (1W6/x3) oder Meisterhafter Kurzbogen +4/+4 (1W6/x3)
GAB+3; KKB +3
Angriffsoptionen Präzisionsschuss, Hinterhältiger Angriff +2W6
Kampfausrüstung: grauer Beutel der Tricks, Trank des Adlerpracht
ST 10, GE 14, KO 8, IN 16, WE 12, CH 13
Spezielle Qualitäten Fallenfinden +1
Talente Eisenharter Wille, Präzisionsschuss, Schnellschuss
Fertigkeiten Bluff +8, Entziffern von Schriften +10, Diplomatie +12, Fallen entschärfen +9, Informationen sammeln +10, Wissen (Lokales) +10, Mechanismus ausschalten +10, Beruf (Spieler) +7, Wahrnehmung +15, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +3
Besitz Kampfausrüstung: Meisterhaftes Kurzschrift, Meisterhafter Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Meisterhafte Lederrüstung, Brille der Minutenweisen Sicht, Drachenschach-Set, 54 GM
Haken "Ich habe Zeit für ein weiteres Spiel. Doppelt oder nichts?"

Luzane Parrin HG 3
(Bergbauleiterin)
Weiblicher Mensch, Schurke 3
N Mittelgroßer Humanoider
INI +2
Sinne: Wahrnehmung +6
Sprachen: Gemeinsprache, Zwergisch, Gnomisch
RK 16, BÜ 12, FF 14
TP 16 (3 TW)
REF +5, WIL +1
Bewegungsrate 9m
Nahkampf Meisterhafter Kurzschrift +5 (1W6-1/19-20)
Fernkampf Meisterhafter Kurzbogen +5 (1W6-1/x3)
GAB+2
Angriffsoptionen Kampfrelexe, Hinterhältiger Angriff (2W6)

Kampfausrüstung: Trank Geschicklichkeit der Katze, Trank Leichte Wunden Heilen
ST 8, GE 15, KO 12, IN 14, WE 10, CH 13
Spezielle Fähigkeiten Fallenentschärfung, Fallen spüren +1
Talente Kampfrelexe, Ausweichen, Waffengenauigkeit
Fertigkeiten Bluffen +7, Diplomatie +11, Verstecken +8, Springen +10, Wissen (Lokales) +8, Hören +6, Heimlichkeit +8, Beruf (Bergbau) +6, Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +6
Ausrüstung Kampfausrüstung: Meisterhaftes Kurzschrift, Meisterhafter Kurzbogen mit 20 Pfeilen, +1 Beschlagener Lederpanzer, 58 GM
Haken "Ich versuche nur, ehrlich meinen Lebensunterhalt zu verdienen."

Mélinde HG 3
(Erbin von Heironeus)
Weibliche menschliche Paladine 3
RG mittelgroßer Humanoider
INI -1
Wahrnehmung +1
Aura Aura des Mutes (10 m., Verbündete erhalten einen moralischen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Furcht)
Sprachen: Gemeinsprache
Rüstungsklasse 18, BÜ 9, FF 18
Trefferpunkte 24 (3 TW)
Immun gegen Furcht und Krankheit
ZÄH +6, REF +2, WIL +4
Bewegungsrate 20 m.
Nahkampf Meisterhafter Langschrift +7 (1W8+2/19-20) oder Lanze +5 (1W8+2/x3)
Fernkampf Leichte Armbrust +2 (1W8/19-20)
GAB+3
Angriffsoptionen Heftiger Angriff, Böses vertreiben (1/Tag) (+2 Angriff, +3 Schaden)
Besondere Angriffe Handauflegen (6 TP)
Kampfausrüstung: Öl der Waffe segnen, Trank Leichte Wunden Heilen, Weihwasser (2)
ST15, GE 8, KO 13, IN10, WE 12, CH 14
Besondere Qualitäten Aura des Guten, Böses erkennen auf Willen
Talente Berittener Kampf, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Langschrift)
Fertigkeiten Diplomatie +5, Wissen (Religion) +3, Beruf (Spieler) +3, Reiten +5, Motiv erkennen +7
Besitz Kampfausrüstung: Meisterhafter Langschrift, leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Lanze, Halbplatte, schwerer Stahlschild, Phylakterium der Treue, schweres Kriegspferd, Militärsattel, silbernes heiliges Symbol
Motivation "Wie kann ich Ihnen helfen, das Licht von Heironeus zu sehen?"

Merris Sandovar HG 3
(Leitender Späher)
Männlicher menschlicher Waldläufer 3
NG Mittelgroßer Humanoider
INI +2
Sinne: Wahrnehmung +8
Sprachen: Gemeinsprache

RK 15, BÜ 12, FF 13
 HP 20 (3 TW); Ausdauer
 REF +5, WIL +3, ZÄH +4
 Bewegungsrate 9 m
 Nahkampf Meisterhafte Kurzsword +5
 (1W8+1/19-20)
 Fernkampf Meisterhafte Komposit
 Langbogen +6 (1W8+1/x3 oder 1W8+2/x3
 plus 1W6 Feuerschaden) oder Komposit
 Langbogen +4/+4 (1d8+1/x3 oder 1d8+2/x3
 plus 1W6 Feuer)
 GAB +3
 Kampf-Optionen bevorzugter Feind Tier +2,
 Nahkampfwaffen im Fernkampf,
 Präzisionsschuss
 Kampfausrüstung: Trank Mittleren Wunden
 heilen, Trank der Unsichtbarkeit,
 Donnerstein (2)
 ST12, GE 15, KO 13, IN10, WE 14, CH 8
 Besondere Fähigkeiten Wildes
 Einfühlungsvermögen +2
 Fähigkeiten Durchhaltevermögen, Wissen
 (Geografie) +6, Wissen (Natur) +8, Reiten
 +8, Heimlichkeit +5, Beweglich +5,
 Überleben +8 (+10 über dem Boden oder
 um sich nicht zu verirren)
 Talente Durchhaltevermögen, Ausdauer,
 Nahkampfwaffen im Fernkampf,
 Präzisionsschuss, Schnellschuss,
 Fährtenuche
 Besitztümer Kampfausrüstung: Meisterhafte
 Kurzsword, Meisterhafte Komposit
 Langbogen (+1) mit 40 Pfeilen und 5 +1
 Flammenpfeilen, Meisterhaftes
 Stachelleder, Leichtes Kriegspferd,
 Militärsattel, 43 GM
 Köder "Draußen ist alles ruhig. Nichts
 Besonderes ist passiert."

Mikkela Venderin HG 5
 (Militär-Leutnantin)
 Weibliche menschliche Kämpferin 5
 N Mittelgroßer Humanoider
 INI +6
 Sinne: Wahrnehmung +1
 Sprachen: Gemeinsprache
 RK 20, BÜ 12, FF 18
 TP 45 (5 TW)
 REF +7, REF +3, WIL +2
 Bewegungsrate 6 m
 Nahkampf Meisterhafter Kriegshammer +9
 (1d8+4/x3) oder
 Fernkampf Leichter Hammer +7 (1d4+2)
 GAB+5
 Angriffsoptionen Spalten, Heftiger Angriff
 Kampfausrüstung: Nebelhorn, Öl der
 magischen Waffe, Silberschein
 ST14, GE 15, KO 14, IN8, WE 12, CH 10
 Talente Spalten, Verbesserte Initiative,
 Heftiger Angriff. Zähigkeit, Waffenfokus
 (Kriegshammer), Waffenspezialisierung
 (Kriegshammer)
 Fertigkeiten Mit Tieren umgehen +8,
 Einschüchtern +8
 Besitz Kampfausrüstung: Meisterhafter
 Kriegshammer, Leichter Hammer (2), +1
 Brustplatte, Schwerer Stahlschild, 47 GM
 Haken "Lasst uns alle ruhig bleiben,
 niemand muss verletzt werden."

Militär 1 HG 1/2 (Ungeübte
 Rekrutin)
 Männlicher oder weiblicher menschlicher
 Krieger 1
 N Mittelgroßer Humanoider
 INI +0
 Sinne: Wahrnehmung +2
 Sprachen: Gemeinsprache
 RK 12, BÜ 10, FF 12
 TP 9 (1 TW)
 REF +0, WIL +0
 Bewegungsrate 9m
 Nahkampf Langsward +3 (1W8+1/19-20)
 oder
 Fernkampf Langbogen +1 (1W8/x3)
 GAB+1; Nahkampf +2
 Kampfausrüstung: Rauchstab
 ST 13, GE 11, KOH 12, IN 9, WE 10, CH 8
 Talente Wachsamkeit, Waffenfokus
 (Langsward)
 Fertigkeiten Einschüchtern +3, Reiten +4
 (+3 in Rüstung)
 Besitz Kampfausrüstung: sowie Langbogen
 mit 20 Pfeilen, Langsward, Lederpanzer,
 Handschellen, 6 G
 Haken "Halt da!"

Militär 2 HG 1
 (Gestählter Soldat)
 Männlicher oder weiblicher menschlicher
 Krieger 2
 N Mittelgroßer Humanoider
 INI +0
 Sinne: Wahrnehmen +2
 Sprachen: Gemeinsprache
 RK 17, BÜ 10, FF 17
 TP 14 (2 TW)
 Reflexion +0, WIL +0
 Bewegungsrate 20m
 Nahkampf Meisterhafter Langsward +5
 (1W8+1/19-20) oder
 Fernkampf Langbogen +2 (1W8/x3)
 Angriffsbonus +2; Schaden +3
 Kampfausrüstung: Rauchstab (2), Klebriger
 Beutel
 ST13, GE 11, KO 12, IN9, Weis 10, CH 8
 Talente Aufmerksamkeit, Waffenfokus
 (Langsward)
 Fertigkeiten Einschüchtern +4, Reiten +5 (-
 2 mit Rüstung)
 Besitz Kampfausrüstung: Langbogen mit 20
 Pfeilen, Meisterhafter Langsward,
 Kettenhemd, schwerer Holzschild,
 Handschellen, 14 GM
 Haken "Im Namen der Miliz haltet an!"

Militia 3 HG 2
 (Aufstrebender Soldat)
 Männlicher oder weiblicher menschlicher
 Krieger 3
 N Mittelgroßer Humanoider
 INI +0
 Sinne: Wahrnehmung +2
 Sprachen: Gemeinsprache
 RK 17, BÜ 10, FF 17
 TP 20 (3 TW)
 Reflexion +1, WIL +1
 Bewegungsrate 6m

Nahkampf Meisterhafter Langsward +6
 (1W8+1/19-20) oder
 Fernkampf Meisterhafter Langbogen +4
 (1W8/x3)
 GAB+3; Angriff +4
 Angriffsoptionen Mächtiger Schlag
 Kampfausrüstung: Trank Leichte Wunden
 Heilen, Rauchstab (2), Verstrickungsbeutel
 ST13, GE 11, KO 12, IN9, WE 10, CH 8
 Talente Wachsamkeit, Machtschlag,
 Waffenfokus (Langsward)
 Fertigkeiten Einschüchtern +5, Reiten +6
 (+0 in Rüstung)
 Besitz Kampfausrüstung: Meisterhafter
 Langbogen mit 20 Pfeilen, Meisterhaftes
 Langsward, Meisterhafte Kettenrüstung,
 Schweres Holzschild, Handschellen,
 Signalpfeife, 31 GM
 Haken "Im Namen der Miliz befehle ich
 euch, haltet ein!"

Mine HG 2
 Männlicher menschlicher Gemeiner 3
 N Mittelgroßer Humanoider
 INI -1
 Sinne: Wahrnehmung +0
 Sprachen: Gemeinsprache
 RK 11, BÜ 9, FF 11
 TP 15 (3 TW)
 ZÄH +4, REF +0, WIL +1
 Bewegungsrate 9m.
 Nahkampf Meisterhafte Peitsche +3 (1d3+1
 nichttödlich) oder
 Fernkampf Dolch +0 (1d4+1/19-20)
 GAB+1; KMV +2
 ST 13, GE 9, KOH 12, IN 10, WE 11, CH 8
 Talente Exotische Waffenfertigkeit
 (Peitsche), Große Zähigkeit, Zähigkeit
 Fertigkeiten Mit Tieren umgehen +2,
 Einschüchtern +2, Beruf (Bergarbeiter) +6,
 Seile benutzen +2
 Ausrüstung Meisterhafte Peitsche, Dolch,
 Leder Rüstung
 Aushänge "Zur Arbeit zurück!"

Bergarbeiter HG ½
 Männlicher menschlicher Gemeiner 1
 N Mittelgroßer Humanoider
 INI +0
 Sinne: Wahrnehmung +0
 Sprachen: Gemeinsprache
 RK 11, BÜ 10, FF 11
 TP 8 (1 TW)
 ZÄH +3, REF +0, WIL +0
 Bewegungsrate 9m
 Nahkampf Leichter Streitkolben +1
 (1W6+1)
 GAB+0; Angriff +1
 ST 13, GE 10, KO 12, IN 9, WE 11, CH 8
 Talente Große Zähigkeit, Zähigkeit
 Fertigkeiten Klettern +3, Beruf
 (Bergarbeiter) +4, Seil benutzen +2
 Besitz Felsenhämmer (als leichter
 Streitkolben behandelt), Gepolsterte
 Rüstung
 Haken "Bergbau ist nichts für schwache
 Typen wie dich."

Nogwier, HG 6
(Hochpriester des Bronzewood Lodge)
Männlicher menschlicher Kleriker 6 (Obad-Hai)
N Mittelgroßer Humanoider
INI +0
Sinne: Wahrnehmung +3
Sprachen: Gemeinsprache, Sylvanisch
RK 17, BÜ 10, FF 17
Trefferpunkte 42 (6 TW)
ZÄH +8, REF +3, WIL +9
Bewegungsrate 20 m
Nahkampf Meisterhafter Knüppel +6 (1W6+1)
Fernkampf Meisterliche Schleuder +5 (1W4+1)
GAB+4
Besondere Angriffe Pflanzen abweisen 2/Tag (-1, 2W6+6, 6.), Spontanes Wirken (Heilzauber), Untote vertreiben 2/Tag (+1, 2W6+6, 6.)
Kampfausrüstung: Öl der magischen Waffe (2), Trank Rindenhaut +3, Trank Gift verzögern, Zauberstab Leichte Wunden Heilen (11 Ladungen)
Zauber vorbereitet (ZS 6., +4
Fernkampfberührung):
3. Magie auflösen, Tier beherrschen (SG 16), Gebet, Brennendes Licht
2. Rindenpanzer, Bärenerhaltung, Stierkraft, Energie widerstehen, Stille (SG 15)
1. Segnen, Verstrickung (SG 14), Verbergender Nebel, Heiligtum (SG 14), Glaubensschild
0. Magie entdecken, Gift entdecken, Anleitung, Nahrung und Getränk reinigen, Widerstand
Domain-Zauber. Domänen: Tier, Pflanze
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6.):
1/Tag - Mit Tieren sprechen
ST13, GE 10, KO 14, IN12, WE 16, CH 8
Talente Tränke brauen, Kampfzauberei, Überlebenskunst, Spurenlesen
Fertigkeiten Konzentration +8 (+12 beim defensiven Zaubern), Heilen +11, Wissen (Natur) +7, Wissen (Religion) +7, Handwerk (Zauberspruchrolle) +7, Überlebenskunst +8 (+10 überirdisch)
Besitz Kampfausrüstung: Meisterhafter Knüppel, Meisterliche Schleuder mit 20 Geschossen, +1 Lederpanzer, +1 schwerer Holzschild, Umhang des Widerstands +1
Haken "Tut der Natur keinen Schaden an, und es wird euch keiner zugefügt."

Purple Prose HG 3
(Madame des Mitternachts Gruß)
Weiblicher Elfenschurke 3
NB mittelgroßer Humanoider
INI +7
Sinne: Dämmerungssicht, Wahrnehmung +6
Sprachen: Gemeinsprache, Elfish, Gnom
Rüstungsklasse 16, BÜ 13, FF 13
HP 10 (3 TW)
Immunität gegen Schlaf
REF +7, WIL +3, +5 gegen Verzauberung;
Ausweichen
Bewegungsrate 9m

Nahkampf Meisterhafter Rapier +6 (1d6-1/18-20)
Fernkampf Meisterhafter Leichtarmbrust +6 (1d8/19-20)
GAB+2
Angriffsoptionen: Hinterhältiger Angriff (2d6)
Kampfausrüstung: Elixier der Liebe (2), Trank der Adlerpracht
ST 8, GE 17, KO 8, IN 13, WE 12, CH 14
Sonderfertigkeiten: Fallenfindung, Fallenempfindlichkeit +1
Talente: Verbesserte Initiative, Waffengeschick
Fertigkeiten: Bluffen +8, Diplomatie +12, Verkleidung +8 (+10 bei Schauspielerei), Informationen Sammeln +10, Verstecken +6, Wissen (Lokales) +7, Hören +6, Heimlichkeit +6, Fingerfertigkeit +11, Wahrnehmung +6
Kampfausrüstung: Meisterhafter Rapier, Meisterhafter Leichtarmbrust plus 20 Bolzen, Meisterhaftes Beschlagenes Leder-Rüstung, Resistenzumhang +1
Haken: "Ich bin zuversichtlich, dass wir Ihre Bedürfnisse erfüllen können."

Rontabont Mur HG 4
(Besuchender Kupferhändler)
Männlicher menschlicher Schurke 4
CG mittelgroßer Humanoider
INI +3
Sinne: Wahrnehmung +6
Sprachen: Gemeinsprache, Zwergisch, Halbling
RK 16, BÜ 13, FF 13
TP 20 (4 TW)
ZÄH +2, REF +7, WIL +0
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf +1 Rapier +7 (1d6+2/18-20) oder
Fernkampf Meisterhafte Komposit Kurzbogen +7 (1d6+1/x3)
GAB+3; KMB +4
Angriffsoptionen Kampfmanöver, Hinterhältiger Angriff (2W6)
Kampfausrüstung: Säure Flasche (2), Trank Leichte Wunden Heilen (2)
ST13, GE 16, KO 13, IN14, WE 8, CH 10
Besondere Fähigkeiten Fallen finden +1
Talente Kampfmanöver, Waffengeschick
Fertigkeiten Schätzen +9, Bluffen +7, Entziffern von Schriftrollen +9, Diplomatie +11, Informationen sammeln +9, Verstecken +10, Wissen (Lokales) +9, Heimlichkeit+10, Menschenkenntnis +6, Wahrnehmung +6
Besitztümer Kampfausrüstung: +1 Rapier, Meisterhafter Komposit Kurzbogen (+1) mit 20 Pfeilen, Meisterliche Beschlagene Lederrüstung, 18 GM
Haken "Lass mich dir meine Waren zeigen."

Shag Solomon HG 7
(Der Gentleman-Troglydyt)
Männlicher Troglydyt-Aristokrat 6
N Mittelgroßes monströses Humanoid
INI +0
Sinne: Wahrnehmung +4

Sprachen: Gemeinsprache
RK 20, BÜ 10, FF 20
TP 62 (9 TW)
Immun gegen Angst
ZÄH +5, REF +5, WIL +9
Bewegungsrate 20 m, Klettern 20 m
Nahkampf +1 Kriegshammer +11/+6 (1W8+5/x3) oder 2 Klauen +10 (1W4+3) und Biss +8 (1W4+1)
GAB +7
Angriffsoptionen Blind Kämpfen
Heftiger Angriff, Raserei
Kampfausrüstung: Elixier des Feueratem, Trank Mittlere Wunden Heilen
ST16, GE 11, KO 14, IN10, WE 12, CH 12
Besondere Eigenschaften Geruchssinn
Talente Blindkampf, Mehrfachangriff, Heftiger Angriff
Fertigkeiten Klettern +7, Bluffen +7, Diplomatie +11, Informationen sammeln +7, Heimlichkeit -1 (+1 in schattigen Bereichen), Menschenkenntnis +7, Wahrnehmung +4, Überleben +4
Ausrüstung Kampfausrüstung: +1 Kriegshammer, +1 Kettenhemd, adlige Kleidung, 87 GM
Haken „Lassen Sie sich nicht von meinem Aussehen abschrecken. Mein Vater war ein Bär, aber meine Mutter war so süß wie Honig.“
Raserei (Ex): Shag hat eine Chance von 1 zu 6, in eine wütende Raserei zu geraten, nachdem er Schaden erlitten hat, indem er verrückt klagt und beißt, bis entweder er oder sein Gegner tot ist. Shag kann diese Raserei nicht freiwillig beenden. Wenn er in Rage ist, ändern sich Shags Statistiken wie folgt:
RK 16, BÜ 6, FF 16
Nahkampf +1 Kriegshammer +13/+8 (1W8+8/x3) oder 2 Klauen +10 (1W4+5) und Biss +8 (1W4+2)
ST20
Fertigkeiten Klettern +9

St. Cuthbert-Fanatiker HG 2
Männlicher oder weiblicher menschlicher Kleriker 2
RG Mittelgroßer Humanoider
INI +0
Sinne: Wahrnehmung +2
Sprachen: Gemeinsprache
RK 17, BÜ 10, FF 17
TP 16 (2 TW)
WIL +5, REF +0, ZÄH +5
Bewegungsrate 6 m
Kampf: Meisterhafte schwere Streitkeule +3
Nahkampf (1d8+1)
GAB+1
Kampfoptionen Zerschmettern 1/Tag (+4 Angriff, +2 Schaden), Akt der Stärke 1/Tag (+2 ST)
Besondere Angriffe Spontanes Zaubern (Heilzauber), Tote erwecken 4/Tag (+3, 2W6+3, 2.)
Kampfausrüstung: heiliges Wasser (3), Schriftrolle Mittlere Wunden Heilen, Schriftrolle von Schutz vor Bösem
Zauber vorbereitet (ZS 2)

1. Segnen, Furcht verursachen (SG 13), Person vergrößern, Schild des Glaubens
0 - Magie entdecken, Göttliche Führung (2), Resistenz
Domänenzauber. Domänen: Zerstörung, Stärke
ST12, GE10, KO14, IN8, WE15, CH13
Talente Kampfzauberei, Fokus auf Fertigkeit (Wissen [Religion])
Fertigkeiten Konzentration +7 (+11 bei defensivem Zaubern), Wissen (Religion) +7
Besitz Kampfausrüstung: Meisterhafte schwere Streitkeule, Meisterwerk Brustplatte, schwerer Stahlschild, silbernes Heiligtum, 11 GM
Haken "Es gibt nur einen wahren Gott. Kommen Sie auf die gerechte Seite von St. Cuthbert."

Tidwoad HG 4

(Edelstein Händler)
Männlicher Gnome Experte 5
RG Kleines Humanoider
INI +1
Sinne: Dämmerungssicht, Wahrnehmung +8
Sprachen: Gemeinsprache, Zwergisch, Gnomisch
RK 15, BÜ 12, FF 14; +4 Ausweichbonus gegen Riesen
HP 25 (5 TW)
REF +2, WIL +6; +8 gegen Illusionen
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Meisterhafte Dolch +3 (1d3-2/19-20)
Fernkampf Meisterhafte Dolch +6 (1d3-2/19-20)
GAB+3
Kampfausrüstung: Trank Mittlere Wunden Heilen, Trank der Unsichtbarkeit
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5):
1/Tag - Mit Tieren sprechen
ST7, GE 12, KO 12, IN14, WE 11, CH 8
Fertigkeiten Einschätzen +10, Bluffen +7, Handwerk (Edelsteinschneiderei) +10, Informationen sammeln +7, Menschenkenntnis +8, Fingerfertigkeit +11, Wahrnehmung +8
Besitz Kampfausrüstung: sowie drei kleine Meisterhafte Dolche, Lederrüstung +1, Edelsteinschneidewerkzeuge, Edelsteine im Wert von 1.200 GM, 87 GM
Haken "Ich bin sicher, dass wir uns auf eine Art von Deal einigen können."

Tirra HG 5

(Freie Stadt Abenteurerin)
Weiblicher Elfisher Schurke 5
N Mittelgroße Humanoider
INI +4
Sinne: Dämmerungssicht, Wahrnehmung +9
Sprachen: Gemeinsprache, Elfish
RK 17, BÜ 14, FF 13; Ausweichen
TP 20 (5 TW)
Immunität gegen Schlaf
REF +10, WIL +4, +6 gegen Verzauberung; Ausweichen
Bewegungsrate 9m
Nahkampf Meisterhafter Dolch +8 (1d4-1/19-20)

Fernkampf Meisterhafter Dolch +8 (1d4-1/1-20) oder
Meisterhafter Kurzbogen +8 (1d6-/x3)
GAB+3
Angriffsoptionen Nahkampf Schuss, Hinterhältiger Angriff (3d6)
Kampfausrüstung: Leichte Wunden Heilen (2), Trank der Unsichtbarkeit
ST8, GE 18, KO 10, IN110, WE 13, CH 14
Besondere Fähigkeiten Fallen finden +1
Fertigkeiten Bluff +7, Diplomatie +7, Mechanismus ausschalten +8, Entfesselungskunst +8, Informationen sammeln +8, Mechanismus ausschalten +12, Wahrnehmung +9, Magische Gegenstände benutzen +10
Besitztümer Kampfausrüstung: Meisterhafter Dolch, Meisterhafter Kurzbogen plus 40 Pfeile, +1 Lederpanzer, +1
Haken "Weißt du, zwischen den Hundekämpfen und den Messerkämpfen ist diese Stadt gar nicht so übel."

Tolliver Trask HG 9

(Milizkommandant)
Männlicher menschlicher Krieger 10
RN Mittelgroßer Humanoider
INI +5
Sprachen: Gemeinsprache
RK 22, BÜ 11, FF 21
TP 58 (10 TW)
REF +5, WIL +4, ZÄH +9
Bewegungsrate 20 m
Nahkampf +1 frostiges Langschwert +14/+9 (1W8+3/17-20 plus 1W6 Kälte) oder Knüppel +12/+7 Nahkampf (1W6+2 nicht tödlich)
Fernkampf Meisterhaft schwere Armbrust +12 (1W10/19-20)
GAB+10
Kampfoptionen, Heftiger Angriff
Kampfausrüstung: Trank der Mittlere Wunden Heilen (2), Trank Bärenkraft, Verstrickungsbeutel (2)
ST14, GE 12, KO 12, IN9, WE 10, CH 8
Talente Durchschlag, Verbesserte kritische Treffer (Langschwert), Verbesserte Initiative, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Langschwert)
Fertigkeiten Klettern +1, Einschüchtern +7, Reiten +9, Schwimmen +7, (-5 während gepanzert)
Besitz Kampfausrüstung: +1 frostiges Langschwert, Knüppel, meisterhaft schwere Armbrust mit 20 Bolzen, +2 Bänderpanzer, +1 schwerer Stahl Schild, Resistenzumhang +1, Dienstmärke, schweres Kriegspferd, meisterhafte Handschellen (2), Signalpfeife, 142 GM
Haken "Als Kommandant der Miliz befehle ich dir zu stoppen!"

Tom Shingle HG 7

(Emporium- Schlangenmensch)
Männlicher Goblin-Schurke 4
CN Kleiner Monströser Humanoider
INI +10
Sinne: Dunkelsicht 20 m, Wahrnehmung -2

Sprachen: Gemeinsprache
RK 22, BÜ 17, FF 16; Ausweichen, Beweglichkeit
Trefferpunkte 40 (8 TW); SR 5/Magie, Feuerresistenz 5
ZÄH +2, REF +14, WIL +3; Ausweichen
Bewegungsrate 12 m., Klettern 9m.
Nahkampf 2 Klauen +10 (1d4+2) und Biss +5 (1d4+2) oder Meisterhafte Dolche +11/+6 (1d3+2/19-20)
Fernkampf Meisterhafte Dolche +15/+10 (1d3+2/19-20)
Reichweite 1,5m.; Hervorragende Reichweite 5 m
GAB +7
Angriffsoptionen, Zerfetzen (2d4), Hinterhältiger Angriff (2d6)
Besondere Angriffe Schmiere
Kampfausrüstung: Seil der Verstrickung
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZH 7. Stufe):
6/Tag - Dimensionstür
ST14, GE 23, KO 13, IN9, WE 7, CH 6
Besondere Qualitäten Geruchssinn, Fallenfindung +1
Fähigkeiten Ausweichen, Verbesserte Initiative, Beweglichkeit
Fertigkeiten Klettern +14, Akrobatik +23, Heimlichkeit +11, Fingerfertigkeit +13, Besitztümer Kampfausrüstung: Meisterdolche (4), +1 Lederpanzer, 50 ft. Seidenseil, Meisterhandschellen (4), 8 GM Köder "Tom in einer Verdrehung, beide Beine, beide Fäuste."
Schmiere (Sp): Tom kann jederzeit eine ölige, nicht entflammbare Substanz aus seiner Haut absondern, die wie ein Schmiere-Zauber wirkt, außer dass sie eine Reichweite von BÜ hat und 8 Runden dauert. Ein Reflex-Rettungswurf von SG 12 vermeidet diesen Effekt. Tom ist immun gegen die Auswirkungen dieser Substanz.

Trovost Skunt HG 5

(Miliz-Leutnant)
Männlicher menschlicher Kämpfer der Stufe 5
RN Mittelgroßer Humanoider
INI +1
Sinne: Wahrnehmung +1
Sprachen: Gemeinsprache
RK 21, BÜ 10, FF 21
TP 42 (5 TW)
REF +2, WIL +0, ZÄH +7
Bewegungsrate 20 m.
Nahkampf +1 Streitaxt +10 (1W8+6/x3)
Fernkampf Meisterhafte leichte Armbrust +7 (1W8/19-20)
GAB+5
Angriffsoptionen Spalten, Verbessertes Zertrümmern, Heftiger Angriff
Kampfausrüstung: Trank der mittleren Wunden heilt, Trank der Bärenausdauer
ST16, GE 13, KO 14, IN10, WE 8, CH 12
Talente Verbessertes Zertrümmern, Heftiger Angriff, Schnelles Zeichnen, Waffenfokus (Streitaxt), Waffenspezialisierung (Streitaxt)
Fertigkeiten Einschüchtern +9, Reiten +9, Wahrnehmung +1

Besitz Kampfausrüstung: Meisterhafte Streitaxt, Meisterhafte leichte Armbrust mit 20 Bolzen, +1 Halbplatte, +1 schweres Holzschild, Dienstmarke, Meisterhandschellen, 55 GM
Haken "Was für ein Ärger geht hier vor sich?"

Tyrol Eberly HG 4
(Waffenhändler)
Männlicher menschlicher Kämpfer der Stufe 4
N Mittelgroßer Humanoider
INI -1
Sinne: Wahrnehmung +1
Sprachen: Gemeinsprache
RK 18, BÜ 9, FF 18
TP 34 (4 TW)
REF +0, WIL +3, ZÄH +6
Bewegungsrate 20 m.
Nahkampf Meisterhafter Langschwert +8 (1W8+4/19-20) oder Meisterhafter Lanze +8 (1W8+2/x3)
Fernkampf Meisterhafte schwere Armbrust +4 (1W10/19-20)
GAB+4
Spezielle Angriffe Niederreiten, Heftiger Angriff
Kampfausrüstung: Trank des leichten Wunden heilt (2), Verstrickungsbeutel (2)
ST15, GE 8, KO 14, IN10, WE 12, CH 14
Talente Berittener Kampf, Niederreiten, Heftiger Angriff
Waffenfokus (Lanze), Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert)
Fertigkeiten Diplomatie +4, Einschüchtern +6, Wissen (Adel) +3, Reiten +6,
Besitz Kampfausrüstung: Meisterhaftes Langschwert, Meisterhafte Lanze, Meisterhafte schwere Armbrust, +1 Kettenhemd, Schweres Stahlschild, Schweres Kriegspferd, Militärsattel, 108 GM
Haken "Oh, ich könnte dir eine Geschichte von meinen Abenteuertagen erzählen, aber lass mich dir erstmal ein Getränk einschenken."

Valkus Dun HG 10
(Oberster Priester von Heironeous)
Männlicher Mensch Kämpfer 3/Kleriker 7 (Heironeous)
RG Mittelgroßer Humanoider
INI -1
Sinne: Wahrnehmung +4
Sprachen: Gemeinsprache
RK 23, BÜ 9, FF 23
Trefferpunkte 61 (10 TW)
Feuerresistenz 10
REF +11, WIL +14, REF +4
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf: +1 Schock Langschwert +12/+7 (1W8+3/19-20 plus 1W6 Elektrizität)
Fernkampf: Meisterhaftes Schwerer Armbrust +8 (1W10/19-20)
GAB+8, Nahkampfangriffsbonus +10
Angriffsoptionen Heftiger Angriff

Spezielle Angriffe: Spontanes Zaubern (Heilzauber), Untote vertreiben 5/Tag (+4, 2W6+10, Stufe 8)
Kampfausrüstung: Schriftrolle
Flammensturm (Stufe 10, SG 17), Stab
Leichte Wunden Heilen (33 Ladungen)
Zauber vorbereitet (Stufe 7, SG- 1W20+11):
4. Wahrsagen, Göttliche Macht, Bewegungsfreiheit
3. Magie bannen, Unsichtbarkeit aufheben, Schutz gegen Chaos (Stufe 8), Gebet
2. Beistand, Person festhalten (SG 16), Stille, Spirituelle Waffe (+12/+7 Angriff, 1W8+2/19-20), Zone der Wahrheit (SG 16)
1. Segnen, Befehlen (SG 15), Göttliche Gunst, Magische Waffe, Zuflucht (SG 15), Schild des Glaubens
0. Magie entdecken (2), Gift entdecken, Licht, Magie lesen, Widerstand
Domänenzauber. Domänen: Gesetz, Krieg
ST 14, GE 8, KO 12, IN 10, WE 16 (18), CH 14
Fähigkeiten: Kampfzaubern, Große Zauberdurchdringung, Verbessertes Vertreiben, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Zauberdurchdringung, Fokus (Langschwert)
Fertigkeiten: Konzentration +11 (+15 bei defensivem Zaubern), Diplomatie +7, Heilen +9, Wissen (Religion) +10, Reiten +2
Besitz: Kampfausrüstung: +1 Schock Langschwert, Meisterhafte Schwere Armbrust mit 20 Bolzen, +2 Plattenrüstung des Feuerwiderstands, +2 Schweres Stahlschild, Amulett der Weisheit +2, Resistenzumhang +2, Ring der Zaubernegierung (Person Halten), Schriftrolle der Totenerweckung, Silbernes heiliges Symbol, 89 GM
Haken "Heironeous ist der wahre Pfad zur Ehre."

Velias Childramun HG 4
(Väterlicher Kleriker von Heironeous)
Männlicher menschlicher Kleriker 4 (Pelor)
NG Mittelgroßer Humanoider
INI -1
Sinne: Wahrnehmung +3, Listen +3
Sprachen: Gemeinsprache, Gnomisch
RK 9, BÜ 9, FF 9
TP 25 (4 TW)
REF +0, WIL +7, ZÄH +5
Bewegungsrate 9m
Nahkampf Leichter Streitkolben +3 (1W6)
GAB+3
Besondere Angriffe Verbessertes Vertreiben 1/Tag, Spontanes Zaubern (Heilzauber), Tote Erwecken 5/Tag (+4, 2W6+6, 4. Grad)
Kampfausrüstung: Gegengift (2), Keoghtom's Salbe (2 Anwendungen), Trank Leichte Wunden Heilen (4), Trank Mittlere Wunden Heilen (2), Trank der Giftverzögerung, Zauberrolle Fluchs entfernen, Zauberrolle der Wiederherstellung
Zauber vorbereitet (ZS 4):

2. Grad—Weissagung, Mittlere Wunden heilen (ZS 5), Gift verzögern, Geringere Wiederherstellung
1. Grad—Wasser segnen, Sprache verstehen, Leichte Wunden heilen (ZS 5), Schutz vor Furcht (SG 14), Furcht entfernen
0. Grad—Magie entdecken, Gift entdecken, Göttliche Führung (2), Magie lesen
D: Bereichszauber. Bereiche: Heilung, Sonne
ST 10, GE 8, KO 13, IN 12, WE 16, CH 14
Talente Trank brauen, Zauberstäbe herstellen, Fokus (Heilung)
Fertigkeiten Konzentration +8, Alchemie +5, Heilen +13, Wissen (Religion) +8, Zauberkunde +4
Ausrüstung Kampfausrüstung: Leichter Streitkolben, Klerikerkleidung, Holzheiliges Symbol, 8 GM
Haken "Durch den Segen von Heironeous gewähre ich dir seine heilende Gunst. Sei wohl auf, Kind."

Venelle HG 3
(Bogenschütze/Pfeilmacherin)
Weiblicher Mensch Waldläufer 3
NG Mittelgroße Humanoid
INI +6
Sinne: Wahrnehmung -1
Sprachen: Gemeinsprache, Elfish, Halbling
RK 15, BÜ 12, FF 13
Trefferpunkte 17 (3 TW)
REF +5, WIL +0, ZÄH +3
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kurzschrift +4 (1W6+1/19-20)
Fernkampf Meisterhafter Komposit Langbogen +6 (1W8+2/x3) oder meisterhafter Komposit Langbogen +4/+4 (1W8+2/x3)
GAB+3
Angriffsoptionen Nahkampfangriffsschuss, Präziser Schuss
Kampfausrüstung: Trank der Katzenstärke, Schlafpfeile (3)
ST 13, GE 15, KO 10, IN 14, WE 8, CH 12
Sonderfähigkeiten Tierempathie +4
Talente Ausdauer, Verbesserte Initiative, Nahkampfangriffsschuss, Präziser Schuss, Schnellschuss, Verfolgen
Fertigkeiten Handwerk (Bogenbau) +8, Verstecken +8, Hören +5, Beweglichkeit +8, Überleben +5
Ausrüstung Kampfausrüstung: Kurzschrift, meisterhafter Komposit Langbogen (+1) mit 25 +1 Pfeilen, meisterhafte Lederrüstung, 60 Gp
Haken "Es freut mich, Sie kennenzulernen. Wenn Sie einen Bogen brauchen, bin ich Ihre Frau."

Wee Jas Fanatiker HG 3
Männlicher oder weiblicher menschlicher Kleriker 3 (Wee Jas)
RN oder RG Mittelgroßer Humanoider
INI -1
Sinne: Wahrnehmung +2, Zuhören +2
Sprachen: Gemeinsprache
Rüstungsklasse 16, BÜ 9, FF 16
TP 20 (3 TW)

REF +4, WIL +5, ZÄH +0
 Bewegungsrate 6 m
 Nahkampf Meisterhafter Dolch +4
 (1W4+1/19–20)
 Fernkampf Dolch +2 (1W4+1/19–20)
 GAB+2
 Besondere Angriffe TodesBÜ 1/Tag (3W6),
 spontanes Zaubern (Verursachen-Zauber),
 Untote befehligen 5/Tag (+4, 2W6+6, 4.
 Grad)
 Kampfausrüstung: Trank der Bärenstärke,
 Schriftrolle Mittlere Wunden Heilen
 Zauber vorbereitet (Zaubergrad 3):
 2. Stufe - Hilfe, Identifizieren, Schallwelle
 (SG 14)
 1. Stufe - Todesangst (SG 13), Leichte
 Wunden heilen (2), Schild des Glaubens
 0. Stufe - Leichte Wunden heilen, Magie
 entdecken, Göttliche Führung, Magie lesen
 Domänenzauber. Domänen: Tod, Magie
 ST 12, GE 8, KO 13, IN 10, WE 15, CH 14
 Talente Kampfzauberei, Verbessertes
 Verteiben, Talentfokus
 (Religionskenntnisse)
 Fertigkeiten Konzentration +7 (+11 beim
 defensiven Zaubern), Wissen (Religion) +9,
 Zauberkunde +6
 Besitz Kampfausrüstung: Meisterhafter
 Dolch, Dolch (2), Brustpanzer, schwerer
 Stahl Schild, Phylakterion der Treue,
 Silbernes heiliges Symbol, 61 GM
 Haken "Der Tod kommt zu uns allen, und
 ich freue mich auf das Jenseits."

Zalamandra HG 7
 (Königin des Verhüllten Korridors)
 Weiblicher menschlicher Schurke 7
 CN Mittelgroßer Humanoider
 INI +7
 Sinne: Wahrnehmung +5
 Sprachen: Gemeinsprache, Elfisch
 Rüstungsklasse 18, BÜ 14, FF 15;
 Ausweichen,
 Beweglichkeit, Ausdauer
 TP 34 (7 TW)
 ZÄH +3, REF +8, WIL +2; Ausweichen
 Bewegungsrate 9m.
 Nahkampf +1 Kurzsword +9 (1d6/19–20)
 Fernkampf Meisterhafter Dolch +9 (1d4–
 1/19–20)
 GAB+5
 Angriffsoptionen Hinterhältiger Angriff
 (4d6)
 Kampfausrüstung: Trank Katzenhafte
 Anmut, Trank, Leichte Wunden Heilen,
 Trank der Unsichtbarkeit
 ST8, GE 16, KO 13, IN12, WE 10, CH 14
 Besondere Fähigkeiten Fallen finden +2
 Talente Ausweichen, Verbesserte Initiative,
 Beweglichkeit, Waffenfinesse
 Fertigkeiten Bluff +12, Klettern +9,
 Diplomatie +16, Entfesselungskunst +13,
 Heimlichkeit +13, Springen +11, lautlos
 Bewegungen +13, Wahrnehmung +5,
 Akrobatik +15
 Besitztümer Kampfausrüstung: +1
 Kurzsword, Meisterhafter Dolch (3), +1
 Lederrüstung, Schutzring +1, 87 GM

Haken „Ich bin zuversichtlich, dass wir
 Ihren Bedürfnissen gerecht werden
 können.“

Die Hinterlande von Diamantsee

Jenseits der Straßen von Diamantsee
 erstreckt sich eine zerklüftete Wildnis.
 Wandernde Milizen patrouillieren in der
 Region und halten sie größtenteils sicher für
 die Händler, Pilger und Reisende, die von
 und nach der Freien Stadt unterwegs sind.
 Die folgenden Orte, obwohl technisch
 außerhalb der Stadtgrenzen liegend, spielen
 wichtige Rollen in lokalen Angelegenheiten.

Das Zwielichtkloster

Etwa zwei Stunden nördlich von Diamantsee
 wirft eine hohe Klippe namens "Geier's
 Rast" einen dunklen Schatten auf den
 schlammigen Weg nach Elmshire. Hunderte
 von Fuß oberhalb des Weges erhebt sich das
 von Katzen geplagte Zwielichtkloster, ein
 dreitürmiges Denkmal für eine obskure
 Philosophie des fernen Westens. Zwei
 Dutzend Mönche leben im Kloster und
 widmen sich einer Litanei von Übungen.
 Die Verborgene (RN weibliche menschliche
 Mönchin 7) ist eine unübertroffene maskierte
 Kämpferin, die als eine der weisesten
 Figuren in den Hügeln gilt. Reisende suchen
 häufig ihren Rat, aber die meisten verlassen
 Diamantsee, ohne jemals Zugang zum
 Zwielichtkloster zu erhalten, denn Izenfen
 spricht nur mit einer Handvoll Pilger, denen
 durch den Nachthimmel und eine immense
 Spiegellinse namens Weihrauchfass der
 Symmetrie vorausgesagt wird. Das
 Weihrauchfass, das den zentralen Hof des
 Klosters dominiert, gewährt jedem, der
 darauf schaut, einen +10 Bonus auf
 Profession (Astrologie)-Checks, die
 während einer klaren Nacht durchgeführt
 werden. Junior-Mönche polieren seine glatte
 Oberfläche den ganzen Tag über und der
 gesamte Orden ist bereit, es mit ihrem Leben
 zu verteidigen.
 Als sich vor 20 Jahren das Gerücht von den
 seherischen Fähigkeiten des
 Weihrauchfasses unter den Minenarbeitern
 von Diamantsee verbreitete, bat eine
 verzweifelte Gruppe Izenfen, den Standort
 der reichsten unbeanspruchten
 Erzlagerstätten vorherzusagen, indem sie ihr
 Geschichten von hungernden Kindern und
 gefährlich unbezahlten Schulden erzählten.
 Die maskierte Herrin des Zwielichtklosters
 wies ihre Bitten zurück und löste den
 Notfallplan der Minenarbeiter aus - eine
 unglückselige Invasion des
 Klosterkomplexes, bei der sieben Bergleute
 starben. Nur ein einziges Mitglied des
 Ordens kam ums Leben - Imonoth, Izenfens
 geliebte Tochter.
 Direkt danach versammelte Izenfen eine
 Gruppe von Assassinen aus den Reihen ihrer
 besten Krieger und setzte sie lautlos an auf

die überlebenden Eindringlinge, die immer
 noch ihre Wunden in den kleinen Hütten
 entlang der Uferpromenade des Diamantsee
 pflegten. Bei einer jährlichen Feier namens
 Kuss des dunklen Sterns rezitieren die
 Mönche des Zwielichtklosters auswendig die
 Namen aller fünfzehn an jenem Abend
 ermordeten Minenarbeiter und erinnern sich
 daran, immer wachsam gegenüber dem
 Eindringen von Außenseitern zu bleiben.
 Gerüchten zufolge bleiben Izenfens
 maskierte, lautlose Killer bis heute aktiv und
 verweisen auf das Verschwinden oder
 mysteriöse Todesfälle von fast einem
 Dutzend politischer Feinde in der Stadt.
 Obwohl die Mönche des Zwielichtkloster
 hauptsächlich für sich bleiben und nur ein
 Leben ungestörter Kontemplation führen
 möchten, erscheinen sie oft auf den Straßen
 von Diamantsee, um sich neu zu versorgen
 oder mit dem Handel von Kalamanthis zu
 beschäftigen, einer seltenen psychotropen
 Pflanze, die regional nur an den Hängen des
 Geier's Rast angebaut wird. Der Erlös aus
 diesem Handel macht alle Aktivitäten des
 Klosters aus, aber die Novizen des Ordens
 sind davon abgehalten, es außerhalb der
 kontrollierten Rituale zu konsumieren.
 Kalamanthis ist bei allen Klassen von
 Diamantsee beliebt, aber das eigentliche
 Geschäft konzentriert sich in der nahe
 gelegenen Freien Stadt. Potenzielle Käufer
 treffen sich häufig mit älteren Mönchen in
 einer abgelegenen Ecke von Lazare's Haus
 entlang des zentralen Platzes der Vene, um
 Zahlung und Verteilung an die benachbarte
 Metropole zu vereinbaren. Sowohl die mit
 Kalamanthis beladenen Wagen als auch die
 zurückkehrenden Kutschen, beladen mit
 Stadtgeld, bleiben in Diamantsee unbehelligt,
 denn alle fürchten Izenfens unerbittliche
 unsichtbare Killer.

Die Bronzeshöhle

Der Ring aus verfallenden Menhiren auf dem
 Felsen, der auf Diamantsee hinabschaut, ist
 ein Überbleibsel einer alten menschlichen
 druidischen Kultur, die einst die Region
 bewohnte. Auch sie kamen wegen der alten
 Steinhügel in die Hügel und sahen sie als
 Denkmäler großer Vorfahren der
 unsichtbaren Vergangenheit. Obwohl
 moderne Menschen vor über tausend Jahren
 die einheimischen Druiden während großer
 Migrationen verdrängten, blieben Teile
 einheimischer Architektur und Kultur
 erhalten. Vor allem die Verehrung von Obad-
 Hai, dem Shalm, dem brütenden Patron der
 Wildnis und natürlichen Ordnung, ist unter
 diesen fast vergessenen Praktiken zu nennen.
 Druiden und Waldläufer, die den Shalm und
 eine Vielzahl von minderen Naturgottheiten
 und Feenwesen (der sogenannten Alten
 Glauben) ehren, versammeln sich
 routinemäßig in großen Gruppen drei
 Stunden nordöstlich von Diamantsee, an
 einer alten megalithischen Struktur namens
 Bronzeshöhle. Verehrer von Ehlonna oder
 dem Elfenpantheon sind bei diesen Treffen

Emporium Begegnungen:

Zalamandra	Besitzerin, König. des Verhüllten Korridors, CN weib. meschl. Schurke 7
Gaspar	Türsteher, N männ. meschl. Schurke 2
Bogodor	Tiermeister, N männ. meschl. Waldläufer 2
Percival	Laufbursche, NG männ. meschl. Gemeiner 1
Daria Angel	Kokette Drachenfeuer-Händlerin, CG weib. meschl. Gemeine 3
Nurelle	Kein Unsinn Norebonne-Händlerin, CE weib. halbf. Gemeine 3
Natalo Bask	sardonischer Ratten Spiel Betreuer, N männ. meschl. Schurke 2
Moroldo	grummeliger Gruben Boss, NB männ. meschl. Experte 3
Garavelle	Casino-Kassiererin, N weib. meschl. Expertin 1
Auric	geselliger ehemaliger Gladiator, N männ. meschl. Kämpfer 5
Benazel d. Alchemist	redselliger Trankverkäufer, NG männ. halbfischer Experte 6/ Zauberer 3
Ariello	Klint Magier, CN männ. Halbling Zauberer 3
Shag	Solomon Wildes Kind, N männ. Quaggoth Aristokrat 6
Tom Shingle	Verrenkungkünstler/Grimassenmacher, CN männ. Goblin-Schurke 4
Chezabet	Wahrsagerin, CG weib. meschl. Bardin 4
Grouse	Vogelhüter, CN männ. meschl. Experte 2
Saffron	Tänzerin, NB weib. meschl. Gemeine 3
Sage	Tänzerin, CG weib. halbfische Schurkin 2
Stolze Polly	Begleiterin, CN weib. meschl. Schurkin 3
Só Ascobel	Begleiterin, CN weib. meschl. Expertin 5
Gabriard	Begleiter, N männ. meschl. Experte 2
Kurlag	Türsteher, N männ. Halbogger Kämpfer 4
Gristle	Sanitäterin, NB weib. Halborkische Kriegerin 3

Wilder Hund-Begegnungen

Durskin	Rentner-Marine mit Miet-Boot, N männ. Mensch Bürgerlicher 1
Gorvic	Barkeeper, NB männ. Halbf Schurke 2
Kullen	Aufgebrachter Bandenführer, NB männ. Halbork Barbar 3
Rastophan	Sumpf-aufgewachsener seltsamer Schläger, N männ. Mensch Waldläufer 2
Todrik	Korrupter Schwertkämpfer, NB männ. Mensch Kämpfer 2
Merovinn Bask	Schlecht gelaunter kahler Zauberer, NB männ. Mensch Zauberer 3
Tirra	Verspielter Abenteurer aus der Freien Stadt, N weib. Elf Schurke 5
Pagget	Möchtegern-Dolchwurf-Champion, N männ. Halbling Bürgerlicher 4

Lazare's Haus Begegnungen

Lazare	Besitzer, Meister des Drachenschachs, NG männ. Mensch Schurke 4
Dannath	Gastgeberin, NG weib. Mensch Aristokrat 2
Trevant	Gästehost, N männ. Gnom Bürgerlicher 2
Allustan	Der klügste Mann in Diamantsee, NG männ. Mensch Zauberer 8
Golgan Hant	Handelsbeauftragter des Zwielichtkloster, RN männ. Mensch Mönch 3
Khellek	Sucher des verborgenen Wissens, NB männ. Mensch Zauberer 5
Mélinde Heironean	Genießer, LG weib. Mensch Paladin 3
Prince Moonmeadow	Minen-Manager, Drachenschach-Wunderkind, CN männ. Elf Barde 4
Chaum Gansworth	Minen-Manager, N männ. Mensch Schurke 4
Luzane Parrin	Minen-Managerin, N weib. Mensch Schurke 3

Kreiselnder Riese Begegnungen

Nimiscent	Aufdringlicher Barkeeper, der Monologe hält, NG weib. meschl. Experte 2
Deputy Jamis	Korrupter Gesetzeshüter, der Ärger sucht, NB männ. meschl. Kämpfer 3
Dobrun Trent	Rechtschaffener Milizleutnant, RN männ. halbfischer Kämpfer 6
Mikela Venderin	Fähige Milizleutnantin, N weib. meschl. Kämpfer 5
Trovost Skunt	Grausamer Milizleutnant, RN männ. meschl. Kämpfer 5
Mélinde Heironeaner	Genussmensch, LG weib. meschl. Paladin 3
Primmith	Flirtende Bedienung, die an Smenk berichtet, N weib. meschl. Schurke 2
Galuth Grobadore	Lauter, freundlicher Schreihals, LG männ. zwergischer Experte 3
Tyrol Ebberly	Waffenverkäufer, N männ. meschl. Kämpfer 4
Manlin Osgood	Stoischer Schmied, N männ. meschl. Experte 5
Dietrik Cicaeda	Kluger Kartograph, NG männ. meschl. Experte 4
Merris Sandovar	Aufklärer mit Bronzeholz-Kontakten, NG männ. meschl. Waldläufer 3
Valkus Dun	Hoher Priester von Heironeous, LG männ. meschl. Kämpfer 3/Kleriker 7
Velias Childramun	Väterlicher Heironean-Heiler, LG männ. meschl. Kleriker 4

willkommen, wenn auch etwas grummelnd, Druiden, Waldläufer und Pfadfinder aber alle anderen Teilnehmer müssen schützen die heilige Stätte und halten persönlich von jemandem, der bereits im Ausschau auf den nahegelegenen Straßen Vertrauenskreis ist, eingeladen werden. Bei diesen großen Versammlungen befolgen die Waldbewohner Rituale von vor langer Zeit, feiern mit großen Wettkämpfen von Stärke und Witz und debattieren über die Naturangelegenheiten der Region. Eine kleine permanente Gemeinschaft bewohnt die Hütte selbst und den Obad-Hai 6), ein alter Verfechter des alten umgebenden Wald. Etwa 30 verschiedene

Gemeinschaft auf die Erhaltung einer fast ausgestorbenen Lebensweise und weg von Wut auf die Freie Stadt und ihre Operativen in Diamantsee zu halten, deren Gier ständig das Land vergewaltigt. Nogwier fordert vorsichtige Zusammenarbeit mit Lanod Neff über einen ehemaligen Bronzeholz-Mann namens Merris Sandovar, der jetzt als Chef-Scout der Garnison arbeitet. Er wünscht sich aber, dass die Freie Stadt ihm einen vernünftigeren Bürgermeister als Neff gegeben hätte, und weiß, dass er ihn nicht überleben wird.

Die Hütte selbst ist eine zwölfkammerige Struktur aus aufgetürmten Megalithen, die von Erde bedeckt sind. Die zentrale Galerie des Steinhügels enthält einen riesigen entwurzelten versteinerten Bronzeholzbaum, der verkehrt herum gepflanzt ist, sodass seine Wurzeln freigelegt sind. Nogwier und seine drei Gehilfen (eine weibliche menschliche Klerikerin von Obad-Hai Stufe 3) verwenden den Baum als massiven Altar. In anderen Kammern befinden sich sortierte Knochen von Generationen von Druiden sowie unschätzbare natürliche Schätze, die sich im Laufe von Jahrhunderten angesammelt haben.

Die Steinhügel

Vor ein paar hundert Jahren entdeckten unerschrockene Entdecker einen fantastischen Schatz an unschätzbaren Artefakten, der in einem der Hunderte von alten Grabkomplexen eingeschlossen war, die in den Felsen um die Freie Stadt herum gehauen wurden. Der Schatz zog Legionen von Schatzsuchern in die Freie Stadt (damals nur ein einfacher Handelsposten) an, und unglaublicher Reichtum wurde aus den Gräbern geplündert. Die reichsten Entdecker wurden zu den ersten Adligen der Stadt, und die Freie Stadt wurde schnell mit leichtem Reichtum und fabelhaften archäologischen Artefakten aus lange vergangenen Zivilisationen assoziiert, die offenbar der Entstehung von Gnomen und Zwergen in der Region vorausgingen. Aber der Reichtum kam nicht immer einfach, denn viele der verlassenen Gräber enthielten tödliche Überraschungen in Form von gebundenen Dämonenwächtern, unerbittlichen Konstrukten und genialen magischen Wächtern und Fallen. Die hügeligen Ländereien um die Stadt herum wurden als die Steinhügel bekannt, und die Suche nach verlorenem Schatz wurde zu einem wichtigen Teil des kulturellen Erbes der Region.

Aber der Schatz hielt nicht für immer. Schließlich trockneten die Hügel aus und unberührte Gräber wurden immer schwieriger zu finden. Etwa alle zehn Jahre hatte ein glücklicher Forscher Erfolg, aber noch mehr kamen von ihren Bemühungen mit nichts als gebrochenen Knöcheln und Kleidung, die von den Feuern alter Schutzvorrichtungen versengt war, zurück.

Gerüchte in Diamantsee

Mit einem erfolgreichen Wissens (Lokales) Wurf mit SG 15 kann eines der folgenden Gerüchte gesammelt werden (würfeln1d10):

1. Einer der Gäste im Able Carter Kutschen Inn ist ein reicher Minenmanager aus dem Nachbardorf Schwarzstein. Er hat keine Wachen und mehrere Kisten für einen längeren Aufenthalt. Er sollte sich besser in Acht nehmen, denn wenn ich es weiß, bin ich sicher nicht allein. [Wahr]
2. Gouverneur-Bürgermeister Lanod Neff verabscheut die Anwesenheit der Mönche des Zwielichtklosters in seiner Stadt und plant bald einen Angriff auf das Kloster mit den Jungs des Sheriffs und einigen Söldnern aus der Freien Stadt. [Teilweise wahr. Neff verabscheut das Kloster, hat aber zu viel Angst vor Izenfen, um anzugreifen. Er hat keine Söldner aus der Freien Stadt engagiert, aber die Anwesenheit von Auric, Tirra und Khellek ist wahrscheinlich für die Verwirrung verantwortlich.]
3. Hast du von dem Vorfall im Kreiselnden Riesen letzten Monat gehört? Es gab eine Art Schlägerei drinnen und als die Jungs des Sheriffs hineinwollten, um eine Verhaftung vorzunehmen. Da zwangen die Soldaten die Gesetzeshüter, zu gehen. Mein Cousin war dort und schwört, dass auch ein paar dieser Heironeous-Kleriker den Jungs des Sheriffs entgegenstanden. [Wahr. Gouverneur-Bürgermeister Lanod Neffs Schlägertruppe ist auf "Soldaten"-Eigentum nicht mehr willkommen.]
4. Letzte Woche traf mein Kumpel Barwik auf der Elmshire Straße auf eine Gruppe gepanzerter Krieger mit der Flagge des Erzmagiers Manzorian, der in der Nähe von Elmshire lebt. Er glaubt, dass sie Diamantsee angreifen wollen. [Das ist nur teilweise wahr, denn Manzorian hat zwar eine Armee in den nördlichen Hügeln versammelt, hat aber keine Ambitionen auf Diamantsee.]
5. Niemand hat Mestall Fixx, Balabar Smenks rechte Hand, seit mehr als zwei Wochen gesehen. Smenk scheint in letzter Zeit nervöser zu sein. Tatsächlich ist letzte Woche der abgetrennte Kopf von Mestall Fixx in Smenks Schlafzimmer aufgetaucht, nachdem er von den Grimlocks des Ebon Triad ermordet wurde. Smenk behauptet nervös, dass Fixx auf Geschäftsreise ist.
6. Jemand ist in die alte Sternwarte eingezogen. Eine Gruppe von Balabar Smenks Leuten hat alle möglichen ungewöhnlichen Geräte und Ausrüstungen aus einem Wagen vor dem Gebäude transportiert. Einige der Dinge, die sie ausladen, schienen riesige Glaskästen zu sein. [Tatsächlich haben einige Bergleute gesehen, dass Kullen und seine Bande den Nekromanten Filge in die alte Sternwarte bringen, einem wichtigen Ort in "Der flüsternde Steinhügel".]
7. Luzane Parrin ist in letzter Zeit oft mit Chaum Gansworth unterwegs und meine Frau hat sie letzte Woche zusammen das Lazare's Haus verlassen sehen, also läuft da etwas. Gansworths Neutralität ist dahin, denn Parrin und Gansworth sind seit Monaten Liebhaber.
8. Letzte Woche wurde angeblich ein Pferd in Tilgasts Stall getötet. Das Pferd wurde von Ohr zu Ohr aufgeschnitten. Tilgast zahlte dem besuchenden Händler eine Menge Geld, um die Sache geheim zu halten, aber die Männer, die das Kadaver weggeschafft haben, plauderten eines Nachts im Wilder Hund alles aus. Viele Leute denken daran, ihre Pferde aus Tilgasts Stall zu holen, aber die Seeseiten Ställe sind auch nicht besser. Tatsächlich war der Angriff auf das Pferd ein Schachzug von Smenk, um Tilgasts geliebtes Nebengeschäft zu schwächen.
9. Ragnolin Dourstone war einer der besseren Minen-Manager, aber er wurde aus Grauweiher vertrieben, nachdem er seine eigenen Minen auf seine aufsässigen Arbeiter einstürzen ließ.
10. Angeblich ist eines der Monster aus dem Emporium aus seinem Käfig entkommen. Der kleine verrückte Kerl namens "Dämon Boy" hat leuchtend rote Haut, ist besessen von Feuer und man kann ihn nicht übersehen. Shag Solomon will angeblich 100 Goldstücke an denjenigen zahlen, der ihn findet. [Leider hat das kleine Monster Diamantsee bereits verlassen, um Ruhm und Reichtum in der freizügigen Freien Stadt zu finden.]

Einige verschwanden sogar vollständig. Im Laufe der Jahre verloren die Steinhügel ihren Reiz und die Stadt fiel in schwierige Zeiten. Obwohl verlassene Hügel mehrere Banditen-Truppen und wilde humanoiden Enklaven beherbergen, spielen zwei nichtmenschliche Gemeinschaften eine wichtige Rolle in der Wirtschaft der Freien Stadt, so sehr, dass sie sogar die entfernte Bergbaustadt Diamantsee beeinflussen. Dies sind das Gnomenbauten von Grossetgrottel und die Zwergenfestung von Grauweiher.

Drei Tage (mit der Kutsche) nordwestlich von Diamantsee führt der Steinhügel Weg in eine Region mit steilen Felsen, die mit natürlichen Höhlen durchsetzt sind. Fünf dieser Höhlen führen zu einer miteinander verbundenen Serie von Gnome-Dörfern namens Grossetgrottel. Die Gnome von Grossetgrottel sind auf seltene Edelsteine spezialisiert, die aus den Tiefen der Erde gerettet wurden, aber jedes der fünf Dörfer konzentriert sich auf einen anderen Handel oder eine andere Spezialisierung. Insgesamt

haben etwa 800 Gnome ihren Wohnsitz hier, obwohl etwa ein Viertel so viele "Auswandere" in der Freien Stadt selbst oder in den Bergbaustädten in der Umgebung leben. Fähige Gnome-Wächter und mit Edelsteinen besetzte Konstrukte stehen an der Oberfläche jedes Gemeinschaftseingangs Wache, und nichtgnomische Besucher unterliegen dem legendären Gnome-Verdacht.

Südlich des riesigen Nebelsumpfes erheben sich die Steinhügel zu den Abbor-Alz-Bergen, und in einem engen Tal steht die imposante Festung der Zwerge von Grauweiher, deren beeindruckende, steinverzierte Fassade sich in den ruhigen Gewässern eines friedlichen Bergsees spiegelt. Hohe Berge umgeben das Tal vollständig, was die Zitadelle zu einem der am leichtesten verteidigbaren Orte in der Region macht. Ungewöhnlicherweise steht Grauweiher für die Zwerge allen Besuchern offen, die im oberen Markt und den weiten, Galerien des Enklaven willkommen sind. Mehr als 400 Zwerge leben in Grauweiher unter der Führung von Fionor der Unhöfliche (RN männlicher Zwergenkämpfer 12), einem durch und durch gemeinen Kerl, der alle neuen Gäste an seinen Tisch einlädt, in der Hoffnung, dass sie für einen Moment Unterhaltung bieten. Trotz seiner Unhöflichkeit respektiert Fionor diejenigen, die Respekt verdienen, und ist ein vertrauenswürdiger Freund.

Weit weniger gastfreundlich sind die brütenden Bewohner des Hügel der Grünen Lady, einer zurückgewonnenen Grabstätte am gegenüberliegenden Ufer des Diamantsee selbst. Gehüllt in Gewänder aus Grün und schnell dabei, Außenstehende zu bedrohen, ehren diese vierzig Anhänger der Todesgöttin Wee Jas, eine gefallene Heilige dieser Gottheit mit traurigen Gebeten an verstorbene Geister und mysteriösen Erkundungen der nahegelegenen Hügel. Sie haben sich in der Grabstätte eines verstorbenen Dieners der Dunkeläugigen Lady niedergelassen, von dem sie Glauben, das er während Migration von Menschen über die tückischen Hügel vor über tausend Jahren gestorben ist. Der Bürgermeister von Diamantsee, Lanod Neff, vertraut den Kultisten nur, weil sie den Knochenhof der Stadt vor den finsternen Aufmerksamkeiten der verkommensten Bewohner der Gemeinde schützen. Die Anführerin des Ordens, die bezaubernde Amariss (RN weibliche menschliche Klerikerin 6), sucht immer nach neuen Rekruten.



Diamantsee

@ VON ERIK MONA,
@ VON CHAD DU LAC & JIM ZUBKAVICH,
® VON ROBERT LAZZARETTI,



Übersicht

In einer parfümierten Arkade, bekannt als das Emporium, geht Bürgermeister Lanod Neff auf Tuchfühlung mit gewöhnlichen Arbeitern, die auf einen Termin im Verschleierte Korridor warten. In einem angrenzenden Vorraum tanzen Schlangen und exotische Tänzer zu einem klangvollen Geflecht aus Becken und verführerischen Flöten. Eine Etage tiefer drängt eine Gruppe gieriger Bergarbeiter gegen die verglaste Tür einer abgedunkelten Zelle und wartet ungeduldig auf einen Blick auf ein zweiköpfiges Kalb.

Auf der Straße schreit eine Gruppe von Rowdies Obszönitäten über einem zusammengesackten Halbling und tritt auf ihn ein, als ob sie nach einem Ball treten würden. Ihr betrunkenes Lachen hallt von geschlossenen Fenstern und verriegelten Türen wider.

In einer von Türmen flankierten Festung auf dem schattigen Platz schreien schmutzige Männer, die nichts zu verlieren haben, Hymnen an St. Cuthbert, klammern sich an ihre Ideale und Prinzipien wie eingekreiste Tiere.

Ihr wildäugiger Chefgeistlicher lächelt, während er eine neunschwänzige Katze über seinen nackten Rücken zieht, überwältigt von ihrer Bewunderung und dem Geist seines Gottes.

Aber es ist nur eine weitere Nacht in Diamantsee.

Der Abenteuerpfad "Das Zeitalter der Würmer" beginnt in der kleinen Bergbaustadt Diamantsee, wo verzweifelte Menschen in lichtlosen Tiefen für einen Pappenstiel arbeiten, während korrupte Minenmanager relativ im Überfluss leben und rücksichtslos daran arbeiten, einander zu untergraben und ihren Anteil an der Aktion zu schützen. Die meisten Bewohner von Diamantsee lassen sich in zwei Gruppen einteilen: diejenigen, die sonst nirgendwohin können, und diejenigen, die gekommen sind, um sie auszubeuten.

Eine Garnison von sechzig Milizsoldaten steht bereit, um die Minen vor Banditen und abtrünnigen Echsenmenschen aus den Sümpfen im Süden zu verteidigen. Konkurrierende Kulte teilen sich dieselbe potenzielle Anhängerschaft nur deshalb, weil die Zeit für offene Kriegsführung noch nicht gekommen ist. Sie sammeln ihre Kräfte für die kommende Schlacht. Es ist nicht sicher in Diamantsee, und eine vernünftig denkende Person hätte allen Grund, so schnell wie möglich aus der Stadt zu fliehen.

Hier kommen die Spielercharaktere ins Spiel. Im Zeitalter der Würmer Abenteuer Pfad beginnen alle Spieler als Bewohner von Diamantsee, die ein gemeinsames Ziel haben - nämlich zu einem besseren Leben zu entkommen, sobald bestimmte finanzielle Verpflichtungen erfüllt sind. Diese Motivation verbindet die Gruppe auf ihrem ersten, alles entscheidenden Abenteuer. Der

Charakter von Diamantsee sowie die bedrohlichen Ereignisse, die dort stattfinden werden, werden in den Lebensgeschichten der SCs in jeder Phase der Kampagne widerhallen.

Ein detaillierter Abschnitt am Ende dieses Artikels gibt Vorschläge, wie man die Spielercharaktere in Diamantsee integrieren und die Stadt als Ausgangspunkt für den Zeitalter der Würmer Abenteuer Pfad (oder jede andere D&D-Kampagne) nutzen kann. Aber zuerst entfalten Sie die Karte, die mit dieser Ausgabe von Dungeon geliefert wird, und machen Sie sich mit Ihrem neuen Zuhause vertraut.

Diamantsee in Kürze

Diamantsee liegt in den felsigen Hängen der Steinhügel und ist drei Tage östlich von der Freien Stadt entfernt, der sie unterstellt ist. Eisen und Silber aus den Minen von Diamantsee versorgen die Märkte der Hauptstadt und unterstützen deren Soldaten und Adligen mit den Rohstoffen, die für Waffen und Prunk nötig sind. Dieser Handel zieht Hunderte von qualifizierten und unqualifizierten Arbeitern und Handwerkern an, die alle auf den großen Fund hoffen. In vergangenen Zeitaltern besaß Diamantsee einen Export, der wertvoller war als Metall, nämlich Schätze aus zahlreichen Gräbern und Grabhügeln in den umliegenden Hügeln. Diese Überbleibsel von einem halben Dutzend längst vergangener Kulturen

erzielten skandalöse Preise bei der Elite der Freien Stadt, deren unersättliche Gier einen Boom in der lokalen Wirtschaft auslöste. Diese Tage sind jedoch längst vorbei. Der letzte Grabhügel in der Region gab vor Jahrzehnten seine Schätze her und nur noch wenige Einheimische beachten Geschichten von noch unentdeckten Gräbern und unberaubten Grabhügeln. Heutzutage besuchen nur noch wenige Schatzsucher die Stadt und nur wenige kehren in die Freie Stadt zurück mit etwas mehr als einer Wandzeichnung oder einem Fragment eines antiken Werkzeugs.

In den Hügeln rund um die Stadt verbringen hunderte Arbeiter Wochen unter Tage, atmen dabei recycelte Luft ein, die durch Systeme gepumpt wird, die zehnmal so viel wert sind wie ihr Jahresgehalt zusammen. Die Bergarbeiter sind das Eigentum von Diamantsee, dessen brodelndes, vergiftetes Blut. Aber sie sind auch das Fundament von Diamantsee, ihr wöchentliches Gehalt fließt über eine Vielzahl von Spielhallen, Bordellen, Bierhallen und Tempeln zurück in die Gemeinschaft. Da die Arbeit in den Minen so anspruchsvoll und gefährlich ist, kommen die meisten Menschen nach Diamantsee, weil sie keine andere Wahl haben. Sie suchen einen ehrlichen Handel von harter Arbeit gegen Lebensunterhalt, weil ihnen das System keine andere Option bietet. Viele sind Ausländer, die durch Krieg oder Hungersnot aus ihrer Heimat vertrieben wurden. Die Arbeit in einer Diamantenmine ist der letzte ehrliche Schritt vor völliger Verarmung oder Verbrechen aus Verzweiflung. Für manche ist es der erste Schritt in die entgegengesetzte Richtung: Eine sorgfältige Arbeitszuweisung, um die Belastung in schuldengefüllten Gefängnissen zu verringern, eine letzte Chance, es in der Zivilgesellschaft zu schaffen.

Trotz seines Elends ist Diamantsee für die Wirtschaft der Freien Stadt entscheidend. Die Direktoren der Stadt haben daher ein starkes Interesse an den lokalen Angelegenheiten und beobachten den Aufstieg und Fall der Manager, die die Minen von Diamantsee im Auftrag der Regierung betreiben. Der wichtigste Mann der Stadt in der Region ist Gouverneur-Bürgermeister Lanod Neff (NB, männlicher menschlicher Kämpfer der Stufe 6), ein lasterhafter Schürzenjäger, der seine Macht festigen und die Minenmanager in Schach halten will. Neff setzt seinen launischen Willen durch die Agentur des großspurigen Sheriffs Cubbin (NB, männlicher menschlicher Kämpfer der Stufe 5) durch, der für seine Korruption so bekannt ist, dass viele Bürger glaubten, die Ankündigung seiner Ernennung sei ein Witz gewesen, bis er anfang, Leute zu verhaften.

Die Allianz zwischen dem Gouverneur-Bürgermeister und seiner Handlangerpolizei reicht möglicherweise nicht aus, um die

Die Rivalisierenden Abenteurer

Irgendwann während der Reise der SCs zur und von dem Flüsternden Steinhügel treffen sie auf das Trio erfahrener Abenteurer aus der Freien Stadt. Diese Charaktere sind ungefähr auf dem 5. Level, wenn der Abenteuerpfad des Zeitalters der Würmer beginnt. Idealerweise werden diese faszinierenden NSCs den gesamten Abenteuerpfad als Kontrastfiguren und schließlich als Freunde der Spieler-charaktere überleben.

Auric: M Männlicher Mensch Kämpfer 5

Der blonde menschliche Gladiator Auric trägt einen einzigartigen braunen und schwarzen Ledergürtel, der mit der Darstellung eines verängstigten weiblichen Gesichts gekrönt ist - dem Champion-Gürtel der Freistadt-Arena. Auric hält sich selbst für den Anführer des Trios, ist aber sehr anfällig für Khelleks vergiftete Worte und teuflische Einsichten. Wenn er überlebt, wird Auric später den SCs in der Freien Stadt-Arena gegenüberzutreten, um gegen sie zu kämpfen.

Khellek: NB Männlicher Mensch Zauberer 5

Dieser kahle, dunkelhaarige menschliche Zauberer trägt einen hochgekrauten roten Umhang, der mit einer Schädelschnalle über einem grünen Wams und Hosen befestigt ist. Sein zurückweichender Haaransatz verrät sein voranschreitendes Alter, ebenso wie die weißen Strähnen an seinen Schläfen. Khellek gehört zu den Suchenden - einer unzuverlässigen Organisation von korrupten Archäologen und Abenteurern, die Wissen um jeden Preis suchen. Er hörte kürzlich ein Gerücht über eine neue Kammer, die in einem angeblich "leeren" Grab anderswo in den Stein Hügeln entdeckt wurde, und hat das Trio nach Diamantsee manövriert, um ähnliche Schätze zu suchen. Die herkömmliche Weisheit besagt, dass alle Grabhügel vor Jahrzehnten vollständig geplündert wurden, aber Khellek hat sich noch nie für konventionell gehalten

Tirra: N Weibliche Elf Schurkin 5

Diese lebhaft brünette Elfen-Schurkin ist im Abenteuerleben für das Geld dabei und ist ein Mitglied in gutem Ruf bei der berüchtigten Gilde der Diebe in der Freien Stadt. Die Art und Weise, wie die SCs Tirra in Diamantsee behandeln, wird Auswirkungen haben, wenn die SCs später im Abenteuerpfad die Freie Stadt besuchen und die Mitglieder dieser Gilde persönlich treffen können.

mächtigen Minenmanager von Diamantsee einzuschüchtern, aber Lanod Neff hat dank seines angesehenen Bruders, des gewissenhaften Allustan (N, männlicher menschlicher Zauberer der Stufe 8), der vor fünf Jahren als Zauberer aus der Freien Stadt nach Diamantsee zurückgezogen ist, einen subtilen Vorteil. Niemand wagt es, sich gegen Neff zu stellen, solange Allustan in der Nähe ist, Anstatt gegen die Regierung zu konspirieren, planen die sechs Minenmanager von Diamantsee endlos gegeneinander, um die Vermögenswerte eines geschwächten Gegners zu ergreifen und gleichzeitig ihre eigenen zu schützen. Obwohl sie keine Adligen sind, existieren die Minenmanager in einer Schicht über der normalen Gesellschaft. Sie betrachten sich als weit über ihren Angestellten stehend, von denen viele als verpflichtet oder effektiv versklavt, als Teil einer kriminellen Strafe, gelten. Die Loyalität der Bergarbeiter hängt oft direkt von den Arbeitsbedingungen, der Bezahlung und dem Respekt ab, den ihre wohlhabenden Meister ihnen bieten.

Der ehrgeizigste und manipulativste Minenmanager in Diamantsee ist Balabar Smerk (CN männlicher Mensch Schurke 7), ein beunruhigender Intrigant, der hofft, ein Monopol auf die Bergbau-Patente der Stadt zu erlangen, indem er seine Feinde in den Bankrott treibt und ihre Ansprüche im letzten Moment für ein paar Kupfer auf den Goldstück kauft.

Aber Smerks fragwürdige Pläne erscheinen im Vergleich zu den aktuellen Aktivitäten eines anderen Minenmanagers wie kleine

Verbrechen. Ragnolin Dourstone (RN männlicher Zwerg Experte 6), ein Zwerg mit bisher untadeliger Ethik, der jedoch unter dem Einfluss eines schrecklichen Kultes namens Ebenholz Triade geraten ist.

Die Triade hofft, die Gottheiten Vecna, Hextor und Erythnul (oder drei andere böse Götter, die für deine Kampagne geeignet sind) zu einem unvorstellbar mächtigen Übergott zu verschmelzen. Eine Kammer, die in der Antike unterhalb der Stadt eingemeißelt wurde, könnte für diesen teuflischen Plan entscheidend sein, aber bevor der große Gott der Dunkelheit Gestalt annehmen kann, müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein. Am wichtigsten ist, dass die Liturgie der Ebenholz Triade besagt, dass der Übergott nur während einer Ära der Dunkelheit, des Verfalls und des wirbelnden Unheils aufsteigen kann. Dies ist das Zeitalter der Würmer, und es beginnt in Diamantsee.

Diamantsee (kleine Stadt): Konventionell; Gesinnung N; Bevölkerung 1.023; 800 GM Limit; Vermögenswerte 40.920 GM; Isoliert (96% Mensch, 2% Halbling, 1% Gnom, 1% andere Rassen).

Autoritätspersonen: Gouverneur-Bürgermeister Lanod Neff (NB männlicher menschlicher Kämpfer 6); Balabar Smerk, Minenmanager (CN männlicher menschlicher Schurke 7); Chaum Gansworth, Minenmanager (N männlicher menschlicher Schurke 4); Ellival Moonmeadow, Minenmanager (CN männlicher Elf-Barden 4); Gelch Tilgast, Minenmanager (N männlicher menschlicher Experte 6); Luzane



Parrin, Minenmanager (N weiblicher menschlicher Schurke 3); Ragnolin Dourstone, Minenmanager (RN männlicher Zwergenexperte 6); Sheriff Cubbin (NB männlicher menschlicher Kämpfer 5); Tolliver Trask, Garnisonskommandeur (RN männlicher menschlicher Krieger 10).

Legende der Karte

Diamantsee liegt in der Niederung zwischen drei Hügeln und dem See selbst. Ein Klecks aus Schlamm, Rauch und Blut, der sich über unebenes Gelände erstreckt, das von unzähligen unregelmäßigen Hügeln und massiven Felsen geprägt ist. Die ältesten Gebäude säumen das Ufer des Sees, wo einst Fischereifahrzeuge anlegten und ihre beeindruckenden Fänge lagerten. Dieser Handel hat die Stadt vollständig aufgegeben, denn das glänzende Wasser, das Diamantsee einst seinen Namen gab, ist so verschmutzt, dass das fischen unmöglich geworden ist. Viele alte Lagerhallen wurden in billigen Wohnraum für Bergleute und Arbeiter umgewandelt, und draußen ist niemand nach Einbruch der Dunkelheit sicher. Wenn man in Diamantsee die Straßen in nördlicher Richtung entlanggeht, werden die Gebäude stabiler und die Stimmung ihrer Bewohner verbessert sich ebenfalls. Eine große Erdstraße namens "Die Vene" durchschneidet die Stadt. Mit wenigen

Ausnahmen genießen diejenigen, die nördlich der Vene leben, ein viel besseres Leben als die Unglücklichen, die unterhalb davon leben.

Alle sozialen Klassen der Stadt versammeln sich im zentralen Platz der Vene. Etwa alle zwei Wochen verärgert jemand in der Stadt jemand anderen so sehr, dass der einzige Ausweg ein Duell bis zum Tod im Zentrum eines Rings von jubelnden Minenarbeitern ist. Die Buchmacher des Emporiums und des Wilden Hundes machen bei solchen Gelegenheiten gute Geschäfte, die oft riesige Menschenmengen anziehen. An weniger gewalttätigen Nächten ist der Platz immer noch Heimat tausender Freuden und Gifte. Wenn Diamantsee ein Wesen ist, dann ist der zentrale Platz der Vene sein aufgeregtes, unregelmäßiges Herz.

Die folgenden kurzen Beschreibungen umfassen wichtige Orte auf der mit dieser Ausgabe von Dungeon bereitgestellten Karte von Diamantsee. Beachten Sie, dass einige Gebäude keine Nummern haben und problemlos für alle Standorte, die unten nicht aufgeführt sind, stehen können.

1. Das Emporium

Jede Woche strömen Hunderte von Minenarbeitern aus den Tiefen, ihre Taschen voller frisch verdientem Geld. Das Emporium existiert, um die Männer von ihrem Geld zu trennen, und dabei ist es einer

der wichtigsten Geschäfte in Diamantsee. Vor zehn Jahren war es einfach nur Zalamandras, eines von Dutzenden von Bordellen entlang der Vene. Sein Schicksal änderte sich jedoch an dem Tag, an dem die charismatische junge Madame Professor Montague Marat verführte, den Besitzer eines durchreisenden Jahrmarkts und einer Kuriositätensammlung, der gerade durch Diamantsee zog. Die beiden schlossen sich bald zusammen und eine Karawane von Freaks und Exzentrikern zog in das untere Stockwerk des Gebäudes ein. So entstand das Emporium von Zalamandra, und Diamantsee war nie mehr dasselbe.

Beim Betreten treffen Besucher auf eine kleine Schreibtischstation, die von einem grinsenden, geschäftstüchtigen Angestellten namens Gaspar (männ. Mensch Schurke 2) besetzt ist. Der schlanke, kahle Mann lächelt jederzeit ironisch, eine Geste, die durch seinen aufgewickelten Schnurrbart betont wird. Das Haus berechnet 3 Kupfermünzen für den Zugang zur "Galerie der Wissenschaft" entlang des zentralen Korridors des ersten Stocks und 3 Silbermünzen für den Zugang zum üppig dekorierten Obergeschoss, das eine große Spielhalle, einen exklusiven Unterhaltungsklub und den berühmten "Verschleierter Korridor" umfasst, wo jedes Vergnügen für den richtigen Preis erhältlich ist.

Die Minenmanager

Balabar Smenk (CN, männlicher menschlicher Schurke 7)

Ein korpolentes Element des Verfalls und schlechten Geschmacks, Balabar Smenk übt politischen Einfluss auf jeden in Diamantsee aus, außer dem Gouverneur-Bürgermeister und Garnisonskommandeur, die er privat verspottet. Smenk hat in den letzten 10 Jahren vier Minen in seinen Besitz gebracht und hat Pläne für den Rest. Eine Gruppe von Schmeichlern und angeheuerten Schlägern umgibt ihn jederzeit. Gerüchte besagen, dass er mächtige Freunde in der Freien Stadt hat.

Chaum Gansworth (N, männlicher menschlicher Schurke 4)

Der jüngste Minenmanager von Diamantsee ist auch der vorsichtigste. Er ist empfänglich für die Appelle seiner Geliebten Luzane Parrin, sich ihr und Gelch Tilgast in einem Bündnis gegen den sich ausbreitenden Einfluss von Balabar Smenk anzuschließen. Aber sein angeborener Pragmatismus legt nahe, dass selbst sie zusammen vielleicht nicht stark genug sind, um das Unvermeidliche zurückzuhalten. Gansworth betrachtet Parrin kalt als politisches Werkzeug und würde das ganze Bündnis an Smenk verkaufen, wenn er ihm nur vertrauen könnte. Im Moment weigert er sich, Partei zu ergreifen.

Ellival Moonmeadow (CN männlicher elfischer Barde 4)

Stammgäste im Lazare's Spielsalon kennen diesen zurückhaltenden Elf als "den Prinzen", da er ein kleiner Adliger aus dem fernen elbischen Reich von Celene ist, einem so fabelhaften Land, das es für die meisten Bewohner von Diamantsee genauso gut imaginär sein könnte. Moonmeadow bleibt von den Angelegenheiten der menschlichen Minenmanager fern und betrachtet ihre eisenbasierten Operationen als vulgärer als sein lokales Silbermonopol.

Gelch Tilgast (N, männlicher menschlicher Experte 6)

Vor zehn Jahren hielt der alternde Gelch Tilgast die Zügel des Erzhandels von Diamantsee, eine Position, die er den Großteil seines Lebens genossen hatte. Dann kam Balabar Smenk mit seiner grenzenlosen Ambition in die Stadt. In seiner Jugend hätte Tilgast die Herausforderung begrüßt, aber er bewegte sich nicht schnell genug, um Smenks Aufstieg zu blockieren, was direkt zu seinem eigenen Niedergang führte. Tilgast setzt derzeit enorm viel Energie ein, um eine Allianz gegen Smenk aufzubauen, die Luzane Parrin und einige schwache Minenmanager aus den benachbarten Städten Dampfquellen und Schwarzstein umfasst.

Luzane Parrin (N, weibliche menschliche Schurke 3)

Wie die Ausbeute ihrer Minen in den letzten zehn Jahren zurückging, so schwand auch das Vermögen von Luzane Parrin, der Erbin des stolzen Erbes ihrer Mutter als eine der reichsten Managerinnen der Stadt. Zunächst entließ die gedemütigte Parrin ihr Hauspersonal, dann verkaufte sie ihr Anwesen geringschätzig an Balabar Smenk, der sie trotz der Tatsache, dass sie verheiratet war, jahrelang grob umworben hatte. Vor zwei Jahren starb ihr Ehemann auf mysteriöse Weise. Jetzt klammert sie sich an eine hoffnungsvolle Beziehung zu Chaum Gansworth und eine politische Allianz mit Gelch Tilgast als letzten Verteidigungen gegen Smenks widerliche Avancen.

Ragnolin Dourstone (RN männlicher Zwerg, Experte 6)

Vor etwa 50 Jahren verließ Ragnolin Dourstone sein Clan-Zuhause in den Hallen der Zwergenfestung Grauweier, nachdem er absichtlich einen Teil der Minen seiner Familie eingestürzt hatte. Dafür bekam er im Austausch eine satte Bestechung von einem konkurrierenden menschlichen Bergbau-Konsortium. Seine Gier und Lust nach Macht trieben ihn dazu, mehrere Bergwerke in der Gegend zu gründen, wobei das lukrativste in Diamantsee zentriert war. Als seine Karriere voranschritt, kam er in Kontakt mit einer Gruppe von Fremden aus der Stadt. Böse Kultisten, die Dourstone zwangen, ihnen in einer seiner Minen Zuflucht zu gewähren im Austausch für ihr Schweigen über seine Verwicklung in die Grauweier-Katastrophe. Die Erforschung dieser Kultisten-Hochburg umfasst den Großteil des Abenteuers "Die Drei Gesichter des Bösen", dem zweiten Zeitalter der Würmer-Abenteuer.

Die privaten Kammern des " Verschleierte wurde, ist eine Hommage an ihre Korridor " werden von der Elite der beträchtlichen politischen Fähigkeiten und Gemeinde frequentiert, darunter der den schützenden Einfluss der bunten Gouverneur-Bürgermeister, der Sheriff, die Versammlung von Lebenden Seltsamkeiten der meisten Minenmanager und mehrere bedeutende Händler. Obwoh der Professor selbst vor drei Jahren Diamantsee verlassen hat, bleiben fast ein Dutzend seiner ehemaligen Mitarbeiter im Emporium und verdienen hier mehr Geld als jemals zuvor auf der Straße. Führend ist der lebenswürdige Shag Solomon (N männlicher Quaggoth-Aristokrat 6) ist unter den Köpfen potenzieller politischer Feinde schwingt. Dass sie bisher nicht ermordet grober "Wildman" aus den nördlichen

Kiefernwäldern. Solomons bösartige Zähne und zerfetzten Krallen stehen im Kontrast zu seinem schäbigen Gentleman-Outfit und seinem kultivierten Auftreten. Wenn er nicht zur Schau gestellt wird, besucht er die Opium-Lounge im Obergeschoss, wo die wohlhabenderen Gäste seine cleveren Geschichten lieben.

Weitere Attraktionen sind der missgestaltete Verrenkungskünstler Tom Shingle (CN männlicher Goblin-Schurke 4), der explosivmagische Ariello Klint (CN männlicher Halbling-Zauberer), ein zweiköpfiges Kalb namens Esmeralda und Je sowie die verführerische Chezabet (CG weibliche menschliche Barde 4), die mithilfe eines Nachbaus des Decks der vielen Dinge Wahrsagungen liest.

Das Emporium bietet mehrere wechselnde Glücksspiele an, wobei das beliebteste das Kartenspiel Drachenfeuer (ein Einsatz-basiertes Kartenspiel) ist. Dazu Norebonne (ein polyhedrales Würfelspiel) und ein Wettkampf namens Rattenspiel ist, bei dem vier Ratten durch ein offenes Labyrinth laufen. Sobald der Gewinner die Mitte des Labyrinths erreicht, injiziert ein Angestellter ihm ein Serum, das sofort einen rasenden Wahn auslöst. Zu diesem Zeitpunkt öffnen sich vier Türen, die in die Seiten des Labyrinths gebaut sind und vier winzige Gremlings freisetzen, die Speere schwingen. Die Kunden wetten auf alle Aspekte des darauffolgenden Gemetzels.

Menschen aller sozialen Klassen strömen den ganzen Tag und Nacht über in das Emporium, so dass es ein hervorragender Schauplatz für eine zufällige Begegnung mit einem wichtigen NSC ist. Da Zalameda absolut keinen Konflikt innerhalb ihrer Mauern toleriert, müssen selbst verfeindete Parteien einander im Emporium respektvoll behandeln oder riskieren, dass sich Kurlag (N männlicher Halboger-Kämpfer 4), der imposante Türsteher des Etablissements, einschaltet.

2. Lazare's Haus

Diejenigen, die einen relativ kultivierten Nachspot suchen, versammeln sich oft im Lazare's Haus, einem gemütlichen Spielclub auf dem zentralen Platz der Vene. Im Gegensatz zu den prahlerischen Bannern und grellen abgeplatzten Farben des gegenüberliegenden Emporiums strahlt Lazare's eine ruhige Klasse aus mit einer stilvollen Stein- und Holzkonstruktion und einem markanten schiefen Giebeldach. Im Inneren messen sich Diamantsees Elite in Drachenschach. Das ist ein beliebtes Spiel, bei dem zwei Seiten mit 42 Steinen über drei 96-Quadrat-Boards kämpfen, die den Himmel, die Erde und die Unterwelt repräsentieren. Die Stücke umfassen den Greifen, Sylphen, Oliphanten, Basilisken, Helden, Diebe und Paladine. Gelehrte behaupten, dass das Spiel eine Metapher für die himmlischen Kämpfe zwischen grundlegender Gesetzlichkeit, Chaos, Gut und Böse ist. In Diamantsee ist es

hauptsächlich eine weitere Rechtfertigung für das Glücksspiel.

Ein zentrales Kaminfeuer, das ständig von dem höflichen Personal angenehm warm gehalten wird, dient als Mittelpunkt eines etwa kreisförmigen Innenraums. Entlang des Rings bieten acht Nischen eine ausgezeichnete Lage für private Gespräche oder sogar romantische Verabredungen. Jede Nische ist ein Halbmond von schicken Bänken, die einen rechteckigen Tisch umgeben, auf dem sich ein spezielles eingebautes Drachenschach-Brett befindet. Besucher müssen ihre eigenen Steine mitbringen, können jedoch einen Haussatz für 2 GM mieten. Diese Gebühr hält effektiv die Riffraffs fern und macht Lazare's zu einem Zufluchtsort für Würdenträger und Diamantsees Oberschicht.

Ein Spiel Drachenschach dauert eine volle Stunde und wird in einer konversationellen Art und Weise gespielt. Viele Gelegenheitsspieler bevorzugen die Gespräche und passen ihr Spiel entsprechend an. Andere widmen sich dem Auswendiglernen von Strategien und perfektionieren Überraschungsfallen und Tricks. Um ein Drachenschachspiel zu lösen, machen beide Spieler einen gegenübergestellten Fertigkeitswurf (Spielerberuf [Glücksspieler]). Charaktere mit 5 oder mehr Rängen in Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern erhalten für jede entsprechende Fertigkeit einen kumulativen Synergiebonus von +2 auf diesen Wurf. Einsätze von bis zu 100 Goldmünzen können an jedem beliebigen Abend gefunden werden, aber die meisten neigen dazu, im Bereich von 5-10 Goldmünzen zu liegen. Lazare (NG männlicher menschlicher Schurke 4; Spielerberuf [Glücksspieler] +9) sieht Seitenwetten von Nicht-Spielern ungern, verbietet sie aber nicht. Einige der engagierteren Spieler (einschließlich aller Minenmanager und Lazare selbst) lehnen höflich die Herausforderung von jemandem ab, der nicht über seine eigenen Drachenschachfiguren verfügt. Das Spiel zieht Dilettanten und Anhänger an, aber die beiden Gruppen mischen sich selten.

Lazare selbst war vor etwa 20 Jahren ein Drachenschach-Champion in der Freien Stadt und nutzte die gewonnenen Preisgelder, um eine Mine in den Hügeln nordöstlich von Diamantsee zu kaufen. Er und seine Familie zogen in das Dorf und begannen ein neues Leben als Minenmanager. Sie hatten aber nicht mit der verzweifelten, entsetzlichen Politik der schlammigen Bergbaustadt gerechnet. Innerhalb von drei Jahren war Lazare fast bankrott und gezwungen, seine Mine an Balabar Smenk zu verkaufen (den der normalerweise ruhige Schachmeister immer noch mit unverhohlener Leidenschaft hasst). Lazare gibt Smenk die Schuld am Tod seiner geliebten Frau, die während des Höhepunkts des Besitzstreits schwer erkrankte. Lazare schätzt seine Tochter

Dannath (NG weibliche menschliche Aristokratin 2), die ihn an seine verlorene Liebe und die Einsätze der Politik von Diamantsee erinnert.

Lazare verbündet sich schnell mit jedem, der offen gegen Balabar Smenk vorgeht, aber er tut dies vorsichtig und ohne großes Aufsehen. Er lädt sie in sein Wohnzimmer zu einem privaten Treffen ein, bei dem er ihre Fähigkeiten und Gründe für das Vorgehen gegen Smenk zu ermitteln versucht. Wenn sich seine Haltung in diesem Treffen von freundlich zu hilfreich ändert, kontaktiert Lazare die SCs eine Woche später und lädt sie erneut in sein Haus ein. Dieses Mal führt er die Gruppe auf eine Runde durch die Spielsäle, wo er ihnen Gansworth und Parrin vorstellt. Die weibliche Minenmanagerin bleibt während der Begegnung still, aber Gansworth fordert einen der SCs zu einem Spiel Drachenschach heraus. Wenn der SC ihn schlägt (Beruf [Glücksspieler] +5), lädt er die Gruppe in sein Restaurant, das Rostigen Eimer (Bereich 25), ein, um ein formelles Bündnis vorzuschlagen.

Ein weiterer ungewöhnlicher Gast ist Khellek (NB männlicher Mensch, Zauberer der Stufe 5), Anführer des Trios von Abenteurern aus der Freien Stadt, die derzeit den leeren Stirgenest Hügel außerhalb von Diamantsee erkunden. Khellek fordert gerne vermeintlich würdige Gegner heraus und nutzt das Spiel als Vorwand, um Einheimische nach Informationen über nahegelegene Gräber auszufragen. Khellek trägt einen einfachen silbernen Ring am dritten Finger seiner rechten Hand. Das Gesicht dieses Rings trägt ein achtpunktiges Sternsymbol und ist identisch mit dem Ring, der am Finger des ghulischen Ulavant in Bereich 21 von "Der flüsternde Steinhügel" gefunden wurde. Sowohl Ulavant als auch Khellek gehören zu einer geheimen Gesellschaft von skrupellosen Archäologen und Pseudohistorikern namens "Die Sucher". Wenn Khellek einen SC mit dem Ring sieht, geht er davon aus, dass dieser SC ebenfalls Mitglied ist. Bei Anblick des Rings hebt Khellek respektvoll seine Augenbrauen und sagt "Offenbarung kommt auch in der Dunkelheit." Wenn der SC nicht mit dem passenden "So ist die Dunkelheit auch Licht" antwortet, wird Khellek misstrauisch und wechselt das Thema, überzeugt davon, dass die SCs den Ring von einem anderen Sucher gestohlen haben. Er beginnt, sie zu belästigen, wie sie an den Schnickschnack gekommen sind. Wenn er von dem flüsternde Steinhügel erfährt, sammelt Khellek seine Begleiter Auric und Tirra und macht sich auf den Weg, um sich selbst an seinen Reichtümern zu bereichern.

3. Der Wilde Hund

Da sowohl Lazares als auch das Emporium einen kleinen Eintrittspreis verlangen, müssen sich die ärmsten Arbeiter von Diamantsee an eine Sammlung heruntergekommener Kneipen mit verruchtem Ruf wenden. Die belebteste unter

ihnen ist der Wilde Hund, eine zwielichtige Taverne auf dem zentralen Platz der Vene. Jede Nacht und besonders wenn die Arbeitskräfte mehrerer lokaler Minen zur gleichen Zeit entlassen werden, schreien jubelnde Arbeiter in der Bar Obszönitäten und wedeln mit Wertscheinen über zwei Hunden in einem tödlichen Kampf. Niemand genießt das dünne Bier, aber der Ort dreht sich mehr um Kameradschaft, Tapferkeit und Verzweiflung als um die Erwartung herausragender Qualität oder Service.

Eine Bande von Kriminellen, die dem korrupten Minenmanager Balabar Smenk verpflichtet sind, wirft einen weiten Schatten über den schäbigen Schankraum des Wilden Hundes. Die Stammgäste wissen aus Erfahrung, dass das Wort von Kullen (NB männlicher Halbork Barbar 3), dem stillen, wütenden, Albino Halbork, der die bunt zusammengewürfelte Bande mit wenig Toleranz gegenüber Frechheit führt, zu respektieren ist. Die SCs kreuzen ihren Weg mit Kullen und seinen Untergebenen in "Der flüsternde Steinhügel".

Streitigkeiten brechen im Wilden Hund häufig aus, insbesondere während der Hundekämpfe, bei denen Wetten oft kontrovers und sogar gewalttätig werden. Etwa einmal im Monat fällt ein betrunkenener Bergmann in den tobenden Hundekäfig, mit vorhersehbaren tragischen Ergebnissen. Während der schlimmsten Schlägereien wird normalerweise jemand erstochen. Eine faulende Müllgrube in den scharfen Felsen hinter dem Gebäude soll die Leichen von so vielen Menschen wie Hunden beherbergen.

Neben einer rotierenden Besetzung von Kriminellen und ahnungslosen Besuchern aus der Stadt zieht das Wilder Hund seinen Anteil an Nervenkitzel-Suchern und Raufbolden an, ehrliche Leute, die Gefahr und Aufregung lieben. Unter ihnen ist eine schlanke, selbstbewusste Elfe namens Tirra (N weibliche Elf Schurke 5; +7 Fernkampfangriff), die selbstbewusst mit hübschen Gästen flirtet und alle Herausforderer im umstrittenen Dolchwurf-Wettbewerb der Bar dominiert. Tirra führt angenehme Gespräche mit jedem, der sich ihr nähert, aber sie zeigt nur echtes Interesse, wenn jemand um eine Teilnahme an einem ihrer Spiele bittet.

Der Dolch-Wettbewerb besteht aus drei Runden, in denen eine unbegrenzte Anzahl von Teilnehmern abwechselnd einen vom Haus gestellten Dolch in ein großes Holzziel an einer Wand 25 Fuß entfernt werfen. Das Ziel besteht aus zwei breiten konzentrischen Ringen um einen zentralen Kreis. Alle Spieler vereinbaren einen gemeinsamen Einsatz (3 SP sind typisch, aber Tirra mag es, ihre Gegner so weit wie möglich zu drängen). In der ersten Runde versucht jeder Teilnehmer, innerhalb des größten Rings zu treffen, was einen Fernkampfangriff gegen einen Rüstungsklasse von 10 erfordert. Jeder, der dies nicht schafft, scheidet aus. In den folgenden Runden versuchen die Teilnehmer,

innerhalb des inneren Rings (RK 15) und des zentralen Kreises (RK 20) zu treffen. Der letzte verbleibende Teilnehmer gewinnt den Pot, wobei das Spiel sich auf den zentralen Kreis konzentriert, bis nur noch ein Spieler übrig ist.

Tirra freundet sich mit jedem Charakter an, der zumindest im Dolchspiel vielversprechend ist. Dann gesteht sie, dass sie zu den Abenteurern aus der Freien Stadt gehört, die derzeit den Stirgenest Hügel über dem Diamantsee erkunden (siehe "Der flüsternde Steinhügel"). Wenn ein SC auch nur die Erkundung des flüsternden Steinhügel erwähnt, lädt Tirra den Charakter subtil nebenan in Lazare's Haus ein, wo sie ihren Mitarbeiter Khellek vorstellt. Diese Begegnung könnte eine Rivalität auslösen, die sich durch den gesamten Zeitalter der Würmer Abenteuer Pfad zieht.

4. Kirche des Heiligen Cuthbert

Jede der Einrichtungen entlang des zentralen Platzes der Vene handelt mit der Ausbeutung menschlicher Laster oder falscher Hoffnung, und die von Türmen flankierte Kirche von St. Cuthbert bildet dabei keine Ausnahme. In diesem schmucklosen Stuckgebäude drängen sich die Ärmsten der Armen von Diamantsee in einer von Fackeln beleuchteten Kapelle. Sie lauschen den feurigen Predigten von Jierian Wierus (RN männlicher menschlicher Kleriker 7), einem bombastischen Redner, dessen populistische Ausbrüche die besten Tugenden und Werte des einfachen Mannes ansprechen. Gleichzeitig nutzt er ihre Ängste und Aberglauben aus. Wierus predigt unermüdlich eine Lehre des gesunden Menschenverstands, der Ehrlichkeit und des Selbststopfers. Er ermutigt seine Gläubigen, Buße zu tun, indem sie sich in wiederholten Handlungen der Selbstkasteiung selbst geißeln und somit St. Cuthbert opfern. Seine wachsende Sekte, die mittlerweile etwa 150 Mitglieder zählt, gibt den Abschaum der Gesellschaft von Diamantsee Trost und wird von den Minenmanagern, der Regierung und anderen religiösen Persönlichkeiten der Stadt als Bedrohung angesehen. Viele behaupten, dass die Flagellanten Wierus genauso folgen wie St. Cuthbert. Es ist nur durch den charismatischen Feuerbrand möglich, dass seine Sekte geduldet wird, indem er seine Anhänger irgendwie davon abhält, das Gesetz zu brechen.

Wierus verbringt die meiste Zeit zurückgezogen, indem er Predigten schreibt und während intensiver Selbstgeißelungs-Sitzungen mit seinem Gott kommuniziert. Selten besucht er persönlich Jaleks Absteige (Bereich 9), um direkt mit seiner Herde zu evangelisieren und zieht dabei in der Regel bei jedem Besuch ein Dutzend oder mehr neue Konvertiten für seine Sache an. Da er so oft abwesend ist, müssen sich die SCs, die die Kirche zum Heilen besuchen, mit einem Sekundärakolythen wie dem gewissenhaften Hameneezer (LG männlicher menschlicher Kleriker 3) auseinandersetzen. Er ist ein hart



Kullen

arbeitender Kleriker, der die alltäglichen Angelegenheiten der Kircheneinrichtung verwaltet und fast immer anzutreffen ist. Nach religiösen Zeremonien weicht Hameneezer oft das geronnene Blut der Gemeinde in Lumpen ein, die später als heilige Reliquien des Glaubens verkauft werden. Hameneezer und eine Auswahl von Adepten der 1. Stufe bieten auch Heiltränke und Zauberdienste zu Standardtarifen für die breite Öffentlichkeit an. Mitglieder der Herde erhalten diese Vorteile zum halben Preis, so dass die Gläubigen von Cuthbert unaufhörlich über den Wert des regelmäßigen Besuchs von Kirchendiensten reden.

Wicrus führt drei Predigten pro Woche durch; jeder ist mindestens eine Stunde vor der Ankunft des Hohenpriesters voll besetzt und ein tumultartiges Ereignis. Nicht alle Anhänger peitschen sich in religiöser Begeisterung, aber genug tun es, dass diejenigen, die sich enthalten, sich als Außenseiter kennzeichnen. Wicrus sieht Neuankömmlinge als aufregende Herausforderungen und passt seine Predigten auf Erstbesucher an, um sie zu ermutigen, sich seiner wachsenden

Gemeinde anzuschließen und Diamantsee unter dem Banner der Gemeinschaft und starker Werte zurückzugewinnen. "Dunkle Zeiten kommen", sagt er mit funkelnden Augen. "Schlingende Zeiten. Du solltest bereit sein, wenn die Wolken den Himmel auslöschen."

5. Tidwoads.

Früher oder später werden Charaktere, die Beute verkaufen wollen, die sie in dem Flüsternden Steinhügel entdeckt haben, auf Tidwoad (RB männlicher Gnom Experte 5) reffen, einen mürrischen Juwelier mit einem sorgfältig arrangierten Laden im zentralen Platz der Vene. Sein Geschäft ist so etwas wie eine Bank in Diamantsee und der Gnom hat mehrere kleine Safes im Schacht unter seinem Laden. In einem Schauraum stellt er eine illusorische Sammlung seiner besten Edelsteine aus und prahlt damit, dass sein Geschäft absolut diebstahlsicher sei. Ein Schildwächter namens Festus hilft dabei, die Diebstahlschutzserie des Gnoms mit mächtigen Steinfäusten aufrechtzuerhalten und sich ständig auf den Schutz des Ladens zu konzentrieren.

Tidwoad stammt aus Grossetgrottell, einem Gnomenkriegsbau mehrere Tage

nordwestlich von Diamantsee. Er bevorzugt Gnome gegenüber Mitgliedern anderer Rassen und betrachtet andere Rassen als entweder plump oder überempfindlich. Er beherbergt 1d6 gnomische Gäste in den Wohnungen über seinem Laden. Diese Zimmer haben eine Außentreppe zur Straßenebene und sind nicht mit dem Hauptgeschoss des Ladens verbunden. Der Gnomjuwelier berechnet eine 5%ige Umtauschsteuer auf alle Edelsteine, die gegen Münzen gehandelt werden, und kauft Wertsachen zu 30-50% ihres wahren Wertes, je nach Überzeugungskraft seiner Kunden. Tidwoad geht oft auf dem Geschäftstresen auf und ab und behauptet, dass die Bemühungen seiner Kunden, einen besseren Deal zu bekommen, ihn in ein Schuldgefängnis treiben werden. Er berichtet Balabar Smenk und Chaum Gansworth von allen bedeutenden Gegenständen und steht unter Vertrag, nach möglichen Zielen mit mehr Wertgegenständen als gutem Urteilsvermögen Ausschau zu halten.

6. Sheriffs Office

Wenn eine Schlägerei in der Bar außer Kontrolle gerät oder wenn Besucher drohen, das Machtgefüge in Diamantsee zu stören, verlässt sich Gouverneur-Bürgermeister Lanod Neff auf die Diskretion und Agentur seiner privaten Polizeitruppe. Sie besteht aus einer Ansammlung korrupter Wachleute, die während Neffs Jugend als Wachkapitän in der Freien Stadt zusammengetragen wurden. Fast alle von ihnen wurden aufgrund einiger Indiskretionen aus dem Dienst in der Hauptstadt entlassen. Sie behielten jedoch jeweils einen Einfluss auf kommunale Behörden (oft in Form von potenziellem Erpressungsmaterial), der stark genug war, um sicherzustellen, dass sie nicht vollständig aus dem Dienst entfernt wurden. Stattdessen wurden Sie nach Diamantsee versetzt. Angeführt von einem lauten Alkoholiker namens Sheriff Cubbin (NB männlicher menschlicher Kämpfer 5) kümmern sich die sechs Schläger, die die Truppe bilden, um die allgemeine Sicherheit der Stadt. Sie stellen sicher, dass Neffs Pläne reibungslos ablaufen. Sie zeigen ein besonderes Interesse an ungewöhnlichen Besuchern und insbesondere an den Geschäften der Minenmanager der Stadt, Balabar Smenk und Gelch Tilgast. Der Polizei ist es egal, welche Verbrechen gegen die Agenten der Minenmanager begangen werden. Aber die Etikette verlangt, dass sie offensichtliche Verbrechen, die gegen die Manager selbst begangen werden, in vollem Umfang verfolgen.

Wenn die Spielercharaktere in Konflikt mit Sheriff Cubbin oder seiner rechten Hand, Deputy Jamis (NB männlicher menschlicher Kämpfer 3), geraten, finden sie die Polizeibeamten durchaus bestechlich und subtil feindselig. Sie mögen die Dinge so, wie sie in Diamantsee sind, und schätzen es nicht, wenn jemand das Machtgefüge stört. Es sei denn, ihre Handlungen kommen

ausdrücklich dem Gouverneur-Bürgermeister zugute. Wenn die SCs einen Polizisten töten, müssen sie sich der Wut von Lanod Neff stellen, der den Garnisonskommandanten Tolliver Trask dazu drängt, ihm bei der Jagd auf die Verbrecher zu helfen. Trotz seiner Bedenken gegenüber Neff und seiner starken Abneigung gegen Cubbins Truppe bleibt Trask ein Agent der Freien Stadt. Er stimmt widerwillig zu, dem Gouverneur-Bürgermeister zu helfen. Sobald sich die Garnison gegen sie wendet, finden die SCs das Leben in Diamantsee extrem schwierig. Das Sheriffoffice am zentralen Platz der Vene enthält Wohnräume für alle sechs Polizeibeamten und eine zwölfzellige Haftanstalt, die mit einer bunt zusammengewürfelten Gruppe von Betrunkenen und Verrückten gefüllt ist. Das Öffnen der robusten Zellentüren erfordert eine Öffnen-Schloss-Prüfung mit einer Schwierigkeit von 15. Zwei stellvertretende Sheriffs (N männlicher menschlicher Kämpfer 2) bewachen die Zellen jederzeit und können eine Alarmglocke läuten, die innerhalb von 1d4 Minuten zwei weitere Sheriffs herbeiruft.

7. Gemischtwarenhandlung

Eine erfolgreiche Geschäftsführung in Diamantsee bedeutet, sich nicht in die ständigen Machenschaften der Minenmanager zu verstricken und jeglichen Verdacht auf Begünstigung zu vermeiden. Kein Händler versteht diese Realität besser als Taggin (männlicher menschlicher Experte, Stufe 4), der sympathische Meister des größten Gemischtwarenladens der Stadt. Tische säumen die Wände im Inneren des Ladens, die hoch gestapelt sind mit Seilen, Laternen, Flaschen, Handschuhen und Ausrüstung. Wagenräder lehnen gegen Fässer gefüllt mit Nägeln oder Kerzen. Das Inventar umfasst die meisten gängigen Ausrüstungsgegenstände für Abenteurer. Taggin bietet fröhlich an, alles aus der Freien Stadt zu bestellen, was er nicht vorrätig hat, ein Prozess, der "normalerweise etwa eine Woche dauert". Er ist sogar bereit, besonders seltene Gegenstände wie Zauberbestandteile zu einem Aufschlag von 15% auf den Standardpreis zu beschaffen. Wenn ein SC jemals erklärt, warum er einen bestimmten Gegenstand benötigt oder einen Kommentar zu Abenteuern oder illegalen Aktivitäten abgibt, hält der gut aussehende Ladenbesitzer die Hände aus und schüttelt höflich den Kopf. "Ihr Geschäft ist Ihr Geschäft", sagt er mit einem Lächeln. "Es wäre nicht richtig für mich, zuzuhören." Taggin ist knapp vor dem mittleren Alter, aber kleidet sich etwas stilvoll für seine Klasse. Er hat einen Schnurrbart und volles, zurückweichendes blondes Haar. Er behandelt Frauen jeder Rasse mit außergewöhnlicher Höflichkeit.

8. Der Hungrige Gar

Guld Tortikan (NG männlicher menschlicher Experte 2), der Chefkoch im Hungrigen Gar,

behauptet, das beste Essen auf der Vene zu servieren. Er irrt sich jedoch.

9. Jaleks Flophaus

Als der See verdorben wurde, floh die bescheidene Fischereiindustrie von Diamantsee aus der Stadt und hinterließ leere Lagerhäuser und bankrotte Fischer. Einige dieser Lagerhäuser wurden zu Festungen für Minenmanager, die mit Roherz und Kreditbriefen aus der Freien Stadt und darüber hinaus gefüllt waren. Andere verfielen und wurden von Landstreichern und Süchtigen besiedelt. Jaleks Absteige, die sich an der Front Strasse in unmittelbarer Nähe des Sees befindet, ist das bekannteste Lagerhaus der Stadt, da es fast hundert erbärmliche Bedürftige beherbergt, die mit einer Handvoll Kupfer der Not entgegenwirken. Ein verrottendes Holzgerüst stützt einen schwankenden, labyrinthischen zweiten Stock, wo jeder Schritt ein beunruhigendes Quietschgeräusch erzeugt und die Wände von gedämpften Gesprächen erzittern. Die Unterkunft kostet 5 Kupfer pro Nacht und wird an einen massiven, helmtragenden Stummen namens Golot (NB Halb-Ork Barbar 3) gezahlt. Der Schläger prügelt diejenigen, die nicht bezahlen, bis sie fliehen oder sterben. Niemand hat eine Adresse bei Jalek - das Zimmer, das man hat, ist das Zimmer, das man behält. Die meisten Zimmer haben nicht einmal Türen, geschweige denn Schlösser, aber die wechselnden Bewohner und das chaotische Layout des oberen Stocks machen es zu einem der besten Orte, um in Diamantsee zu verschwinden. Der Vermieter Jalek (NB männlicher Halbling Schurke 2) lebt in einer Dachwohnung und ist selten zu sehen. Der Cuthbertinische Flagellant Jieran Wierus besucht häufig das Absteige, wo er eine wachsende Anzahl von Anhängern rekrutiert.

10. Smenk Resistenz

Balabar Smenk lebt in einer feuchten, alten Villa, die schon ein Jahrhundert lang ihr Bestes hinter sich hat. Drei Schläger (N männlicher menschlicher Krieger 2) patrouillieren die Straßen rund um sein Haus. Sie warnen jeden, den sie sehen, mit einem Grinsen und dem Schwenken eines Bleirohrs, dass er gehen soll. Trotz dieser Vorsichtsmaßnahmen steht Smenks Vordertür immer weit offen, um ein altes öffentliches Versprechen zu erfüllen, dass er immer für seine Bergleute da sein würde. Niemand lebt in den weiten Hallen hinter der Eingangstür, denn drei große bestialische Affen streifen durch die äußeren Korridore. Sie sind angekettet an eine Schiene, die durch alle Räume führt und fast überall erreichbar ist. Die schrecklichen Affen greifen alle Besucher an, die nicht nach Smenks persönlichem Parfüm riechen, einem widerlichen Nadelvolk-Extrakt aus dem fernen Süden.

11. Tiefstachel Mine

Die Tiefstachel Mine war einst eine lohnende Mine. Balabar Smenk erwarb die fast

wertlose Eigentumsurkunde der Mine, als seine politischen Verbündeten in der Freien Stadt unbehaglich wurden und ihn zum persönlichen Umgang mit seinen Angelegenheiten zwangen. Smenk presste schnell das letzte Erz aus der Mine. Er nutzte die daraus generierten Gewinne, um eine umfangreiche Erpressungsoperation zu starten. Sie abzielte darauf ab, seine Macht in Diamantsee zu konsolidieren, indem er andere Minenmanager aus dem Geschäft drängte und seine beschämten Freunde in der Regierung der Freien Stadt zwang, ihm die Eigentumsurkunden für die unrentablen Betriebe neu zuzuweisen. Die verlassene Mine dient ihm jetzt nur noch zur Lagerung und gelegentlich zur Entsorgung der Leiche eines erschlagenen Feindes. Sie wird durch ein Vorhängeschloss an einer Eisenpforte geschützt (Schlösser öffnen SG20).

12. Die Garnison

Vor Jahrhunderten, lange bevor die Gründung der Freien Stadt erfolgte, befahl ein kleiner Lord die Ufer des Sees und die nahegelegenen Eisenerz- und Silberminen von einer robusten Burg auf einem Hügel. Heute dient die renovierte Ruine dieser Burg als Heimat für mehr als 60 Mitglieder der Miliz der Freien Stadt. Soldaten, die mit der Patrouillierung der nördlichen Hügel betraut sind, über die von Echsenmenschen bevölkerte Nebelmoor im Süden wachen und mit Halbling-, Gnome- und Zwergengemeinschaften in der Region zusammenarbeiten.

Ein Drittel der Soldaten ist immer auf Patrouille unterwegs, ein weiterer Rundkurs von nahegelegenen Straßen und Wildnis, der sie eine Woche lang von Diamantsee entfernt. Die verbleibenden Soldaten üben, warten die Garnison, jagen und machen sich mit dem lokalen Gelände vertraut.

Die gelangweilten Soldaten bieten einen reichen Boden für eine Gruppe von Klerikern und Paladinen von Heironeous, die den Krieger spirituelle und magische Hilfe aus einer stattlichen Kapelle innerhalb der Garnisonsfestung leisten.

Captain Tolliver Trask (RN männlicher menschlicher Krieger 10), der alternde Kommandeur der Garnison, hat sich in einem kürzlichen Krieg ausgezeichnet und genießt den Respekt seiner Untergebenen und der gesamten Gemeinschaft. Er kümmert sich wenig um die tägliche Politik von Diamantsee und ermutigt seine Männer, sich aus lokalen Angelegenheiten herauszuhalten. Er sieht seine Arbeit als entscheidend für die Verteidigung der Freien Stadt an. Diamantsee ist lediglich etwas, das sich in der Nähe seiner wichtigen Arbeit befindet. Er unterstützt Gouverneur-Bürgermeister Lanod Neff aus Respekt vor dem politischen Prozess, der ihn an die Macht gebracht hat, wenn auch nicht für den Mann selbst. Er vertraut drei Beratern enger als jedem seiner anderen Mitarbeiter. Der Heironean-Chefkleriker Valkus Dun (siehe unten) fungiert als Trasks spiritueller Berater und

Balabar Smenk



Gegenspieler. Trasks bester Freund ist Dietrik Cicaeda (NG männlicher menschlicher Experte der Stufe 4), der mittelalte Chefkartograf von Diamantsee. Cicaeda ist die einzige legale Autorität der Region in Fragen des Landbesitzes, wodurch seine Tagebücher und Karten zu den wertvollsten Schätzen der Stadt gehören. Er und seine Arbeit genießen somit den offiziellen Schutz der Garnisonsmauern und Soldaten und bleiben sicher vor den manipulativen Minenmanagern der Stadt. Chef-Scout Merris Sandovar (NG männlicher menschlicher Walddläufer der Stufe 3), kürzlich aus der druidischen Gemeinschaft Bronzeholzhütte drei Stunden nordöstlich von Diamantsee, rundet Captain Trasks inneren Kreis ab.

Die komplette Garnisonsstreitmacht besteht aus 60 Soldaten (24 Krieger der 1. Stufe, 24 Krieger der 2. Stufe und 12 Krieger der 3. Stufe). Die Milizmitglieder tragen in der Regel Leder- oder Kettenpanzer und führen ein Langschwert oder einen Kurzbogen mit sich. Diese Truppe ist in Drittel unterteilt, wobei jede Einheit von einem Leutnant geleitet wird. Diese Personen haben das Ohr von Captain Trask und die Bewunderung ihrer Untergebenen. Es sind Dobrun Trent (RN männlicher halbelfischer Kämpfer der Stufe 6), Mikkela Venderin (N weiblicher

menschlicher Kämpfer der Stufe 5) und Trovost Skunt (RN männlicher menschlicher Kämpfer der Stufe 5), der seine Autorität regelmäßig und geschickt ausnutzt.

13. Die Kapelle von Heironeous

Die meisten Wachen und Soldaten, die im Garnisonsdienst von Diamantsee stehen, ehren Heironeous als Patron der Gerechtigkeit und der militärischen Tapferkeit. Der Tempel des Unbesiegbaren ist nicht mehr als eine große, hochgewölbte Kammer innerhalb der Garnison selbst, aber er verfügt über die zweitgrößte Gemeinde in Diamantsee sowie eine der dynamischsten Persönlichkeiten des Dorfes in Form seines Hohen Priesters, Valkus Dun.

Dun kam vor zwei Jahren nach Diamantsee, nachdem der vorherige Hohepriester unter mysteriösen Umständen verschwunden war. Örtliches Gerede besagt, dass Dun einst große Aussichten im immensen Heiligtum von Heironeous in der Freien Stadt hatte, aber die Politik ihn in die armselige Aufgabe in Diamantsee verbannte. Trotzdem ging Dun mit Eifer an seine Aufgabe heran und die wöchentlichen Gottesdienste haben einen aktivistischen Geist angenommen. Während der Garnisonskommandant seine Soldaten auffordert, sich aus lokalen Angelegenheiten herauszuhalten, vermittelt Dun ihnen eine Pflicht gegenüber den Dorfbewohnern und ermutigt sie, einen Unterschied in der Gemeinschaft zu machen. Die resultierende

Spannung zwischen dem Garnisonskommandanten und Valkus Dun sowie zwischen den Heironean-Soldaten und den zwielichtigen Elementen von Diamantsee (was fast alle betrifft), ist spürbar.

Eine riesige Wandfresko eines mythischen Kampfes zwischen dem perfekten Heironeous und seinem verräterischen Halbbruder Hextor wölbt sich über dem bronzenen Altar der Kapelle. Das heilige Bild wird von Dutzenden flackernder Kerzen beleuchtet.

14 Allustan

Durch seine Begabung und sein Selbstbewusstsein fiel Allustan an der renommierten Universität für magische Künste auf und erregte die Aufmerksamkeit eines mächtigen Meisterzaubers namens Manzorian, einer dynamischen Persönlichkeit, die mit einigen der berühmtesten Helden der Zeit reiste. Allustan hatte zuvor bei Lanod gelebt, der ihm eine Ausbildung ermöglichte und ihn in eine begehrte Position bei der Stadtwache brachte.

Manzorian bot Allustan an, ihn als Lehrling anzunehmen und versprach ihm ein Leben voller Nervenkitzel und Entdeckungen. Doch was Allustan bekam, war ein Einblick in eine Welt manipulativer Schachmeister, die bereit waren, vertraute Freunde zu verraten, um abstrakte Prinzipien von Gleichgewicht und Neutralität zu wahren. Obwohl er in der Gesellschaft von Manzorian und seinen Anhängern aufblühte, waren die politischen Auseinandersetzungen zu viel für ihn, und er trennte sich vor über einem Jahrzehnt nach einem bitteren ethischen Konflikt von der Gruppe. Er zog sich nach Diamantsee zurück, nur um festzustellen, dass sein unfähiger Bruder an der Macht ist und von allen Seiten Herausforderungen zu bewältigen hat. Also bleibt er dort, wissend, dass seine Anwesenheit einen korrupten Anführer unterstützt, aber unwillig, seine Familie den Wölfen zu überlassen. Das gleiche politische Desinteresse, das ihn bei Manzorian in Schwierigkeiten gebracht hat, hindert ihn daran, das Schlimmste von den Vergehen seines Bruders zu sehen.

Allustan bietet den Bürgern von Diamantsee als Gelehrter seine Bibliothek und beträchtliche Intelligenz an, obwohl nur wenige Minenarbeiter Grund haben, seine Dienste in Anspruch zu nehmen. Allustan berechnet einen Standardpreis von 20 Goldmünzen pro Frage. Er tut dies mehr, um seine Neugier zu befriedigen als für das Geld; die Gewinne aus seinen Abenteuertagen decken problemlos seinen bescheidenen Lebensstil.

Die alten Gräber in den Hügeln faszinieren Allustan und waren ein wesentlicher Faktor bei seiner Entscheidung, in sein früheres Zuhause zurückzukehren. Er hofft, eine langfristige Studie der Hügel durchzuführen und seine Erkenntnisse schließlich in einer

kleinen Enzyklopädie zu veröffentlichen. Jede Frage, die die SCs ihm über den flüsternde Steinhügelstellen, weckt sofort sein Interesse, und Abenteurer, die regelmäßig Nachrichten über geplünderte Gräber und vermiedene Fallen bringen, finden ihn mit jedem Besuch immer freundlicher.

Nach einigen Tagen des Studiums kann Allustan jedes antike Artefakt oder Glyphe aus dem flüsternden Steinhügel sofort als Gegenstände der Wind Herzöge von Aaqa identifizieren. Die Wind Herzöge waren eine mächtige prähistorische Rasse von elementaren Wesen, die einst ein Reich beherrschten, das Welten umspannte. Schließlich traten diese Vorbilder des Gesetzes gegen die Königin des Chaos, ein ursprüngliches Wesen des frühen Abyss, an. Im großen finalen Kampf auf den sagenumwobenen Feldern von Pesh (die weit im Norden vermutet werden), setzten sieben der mächtigsten Wind Herzöge eine Waffe Namens der Stab des Gesetzes ein. Dieser zerbrach, als er Miska, die Wolf-Spinne, den dämonischen Gefährten der Königin, niederstreckte. Der Stab des Gesetzes wurde zum Stab der sieben Teile, einem der legendärsten Artefakte der Folklore.

Allustan kann innerhalb weniger Tage jede der im flüsternden Steinhügel gefundenen Glyphen identifizieren und die Bedeutung wichtiger Fresken innerhalb des Grabes erklären. Je mehr er von diesem wachsenden Mysterium erfährt, desto hilfsbereiter wird Allustan. Er hilft schließlich den SCs kostenlos, um einfach mehr über den Hügel zu erfahren. Die Wind Herzöge, behauptet er, waren die älteste Zivilisation, die Gräber in den Steinhügeln baute. Alle anderen Kulturen haben einfach ihre Praktiken nachgeahmt. Der Reichtum in einem ungeplünderten Wind Herzöge Grab, sagt er mit einem subtilen Glitzern in seinen Augen, könnte jenseits jeder Berechnung liegen.

Als die SCs Allustan zum ersten Mal begegnen, bevorzugt der Zauberer mit Ihnen übersein Grundstück spazieren zu gehen. Ein großer Baumstumpf im Vorgarten dient als improvisierter Tisch, an dem Allustan oft mit Kunden zu tun hat. Nachdem er die Gruppe kennengelernt hat, wird er etwas weniger vorsichtig in seiner Herangehensweise und lädt sie in sein Studierzimmer ein. Hunderte von Büchern füllen die Regale, die in jede Wand eingebaut sind. Ein Drachen-Schachbrett steht auf einem Mahagonitisch, eingefroren inmitten eines Spiels, genau wie es war, als Allustans Zerwürfnis mit Manzorian ihr lang andauerndes Fernduell beendete. Sollte ein SC ihn herausfordern, präsentiert Allustan seine eigene Reihe von kunstvoll geschnitzten Stücken. "Drachen-Schach", erklärt er, "ist eine Metapher für das Leben und die Kräfte, die um die Kontrolle der Welt kämpfen. Bevor man gewinnen kann, muss man wissen, dass man überhaupt das Spiel spielt."

19. Tilgast Residenz

Die Pracht von Gelch Tilgasts stilvollem Anwesen übertrifft bei weitem den aktuellen Einfluss seines Besitzers, der im freien Fall ist, seitdem Balabar Smenk Diamantsee erstmals infiziert hat. Tilgast hält eine Herde von sieben feinen Vollblutpferden in einem gut geführten Stall innerhalb einer Umfriedungsmauer. Wohlhabende Besucher und einige Bewohner der Stadt zahlen 1 Goldmünze pro Tag, um ihr Lieblingssperd auf dem Gelände zu beherbergen, wo eine Gruppe akribischer Pfleger sich um das Wohl des Tieres kümmert. Ein Bewohner der Stallungen ist Usare, ein feiner weißer Hengst, der dem Minenmanager Luzane Parrin gehört, deren Mutter einst Tilgasts größte Rivalin war. Jetzt schmieden die beiden in geheimer Absprache Pläne, um sich vor Balabar Smenk zu schützen.

Die Tentakel dieser Verschwörung reichen bis in die benachbarten Städte Dampfquellen und Schwarzstein. Dort versuchen verbündete Minenmanager Smenks Versand- und Versorgungslinien mit Hilfe von Schlägern, die als einfache Banditen getarnt sind, zu vereiteln. Doch zu Hause konnte Tilgast nicht die Unterstützung von Ellival Moonmeadow, Ragnolin Dourstone oder Chaum Gansworth gewinnen, die sich alle daran erinnern, als Tilgast der König der Hügel war und seine Macht über alle anderen ausübte. Parrin bleibt sein einziger Schutzschild gegen Smenk, und er wird sie opfern, wenn es nötig ist. Er wird alles tun, um seine Macht so lange wie möglich zu erhalten, auch wenn diese Zeit in Minuten gemessen werden kann.

20. Alte Piers

In vergangenen Jahrzehnten strömten Adlige aus der Freien Stadt nach Diamantsee, um auf seinen kristallklaren Gewässern zu segeln. Bergbauabfälle, Abwasser und andere Verschmutzungen beendeten die Praxis vor fast einem Jahrhundert. Aber die verrottenden Kadaver einst aufwendiger Piers ragen immer noch in die trüben Gewässer des Sees. Einige Masten ragen aus der Oberfläche heraus, Grabsteine von aufgegebenen Fischerbooten aus jüngerer Zeit. Normale Fische können in den verunreinigten Gewässern nicht überleben, so dass nur gefährliche, robuste Raubtiere wie die gierigen, zahnigen Gars übrig bleiben, die in den letzten Jahren zu einem solchen Problem geworden sind. Diejenigen, die sich über den Diamantsee wagen, tun dies auf eigene Gefahr.

Für ein Stück Silber wird ein pensionierter Marine namens Durskin (männlicher Mensch, Bürgerlicher 1) bis zu sechs Passagiere in seinem Schaluppenboot namens "Herbst Renner" über den See fahren. Der mittellose Bootsmann lebt auf dem Deck seines Bootes, das nach Urin riecht und von Flöhen und Seemilben wimmelt. Diejenigen, die eine sicherere Überfahrt suchen, müssen sich auf die Harkness verlassen. Das ist ein zehn Mann starkes Segelboot, das von dem

geheimnisvollen Kult der Grün Lady gepflegt wird. Sie benutzen das Schiff, um zwischen Diamantsee und den Hügeln, in dem ihre Gemeinde ihre Gottesdienste für Wee Jas, die Göttin der Magie und des Todes, abhält, hin- und herzufahren. Die Überfahrt mit der Harkness kostet 3 Silberstücke, und die Passagiere müssen lästige Predigten über die exquisite Schönheit des Todes und die arkane Fähigkeit der Dunkeläugigen Dame ertragen. In beiden Fällen dauert die Überfahrt etwa 30 Minuten von einem Ufer des Sees zum anderen.

21. Able Carters Kutschen Schenke

Die Able Carter Kutschen Gesellschaft verbindet die Freie Stadt mit ihren Satellitenstädten durch eine Flotte von Pferdekarren und einem Gasthof an jeder Station der Reise. Der Gasthof in Diamantsee bietet 20 Zimmer zur Vermietung zu einem Preis von 1 GM pro Tag. Stallservices sind gegen eine Gebühr von 5 SP pro Tag verfügbar. Vier Wachen (NG männlicher menschlicher Krieger 1) halten Tag und Nacht Ausschau und können für zusätzliche 5 GM pro Tag gemietet werden, um mit einer Kutsche zu reiten. Die folgende Tabelle zeigt die Reisezeit von Diamantsee zu anderen Orten, die wichtig für den Abenteuerpfad des Zeitalters der Würmer sind. Reisen, die als "wild" bezeichnet werden, beinhalten mindestens eine Nacht in der Wildnis. Dort ist die Kutsche ein leichtes Ziel für die zahlreichen Banditen ist, die die Hügel heimsuchen und die Milizen des Militärs ärgern.

Ziel	Tage	Richtung	Wild
Schwarzstein	1	Ost	Nein
Schwarzwall Festung	2	Ost,Süd	Ja
Elmshire	1	Nord	Ja
Freie Stadt	3	Ost	Nein

Charaktere, die am Anfang der Kampagne keine Einwohner von Diamantsee sind, sollten als Logiergäste beginnen, die kürzlich in der Stadt angekommen sind. Ein anderer bemerkenswerter Gast ist unter anderem Rontabont Mur (CG männlicher menschlicher Schurke 4), ein Kupferbergarbeiter aus der nahegelegenen Stadt Schwarzstein, der auf Einladung von Gelch Tilgast in die Stadt gekommen ist, in der Hoffnung, ihn in seine politische Allianz zu verwickeln. Murs unhöfliches Selbstinteresse und seine jammernde, kritische Art schreien nach Aufmerksamkeit in der unscheinbaren hauseigenen Taverne des Gasthauses, wo er möglicherweise mit einem SC-Logiergast in einen kleinen Konflikt gerät. Ein dauerhafter Gast namens Fester Trollump (N männlicher menschlicher Walddäuer 2). Er fängt Dachse in den Hügeln und verkauft ihre Pelze auf monatlichen Reisen in die Freie Stadt für einen bescheidenen Gewinn. Gelegentlich fängt er aufregendere Tiere wie Greifen oder Mantikore, die er persönlich zur Freien Stadt bringt, um sie an seinen wohlhabenden Patron, einen Tiergartenbesitzer namens Henway, zu verkaufen. Trollump ist der

einzigste NSC in der Stadt, der ein faires Angebot für das gerettete Eulenbär-Baby aus dem Landgehöft in "Der flüsternde Steinhügel" machen würde, aber die SCs müssen nach ihm suchen (Information Sammeln SG 15), da er gerne nicht auffällt. Eine aufgeweckte Gruppe von sieben halblingischen Touristen aus Elmshire - die Krausfuss-Party - dominiert derzeit einen Flügel des Gasthauses. Die urlaubenden Kaufleute schwatzen ständig über unglaubliche Naturphänomene und Kunststücke, die im Emporium zu sehen waren, oder über saftige Steaks im Hungrige Knochenhech, oder über alles andere, das sie als leichte Beute für Diamantsees wachsamem Opportunisten, Betrüger und Diebe auszeichnet.

22. Parrin Residenz

Luzane Parrin erbte vor neunzehn Jahren, als ihre einflussreiche Mutter Millicent Parrin an der Krankheit namens Rote Tod starb, den Anspruch ihrer Familie auf drei Minen außerhalb von Diamantsee. Nur 17 Jahre alt zu dieser Zeit, wuchs Luzane schnell auf und gewöhnte sich an die Politik von Diamantsee. Ihre Unerfahrenheit überwältigte sie jedoch, als Balabar Smenk in die Stadt kam, und seitdem hat sie versucht, ihre Vermögenswerte und Besitztümer zu schützen. In den letzten Jahren musste sie mit ansehen, wie ihre engsten Freunde und Verbündeten, die während der Zeit ihrer Mutter geschmiedet wurden, dank der Machenschaften von Balabar Smenk bankrott gingen oder getötet wurden. Gleichzeitig versuchte Smenk auf romantischer Ebene Druck auf sie auszuüben. Als ihre Verbündeten entfernt wurden, begann Smenk an Parrins Bergbauaktivitäten zu nagen und stahl eine Mine sowie mehrere ihrer bestbezahlten Vorarbeiter und Aufseher. In ihrer Verzweiflung hat Parrin eine Allianz mit Gelch Tilgast und eine Romanze mit Chaum Gansworth begonnen, in der Hoffnung, dass entweder einer oder beide ihre Vermögenswerte und ihre Ehre (die sowieso fraglich ist) schützen werden.

Parrin lebte einst in dem Haus, das jetzt von Balabar Smenk (Bereich 10) bewohnt wird, musste aber vor etwa drei Jahren in dieses heruntergekommene Herrenhaus umziehen. Sie beschäftigt eine alte Freundin ihrer Mutter, eine alternde Hexe namens Amelliant (N weiblich menschlicher Zauberer 3), um mit einem Zauberstab des magischen Geschosses das Haus im Auge zu behalten. Ihre Paranoia hat ihr Personal stark beeinflusst, das in jedem eine Bedrohung sieht.

23. Grauweiher Bund

Drei prominente Vertreter der Zwergenfestung Grauweiher, viele Tage südlich über den tückischen Nebenmooren entfernt, leben in diesem robusten Backstein- und Holzbau. Grauweiher importiert etwas vom rohen Eisenerz, das von den örtlichen Menschen ausgegraben wird. Es hat eine Farbe, die von den geschicktesten

Handwerkern und Metallarbeitern der Zwergenklans geschätzt wird. Dulok Blitzhame (RN männlicher Zwerg Experte 5) führt die Delegation mit geradlinigem Sprechen und kluger Pragmatismus an. Gouverneur-Bürgermeister Lanod Neff lädt die Zwerge häufig zu Mahlzeiten und Salon-Diskussionen ein. Blitzhame hat insbesondere eine starke Freundschaft mit Ragnolin Dourstone (obwohl er nichts von seiner Krankheit weiß), von dem er den Großteil des nach Grauweiher exportierten Erzes erhält. Die anderen Ratsmitglieder, Galuth Grobadore (LG männlicher Zwerg Experte 3) und Bitris Ruthek (RN weiblicher Zwerg Experte 4), verbringen viel Zeit damit, die Interessen von Grauweiher in benachbarten Gemeinden zu vertreten. Die beschäftigte Arbeit der Ratsmitglieder erfordert eine Gruppe von Assistenten und Untergebenen, was einen perfekten Grund für einen Zwerg-Spielercharakter bietet, um in Diamantsee zu sein.

24. Gansworth Residenz

Seit 14 Jahren lebt Chaum Gansworth in Diamantsee und bleibt im Hintergrund. Ohne zu viel Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, sammelte er leise ein Vermögen aus drei sehr produktiven Minen an. Die ersten vier Jahre waren die schwierigsten, denn Gelch Tilgast, damals der prominenteste Minenmanager der Stadt, tat alles, um Gansworths Geschäft zu behindern. Der tatterige alte Pfeiler der Gemeinschaft braucht nun Gansworth für sein Anti-Smenk-Bündnis, aber der jüngere Minenmanager erinnert sich allzu bitter an seine frühen Jahre in Diamantsee, um zu vergeben und zu vergessen. Er weiß ehrlich gesagt nicht, welche Seite im Kampf zwischen Tilgast und Smenk gewinnen wird. Seine aktuelle Überlegung ist, seine Geliebte Luzane Parrin an Smenk zu verraten und damit Tilgasts stärksten lokalen Verbündeten zu zerstören, ihn genug zu schwächen, damit Smenk ihn fertig machen kann. Aber der Plan ändert sich jeden Tag, ebenso wie die Feinde und Verbündeten.

Gansworth lebt im Herzen von Diamantsee, am Ende einer Sackgasse, die durch einen Gedenkobelisken markiert wird. Der erinnert an einen Mineneinsturz vor 70 Jahren, bei dem mehr als 300 Bergleute ums Leben kamen. Eine niedrige Mauer umgibt den Großteil der zweistöckigen Struktur, und fünf loyale Wachen (N männliche menschliche Krieger 2) bewachen das Gelände zu jeder Zeit. Luzane Parrin verbringt etwa drei Nächte pro Woche hier.

25. Die Rostige Kanne

Dieses beliebte Restaurant spezialisierte sich früher auf Fisch, aber seit der See schlecht geworden ist, musste es sich an ein landbasiertes Menü anpassen. Drinnen filtern grün gefärbte Glasfenster gruseliges Licht in den Haupt-Speisesaal, wo die sich kreuzenden Melodien eines Trios von Dudelsackspielern eine übernatürliche Atmosphäre verstärken. Die Gäste speisen in einem großen Gemeinschaftsraum, wobei

sich eine Handvoll schönerer Tische in einem abgetrennten Bereich neben dem Hauptspeisesaal befinden. Der entfernte Tisch auf einer erhöhten Plattform mit Blick auf den privaten Raum ist für Chaum Gansworth reserviert, Diamantsees berechnendsten Minenmanager und Besitzer der Rostigen Kanne. Gansworth verfolgt rigoros eine neutrale Haltung in allen politischen Angelegenheiten, da er Angst hat, sich durch eine offene Bewegung gegen einen der anderen Minenmanager einem Feindes Verrat auszusetzen. Als Ergebnis betrachten alle wichtigen politischen Akteure der Stadt die Rostige Kanne als neutralen Boden.

Etwa zur Zeit, in der die Spielercharaktere die vierte Stufe erreichen, erhalten sie eine Einladung von Chaum Gansworth, ihn im Rusty Bucket zu treffen. Der Minenmanager gesteht, dass er ihren Fortschritt überwacht hat und misst ihr Interesse an der Bildung einer Allianz. Nachdem er Geschichten über die SCs gehört hat, hat Gansworth beschlossen, dass sie ihm den Vorteil verschaffen könnten, den er benötigt. Sobald eine freundliche Beziehung aufgebaut wurde, tut Gansworth alles, um illegale Handlungen gegen die anderen Minenmanager zu fördern, insbesondere gegen Balabar Smenk. Im Laufe der Zeit versucht Gansworth, die SCs als bezahlte Muskelmänner zu nutzen und erfindet sogar Gründe, um Überfälle auf die Anwesen oder Minenoperationen eines Rivalen durchzuführen. Gansworth arbeitet mit den SCs zusammen, um diese Angriffe in einer geheimen Bibliothek, die über die Küche zugänglich ist, zu planen. Er bezahlt gut für jeden Job und hat immer etwas Neues für die SCs zu tun. Wenn die Dinge langsamer werden und die Spieler in eine Routine geraten, würzen Sie die Kampagne mit einer Mini-Mission nach eigenem Ermessen, die von Chaum Gansworth über das Abendessen in der Rostigen Kanne geplant wird.

26 Moonmeadow Residenz

Im Gegensatz zu den anderen Minenbesitzern in Diamantsee verwaltet Ellival Moonmeadow nur eine Mine für die Direktoren der Freien Stadt. Er hat keine Ambitionen über seinen aktuellen Besitz hinaus und scheint sich der Machenschaften seiner Rivalen, die er seit über einem Jahrhundert überlebt hat, nicht bewusst zu sein. Moonmeadow verdankt seine Langlebigkeit einem scharfen Verstand und einer Zurückgezogenheit, die nur wenige Chancen bietet, sich in lokale Angelegenheiten zu verwickeln. Das einzige, was ihn ins öffentliche Auge bringt, ist Drachen-Schach, und selbst dann spielt er nur mit Gegnern, die in der Lage sind, seinen instinktiven, komplexen Stil herauszufordern. Der blond gekleidete Elf, der selten mit Menschen verkehrt, bevorzugt die Gesellschaft von sechs grauen Elfen (NG männlicher und weiblicher Elfenkämpfer 3), die ebenfalls aus seiner Heimat, dem fernen

Reich von Celene, stammen. Diese Agenten dienen als Moonmeadows Vertraute und Beschützer, immer auf der Hut vor Ärger, selbst wenn sie sich entspannen immer in Reichweite einer Waffe. Jahrzehnte jünger als ihr Meister, mischen sich diese Elfen leichter mit den Bewohnern von Diamantsee und besuchen gelegentlich das Opiumhaus "Lazare's Hause" oder Venelles. Ein Gespräch mit ihnen lässt den Eindruck entstehen, dass sie denken, dass sie hier nur vorübergehend sind und dass Moonmeadows Silberabbau nur ein Vorwand für seine Anwesenheit in der Region ist. Wenn das stimmt, ist es ein Trick, der seit mehr als einem Jahrhundert geht, denn der Elf lebt in Diamantsee länger als jeder andere aktuelle Bewohner.

Moonmeadows ausgedehntes Herrenhaus umgibt einen zentralen Innenhof mit einem Meditationsgarten, einer Pracht von Pfauen und zwei grün-braun gepelzten Cooshees (\$Addon) namens Kanemar ("Ehrenvoller Adler") und Tatae ("Geliebter Fuchs"), gekoppelten elbischen Hunden, die ihren Meister seit seinen Tagen in Celene begleiten. Ein privater überdachter Anleger führt zu einem schlanken Boot, das in 20 Minuten den See überqueren kann. Schwanenmotive schmücken das schnelle Gefährt. Ein Elf Spielercharakter könnte als Assistent eines von Moonmeadows Leutnants beginnen. Ein jungfräulicher Elf, der mit der unrühmlichen Aufgabe betraut ist, das Schwanenboot instand zu halten und von der üblen Verschmutzung des Sees zu säubern.

27. Osgood Schmiede

Die markante "O"-Marke des Schmieds Manlin Osgood (menschlicher Experte, männlich, neutral, Stufe 5) ist ein regionales Zeichen für Qualitätsarbeit, das so bekannt ist, dass geringere Schmiede in benachbarten Gemeinden es oft fälschen, um wettbewerbsfähig zu bleiben. Osgood und sein Team von sieben Lehrlingen und Gesellen haben sich auf Meister-Rüstungen und Haushaltsgegenstände wie Trinkflaschen, Dosen, Werkzeuge und Ähnliches spezialisiert. Osgood ist ein etwas grober, aber stets höflicher mittelalterlicher Mensch mit einer Glatze und einem schnauzbärtigen Schnurrbart. Er erinnert sich immer an den Namen des Kunden und begrüßt Stammkunden mit einem herzlichen Händedruck und einem Klaps auf den Rücken.

28. Schmelzhaus

Vor einem Jahrhundert unterhielten lokale Minenmanager ihre eigenen Schmelzhäuser. Aber ständige Konflikte führten zu häufigen Sabotageakten, die den Fluss von Ressourcen vom Diamantsee zu den Märkten der Freien Stadt behinderten. Die Stadtverwalter griffen widerwillig ein und monopolisierten den Schmelzhandel und errichteten das einzige Schmelzhaus der Stadt in einer massiven Festungs-Werkstatt am Rand des Sees. Das Abfallprodukt Schlacke, das aus großen unterirdischen

Rohren ausgestoßen wird, ist für die meisten Wasserlebewesen in der Region tödlich, und die Produktion ist heute stärker als je zuvor. Fünf massive Öfen und große Chemiebehälter füllen das Innere des Gebäudes und sind durch flache Kanäle mit geschmolzenem Eisen verbunden. Schädliche Dämpfe und heiße Temperaturen erfordern spezielle Anzüge, die die Luft filtern und die freiliegende Haut schützen. Der selten gesehene Ober-Schmelzer, Vulgan Durtch (N männlicher Mensch Experte 4 / Krieger 2), ist einer der reichsten Männer in Diamantsee, aber wenige Nachbarn wissen etwas über ihn. Durtch führt den Betrieb mit einer Präzision, die seine ständige Überwachung eines Teams von zwei Dutzend Hilfskräften und Aufsehern erfordert, aber Gerüchte legen nahe, dass er geheime Motive für seine Abgeschiedenheit hat.

Ein Turm an der Nordwestecke des Gebäudes dient als Wohn- und Arbeitsstätte von Benazel dem Alchemisten (NG männlicher Halbelf Experte 6 / Zauberer 3), einem redseligen Chemiker aus der Freien Stadt, der die alchemistischen Rituale und Reagenzien überwacht, die für den Schmelzprozess notwendig sind und der ein kleines Vermögen damit verdient, Tränke aus seinem Büro im Erdgeschoss zu verkaufen. Eine Tür im Obergeschoss von Benazels Turm führt direkt in das Schmelzhaus selbst und stellt den verwundbarsten Eingangspunkt in die sonst unangreifbare Festung dar.

29. Der Knochenhof von Diamantsee

Der überfüllte Friedhof der Stadt war einst eine großartige Quelle für Leichen für Medizinstudenten in der Freien Stadt und skrupellose Nekromanten, aber der Kult der Grünen Dame hat dem ein Ende gesetzt. Im Laufe des Tages streifen grün gewandete Anhänger durch den Friedhof und singen Lieder, die Wee Jas heilig sind. Dabei pflegen sie Gräber und entfernen Ranken und Schlamm von Steinkreuzen, die Hunderte von Jahren alt sind. Der Gouverneur-Bürgermeister Lanod Neff findet die Kultisten abstoßend, schätzt jedoch ihre Wachsamkeit. Mit den Fanatikern, die den Knochenhof bewachen, können sich seine Jungs im Sheriff's Department auf wichtigere Dinge konzentrieren. Es gibt Geschichten, dass ein Sarg auf dem Friedhof - niemand weiß genau welcher - keine Leiche enthält, sondern Dutzende von Goldbarren. Es gibt viele Beweise für das Gerücht, aber jeder, der versucht, die Theorie zu überprüfen, muss sich zuerst mit den Kultisten auseinandersetzen.

30. Neff Herrenhaus

Das Herrenhaus des Gouverneurs-Bürgermeisters Lanod Neff thront auf dem Hügel über dem Diamantsee und ist ein Wirren von Gerüsten, Kabeln und Arbeitstrupps. Geschützt wird es durch eine hölzerne Palisadenmauer. Es beherbergt die politische Apparatur der Stadt, einschließlich

mehrerer Tagungsräume, eines Gerichtsgebäudes und zahlreicher Schlafzimmer für besuchende Würdenträger und (genauso häufig) Lanod Neffs unzählige Kumpel und Konkubinen. Einige Zimmer innerhalb des Komplexes sind komplett leer - Neff setzt seine endlosen Bauprojekte nur fort, um sicherzustellen, dass die Größe und Pracht seines Hauses die der Minenmanager übertrifft, deren Macht und Einfluss er eifersüchtig begehrt.

Ein Besuch beim Gouverneur-Bürgermeister erfolgt nur nach Terminabsprache, und es kann bis zu 3d6 Tage dauern, einen Termin zu vereinbaren. Wenn die SCs keinen geringen Beamten davon überzeugen können, dass ihr Anliegen wichtig ist (was einen Diplomatie-Check mit SG 15 erfordert), wird die Anfrage einfach nicht eingereicht, und die Ordner sagen den SCs höflich, sie sollen "immer wieder nachsehen", ohne dabei die Absicht zu haben, ihnen zu helfen. Neff ist Allustans Bruder, daher kann bei Vorlage eines entsprechenden Schreibens oder wenn sie in Begleitung des Zauberers sind, in der Regel noch am selben Tag ein Treffen vereinbart werden.

Neff selbst hat wenig Zeit für Fremde und hört sich ungeduldig die Anliegen der SCs an. Er vermischt das Wohl des Volkes mit dem Wohl von Lanod Neff mit beunruhigender Gewissheit bis zu dem Punkt, an dem etwas, das ihn nicht direkt bedroht, in seiner Sichtweise nicht die Gemeinschaft bedroht und daher keiner schnellen Maßnahme bedarf. Er bevorzugt Verzögerungstaktiken und übermäßige Informationsbeschaffung anstelle von direktem Handeln. Appelle an seine Eitelkeit oder sein Selbstbewusstsein haben die beste Chance auf Erfolg.

31. Dämmerstein-Mine

Diese Eisenerz-Mine hat seit Jahrhunderten Bestand, schon bevor Diamantsee offiziell zum Vasallen der Freien Stadt wurde. Ragnolin Dämmerstein hat die Mine seit Beginn ihrer Gründung verwaltet, als er diesen Ort scheinbar zufällig wählte. Aber es war der Einfluss eines rätselhaften Wesens namens der Gesichtslose (NB männlicher Mensch Zauberer 6), der seine Hand führte, denn Dämmerstein-Mine befindet sich über einer antiken unterirdischen Kathedrale, die einen magischen Pool von mächtiger Bosheit enthält. Der Gesichtslose und seine Anhänger in einem Kult namens Ebenholz Triade haben dunkle Pläne für diese Kammer, die das Zeitalter der Würmer auslösen könnten. "Die Drei Gesichter des Bösen", die zweite Episode des Abenteuerpfads, stellt Ihre SCs diesem apokalyptischen Kult gegenüber.

32. Verlassene Mine

Es ist schon so lange her, dass diese Mine in Betrieb war, dass sich niemand mehr an ihren Namen erinnert.

33. Menhire

Dieser alte Steinring wird oft von Bewohnern der Bronzesholzhütte besucht und ist für Druiden und Waldläufer heilig, ein

Relikt aus einer Zeit, in der die Gesetze der Wildnis sowohl den Menschen als auch den Tieren vorgeschrieben wurden.

34. Alte Sternwarte

Diese zerfallende, verlassene Sternwarte beherbergte einst einen Orden von Mönchen, die von den himmlischen Körpern des Nachthimmels besessen waren. Jetzt beherbergt es ständig wechselnde ungewöhnliche Mieter mit Verbindungen zu Balabar Smenk. Der neueste Mieter ist ein böser Nekromant aus der Freien Stadt namens Filge (CE männlicher menschlicher Zauberer 3), der in die Stadt gekommen ist, um Balabar Smenk zu helfen, geheime Ereignisse unter der Dämmerstein Mine (Bereich 31) zu verstehen. Dieser Ort wird im Detail in "Der flüsternde Steinhügel" beschrieben.

35. Dämmerstein Resistenz

Dieses gedrungene, gut geschützte Herrenhaus ist das Zuhause von Ragnolin Dämmerstein, der einer der verantwortungsbewussteren Minenmanager von Diamantsee zu sein scheint, aber tatsächlich den Fäden des Ebenholz Triade folgt. Sein Herrenhaus enthält keine Beweise für das Böse, das in seiner Mine begangen wird, und jede offene Konfrontation gegen ihn birgt das Risiko, den Zorn des Gouverneurs-Bürgermeisters Gelch Tilgast und von Chaum Gansworth auf sich zu ziehen. Selbst wenn Beweise für Dämmersteins Zusammenarbeit mit dem Kult vorgelegt werden, beharren diese Säulen der Gemeinschaft darauf, dass der Zwerg unter irgendeiner Art von Zwang steht (was auch der Fall ist).

Die Spieler einbeziehen

Die Zusammenarbeit mit Ihren Spielern vor Beginn der Kampagne ist der beste Weg, um ein gesundes und langanhaltendes Spiel zu gewährleisten. Bevor die erste Sitzung stattfindet, fragen Sie die Spieler, welche Art von Charakteren sie spielen möchten. Bleiben Sie allgemein, aber versuchen Sie, ein Gefühl für die bevorzugte Rasse und Klasse jedes Spielers zu bekommen und verwenden Sie diese Details als Grundlage, um die Charaktere in Diamantsee und somit in den Zeitalter der Würmer Abenteuer Pfad einzuflechten. Die folgenden Vorschläge sollen Ihnen den Einstieg erleichtern, aber scheuen Sie sich nicht, in eine völlig andere Richtung zu gehen. Die beste Wahl ist die, die sowohl Sie als auch Ihren Spieler glücklich macht.

Zwerg: Kein Zwerg nennt Diamantsee sein Zuhause, obwohl einige dort leben. Die meisten haben irgendeine Art von Geschäft mit dem Grauweiherr Bündnis (Bereich 23), vielleicht als Wächter, Verhandler oder sogar magischer Berater.

Elf: Wohlgesinnte Elfen verabscheuen Diamantsee, da es alles repräsentiert, was Elfen an Menschen cholerisch und grausam finden. Nur Ellival Moonmeadow (Bereich 26) und seine Stellvertreter - ausschließlich

Elfen - scheinen den Magen für den Ort zu haben. Ein SC-Elf könnte als Wächter oder Vertrauter eines dieser Stellvertreter dienen oder selbst ein Stellvertreter sein!

Gnom: Gnome können Gäste bei Tidwood (Bereich 5) sein oder Agenten von einem der Minenmanager. Diejenigen mit theatralischer Ader könnten bei der Emporium (Bereich 1) eine feste Anstellung finden. Die meisten kommen aus dem nahe gelegenen Bau von Grossetgrottel.

Halbling: Viele Halblinge in Diamantsee arbeiten in der Gastwirtschaftsbranche als Angestellte, Köche oder sonstige Hilfskräfte. Andere sind (relativ) wohlhabende Besucher aus der Halblingsgemeinde Elmshire im Norden.

Halbelfen: Halbelfen können zur Gemeinschaft der Bronzesholzhütte gehören (detailliert beschrieben in Dungeon #125) oder unter den "zivilisierten" Armen von Jaleks Absteige (Bereich 9) leben. Sie könnten auch für Ellival Moonmeadow arbeiten, aber bald feststellen, dass der Minenleiter niemanden außer Elfen mag und Halbelfen nicht ganz qualifizieren.

Halbork: Die erhöhte Stärke und geringe Intelligenz von Halborks macht sie zu idealen Bergarbeitern oder Schlägern. Diamantsee ist voll davon. Ein originellerer Ansatz könnte Halborks als Handlanger oder Künstler im Emporium darstellen. Die Garnison beschäftigt in der Regel keine Halborks, und die meisten Soldaten verachten sie aufgrund eines fortlaufenden Krieges gegen eine Ork-Nation im Südwesten.

Mensch: Menschen können jede Rolle in Diamantsee übernehmen, vom bescheidenen Bergarbeiter bis zum Kind eines prominenten Bürgers. Die meisten sind Arbeiter.

Barbar: In den abgelegenen Tälern der Steinhügel halten primitive Traditionen stark und Menschen scheinen manchmal mehr wie Tiere als wie Männer. In den großen Sümpfen im Süden kämpfen drahtige, wilde Menschen engagiert um kleine trockene Landflecken und halten knapp gegenüber Echsen-Völkern und schrecklicheren Bewohnern des trüben Sumpfes durch.

Barden: Barden, die nach einer interessanten Möglichkeit suchen, in Diamantsee unterzukommen, sollten sich das Emporium ansehen. Spieler, die eine etwas weniger ausschweifende Option suchen, könnten gute Darsteller im Kreiselnden Riesen (Bereich 15) oder einer anderen unbenannten Veranstaltung sein.

Kleriker: Für eine einfache Einbindung sollten die Spieler ermutigt werden, Heironeous, St. Cuthbert, Obad-Hai oder Wee Jas als ihren Gott auszuwählen, um mit einem lokalen Glauben in Kontakt zu treten. (Tempel für Wee Jas und Obad-Hai kurz außerhalb der Stadt werden in Dungeon 125 behandelt). Wenn diese Götter Ihren Spielern nicht zusagen, können Sie den Charakter als Hilfskleriker betrachten, der einem

verbündeten örtlichen Tempel "ausgeliehen" wurde oder als einsamer Prophet unter den gewöhnlichen Leuten von Diamantsee.

Druiden: Druiden passen perfekt in die Gemeinschaft der Bronzesholzhütte (beschrieben mit den Hinterländern von Diamantsee in Dungeon 125) und könnten als Vertreter von Nogwier, dem Kleriker von Obad-Hai, der diese Gemeinschaft leitet und sie in die Hügel schickt, um Geschichten von unsterblichen Untoten und unnatürlichen grünen Würmern zu verfolgen, in die Kampagne einsteigen.

Kämpfer: Die meisten Kämpfer in Diamantsee gehören zum Garnisonskontingent, aber einige arbeiten als Muskeln für die Minenmanager. Für eine interessante Variante können Sie einen SC-Kämpfer zu einem stellvertretenden Sheriff unter dem korrupten Sheriff Cubbin (Bereich 8) machen.

Mönch: Mönche aus der Diamantsee Region stammen einheitlich aus dem Zwielichtkloster, einem Bauwerk kurz außerhalb der Stadt, das in Dungeon 125

beschrieben wird. Ein SC-Mönch könnte einen anderen SC vor Beginn der Kampagne befreundet sein und ihn einladen, wenn der andere SC von dem flüsternde Steinhügel erfährt. **Paladin:** Die Kapelle von Heironeous (Bereich 12) beherbergt regelmäßig ein oder zwei junge Paladine aus der Freien Stadt, die innerhalb des Garnisonsheiligtums arbeiten, um Demut als Lektion auf ihrem Weg zu größeren Dingen innerhalb der großen Kirche zu lernen. Ein Paladin, der St. Cuthbert oder Wee Jas verpflichtet ist, wäre eine kleine Galionsfigur in der Sekte, die einheitlich vom Gefolge respektiert wird.

Ranger: Nur wenige Waldläufer leben in Diamantsee, aber die druidische Gemeinschaft in der Bronzesholzhütte umfasst mehrere, die einen Grund haben könnten, Diamantsee regelmäßig zu besuchen. Andere Waldläufer könnten aus den wilden Stämmen der Steinhügel oder des Nebelmoors stammen.

Schurke: Schurken sind fast überall in Diamantsee zu Hause, aber besonders in Lasterhöhlen wie dem Emporium oder dem Mitternachts Gruß. Jeder der Minenmanager sponsert mindestens eine Gruppe von Schlägern, was einen Schurken-SC zu einem großartigen Ansprechpartner für die zwielichtige Unterwelt der Stadt macht. Für eine fesselnde Herausforderung könnte der SC ein Laufbursche für Balabar Smerk sein.

Hexenmeister: Das Emporium sucht immer nach charismatischen Ausstellern mit einem magischen Trick im Ärmel - je spektakulärer, desto besser. Hexenmeister könnten auch mit einer Straßengasse verbunden sein, die den Wilden Hund frequentiert, oder bei einem der Minenmanager angestellt sein.

Zauberer: Betrachte Zauberer-Charaktere als Lehrlinge von Allustan (Bereich 18), einem der zentralen NSCs im Abenteuerpfad Zeitalter der Würmer. Solche Charaktere werden sich noch näher am Geschehen der Kampagne fühlen und als ausgezeichnete Vermittler zwischen der Gruppe und ihrem arkanen Patron dienen.

Wurmfutter

Überleben im Zeitalter der Würmer Abenteuerpfad

Spieler Grundlagen

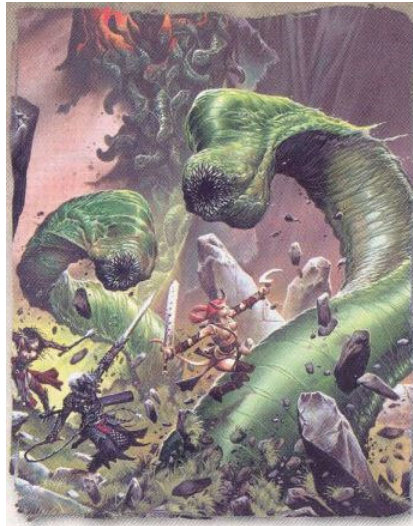
Während die Seiten des Dungeon Magazins alles bereitstellen, was der Spielleiter benötigt, um den Abenteuerpfad des Zeitalters der Würmer zu leiten, bietet DRAGON jeden Monat den Spielern dieses oder eines anderen Abenteuers Werkzeuge zur Verbesserung ihrer Spielerfahrung.

Eine Heimat zu haben, ist wichtig für jede Gruppe von Abenteuern. Kritisch für die Planung zukünftiger Quests, das Verstecken von Wertsachen und die Erholung von Verletzungen, ist ein Zuhause mehr als nur eine weitere Möglichkeit, hart verdientes Gold auszugeben. Es ist oft obligatorisch. Häufig bleiben Charaktere in einer Herberge oder in der Wildnis. Hier wird eine preiswerte Möglichkeit für eine dauerhaftere Behausung präsentiert.

Gelegen am Rande der Diamantsee-Gemeinde, liegt ein verfallenes Bergwerksbüro und Wohnhaus ohne Eigentümer. Dieses bröckelnde Büro ist der Ort des ersten Treffens der SCs in "Der flüsternde Steinhügel" (erschieden in Dungeon #124). Der frühere Besitzer des Gebäudes, der Bergbauleiter Ulgo Fant, verließ den Ort vor mehr als fünfzig Jahren, als sein Bergwerk versiegte. Als er vor über einem Jahrzehnt starb, blieb das Grundstück ohne Besitzer. Seit der Aufgabe haben wenige dieses Wrack besucht. Junge Kinder aus der Stadt kommen oft zum Gebäude, um ihren Mut zu beweisen, und vor ein paar Jahren nahm ein unerfahrener Dieb hier seinen Wohnsitz, bevor er zu lukrativeren Handelsrouten übergang. Dieses Gebäude kann leicht in jede Kampagne eingebaut werden. Wenn es sich in einer Stadt befindet, gehörte es einem Händler und seiner Familie, die aus unerklärlichen Gründen vor Jahren weggezogen sind. In diesem Fall würde das örtliche Grundbuchamt das Gebäude gerne an jeden übergeben, der bereit ist, es zu reparieren (vielleicht gegen eine kleine Gebühr).

Der Hof

Ein bescheidenes Wohnhaus thront auf der Spitze eines kleinen Hügels. Während die groben Steinmauern des Erdgeschosses



größtenteils intakt aussehen, ist das Obergeschoss vollständig eingestürzt. Eine halbhohe Mauer umgibt das Haus, aber auch sie befindet sich in einem Zustand schwerer Verfall. Schutt und dichtes Unkraut ersticken den Hof. Der gesamte Hof gilt als schwieriges Gelände, mit Ausnahme des kleinen Pfads, der zum Gebäude führt. Das Räumen des Hofes erfordert insgesamt 20 Arbeitsstunden und macht den Hof zu normalem Gelände. Hinter dem Gebäude erhebt sich ein Steinbrunnen aus den Unkraut. Obwohl der Eimer weg ist, ist das Wasser sauber, wenn auch etwas brackig. Hinten liegen die Überreste einer hölzernen Toilette in einem unerkennbaren Haufen. Der Wiederaufbau der kleinen Struktur erfordert SG 10 Handwerk (Zimmermannskunst), bis der Wert der fertigen Struktur 20 GM erreicht. Für diesen Bau fallen keine Kosten an, da alle Rohstoffe vorhanden sind.

Das Gebäude

Das Gebäude ist aus glatten Steinblöcken gebaut und befindet sich in Trümmern. Dicke Reben kriechen an der Seite hoch und die meisten Fenster sind kaputt. Die Vordertür hängt kaum auf ihren Scharnieren und befindet sich unter einer hängenden und teilweise zusammengebrochenen Veranda. Ein Teil der Veranda ist zusammengebrochen, aber sie ermöglicht immer noch den Eintritt in das Gebäude. Die beiden Außentüren sind beschädigt, aber immer

noch intakt und können mit einer Stunde Arbeit und einem erfolgreichen SG 15 Handwerk (Schreinerei) leicht repariert werden. Die Schlösser an den Türen sind verrostet und müssen ersetzt werden. Die Wände und Türen haben die folgenden Statistiken.

Holztüren: 1-1/2 Zoll dick; Härte 5; TP 15; Zerbrechen SG 18.

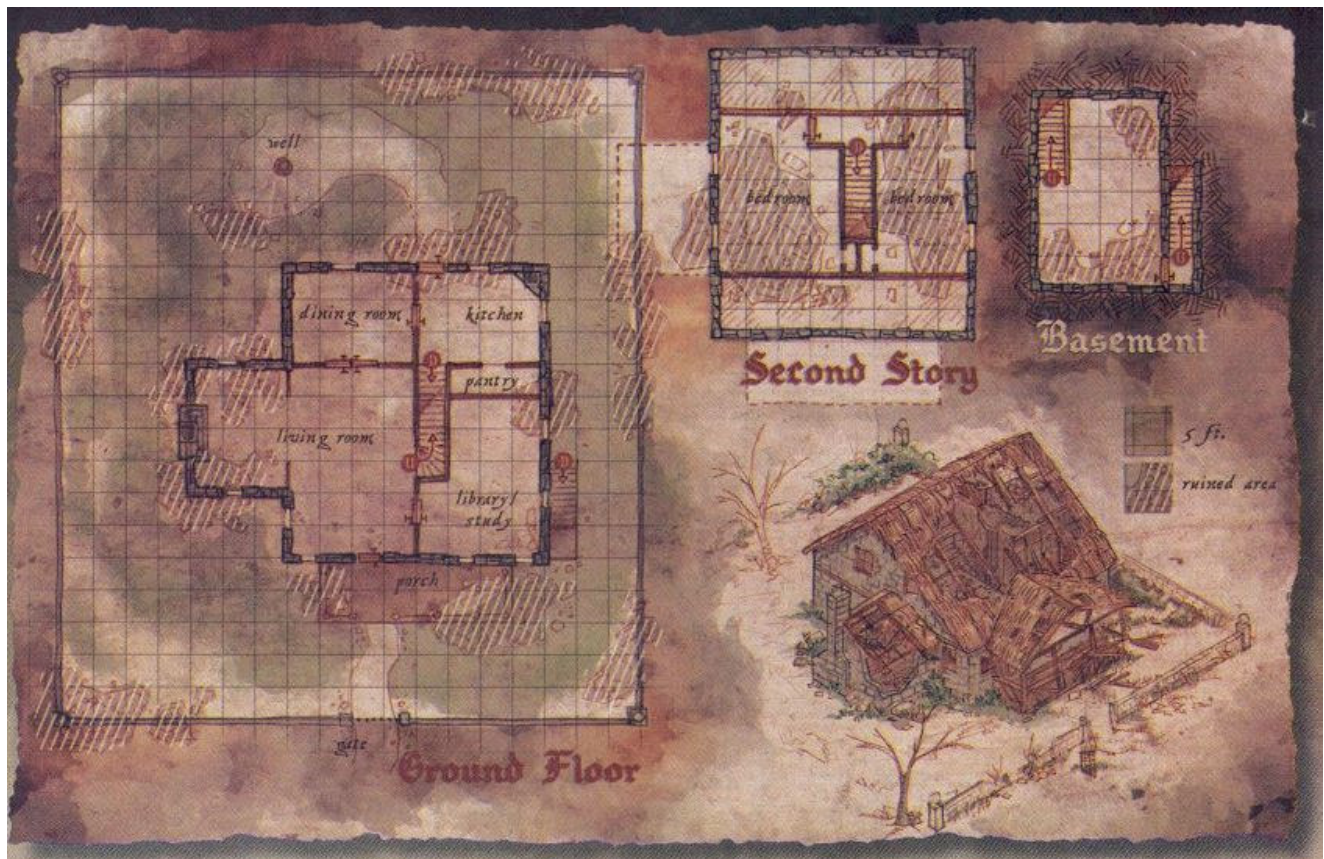
Steinwände: 1 Fuß dick; Härte 8; TP 90; Zerbrechen SG 35; Kletter SG 20 (15 mit Reben).

Das Räumen des Schutts um das Gebäude und den zweiten Stock erfordert insgesamt 40 Stunden Arbeit. Der Großteil dieses Schutts ist noch für die Reparatur des Gebäudes geeignet und gleicht einen Großteil der Kosten aus. Die Reparatur der äußeren Struktur des Gebäudes erfordert SG 15 Handwerk (Steinbearbeitung), bis der Wert der fertigen Struktur 200 GM erreicht. Dies repariert alle Wände im ersten Stock, einschließlich derjenigen im Wohnzimmer und auf der Veranda. Der zweite Stock erfordert viel mehr Arbeit und ist abgeschlossen, wenn der Wert der Struktur 500 GM erreicht. Diese Konstruktion erfordert nur 1 GM Rohmaterial für je 10 GM Baukosten, wenn die vorhandenen Materialien verwendet werden (im Gegensatz zur Hälfte des Preises).

Die Fenster können nicht repariert werden und müssen entweder verschalt oder ersetzt werden. Das Ersetzen eines Fensters kostet 2 GM und 1 Stunde Arbeit für jedes Fenster.

Der Innenraum

Das Erdgeschoss des Herrenhauses besteht aus fünf Räumen. Der größte davon ist das Wohnzimmer, von dem ein Teil komplett eingestürzt ist. Direkt rechts vom Wohnzimmer befand sich einmal ein Büro. Die Bücherregale und der Schreibtisch sind vollständig verrottet und die wenigen Bücher und Minenpläne, die übrig sind, sind ruiniert und unleserlich. Angrenzend an das Wohnzimmer befindet sich ein geräumiges Esszimmer. Jegliche Möbel in dem Raum sind völlig verdreckt und wertlos. Die Küche hat eine Feuerstelle, aber der Schornstein ist blockiert und muss gereinigt werden, bevor er genutzt werden kann. Die Vorratskammer, die an die Küche angrenzt, hat einige leere und gebrochene Regale sowie zwei leere



Fässer. Eine Treppe im Wohnzimmer ist mit Trümmern verstopft und führt zu den Überresten des zweiten Stocks. Eine weitere Treppe in der Küche führt zu einem groben Keller.

Der zweite Stock des Herrenhauses ist völlig in Ruinen. Obwohl es kein Dach in seinem derzeitigen Zustand gibt, verhindert der Boden darüber, dass der größte Teil des Regenwassers in das Erdgeschoss eindringt. Der Keller ist teilweise eingestürzt, aber aktuell stabil. An einer Wand steht noch ein bröckelndes Weinregal, obwohl andere es bereits geplündert haben und ein Haufen leerer und zerbrochener Flaschen am Boden liegen.

Das Innere kann mit 20 Stunden Arbeit von Trümmern befreit werden. Das erste Stockwerk kann dann mit weiteren 40 Stunden Arbeit und 50 Goldmünzen an Materialien (Farbe, Ersatzdielen und Gips) renoviert werden. Die Renovierung des Inneren des zweiten Stockwerks erfordert erfolgreiche Handwerk (Zimmerei)-Fertigkeitswürfe gegen SG 15, bis der Wert der Konstruktion 200 GM erreicht. Da der Schaden hier so groß ist, müssen die SCs die Hälfte des Bauwerts für Rohstoffe bezahlen. Die Ausstattung des Hauses mit geeigneten Möbeln und notwendigen Vorräten erfordert 200 Goldmünzen. Diese Kosten beinhalten Betten, Stühle, Teppiche, Tische und Küchenvorräte. Dies macht den Ort im Wesentlichen funktionsfähig und komfortabel genug für vollständige Bettruhe (siehe natürliche Heilung im Spieler Handbook). Wenn diese Ausgaben auf 1.000

Handwerk 101

Obwohl die Mechanik im Spielerhandbuch vollständig erläutert wird, machen nur wenige Gebrauch von der Fertigkeit Handwerk. Für den Zweck dieses Artikels ist jedoch die Vertrautheit mit dieser oft übersehenen Fertigkeit unerlässlich.

Handwerk-Checks können auf zwei Arten durchgeführt werden, je nach verfügbarer Zeit. Wenn der Check am Ende einer Woche Arbeit durchgeführt wird, multipliziert das Ergebnis mit dem SG ergibt die Menge der ausgeführten Arbeit in SM. Wenn der Check stattdessen am Ende eines Tages

durchgeführt wird, entspricht die Menge der ausgeführten Arbeit dem Ergebnis des Checks multipliziert mit dem Schwierigkeitsgrad in KM. Die Arbeit ist abgeschlossen, wenn ihr Gesamtwert erreicht ist. Mehrere Charaktere können zu dieser Arbeit beitragen. Wenn der Fertigkeits-Check kleiner als der Schwierigkeitsgrad ist, wird in dieser Zeit kein Fortschritt erzielt. Wenn der Fertigkeits-Check um 5 oder mehr fehlschlägt, sind die Hälfte der Rohstoffe ruiniert und Sie müssen diesen Betrag erneut bezahlen. In diesem Fall entspricht ein solcher Verlust der Hälfte der Kosten für die zu erledigende Konstruktion (auch wenn keine Rohstoffkosten erforderlich waren).

GM erhöht werden, zusammen mit der Reparatur des Restes der Struktur wie oben erwähnt, erhalten die Besitzer einen +2 Umstandsbonus auf Diplomatie- und Einschüchterungsversuche, die im Inneren gegen diejenigen gemacht werden, die von Reichtum beeindruckt sind (typischerweise die arme und Händlerklasse).

Für den Spielleiter

Spielercharaktere mit einer etablierten Basis bieten zahlreiche Möglichkeiten für zukünftige Abenteuer. Indem sie den Charakteren die Möglichkeit geben, Handwerk-Fähigkeiten zu nutzen, bindet ein Zuhause sie auch an einen Standort und gibt ihnen einen Fokus für ihre Bemühungen. Das hier präsentierte Herrenhaus eröffnet

auch eine Vielzahl von Optionen für Nebenhandlungen und kann als Sprungbrett für ganze Abenteuer dienen. Die Urkunde für das Anwesen könnte anderswo liegen und die Spielercharaktere müssten sie abholen gehen. Eine Gruppe von Monstern zieht in die Gegend und zwingt die Spielercharaktere, das Problem zu lösen. Vielleicht ist eine der Karten im Büro nicht so zerknittert wie die anderen und enthält eine seltsame Reihe von Runen. Was ist unter dem eingestürzten Teil des Kellers begraben? Könnte es sich um einen der ehemaligen Bewohner handeln oder wurde es absichtlich versiegelt, um andere tiefere Kammern zu verbergen? Die Möglichkeiten sind endlos.

Was auch immer Sie entscheiden, den Spielercharakteren ein Zuhause zu geben, ist für alle Beteiligten von Vorteil, aber achten

Sie darauf, es nicht zu einer Belastung zu machen. Zu viele Monsterangriffe oder Diebstähle in der Nacht werden den Nutzen eines Zuhauses zunichtemachen und aus einem Schwerpunkt für die Gruppe eine Belastung machen, die nicht leicht zu beseitigen ist.

Kann es nicht jemand anderes tun

Um wertvolle Abenteuerzeit nicht mit Konstruktionen zu verbringen, können Sie andere einstellen, um das Gebäude zu reinigen und zu reparieren. Unten finden Sie jede einzelne Aufgabe, die Kosten, um einen Experten dafür zu beauftragen, und die Menge an Arbeit, die ein Experte an einem Tag ausführen kann (in Stunden für Aufgaben, die keine Handwerk-Checks erfordern, und in Begriffen von abgeschlossenen SM für solche, die dies tun). Wenn Fertigungschecks erforderlich sind, wird davon ausgegangen, dass der Experte einen Bonus von +8 auf den Wurf hat.

Aufgabe	Experte	Kosten pro Tag	Menge pro Tag
Reinigung des Hofes	Arbeiter	1 SM	8 Stunden pro Tag
Wiederaufbau des Plumpsklos	Zimmermann (Handwerker)	3 SM	18 SM pro Tag
Beseitigung von Trümmern	Arbeiter	1 SM	8 Stunden pro Tag
Reparatur des ersten Stockwerks	Steinmetz (Handwerker)	3 SM	27 SM pro Tag
Reparatur des zweiten Stockwerks	Steinmetz (Handwerker)	3 SM	27 SM pro Tag
Reinigung des Inneren	Arbeiter	1 SM	8 Stunden pro Tag
Renovierung des 1. Stockwerks	Maler	6 SM	8 Stunden pro Tag
Renovierung des 2. Stockwerks	Zimmermann (Handwerker)	3 SM	27 SM pro Tag

Die Hinzunahme eines Architekten zu diesem Prozess kostet zusätzlich 5 SM pro Tag, erhöht aber die Menge der täglich ausgeführten Arbeit der Steinmetze (auf 30 SM pro Tag) und der Zimmerleute (auf 20 SM für das erste und 30 SM für das zweite Stockwerk pro Tag).

In der Regel stehen nicht mehr als sechs Zimmerleute und acht Steinmetze gleichzeitig für ein Projekt dieser Größe zur Verfügung. Unter der Annahme, dass die maximale Anzahl von Handwerkern sowie ein Architekt, ein Maler und ein Arbeiter eingestellt werden, erfordert die Rekonstruktion 21 Tage Arbeit zu Kosten von 87,5 Goldmünzen nur für die Experten. Dies kommt zusätzlich zu den Kosten für Rohstoffe (ungefähr 400 Goldmünzen, je nach den gewählten Konstruktionsoptionen).

Wurmfutter

Überleben im Zeitalter der Würmer Abenteuerpfad

Ausrüstung

Wurmfutter: Überleben im Zeitalter der Würmer Abenteuerpfad

Während die Seiten des Dungeon-Magazins alles bereitstellen, was ein Spielleiter braucht, um den Abenteuerpfad "Zeitalter der Würmer" zu leiten, gibt Dragon den Spielern jeden Monat Werkzeuge an die Hand, um ihre Spielerfahrung zu verbessern.

Die Karriere fast jedes Abenteurers hängt stark vom Handel ab, dem Kauf und Verkauf, der die Vorbereitung auf jedes Abenteuer und die Bezahlung danach ausmacht. Diamantsee, die Ausgangsstadt des Abenteuerpfads "Zeitalter der Würmer", bietet SCs eine Fülle von einzigartigen Möglichkeiten für solche Geschäfte. Die hier präsentierten Waren sind repräsentativ für diejenigen, die in Diamantsee oder jeder anderen Bergbaugemeinde gefunden werden können und dienen als Beispiele für Gegenstände, die dazu beitragen, das Umfeld wirklich einzigartig zu machen.

Die Grundlagen

Jemand muss die Bewohner von Diamantsee mit allem versorgen, was sie für ihren täglichen Bedarf brauchen - legal oder nicht - und Taggin, der Besitzer des größten Kaufhauses der Stadt, stellt dies gerne zur Verfügung... unabhängig von den Kosten für seine Kunden.

Trotz der Gesetzlosigkeit der Stadt haben die meisten Bewohner von Diamantsee dieselben Bedürfnisse wie die jeder anderen kleinen Gemeinde. Da es sich jedoch in erster Linie um eine Bergbaustadt handelt, sind bestimmte Waren, die in anderen Siedlungen selten sind, hier unter den Standardlieferungen leicht zu finden.

Wer in Diamantsee einkauft, hat wenig Probleme, jedes gewöhnliche Stück Abenteurerausrüstung, spezielle Substanzen oder Werkzeuge zu finden, die im Spielerhandbuch beschrieben werden, solange es weniger als 40 Goldstücke kostet. Waffen und Rüstungen sind ebenfalls erhältlich, obwohl die Preise selten über 200 Goldstücke steigen. Während es unwahrscheinlich ist, dass das Kaufhaus solche kriegerischen Waren führt, haben Die Kapitäns Klinge, Venelles und andere

Verkäufer, die in "Diamantsee: Übersicht: " in Dungeon #124 beschrieben sind, diese im Angebot. Seltener Gegenstände (wie Donnersteine oder Sanduhren) sind im Kaufhaus jedoch nicht leicht erhältlich, aber fast alles kann aus der nahe gelegenen Freien Stadt importiert werden. Der Transport solcher Gegenstände dauert in der Regel mindestens eine Woche, aber es gibt selten einen zusätzlichen Aufschlag. Gegenstände, die selbst in der Freien Stadt selten sind, wie Gifte, Zauberkomponenten und spezielle Materialien (wie kaltes Eisen), können angefordert werden, erfordern jedoch einen Aufpreis von mindestens 15%.

Neben den grundlegenden Vorräten tauchen regelmäßig zahlreiche bergbaubezogene Gegenstände aus dem Buch "Ausrüstungskompendium" in den Geschäften und Ständen von Diamantsee auf. Besonders bemerkenswert sind hierbei Steigklemme, Nebelschneider-Laternen, Klappsägen, Geschirrsätze, Metallzangen, Perkolatoren, Flaschenzüge, Planen und Winden. Einige alchemistische Gegenstände könnten ebenfalls verfügbar sein, wie z.B. Steinbrecher-Säure, Klaratmung, Langatmung und Schädlingsabwehrmittel, jedoch zu einem Preis, der um 20% höher ist als der angegebene.

Zahlreiche Gegenstände, die einzigartig für Diamantsee oder ähnliche Städte sind, tauchen auch regelmäßig zwischen den üblichen Vorräten und Ausrüstungs-Gegenständen auf:

Atemmasken: Um den Husten und die Erkrankungen der Lunge, die durch die Arbeit im Bergbau entstehen können, zu vermeiden, tragen viele Bergleute Atemmasken: Stoffmasken, die Mund und Nase bedecken und mit Leinenstreifen und dicken Blättern gefüllt sind, die mit einem Lederriemen hinter dem Kopf befestigt werden. Das Tragen einer Atemmaske gewährt einen Umstandsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen eingeatmete Gifte. Der allgemeine Laden von Diamantsee bietet Atemmasken an, ebenso wie mehrere Minenmanager - die herzloseren von ihnen zu einem überhöhten Preis.

Kanarienvögel: Eine berühmte, ständig zwitschernde Attraktion von Taggins Warenladen bietet den Minenarbeitern auch etwas Komfort bei ihrer täglichen Arbeit. Ein überfüllter, 6 Fuß großer Würfel aus

Hühnerdraht und Zweigen enthält eine stark aufgeplusterte Herde von Kanarienvögeln. Taggin hat eine strenge Politik, bei der er Kunden nicht nur für die Vögel berechnet, die sie kaufen möchten, sondern auch für jeden Kanarienvogel, den sie aus dem Käfig freilassen. Kanarienvögel besitzen die gleichen Statistiken wie Drosseln (zu finden auf Seite 117 Ausbauregeln Magie), außer dass ihr Konstitutionswert nur 1 beträgt und daher ihre Zähl-Rettungswürfe mit einem Abzug von -3 gemacht werden. Minenarbeiter tragen regelmäßig Kanarienvögel in kleinen Käfigen mit sich in die Minen, in der Hoffnung, dass alle Gifte in der Luft zuerst ihre Vögel beeinflussen und sie vor Gefahren warnen.

Karten: Charaktere, die daran interessiert sind, Karten von Diamantsee oder der Umgebung zu erhalten, können diese beim Chefkartographen der Garnison, Dietrik Cicaeda, für 5 SM erwerben. Dietrik besitzt auch detailliertere Karten, die Eigentum und Grenzen von Landansprüchen aus den letzten fast 80 Jahren anzeigen. Er könnte überredet werden, Kopien dieser Originale anzufertigen oder seine Backup-Kopien für 2 GM zu verkaufen.

Bergbauhelm: Diese metallenen Schädelskappen haben leichte Krempe und kleine Laternen, die an der Vorderseite befestigt sind. Solche Helme gewähren dem Träger einen Rüstungsbonus von +1 gegen herabfallende Felsen (wie bei den Fallen im Grundregelwerk). Diese Helme verbessern die Rüstungsklasse des Charakters nur im Falle von herabfallenden Felsen und haben sonst keinen Einfluss auf die RK. Die Laterne auf einem Bergmannshelm spendet helles Licht in einem Radius von 10 Fuß, schattiges Licht in einem Radius von 20 Fuß und hält 8 Stunden pro 0,5l Öl.

Bergbauausrüstung: Bergleute benötigen robuste Kleidung, die sie vor den Stößen und Erschütterungen ihrer täglichen Arbeit schützt. Um sie zu versorgen, bietet der allgemeine Laden von Diamantsee Bergbauausrüstungen für 3 GM an. Diese Kleidungssets umfassen ein gepolstertes Hemd, dicke Hosen, eine lederne Überjacke in Poncho-Form, einen breitrempigen Lederhut und ein Paar einfache Schutzbrillen.

Spitzhacke: Mit klirrendem und klapperndem Geräusch werden mit Spitzhacken in schwülen Minen Gestein und



Eisen abgebaut. Als Waffen sind Spitzhacken jedoch kaum zu gebrauchen. Topfschwer und unhandlich sind diese groben Werkzeuge weit entfernt von den schweren und leichten Pickeln, die für militärische Zwecke hergestellt wurden (im Spielerhandbuch beschrieben). Wenn eine Spitzhacke als Waffe verwendet wird, behandle sie als schweren Pickel mit einem Malus von -2 auf Angriffswürfe.

Felsenhämmer: Wenig mehr als Stücke aus Schweineisen, die an hölzernen Stielen befestigt sind, dienen Felsenhämmer Bergleuten zum Zerbrechen und Formen von dichten Gesteinen und Metallen. Wenn sie auf beweglichere Ziele eingesetzt werden, sind diese massiven Hämmer unglaublich unbeholfen, bieten jedoch zerstörerische Effekte, die gelegentlich ihren Einsatz als Waffen rechtfertigen. Wenn ein

Felsenhämmer als Waffe verwendet wird, behandle ihn als Kriegshammer mit einem Malus von -2 auf Angriffswürfe.

Besondere Waren

Mitten in den Fluten von Alkohol und süßlichen aphrodisierenden Parfüms, kümmern sich die Huren und Marktschreier des beliebtesten Saloons des Diamantsees, Zalamandras Emporium, um die Träume und Alpträume ihrer Gäste.

Während Taggins Kaufhaus den Leuten von Diamantsee das Beste in getrockneten Lebensmitteln und Bergbau-Mode bietet, richten sich das Emporium und andere Fachgeschäfte an anspruchsvollere und buntere Geschmäcker.

Diamantwasserelixier: Ein pflanzliches Heilmittel aus lokaler Vegetation, Salzen aus den Minen und Diamantsee's

verunreinigtem Wasser. Dieses Gebräu soll bei Krankheit helfen. Die lokalen Sprüche über das Medikament behaupten zu Recht, dass die Trinker "sich viel schlechter fühlen werden, bevor sie sich besser fühlen". Trotz seines Namens ist das Diamantwasserelixier eine trübe bräunliche Mischung. Charaktere, die eine Flasche des Diamantwasserelixiers trinken, regenerieren an diesem Tag 2 Punkte verlorener Fähigkeitspunkte (anstelle der üblichen 1). Der Benutzer ist jedoch 24 Stunden lang krank, nachdem er dieses Gebräu getrunken hat. Das Diamantwasserelixier ist am leichtesten von der Kirche des Heiligen Cuthbert, der Bronzeholzhütte, dem Gelehrten Allustan oder Purple Prose aus dem Mitternachts Gruß (zum doppelten Preis) erhältlich.

Riechsalz: Normalerweise in kleinen Beuteln oder Röhrchen enthalten, helfen

Waren in Diamantsee

Gegenstand	Kosten	Gewicht
Vogelkäfig, klein	20 SM	1 Pfd.
Atemmaske	6 GM	1 Pfd.
Kanarienvogel	1 SM	-
Diamantwasserelixier	40 GM	-
Bergmannshut	1 GM	1 Pfd.
Bergmannskleidung	3 GM	6 Pfd.
Spitzhacke	8 GM	6 Pfd.
Steinhammer	6 GM	10 Pfd.
Riechsalz	20 GM	-

einige Prisen dieser scharfen weißen Kristalle, Bewusstlose zu erwecken. Wenn sie unter die Nase eines Charakters gewedelt werden, der auf negative Trefferpunkte reduziert wurde, aber stabil ist, kann der Charakter sofort einen Prozentwurf machen, um wieder zu Bewusstsein zu kommen. Normalerweise beträgt die Chance, wieder bei Bewusstsein zu sein, nur 10%, aber bei Verwendung von Riechsalz wird die Chance auf 30% erhöht. Riechsalz kann in Diamantsee von Benazel dem Alchemisten oder von jedem Gastwirt, Restaurant- oder Tavernenbesitzer zu einem um 20% höheren Preis gekauft werden.

Illegale Waren

Nur die verzweifeltsten Leute des Diamantsee trinken, rauchen und schnupfen im Wilden Hund, wo Rechnungen oft durch das Taschendiebstahl von Toten beglichen werden.

Vom Mitternachtsgruß bis zum Wilden Hund sind exotische und widerliche Vergnügen nur ein paar Goldstücke entfernt. Interessierte, die diese Elemente in ihr Spiel einbinden möchten, sollten das Buch der schändlichen Dunkelheit und den Artikel "Drunkard's & Flagons" im Dragon 334 lesen.

Diamantwasser-Ale: Dieses dicke, schlammige Bier wird auf ähnliche Weise wie das Diamantenwasserelixier hergestellt und hat einen erstickend hopfigen Geschmack (normalerweise mit knusprigen Stücken aus seinem unvollkommenen Brauprozess durchsetzt). Das Trinken eines Kruges Diamantwasser-Ales erfordert einen Zäh-Rettungswurf von 12; diejenigen, die versagen, werden krank. Kranke Trinker wird übel, während Übelkeit die Trinker bewusstlos für 1W6 Stunden macht. Handwerk (Alchemie) SG: 14. Kosten: 8 SP.

Kalamanthis: Vielleicht einer von Diamantsees berüchtigtsten Ansprüchen auf Ruhm – eine beachtliche Aussage – ist die Pflanze Kalamanthis. Ein potentens Rauschmittel namens Kalamanthis wird von den Mönchen des Zwielichtklosters außerhalb des Diamantsee angebaut. Teile der Kalamanthis-Pflanze können auf drei verschiedene Arten zubereitet und verwendet werden: Die rohe Wurzel kann gekaut, das Blatt getrocknet und geraucht werden, und der Saft kann zu einem konzentrierten Brei gekocht und injiziert werden. Kalamanthis wird im Online-Zusatz "Zeitalter der Würmer Übersicht", zu finden auf paizo.com, ausführlicher beschrieben.

Für den Spielleiter

Von den Schiffs-Tauschern und Papageienhändlern in Küstenstädten bis zu den Kutschenbauern und persönlichen Juwelieren in den belebtesten Städten - die Waren einer Siedlung setzen schneller ein Thema als alles andere.

SLs, die einen Ort als etwas Besonderes oder Einzigartiges etablieren möchten, sollten den Spielern eine Vielzahl einzigartiger Waren anbieten, genau wie dieser Artikel es für eine typische Bergbaustadt tut.

SLs, die Diamantsee nutzen oder eine ähnliche Gemeinde erstellen, sollten auch in Erwägung ziehen, geringfügige magische Gegenstände in die Bestände der Stadthändler aufzunehmen. Da es sich um eine relativ arme Gemeinschaft handelt, sollten nur die geringsten magischen Gegenstände verfügbar sein, wie z.B. magische Gegenstände, die nicht mehr als 1.500 GM kosten. SLs sollten auch bedenken, dass nur weil ein Geschäft magische Waren bewirbt, dies nicht bedeutet, dass ein skrupelloser Händler tatsächlich außergewöhnliche Waren verkauft.

Bergarbeiter Milch: Ein süßer Whiskey, der in mehreren improvisierten Brennereien hinter dem Durstigen Gar gebraut wird. Die örtlichen Arbeiter übertreiben gerne und behaupten, dass ein Tropfen Bergarbeiter Milch Stein brechen kann. Ein Schuss Bergarbeiter Milch erfordert einen Rettungswurf Zäh von 14. Diejenigen, die Erfolg haben, erhalten für die nächste Stunde einen alchemistischen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gift, während diejenigen, die scheitern, für 1W6 Stunden bewusstlos werden. Handwerk (Alchemie) SG: 20. Kosten: 5 GM.

Wurmfutter

Überleben im Zeitalter der Würmer Abenteuerpfad

Söldner

Wurmfutter: Überleben im Zeitalter der Würmer Abenteuerpfad

Obwohl die Seiten des Dungeon-Magazins alles bieten, was ein Spielleiter braucht, um den Abenteuerpfad im Zeitalter der Würmer zu leiten, gibt Dragon den Spielern jeden Monat Werkzeuge, um ihr Spielerlebnis zu verbessern.

Diamantsee produziert mehr als seinen gerechten Anteil an Armen und Verzweifelten. Abgesehen von Minenbossen und ihren gut bezahlten Schlägern wünschen sich die meisten Bewohner, die lungenschädigende und seelenzerstörende Gemeinschaft zu verlassen. Für die meisten bleiben diese Hoffnungen jedoch nur Wunschträume - sie leben und sterben in Diamantsee. Andere suchen nach einem Fluchtweg. Beliebt bei den härtesten Schlägern ist es, sich mit einem Minenboss gut zu stellen, aber die anspruchsvolleren Bewohner der Stadt (und es gibt ein paar davon) suchen nach einem besseren Leben so weit wie möglich von den Minen entfernt. Ironischerweise suchen diese Menschen oft ihr Glück unterirdisch in den Dutzenden von Hügeln, die die Stadt umgeben.

Drei solche verzweifelten Seelen haben ihre Wünsche und Fähigkeiten bekannt gemacht. Wenn Ihr Charakter die Führungs-Fertigkeit erhält, sollten Sie in Betracht ziehen, einen dieser herausragenden Bürger als Ihren Gefolgsmann zu gewinnen. Allustan kann sie Ihnen vorstellen, wenn Sie ihn fragen.

GAR BLITZHAME

Wie viele Zwerge wirkt Gar gegenüber Menschen, die er kaum kennt, brummig und gleichgültig, aber er empfindet tiefes Mitgefühl für schwächere Kreaturen - ob Abenteuergefährten oder verwaiste Eulenbärenjungen. Trotz seiner Verbindung zum handelnden Grauweiber-Bund sucht Gar danach, Diamantsee zu verlassen und die größere Welt zu erkunden. Von all den schrecklichen und beängstigenden Bedrohungen, die auf dem von ihm gewählten Pfad vor ihm liegen, trifft ihn keine größere Angst als die vor seinem Onkel Dulok Blitzhame. Obwohl er nie erklärt, warum, besteht Gar darauf, das Anwesen und das Büro seines Onkels jederzeit zu meiden und schließt sich einer Gruppe nur an, wenn

ihre Mitglieder schwören, ihn nicht Dulok zu verraten.

Gar schwingt eine zwergische Kriegsaxt und trägt die relativ schwere Schuppenpanzerung eines Kämpfers, aber er trägt auch ein dickes Buch bei sich, das er jeden Tag stundenlang liest. Im Kampf neigt Gar dazu, an die Front zu gehen und je nach Art der Kreaturen entweder prahlerische Herausforderungen oder von Angst inspirierte Flüche zu rufen. Trotz der Chance auf Misserfolg aufgrund seiner schweren Rüstung versucht Gar, Vergrößern auf sich selbst zu zaubern, wenn eine Schlacht aussichtslos wird oder die Notwendigkeit es sonst erfordert. Wenn ein Gegner besonders schwer zu treffen ist, greift Gar auf Heftiger Angriff und Schild zurück, wenn er Opfer einer unverhältnismäßigen Anzahl von Schlägen zu sein scheint.

Gar erkennt an, dass er eine Schlacht möglicherweise nicht überleben wird, und versucht, denen um sich herum die Realität der Sterblichkeit zu vermitteln. Als solches zögert er nie, diejenigen zu tadeln, die sich in der Hitze des Gefechts herumtreiben - manchmal verstärkt er seine Tadel mit physischen Erinnerungen.

Weil Gar erst kürzlich in die geheimnisvollen Künste eingeführt wurde, hat er noch keinen vertrauten Begleiter beschworen. Gar's Eskapaden im Zeitalter der Würmer Playtest-Spiel stammen von den Talenten des Dragon Associate Editor Jason Bulmahn.

Gar Blitzhame HG 4

Männlicher Zwergenkämpfer 2 / Magier 2 (Verwandlungsmagier) RN

RN Mittelgroßer Humanoider

INI +4; Haken: "Äh... bitte sag meinem Onkel nichts."

Sinne: Dunkelsicht 18 m., Wahrnehmen +1

Sprachen: Gemeinsprache, Zwergisch,

Goblin, Ork, Terranisch

RK 17, BÜ 10, FF 17

TP 23 (4 TW)

ZÄH +5, REF +0, WIL +3; +2 gegen

Zauber, +2 gegen Gift

BR 6 m

Nahkampf: Zwergenkriegsaxt +6

(1W10+2/x3)

Fernkampf: Leichter Hammer +3 (1W4+2)

GAB +3

Angriffsoptionen: Doppelschlag, Heftiger Angriff

Eine Gruppe von Charakteren

Diese drei Charaktere erscheinen in Erik Monas Zeitalter der Würmer-Playtestspiel, das jeden Donnerstag im Büro von Paizo stattfindet. Neben Daejin, Gar und Tassilo besteht die Gruppe auch aus "Demon Boy" (gespielt von Dungeon Editorial Assistant Jeremy Walker), Dram Cicaeda (gespielt von "Downer" Künstler Kyle Hunter), Taan GoldenOak (gespielt von Senior Art Director Sean Glenn), Tyrlandi Scrimm (gespielt von Dungeon Managing Editor James Jacobs) und Vyth (gespielt von Dragon Assistant Editor Mike McArtor). Für weitere Informationen über die fortlaufenden Abenteuer dieser Charaktere und ihre Kampagnen-journale besuchen Sie die Messageboards auf paizo.com.

Kampfausrüstung: Trank Heilen leichter Wunden

Zauber: Vorbereitete Zauber (ZS 2, 25 % Chance auf Zauberpater):

1. Brennende Hände (#SG 14), Person vergrößern, Schild, Zielsicherer Schlag
0. Magie entdecken, Magierhand, Botschaft, Magie lesen

ST 14, GE 10, KO 15, IN 17, WE 11, CH 9
BF: Vertrauten beschwören (keiner)

Talente: Doppelschlag, Verbesserte Initiative, Heftiger Angriff, Schriftrolle verfassen, Waffenfokus (Zwergenkriegsaxt)

Fertigkeiten: Konzentration +8, Handwerk (Steinbearbeitung) +12, Wissen (Arkane) +6, Wissen (Baukunst) +4, Wissen (Lokales) +4, Wissen (Die Ebenen) +4, Schwimmen +6

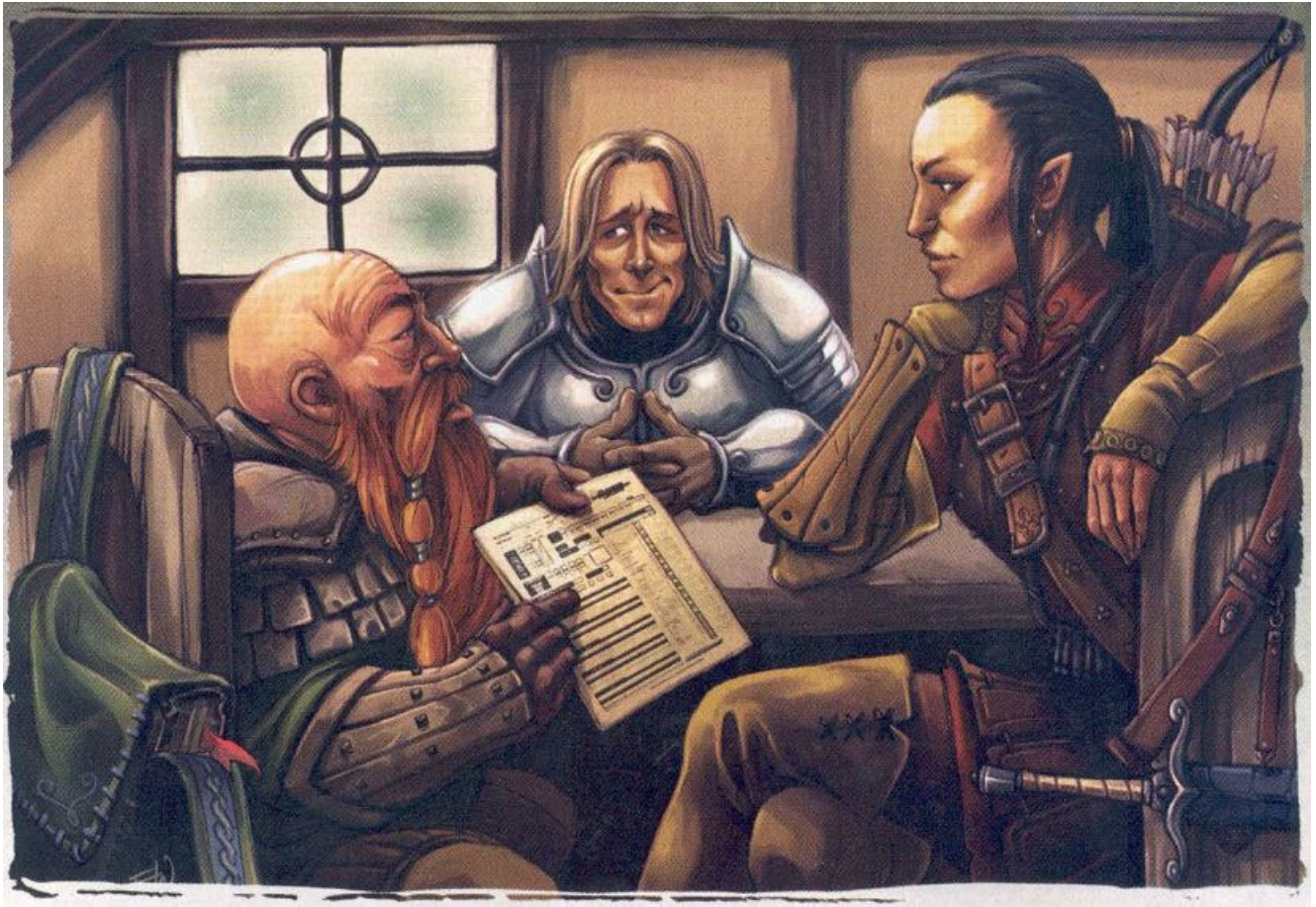
Besitztümer: Kampfausrüstung, Zwergenkriegsaxt, +1 Schuppenpanzer, Perle der Macht (Zauber der obersten Stufe), Elixier der Wahrheit, Schriftrolle der Identifizierung, 154 Goldmünzen und Edelsteine

Zauberbuch wie oben,

1. Brennende Hände, Schnelles Rüsten, Magisches Geschoss, Magische Waffe, Schutz vor Bösem

DAEJIN MOON

Verwechseln Sie ihre ruhigen, zurückgezogenen Wege nicht mit Sanftmut oder Unterwürfigkeit. DaeJin ist locker, aber



leicht gelangweilt und neigt dazu, dem Willen der Menge zu folgen - bis dieser Wille sich einer übermäßigen Unterhaltung zuwendet. DaeJin hält sich von sich aus zurück und spricht nur, wenn man mit ihr spricht - und dann nur genug, um die gestellte Frage zu beantworten. Wenn sie sich freiwillig meldet, drückt sie in der Regel ihre Langeweile mit einem schnellen verbalen Schlag aus. Verbündete sollten sich auf einen zielgerichteten Kommentar oder zwei über ihre Kampffähigkeiten oder deren Mangel vorbereiten, wenn das Blutvergießen beendet ist.

Nahezu unübertroffen in der Fertigkeit des Bogenschießens im Diamantsee oder sogar in der Bronzewood Hütte Gemeinschaft, hält sich DaeJin tendenziell von der allgemeinen Schlacht im Herzen des Nahkampfes fern und zieht es vor, ihre Feinde mit Pfeilen zu spicken. Sie besitzt ein starkes taktisches Wissen und bewegt sich immer in die beste Position, um Fernangriffe auszuführen. Obwohl sie ihre Rolle als Unterstützungskämpferin sehr ernst nimmt und dazu beiträgt, effektive und effiziente Schlachtfeldstrategien aufzubauen, hat sie wenig Geduld für diejenigen, die in ihren Augen im Kampf nicht genug leisten.

Sarah Robinson, Grafikdesignerin für Dragon, spielt DaeJin im Zeitalter der Würmer Playtest-Spiel.

Daejin Moon

Weibliche Halbelfen-Rangerin 4
NG Mittlere große Humanoider

HG 4

INI +4; Haken: "Du bist nicht besonders gut darin, oder?"

Sinne: Dämmerungssicht, Wahrnehmung +8

Sprachen: Gemeinsprache, Elfish

RK 16, BÜ 13, FF 13

TP 26 (4 TW)

Immun gegen Schlaf

ZÄH +6, RBF +7, WIL +3

BR 9m. (6 Felder)

Nahkampf: Langschwert +5 (1W8+1/19-20)

Fernkampf: +1 Komposit Kurzbogen +6 (1W6+2/x3)

GAB +4

Angriffsoptionen: Punktgenaues Schießen

Kampfausrüstung: Trank der leichten Wunden heilen (2)

Rangerzauber vorbereitet (ZS 2):

1. Spurlos Gehen

ST 16, GE 18, KO 14, IN 13, WE 14, CH 9

BF: Tierbegleiter (Wolf)

Talente: Ausdauernd, Präzisionsschuss, Spurenlesen

Fertigkeiten: Klettern +7, Mit Tieren umgehen +4, Heimlichkeit +6,

Wahrnehmung +8, Überlebenskunst +9

Besitztümer: Kampfausrüstung, Schlafpfeile (4), Pfeile (40), +1 Komposit Kurzbogen (+2 ST-Bonus), Lederpanzer mit Nieten, 130 Goldmünzen

TASSILO VINIESE

Wie von einem erfahrenen Kleriker von Heironeous zu erwarten ist, kämpft Tassilo darum, seine Handlungen zwischen strikter Einhaltung des Regimes und dem immerwährenden Bedürfnis nach Mitgefühl

auszugleichen. Er verbrachte den Großteil seines Lebens in den ruhigen Räumlichkeiten von Heironean religiösen Enklaven und erst kürzlich schickten ihn seine Vorgesetzten in die größere Welt, um den Tod eines Paladins zu untersuchen, der seinem Tempel zugewiesen war. Tassilo lässt seine behütete Jugend und relative Unerfahrenheit nicht davon abhalten, seine natürliche Weisheit mit anderen zu teilen, obwohl er als zurückhaltende Person und selten als herrschsüchtiger Alleskönner erscheint. Er erträgt Narren jetzt viel leichter als in seiner Jugend, aber manchmal reist sein Geduldsfaden. Die beißenden Bemerkungen, die dann auftreten, belehren ebenso wie kritisieren - immer mit dem Ziel des perfekten Gleichgewichts von Krieger, Heiler und Lehrer.

Tassilo handelt im Kampf, wie man es von einem Kleriker des Gottes des Kampfes erwarten würde: Er nutzt sein überlegenes Wissen über Taktik und Positionierung auf dem Schlachtfeld, um sowohl denjenigen zu helfen, die im Kampf fallen, als auch diejenigen zu unterstützen, die noch stehen. Er vollführt eine ständige Balancierakt zwischen Angriff und der Versorgung der Verwundeten und tut dies fast makellos. Tassilo erkennt, dass der Sieger im Kampf manchmal nur gewinnt, weil er die größten Opfer bringt. Zu diesem Zweck zeigt er keine Angst davor, sich in eine Position zu begeben, die ihn sofort in Gefahr bringt, wenn er dadurch den Gesamtsieg sichern

kann. Heironeous favorisiert jedoch offensichtlich seinen gläubigen Verehrer, da Tassilo trotz manchmal schwerer Verletzungen noch lebt.

F. Wesley Schneider, Assistenz-Editor für Dracon, haucht Tassilo im Zeitalter der Würmer Playtest-Spiel Leben ein.

Tassilo Viniese **HG 4**
Männlicher Kleriker 4 (Heironeous)
RG Mittelgroßer Humanoider
#INI +0; Haken: „Denk daran, dass Ido ~ den Kriegsgott anbetet“
Sinne Wahrnehmen +4
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch
RK 14, BÜ 10, FF 14
TP 22 (4 TW)
ZÄH +5, REF +1, WIL +7
BR 9m. (6 Felder)
Nahkampf Langschwert +5 (1W8+1)
Fernkampf Leichter Hammer +3 (1W6+1)
GAB +3
Angriffsoptionen: Verbessertes Entwaffnen
Besondere Angriffe Untote vertreiben (+1, 2W6+5, 9. Stufe), spontanes Zaubern (Heil-Zauber)
Kampfausrüstung Heilen leichter Wunden
Klerikerzauber vorbereitet (ZS 4):
2. Beistand (SG 15), Bärenstärke, Schild, magische Waffe

1. Segnen, Furcht erregen (SG 15), Schutz vor Bösem (SG 5), Schild des Glauben, Leichte Wunden Heilen (2), Magie entdecken, Licht, Magie lesen

D: Domänenzauber. Domänen: Gutes, Krieg
ST 12, GE 11, KO 12, IN 15, WE 19, CH 13
Fähigkeiten Kampfmanöver, verbessertes Entwaffnen, Ermittler, Waffenfokus (Langschwert)
Fertigkeiten Konzentration +5, Diplomatie +5, Informationen sammeln +3, Heilen +7, Wissen (Arkanes) +9, Wissen (Geschichte) +3, Wissen (lokal) +3, Wissen (Religion) +9, Wissen(die Ebenen) +5, Motiv erkennen +4, Zauberkunde +7
Besitz Kampfausrüstung, Meisterarbeit
Leichter Hammer, Meisterarbeit
Kettenhemd, Amulett natürlicher Rüstung +1, Schriftrolle leichte Wunden zufügen (2)
149 GM

Gefolgsleute in Diamantsee

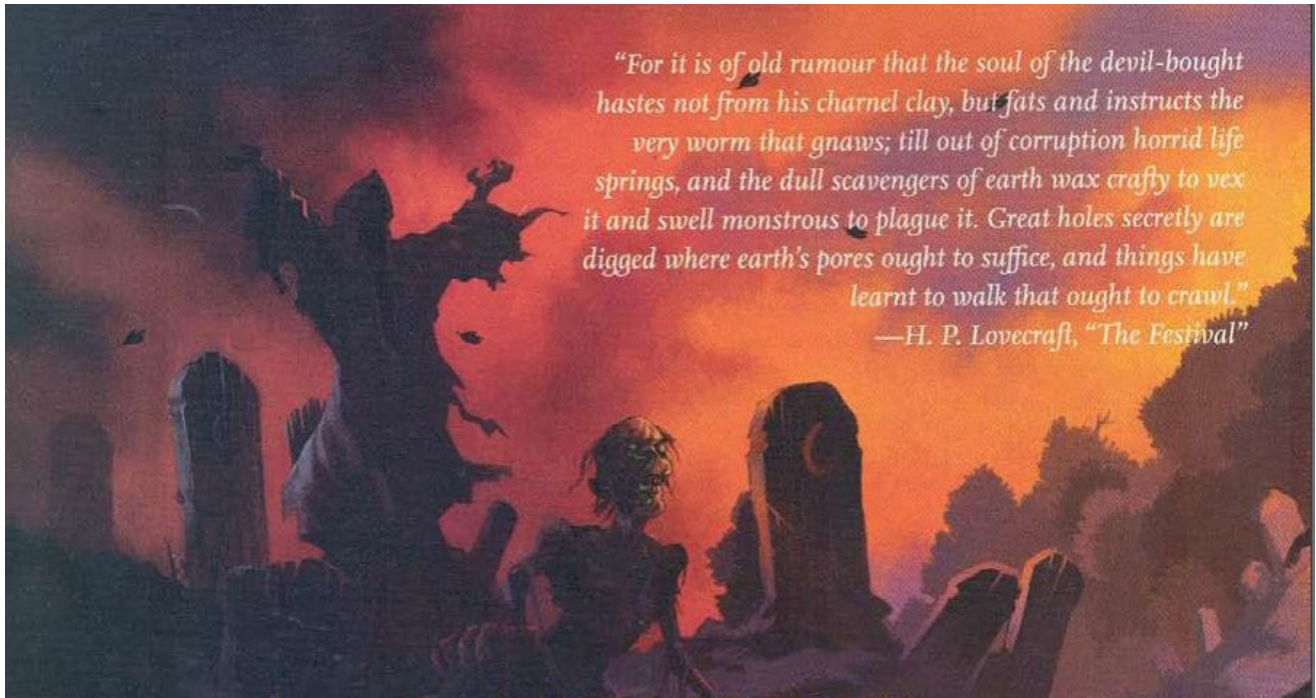
Es ist möglich, dass eine besonders heroische oder gut finanzierte Figur eine ausreichend hohe Führungsqualität erreichen könnte, um eine kleine Anzahl von Anhängern anzuziehen. Anhänger aus dem Gebiet von Diamantsee könnten aus verschiedenen Quellen stammen, einschließlich örtlicher

Milizmitglieder, Junior-Geistlicher, die einer der örtlichen Religionen angehören, erfahrenen Minenarbeitern oder nahe gelegene Waldarbeitern. Obwohl Fähigkeiten in den arkanen Künsten und kulturelle Verfeinerung möglicherweise in geringem Maße vorhanden sind, sind Anhänger aus dieser Gegend robuste, grimme Gesellen, bereit, undankbare Aufgaben zu bewältigen oder einem treuen Patron eine kleine Menge an illegal erworbenen Informationen weiterzugeben.

Für den Spielleiter

Wenn sie vorhanden sind, sollten Kameraden eine wichtige Rolle in der Kampagne spielen. Wenn die Spieler wichtige Informationen verpassen oder nicht genug Motivation haben, um einen Handlungsstrang zu untersuchen, kann ein Kamerad ein hervorragendes Werkzeug sein, um Ihre Geschichte voranzutreiben. Was gibt es für eine bessere Motivation zum Abenteuer als ein Freund in Not oder Gefahr?

Wenn einige dieser Kameraden für Ihre Kampagne geeignet erscheinen, führen Sie sie frühzeitig ein und lassen Sie Ihre SCs sie kennenlernen. Kameraden sollten Freunde und Verbündete sein, bevor sie sich der Gruppe anschließen.



"For it is of old rumour that the soul of the devil-bought
hastes not from his charnel clay, but fests and instructs the
very worm that gnaws; till out of corruption horrid life
springs, and the dull scavengers of earth wax crafty to vex
it and swell monstrous to plague it. Great holes secretly are
dug where earth's pores ought to suffice, and things have
learnt to walk that ought to crawl."
—H. P. Lovecraft, "The Festival"

USS

Die Ökologie der Brut des Kyuss

Die Tagebücher von Anadan dem Leser sind eine sehr deprimierende, aber morbide faszinierende Studie. Als begeistertes Mitglied der kreuzfahrenden Ritter, bekannt als Brut der Hale, enthält Anadans überraschend literarischer Bericht über die Begegnungen seiner Gruppe mit den Untoten wertvolle Informationen über das Verhalten, die Kampfaktiken und Schwächen von nicht weniger als sieben untoten Arten. Leider war es ausgerechnet dieser siebte Untote, die Brut des Kyuss, die nicht nur Anadans Ende, sondern auch das Ende der Brut der Hale besiegeln sollte. Die letzten Seiten seines von Würmern zerfressenen Tagebuchs berichten davon, wie seine Truppe von einer Gruppe dieser schrecklichen Monster überfallen wurde und wie ihr bloßes Erscheinen vielen seiner Gefährten Furcht einjagte. Diejenigen, die aus dem Kampf flohen, waren die Glücklichen - sie konnten den Rest ihres gedemütigten Lebens als gebrochene Männer weiterleben. Die drei, die blieben, um zu kämpfen, einschließlich des armen Anadans, schafften es, die Brut zu vernichten, um jedoch einer nach dem anderen den Würmern zu erliegen, die während des Kampfes ihre Körper befallen hatten - Würmer, die aus ihren Körpern sprangen.

Die Untoten drangen aus dem Fleisch ihrer Feinde hervor und gruben sich hungrig in lebendiges Fleisch. Anadan erzählt, wie ein Soldat seinen eigenen Arm bis zur Schulter abgeschnitten hat, um den nagenden Angriff eines Wurms abzuwehren, nur um als Folge davon zu verbluten. Der andere Mann, Anadans Kapitän, floh in den

nebelverhangenen Sumpf und in den nächsten mehreren Seiten schreibt Anadan darüber, wie die Schreie des Mannes immer hektischer und unzusammenhängender wurden, bis sie plötzlich verstummten. Während des gesamten Berichts schreibt Anadan darüber, wie er die Würmer in seinem Körper spüren kann, die sich durch seinen Körper graben. Anadan hatte nicht das Glück, einen Arm abzuhacken. Seine Würmer zogen durch seinen Oberkörper, nach oben, in seinen Nacken. Der Leser kann in seinem Text erkennen, wann die Würmer sein Gehirn erreicht haben, denn seine Schreibweise wird langsam schlampiger, seine Fähigkeit zu buchstabieren verschlechtert sich und sein Vokabular wird durch die wimmelnden Eindringlinge behindert und fast unleserlich. Seine letzten Worte (denn zu diesem Zeitpunkt hatte er offenbar die Fähigkeit verloren, vollständige Sätze zu schreiben) sind besonders erschreckend:

"Kapitän... zurück... er sieht mich... sabbert... nicht sabbert... Wurm... kaut... nein... ich lebe... will nicht sterben... tut weh... hrrrrttt... hhhungrrrieee..."

Gelehrte und Priester verweisen oft begeisterte Abenteurer, die sich nach Untoten erkundigen, auf die Tagebücher von Anadan dem Leser. Denn wenn sie nicht durch Anadans Untergang gewarnt werden, könnten sie etwas über den vielleicht furchterregendsten und unerbittlichsten Feind lernen, dem sie jemals begegnen werden.

Geschichte der Brut

Die Brut begann mit Kyuss, einem antiken Priester einer vergessenen Gottheit, der ein Reich regierte, bevor die moderne Zivilisation aufkam. Über die Details bezüglich Kyuss und seiner Herrschaft ist

wenig schriftlich überliefert, aber es scheint klar zu sein, dass seine Fähigkeit, Untote zu erschaffen, unübertroffen war. Schließlich verschwand der Nekromantie-Priester in unbekannte Gebiete und hinterließ ein Reich der Toten. Während über den Mann selbst relativ wenig Informationen erhalten geblieben sind, wurde von seiner Brut viel dokumentiert.

Die ersten Berichte über freiwillige Brut von Kyuss kamen von Abenteurern, die es wagten, eine vergessene und schattige Ausbuchtung des großen Riss Canyon zu erkunden. Diese Region, bekannt als die Wurm kriechspalt, soll einst der Sitz von Kyuss' Macht gewesen sein und war sicherlich von seinen Brut befallen. Seltsamerweise begannen Entdecker im Amedio-Dschungel im Süden, identische Kreaturen im westlichen Bereich der Wälder zu melden.

Im Laufe der Zeit begannen die Brut auch in anderen Regionen aufzutauchen, meist in großen städtischen Gebieten. Diese Brut wurden absichtlich von Kultisten verbreitet, die verkündeten, dass Kyuss selbst nicht aus der Welt verschwunden sei. Vielmehr glaubten sie, dass er zu einem Gott geworden sei und es ihre Pflicht sei, seine Brut auf der ganzen Welt zu verbreiten, um seine unmittelbare Rückkehr anzukündigen.

Nekrologie des Wurms

Wie die meisten Untoten haben die Brut des Kyuss eine Vielzahl von mächtigen übernatürlichen Fähigkeiten. Sie strahlen Angst aus, verursachen Krankheiten durch Berührung und heilen Schäden an ihrem untoten Fleisch mit schockierender Geschwindigkeit. Doch ihr berüchtigtster und furchterregendster Aspekt ist eigentlich kein Merkmal ihrer untoten Körper, sondern ist in der Tat die Quelle ihrer Plage.



Die grünen Würmer, die jede Brut des Kyuss befallen, sind selbst nicht untot. Sie sind vielmehr eine merkwürdige symbiotische Form von Ungeziefer, das vom verwesenden Fleisch des Brut lebt. Die Würmer sind gefräßig, aber sobald sie das Fleisch ihres Wirtes verzehren, wächst es wieder nach und erneuert sich. Theoretisch könnte die schnelle Heilung der Brut dramatisch zunehmen, wenn es von seinem befallenen Wirt getrennt würde. Glücklicherweise ist Brut selbst absolut mit ihren wurmartigen Symbionten verbunden und ohne einen stirbt der andere schnell. Das Fleisch der Brut bietet den Würmern Nahrung, während die Würmer auf unbekannte Weise die animierenden Energien bereitstellen, die der Brut benötigt, um zu existieren.

Gelehrte und Nekromanten sind seit langem von diesen Würmern fasziniert. Keiner hat es geschafft, eine Brut nach der Ernte seiner Würmer am Leben zu erhalten, aber umgekehrt ist dies eine einfache Aufgabe. Ein Kyuss-Wurm, der vom Körper seines Wirtes entfernt wird, kann mehrere Minuten lang überleben, bevor er sich in einen stinkenden grünen Fleck auflöst. An einem Ende befindet sich das Maul eines Kyuss-Wurms, das mit scharfen Zähnen besetzt ist, die in konzentrischen Ringen um den Inneren der Kehle angeordnet sind. Ein auf dem Boden liegender Kyuss-Wurm ist fast hilflos; er kann nicht schlängeln, sondern bewegt sich machtlos durch gewaltsames Herumschleudern seines Körpers. Ein Kyuss-Wurm bleibt auf unbestimmte Zeit inaktiv, wenn er in einem Trank der sanften

Wissen über die Brut des Kyuss

Die folgende Tabelle zeigt die Ergebnisse eines Wissen (Lokales) oder (Religion)-Wurfes in Bezug auf die Brut von Kyuss. Jeder Kleriker, Friedhofswärter oder Gelehrte der Nekromantie könnte einige oder alle diese Informationen kennen. Diejenigen, die die wahre Natur dieser Untoten nicht kennen, verbreiten jedoch manchmal (unbeabsichtigt) falsche Informationen über sie (wie es bei einem Wissens-Wurf von 10 der Fall ist).

Wissen (Religion) SG Ergebnis

- 10 Einige Zombies sind schwerer zu töten als andere. Man kann die wirklich harten an den Würmern erkennen, die sie befallen haben. Ihre Wunden schließen sich so schnell, wie man sie auch zerhackt.
- 15 Von Würmern befallene Zombies sind gefährlich, denn es besteht eine gute Chance, dass ein solches Monster in der Tat eine Brut von Kyuss ist, eine krankheitsbefallene Bedrohung, dessen grüne Würmer die Befallenen in untote Schrecken verwandeln können.
- 20 Eine Brut von Kyuss strahlt eine übernatürlich starke Aura der Furcht aus. Schlimmer noch, ihre Berührung infiziert Opfer nicht nur mit einer schrecklichen Krankheit namens Kyuss' Geschenk, sondern kann auch andere mit den Würmern befallen, die sich durch ihren Körper graben. Die Berührung von Silber und geschickten Händen können diese Würmer entfernen, bevor sie sich in das Gehirn des Opfers eingraben.
- 25 Magie, die Flüche oder Krankheiten entfernt, kann jemanden retten, der mit den Würmern von Kyuss infiziert ist, selbst wenn sie das Gehirn des Opfers erreicht haben. Eine solche Magie, die auf der Brut selbst gerichtet ist, kann alle außer den mächtigsten in normale Zombies verwandeln.
- 30 Einige der Brut von Kyuss sind viel mächtiger als der typische Brut und besitzen seltsame Kräfte wie die Fähigkeit, Wolken von giftigem Gräberwind auszuatmen oder die Fähigkeit, die Umgebung mit infektiösen Würmern zu besprühen. Nicht jede Brut von Kyuss hat menschliche Gestalt und kann verschiedene natürliche und monströse Formen befallen.

Ruhe aufbewahrt wird, doch Gerüchte Wenn ein Kyuss-Wurm lebendiges Fleisch besagen, dass der Kult des Kyuss Methoden berührt, gerät er in einen Zustand perfektioniert hat, um Würmer auch in gewalttätiger Erregung. Der Mund des anderen Flüssigkeiten zu verstecken. Wurms entfaltet sich um sich selbst und

stülpt sich nach außen, so dass die Zähne entlang seiner Kehle konzentrische Ringe auswärts gerichteter Zähne bilden, die die Hälfte seiner Länge einnehmen. Diese Zahnringe verdrehen sich dann mit solch einer Wut hin und her, dass der Wurm mit überkeitserregender Geschwindigkeit durch Fleisch und sogar Knochen bohren kann und durch Gewebe gleitet wie eine Metallschraube durch weiches Holz. Obwohl er selbst geistlos ist, sind die unteren Bereiche des Wurms empfindlich gegenüber Nervengewebe und können die Übertragung von Schmerzen fühlen, die durch sein fleischiges Graben erzeugt werden, während sie durch das Nervensystem zum Gehirn des Opfers übertragen werden.

Der Wurm folgt diesen Übertragungen wie einer Landkarte und erreicht unfehlbar das Gehirn des Wesens nur wenige Augenblicke später. Sobald der Wurm das Gehirn erreicht hat, kehrt sein Mund in seinen normalen Zustand zurück und er beginnt zu fressen, indem er sich zufällig durch das Opfergehirn schlängelt und dabei dessen Erinnerungen, Persönlichkeit und horrorgefüllte letzte Gedanken verzehrt. Das Opfer stirbt bald und der Wurm beginnt sofort, sich durch einen unnatürlich schnellen asexuellen Prozess im leeren Schädel des Körpers zu vermehren. Wenn die Anzahl der Würmer die Kapazität des Schädels übersteigt, platzen sie aus dem Mund, den Augen, der Nase und den Ohren des Opfers. In diesem Moment verwandeln die übernatürlichen Schädlinge den Körper in eine neue Brut von Kyuss. Weitere Würmer beginnen sofort, das Fleisch und die Organe des Opfers zu fressen, während der Ursprungswurm im Schädel des untoten Wesens bleibt. Obwohl die Würmer einzeln unintelligent sind, behalten sie korrupte Fragmente des Intellekts und der Erinnerungen des ursprünglichen Wesens bei. Dieses Wurmnest dient dem Wesen als unheilvolle Ersatz für das verzehrte Gehirn. Obwohl dieser Schwarmgeist normalerweise nur einen Bruchteil des ursprünglichen Intellekts des Wesens besitzt, ist er mehr als genug, um der Brut von Kyuss eine finstere List und den Antrieb zu geben, seinen Schmutz unter neuen Opfern zu verbreiten.

Erschaffe einer Brut von Kyuss

Jeder böse Kleriker kann eine Brut von Kyuss erschaffen, indem er 'Untote erschaffen' zaubert, solange er mindestens die 15. Stufe erreicht hat. Die Materialkomponente für die Erschaffung einer Brut von Kyuss ist jedoch etwas anders als normal. Diese Version des Zaubers muss über dem Grab eines Killers gewirkt werden, der ohne Sarg auf ungeweihtem Boden begraben wurde (ein Wissen [Lokales] Wurf von SG 25 kann normalerweise bestimmen, ob sich ein solcher Körper in der Nähe einer bestimmten Siedlung befindet). Wenn der Zauberer einen lebenden oder konservierten Kyuss-Wurm hat, kann er diesen als Ersatz für den 250 Goldmünzen teuren schwarzen



Onyx-Edelstein verwenden, der sonst benötigt wird, um den Körper zu beleben. Wenn der Zauber gewirkt wird, blüht das Grab mit Würmern und Maden auf, während die neu geschaffene Brut von Kyuss daraus entsteigt. Begünstigte Brut von Kyuss können nicht mit diesem Zauberspruch oder 'Größerer Untoter erschaffen' erschaffen werden; die Geheimnisse ihrer Schöpfung liegen nur bei Kyuss und seinen vertrautesten Anhängern.

Bevorzugte Brut des Kyuss

Während die Brut des Kyuss Träger und Opfer der Korruption ihres Meisters sind, werden diejenigen, die das Wohlwollen des Halbgottes erlangen, von Würmern gesegnet. Ehemalige Fanatiker, wahnsinnige Visionäre und bewusst geopfert Bestien - diese bevorzugte Brut des Kyuss verbreitet seinen schrecklichen Willen mit einer Vielzahl von

korumpierenden Fähigkeiten. Sie treten entweder allein oder versklavt im Dienste von verrückten Propheten auf und nehmen eine Vielzahl von Formen an, die das Interesse des Halbgottes der Würmer implizieren. In den letzten Jahren ist die Erscheinung der bevorzugten Brut gestiegen und deutet auf das bevorstehende Zeitalter der Würmer hin.

Beispiel Bevorzugte Brut des Kyuss

Dogge des Kyuss HG 3

Eine unnatürlich struppige Dogge schleicht vorwärts, bei dem ein großer Teil seines Fells und Fleisches abgefallen ist und klaffende, kranke Löcher hinterlassen hat. Ein kränkliches grünes Licht strömt aus seinen leeren Augenhöhlen und Stränge aus grünlichen Würmern ersetzen den Speichel in ebenso reichlichen Bändern.

Als Seuchen verbreitende Jäger und Vorboten des Halbgottes der Würmer lauern die Doggen des Kyuss den Feinden der bevorzugten Diener ihres Meisters auf. Unermüdlich und von tödlichen Kyuss-Würmern befallen, kann eine einzelne Dogge hunderte von Meilen durchstreifen. Dann greift sie ein einzelnes Ziel mit vernichtender Kraft und Präzision an oder sie säht die zerstörerische Korruption seines Gottes in einer ganzen Stadt aus, die sich gegen ihn gestellt hat.

Kampf

Doggen von Kyuss sind kaum denkende Killer, Sklaven des Willens ihrer Meister. Ihre Kampfmethodik variiert stark je nach ihren Befehlen. Sie nutzen ihre Fähigkeit, Nachwuchs zu erschaffen, kämpfen an der Seite ihrer Rudelgenossen oder vermeiden Konfrontationen, je nachdem, was ihre Befehle vorschreiben. Doggen ohne Anweisungen kennen jedoch nur den Zwang, den Einfluss ihres Gottes zu verbreiten und versuchen, ihre Fähigkeit, Nachwuchs zu erschaffen, so oft wie möglich zu nutzen.

Nachwuchs erschaffen (ÜF): Einmal pro Runde kann ein Brut von Kyuss als freie Aktion einen Wurm von seinem eigenen Körper auf den eines Gegners übertragen. Die folgende Schablone gibt eine vollständige Beschreibung dieser Effekte.

Furchtaura (ÜF): Eine Dogge von Kyuss strahlt kontinuierlich eine Furchtaura aus. Alle Kreaturen innerhalb eines 40-Fuß-Radius müssen einen Willenswurf gegen SG 13 machen, oder sie werden so beeinflusst, als wären sie von dem Zauber Furcht betroffen. Eine Kreatur, die erfolgreich gegen den Effekt war, kann für 24 Stunden nicht erneut von der Furchtaura der Dogge von Kyuss beeinflusst werden.

Böses vernichten (ÜF): Einmal pro Tag kann eine Dogge von Kyuss einen normalen Nahkampfangriff ausführen, um 2 zusätzliche Schadenspunkte gegen einen guten Feind zu verursachen.

Infizierende Haut (ÜF): Ein Dogge von Kyuss ist so von Würmern befallen, dass jede Kreatur, die ihn mit einem unbewaffneten Schlag, einer natürlichen Waffe oder einer

Kyuss

Halbgott (Neutral Böse)

Einst eine obskure Gottheit, die mit der Schaffung und Beherrschung der Untoten in Verbindung gebracht wurde, gewinnen Kyuss und sein Kult mit dem bevorstehenden Zeitalter der Würmer an Bedeutung. Klassisch wird sein Aussehen mit einem dünnen Körper mit Knochenhänden und Augenhöhlen mit windenden Würmern verglichen, aber viele Gelehrte glauben, dass Kyuss alle Überreste seiner einst menschlichen Form abgelegt hat und jetzt aus einer humanoiden Masse von windenden Würmern besteht.

Symbol: Ein menschlicher Schädel mit grünen Würmern, die aus den Augenhöhlen und dem Kiefer hervorkriechen.

Portfolio: Schaffung und Kontrolle von Untoten, Verfall, unheilvolle Verwandlung des Fleisches, Würmer.

Domänen: Korruption, Tod, Zerstörung, Böse.

Bevorzugte Waffe: Keule.

Ausbildung der Kleriker: Neue Kultisten müssen in einem tödlichen Ritual namens Erste Einnahme einen Trank trinken, der einen konservierten Kyuss-Wurm enthält, der leichte Wunden verursacht.

Quests: Kyuss ermutigt seine Kultisten, nicht nur mächtige Individuen in seinen Kult zu locken, sondern auch Mitglieder anderer Kulte und Religionen zu täuschen, um seine unergründlichen Ziele voranzutreiben.

Gebete: Die Diener von Kyuss bieten einmal im Monat auf persönlicher Ebene ihre Gebete in einem Ritual an, das die Einnahme lebender Würmer beinhaltet.

Tempel: Riesige unterirdische Kathedralen und Tabernakel, die Kyuss gewidmet sind, existieren an entlegenen Orten, weit weg von zivilisierten Ländern.

Riten: Kyuss' Kult erwartet die Rückkehr ihres Gottes, eine Zeit, die sie das Zeitalter der Würmer nennen. Zur Vorbereitung unternehmen Kultisten eine Vielzahl von abscheulichen Missionen, die von der Schaffung von Brut of Kyuss bis hin zu weltweiten Manipulationen reichen.

Herold und Verbündete: Kyuss' Herold ist ein untotes Schreckgespenst namens Dragotha, einst ein roter Drache und Gefährte von Tiamat. Kyuss schickt am häufigsten Dämonen, die die Schablone der bevorzugten Brut von Kyuss tragen, als Abart eines



leichten Waffe trifft, einen Reflexwurf machen muss. Gelingt der Rettungswurf nicht, wird ein Kyuss-Wurm auf den Körper des Angreifers übertragen. Jede Kreatur, die sich das gleiche Feld mit der Dogge teilt (wie z.B. während eines Ringens), muss ebenfalls einen Reflexwurf machen, um diesem Schicksal zu entgehen.

Erschaffen einer bevorzugten Brut des Kyuss

"Bevorzugte Brut von Kyuss" (von Kultisten von Kyuss einfach als "Bevorzugter" bezeichnet) ist eine vererbte Vorlage, die jedem lebenden, körperlichen Wesen hinzugefügt werden kann. Ein bevorzugter Brut verwendet alle Statistiken und besonderen Fähigkeiten des Basiswesens, außer wie hier angegeben.

Größe und Typ: Der Typ des Wesens ändert sich zu Untoten. Die Trefferwürfel, der Grundangriffsbonus und die Rettungswürfe werden nicht neu berechnet. Die Größe bleibt unverändert.

Spezielle Angriffe: Ein bevorzugter Brut behält alle speziellen Angriffe des Basiswesens und gewinnt auch die folgenden speziellen Angriffe.

Brut erschaffen (BF): Ein bevorzugter Brut von Kyuss kann einmal pro Runde als freie

Aktion einen Wurm von seinem eigenen Körper auf den eines Gegners übertragen. Es kann dies tun, wann immer es mit einem natürlichen Angriff oder einem unbewaffneten Angriff trifft, aber es kann die Übertragung auch durch einen erfolgreichen Nahkampf-Berührungsangriff oder einen Fernberührungsangriff durchführen, indem es einen Wurm bis zu 10 Fuß Entfernung auf einen Feind wirft.

Jeder Wurm ist ein Ungeziefer mit einer RK von 10 und 1 Trefferpunkt. Es kann durch normalen Schaden oder durch Berührung mit Silber getötet werden. Bei der nächsten Aktion einer Brut gräbt sich der Wurm in das Fleisch seines Wirtes. Eine Kreatur mit einem natürlichen Rüstungsbonus von +5 oder besser ist immun gegen diesen Grabeffekt. Der Wurm bahnt sich seinen Weg zum Gehirn des Wirtes und verursacht dabei für 1 Punkt Schaden für 1w4+1 Runden. Am Ende dieses Zeitraums erreicht der Wurm das Gehirn. Während sich der Wurm in einem Opfer befindet, zerstört ein Fluch brechen- oder Krankheit kurieren-Effekt ihn, und ein Böses vertreiben- oder Gift neutralisieren-Effekt verzögert seinen Fortschritt um 1d6 Minuten. Ein erfolgreicher Heilkunde-Check (SG 20) extrahiert den Wurm und tötet ihn.

Sobald der Wurm das Gehirn erreicht, fügt er jedes Mal, wenn er an der Reihe ist, 1W2 Punkte an Intelligenzschaden zu, bis er entweder getötet wird (durch "Fluch brechen" oder "Krankheit kurieren") oder seinen Wirt tötet (bei 0 Intelligenz). Ein kleines, mittleres oder großes Wesen, das von einem Wurm getötet wird, erhebt sich als neue Brut von Kyuss (nicht als bevorzugte Brut) 1W6+4 Runden später; ein winziges oder kleineres Wesen verweist schnell und ein riesiges Wesen wird zu einem normalen Zombie der entsprechenden Größe. Neu geschaffene Bruts steht nicht unter der Kontrolle ihres Schöpfers, aber sie folgen normalerweise der bevorzugten Brut von Kyuss, die sie erschaffen hat.

Wenn eine Kreatur von mehreren Würmern befallen ist, zerstört ein einzelnes "Fluch brechen" oder "Krankheit kurieren") "alle Würmer, die die Kreatur befallen haben.

Eine bevorzugte Brut, der einen wehrlosen Gegner angreift, kann statt dieser Fähigkeit seine widerwärtige Umarmung einsetzen.

Aura der Furcht (BF): Eine Brut von Kyuss strahlt kontinuierlich einen Furcht-Effekt aus. Diese Fähigkeit funktioniert wie ein Furchtzauber (Zauberstufe 7, Willenswurf SG 14 + dem Charisma-Modifikator des bevorzugten Bruts), außer dass sie alle Kreaturen im Umkreis von 12 m betrifft. Jede Kreatur, die gegen den Effekt erfolgreich gerettet hat, kann innerhalb von 24 Stunden nicht erneut von der Furchtaura des bevorzugten Bruts von Kyuss betroffen werden.

Schmutzige Umarmung (BF): Indem es sein Gesicht an ein hilfloses Opfer drückt, kann der bevorzugte Brut von Kyuss das Opfer mit einem Regen aus 2d6 Würmern infizieren. Diese Fähigkeit wird genauso wie die Fähigkeit "Brut erschaffen" behandelt, aber ein Opfer, das durch die resultierende Infektion getötet wird, erhebt sich als bevorzugte Brut von Kyuss und nicht als normaler Zombie.

Kyuss' Gift (BF): Jede Kreatur, die von einer bevorzugten Brut von Kyuss mit natürlichem Angriff oder unbewaffneten Angriff getroffen wird, muss einen SG 12 Zähigkeits-Wurf bestehen, oder an dieser übernatürlichen Krankheit erkranken. Die Inkubationszeit beträgt 1 Tag, und die Krankheit verursacht 1W6 Punkte Konstitutionsschaden und 1W6 Punkte Weisheitsschaden. Diese Effekte äußern sich in verrottendem Fleisch und Demenz. Eine betroffene Kreatur erhält nur die Hälfte der Vorteile natürlicher und magischer Heilung, obwohl ein "Krankheit entfernen"-Effekt die Infektion entfernt.

Zusätzlich zu den zuvor beschriebenen Fähigkeiten erhält eine bevorzugte Brut mit 10 oder mehr TW einen der folgenden zusätzlichen Spezialangriffe als Geschenk von Kyuss selbst. Rettungswürfe gegen diese



Effekte richten sich nach einem SG von 10 + der Hälfte der TW der bevorzugten Brut + dem Charisma-Modifikator der bevorzugten Brut.

Infizierte Haut (BF): Die bevorzugte Brut von Kyuss ist so von Würmern befallen, dass jede Kreatur, die ihn mit einem unbewaffneten Schlag, natürlichen Waffen oder einer leichten Waffe trifft, einen Reflexwurf machen muss oder ein Kyuss-Wurm wird auf den Angreifer übertragen. Jede Kreatur, die dasselbe Feld wie die bevorzugte Brut teilt (z.B. während eines Haltegriffs oder Ringkampfes), muss einen Reflexwurf machen, um dasselbe Schicksal zu vermeiden.

Übelriechender Atem (BF): Einmal alle 1WQ4 Runden, als Standard-Aktion, kann der bevorzugte Brut von Kyuss übelriechenden Dampf aus seinem Mund in einem 5m-Kegel ausatmen. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Zähigkeits-Wurf machen, oder für 1W4 Runden Übelkeit bekommen.

Wurmexplosion (BF): Einmal pro Tag als Standard-Aktion kann die bevorzugte Brut von Kyuss eine Wurmschwall aus seinem Körper in einem 3 m-Radius ausstoßen. Alle Kreaturen in diesem Wirkungsbereich

müssen einen Reflexwurf machen oder werden von 1W6 Kyuss-Würmern befallen.

Besondere Eigenschaften: Eine bevorzugte Brut behält alle besonderen Eigenschaften der Basis-Kreatur und erlangt folgende Eigenschaften.

Schadensreduktion (AF): Eine bevorzugte Brut von Kyuss erhält Schadensreduktion 5/Silber. Wenn die bevorzugte Brut 10 oder mehr TW hat, erhöht sich dies auf Schadensreduktion 10/Silber.

Schnelle Heilung (AF): Eine bevorzugte Brut von Kyuss hat schnelle Heilung 5.

Attribute: Erhöhung von der Basis-Kreatur wie folgt: ST +4, IN +2, WE +2, CH +2. Bevorzugte Brut sind Untote und haben daher keine Konstitutionswertung.

Fähigkeiten: Eine bevorzugte Brut von Kyuss erhält Verbesserten Unbewaffneten Schlag als Bonus-Fähigkeit.

Herausforderungsstufe: +2 (für Kreaturen mit 9 oder weniger HD) oder +3 (für Kreaturen mit 10 oder mehr HD).

Gesinnung: Immer chaotisch böse.

Zeitalter der Würmer



Kyuss und seine Brut erschienen erstmals offiziell im D&D im Jahr 1981 im Fiend Folio. Entworfen von Michael MacDonald, wurden die nahezu unzerstörbaren Söhne von Kyuss vom damaligen Priester Kyus für seine dunklen Zwecke erschaffen. Seitdem hat sich Kyuss' Einfluss und seine namensgebenden Schergen verbreitet und sind in zahlreichen Kampagnen-, Abenteuern, Bestiarien und - am überraschendsten - als Name der Rockband Kyuss aufgetaucht. Die Schergen von Kyuss haben seit den Söhnen von Kyuss aus dem Fiend Folio zahlreiche Formen angenommen. Sie traten zuletzt im Monster Manual II als Brut von Kyuss, in DRAGON #307 als Vorlage für Kyuss-Söhne und in diesem Artikel als widerwärtige bevorzugte Brut von Kyuss auf. In ihrer langen Geschichte ist jedoch der epischste Plot von Kyuss jetzt in der Abenteuerreihe "Zeitalter der Würmer" von Dungeon im Gange. Als üble Vorzeichen treffen unerwartete Helden auf die weitreichenden Pläne des üblen Halbgottes. Weitere Informationen über Kyuss, seine verschiedene Brut und Anhänger und ihre dunklen Pläne finden sich jeden Monat in der Rubrik "Wurmzeug" von Dungeon, der fortlaufenden Serie von DRAGON, und dem massiven kostenlosen "Zeitalter der Würmer"-Übersicht-PDF, das auf paizo.com verfügbar ist.

Wurmfutter

Die Geheimnisse des Kyuss

von Jesse Decker

illustriert von Kieran Yanner

"Kaum jemand hat noch nie von der gefürchteten Brut des Kyuss gehört - schreckliche Zombies, die ihre Art durch kränklich grüne Würmer, die das Leben korrumpieren, erzeugen. Wenige wissen, dass der Schöpfer dieser widerlichen Kreaturen, Kyuss selbst, einen aktiven Kult im Flanaess hat."

Fragment des Textes, der aus dem Ameido-Dschungel geborgen wurde.

Die Geheimnisse von Kyuss

Kyuss, ein böser Gott der Knochen und des Verfalls, verrottet jenseits der Grenzen der sterblichen Welt und wartet auf die vorhergesagte Zeit seiner Herrschaft. Prophezeiungen, die vom Ende der Dinge sprechen, sprechen immer vom Zeitalter der Würmer, einer Zeit, die bald kommen könnte. Durch lange Jahre des Wartens und Gärungsprozesse haben sich die Diener von Kyuss zurückgehalten und die Korruption ihres Willens hat sich vor den Augen der Kräfte des Guten versteckt. Jetzt naht das Zeitalter der Würmer, Verfall sickert in das Gewebe der Welt selbst und die Anhänger von Kyuss treten aus den Schatten heraus. Mit dem Aufstieg des Kults von Kyuss sind zahlreiche blasphemische arkanische Dinge in letzter Zeit aufgetaucht. Diese Zauber und magischen Gegenstände veranschaulichen das dunkle Genie und die Paranoia von Kyuss, die jeweils große Macht bieten, aber auch das Risiko, in die Sklaverei des verrückten Willens von Kyuss zu geraten.

Wurmgebunden

"Die verrücktesten Diener von Kyuss nehmen lebende Kyuss-Würmer in ihren Körper auf. Anstatt ihre Wirte zu verschlingen, verleihen diese sich windenden Schrecken Zauberern eine starke Verbindung zum Wurm-Gott und den Zugang zu seinem widerlichsten Zauber. Dieses Ritual und die erhöhte Macht, die es bietet, wird durch den folgenden Vorteil dargestellt.

Wurmgebunden Allgemeines

Du hast einen abscheulichen grünen Kyuss-Wurm in deinen eigenen Körper aufgenommen und dich seiner Macht unterworfen.

Voraussetzungen: Lebendes Wesen, Gastgeber eines lebenden Kyuss-Wurms.

Vorteile: Die erfolgreiche Unterbringung eines Kyuss-Wurms erfordert ein spezielles Bindungsritual. Das Ritual erfordert 4 Stunden ununterbrochene Meditation, 500 Goldmünzen in speziellen Materialien und einen lebenden Kyuss-Wurm. Am Ende der Zeremonie musst du einen SG 15 Zähigkeit-Rettungswurf bestehen oder sterben. Wenn du den Rettungswurf nicht bestehst, erhebst du dich innerhalb von 1d6+4 Runden als Brut von Kyuss. Wenn du den Rettungswurf bestehst, kannst du die folgenden Zauber zu deiner Klassenzauberliste hinzufügen:

2. Pfad der Würmer
3. Konsumiere den Parasiten, Den Wurm in Inneren
4. Gedankenwürmer
5. Diener der grünen Korruption
7. Wurmchwarm spucken

Du musst diese Zauber immer noch gemäß den normalen Zauberkunderegeln für deine Klasse erlernen und vorbereiten.

Der Wurm kann nur durch das Wirken eines der folgenden Zauber entfernt werden: Böses bannen, Heilen, Fluch entfernen oder Krankheit heilen in einem geweihten Bereich oder durch das Wirken von "Konsumiere den Parasiten". Wenn der Wurm entfernt wird, kannst du diese Zauber nicht mehr wirken und verlierst jeden Zauber, den du vorbereitet hast. Du musst das Bindungsritual wiederholen, um die Vorteile dieses Fähigkeit zurückzugewinnen.

Besonderheit: Wenn du mit einem lebenden Kyuss-Wurm in dir stirbst, erhebst du dich innerhalb von 1d6+4 Runden als Brut von Kyuss. Als Brut von Kyuss existierst du nur, um die korrupte Macht von Kyuss zu verbreiten, und hast keinen eigenen freien Willen (was bedeutet, dass die Brut von Kyuss ein Monster unter der Kontrolle des SL wird).

Zauber von Kyuss

Die Kultisten von Kyuss und die anderen Diener des Wurm-Gottes machen häufig Gebrauch von einer Vielzahl von blasphemischen und ekelhaften Zaubern. All diese Zauber erfordern, dass der Zauberer entweder die Wurmgebundene Zauber Fähigkeit oder den Wurmbrut-Subtyp besitzt.

Pfad der Würmer

Erkenntniszauber [Böse]

Stufe: Kyuss 2

Komponenten: V, S, F

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Reichweite: Persönlich

Ziel: Du

Dauer: 1 Stunde/Stufe oder bis entladen

Rettungswurf: Willen negiert (siehe unten)

Zauberresistenz: Ja (siehe unten)

Dieser Zauber durchdringt deine eigene Wahrnehmung mit einem Splitter von Kyuss' Macht und gewährt dir ein sechstes Sinnesorgan. Einmal während der Dauer des Zaubers kannst du wählen, den Effekt zu nutzen. Dieser Zauber gewährt dir einen Einsichtsbonus von +6 auf einen einzelnen Angriffswurf, eine Fertigungs- oder Eigenschaftsprobe oder einen Rettungswurf. Alternativ kannst du den Einsichtsbonus auf deine RK gegen einen einzelnen Angriff anwenden (selbst wenn du auf dem falschen Fuß bist). Die Aktivierung des Effekts ist eine freie Aktion. Du musst wählen, ob du den Bonus des Pfads der Würmer nutzen möchtest, entweder bevor du den Wurf durchführst, den er modifizieren soll, oder wenn du deine RK erhöhst, bevor ein Wurf gemacht wird, um dich anzugreifen.

Wenn der Zauber verwendet wird, sind lebende Kreaturen im Umkreis von 6 m um dich herum einem flüchtigen Blick auf den wimmelnden Wahnsinn ausgesetzt, der im Zeitalter der Würmer prophezeit wurde. Für den Bruchteil einer Sekunde sehen sie innerlich die Verwüstung und den immer größer werdenden Schrecken dessen, was die Welt eines Tages sein wird. Diese Visionen



sind so überwältigend, dass alle, die sie erleben, einen Willensrettungswurf machen müssen, oder sie werden für 1 Runde betäubt. Dieser Entladungseffekt ist ein geistbeeinflussender Effekt, und Zauberresistenz ist anwendbar. Fokus: Ein Kyuss-Wurm, der in deinem Körper wohnt.

Konsumiere den Parasiten

Nekromantie (böse)

Stufe: Kyuss 3

Komponenten: V S M

Zeitaufwand: 1 schnelle Aktion

Reichweite: Du

Ziel: Du

Dauer: 1 Rd/Stufe

Sie konsumieren den Kyuss-Wurm in Ihrem eigenen Körper, um sich selbst einen vorübergehenden Kraftschub zu geben. Wenn Sie diesen Zauber wirken, erhalten Sie 3 Trefferpunkte pro Zauberstufe. Wenn dieser Trefferpunktegewinn Sie über Ihr normales Maximum hinausbringt, erhalten Sie die verbleibenden Trefferpunkte als vorübergehende Trefferpunkte. Diese vorübergehenden Trefferpunkte verfallen, wenn die Dauer des Zaubers endet, falls sie nicht vorher verloren gehen. Zusätzlich erhalten Sie für die Dauer des Zaubers einen Verbesserungsbonus von +4 auf Stärke und Geschicklichkeit. Dieser Zauber erhöht auch die Kraft Ihrer Zauber, indem er Ihnen einen Bonus von +2 auf die Zauberstufe bei anderen Zaubern gewährt, die während der Dauer des Zaubers gewirkt werden, und den SG jedes von Ihnen gewirkten Zaubers um 2

erhöht. Das Wirken dieses Zaubers verbraucht jedoch den Kyuss-Wurm, den Sie an Ihre Seele gebunden haben, und Sie erhalten die Effekte des Zauberfokus (Wurm) erst wieder, wenn Sie in der Lage sind, einen anderen Kyuss-Wurm zu finden und das Ritual der Bindung erneut abzuschließen.

Materialkomponente: Ein Kyuss-Wurm, der in Ihrem Körper lebt. Kreaturen mit dem Unterart "Wurmbrut" benötigen lediglich einen lebenden Kyuss-Wurm.

Der Wurm in Inneren

Nekromantie [Böse]

Stufe: Kyuss 3

Komponenten: V, S, M

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Reichweite: Nah (7,5m. + 1,5m./2 Stufen)

Ziel: Eine lebende Kreatur

Dauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Zähigkeit negiert

Zauberresistenz: Ja

Du erschaffst einen Kyuss-Wurm, der sich in das Fleisch deines Feindes einfrisst. Der Wurm verursacht 1 Punkt Schaden pro Runde für 1d4+1 Runden, während er sich seinen Weg durch den Körper des Wirtes bahnt. Am Ende dieser Zeit erreicht er das Gehirn. Während der Wurm im Opfer ist, können ihn folgende Zauber zerstören: Böses vertreiben, Heilung, Fluch entfernen und Krankheit heilen. Ein erfolgreicher Heilkunde-Check (SG 20) entfernt den Wurm und zerstört ihn. Sobald der Wurm das Gehirn erreicht hat, verursacht er 1d2 Punkte Intelligenzschaden pro Runde, bis er entweder getötet wird oder seinen Wirt tötet.

Eine Kreatur der Größe Klein, Mittel oder Groß erhebt sich 1d6+4 Runden später als Kyuss-Brut. Eine winzige oder noch kleinere Kreatur verfault schnell und eine riesige oder noch größere Kreatur wird zu einem normalen Zombie der entsprechenden Größe. Dieser Zauber gewährt keine Kontrolle über Untote, die auf diese Weise erschaffen wurden. Ein erfolgreicher Zähigkeit-Rettungswurf negiert die Auswirkungen dieses Zaubers.

Fokus: Ein Kyuss-Wurm, der in deinem Körper wohnt.

Vestige Würmer

Während Kyuss als Sterblicher lebte, strebte er immer nach mehr Macht, aber je stärker seine Macht wurde, desto mehr musste er seine bereits gesammelte Macht und sein Wissen schützen. Um sich gegen machtbessene Rivalen und Helden, die darauf aus waren, seine tyrannische Herrschaft zu beenden, zu schützen, verwandelte der sterbliche Kyuss die grünen Würmer, die ihm so viel Erfolg gebracht hatten, in Behälter zur Speicherung von magischer Kraft.

Diese Speicherbehälter wurden als Vestige Würmer bekannt und können eine Vielzahl von magischen Effekten speichern, aber sie haben alle bestimmte Gemeinsamkeiten. Sie sind lebende Kreaturen (Winzige Ungeziefer, RK 10, 1 TP) und können getötet werden, aber sie sind auch magische Gegenstände. Es gibt drei spezifische Arten von Vestige Würmern: Zauberwürmer, Wissenswürmer und Visionwürmer.

Wurmschwarm

Eine sich windende Masse winziger grüner Würmer strömt über den Boden, jeder von ihnen ein Schrecken aus Zähnen und böartigem Hunger.

Wurmschwarm #HG 10

Immer CB, Winzige Ungeziefer

INI +6; Dunkelsicht 18 m

Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +0,

RK 20, BÜ 20, FF 14

TP 102 (12 TW)

Immun kritische Treffer, geistiger Einfluss, Hinterhältiger Angriff, Waffenschaden

ZÄH +12, REF +10, WIL +4

Schwäche Schwarm-Schwächen

BR 9 m., Graben 3 m., Schwimmen 9 m

Nahkampf Schwarm (3w6 plus Gift)

Platzbedarf 3 m.; Reichweite 0 m

GAB +9

Angriffsoptionen Ablenkung

Spezieller Angriff Erschaffe Brut

ST 1, GE 22, KO 18, IN -, WE 10, CH 8

Besonders: Gehorche dem

Wurmberührten, Schwarm-

Eigenschaften, Ungeziefer-

Eigenschaften
Vorkommen Jede Kyuss-zugehörige Organisation, einzelgängerisch, Einzeln (2-4) oder Befall (5-12)

Schatz Keiner

Ablenkung (BF): Jedes lebende Wesen, das seinen Zug in einem Feld beginnt, in dem sich ein Wurmteppich befindet, muss einen SG 20-Zähigkeit-Rettungswurf machen oder für 1 Runde Übelkeit empfinden. Der Rettungswurf basierend auf Konstitution.

Gift (BF): Verletzung, Zähigkeit SG 20, Initiale Schaden 1d4 IN, sekundärer Schaden 2d4 IN. Der Rettungswurf SG basiert auf Konstitution.

Erschaffe Brut (ÜF): Jedes lebende Wesen, das von einem Wurmteppich getötet wird, erhebt sich als Zombie in 1d4 Stunden. Ein humanoides Wesen mit 11 oder mehr Trefferwürfeln erhebt sich stattdessen als Brut von Kyuss

Gehorche dem Wurmberührten (ÜF): Obwohl sie geistlos sind, folgen Wurmteppiche unfehlbar einfachen Befehlen, die von anderen untoten Dienern von Kyuss gegeben werden.

Die Bindung mit einer dieser Kreaturen gilt als böse Tat. Um erfolgreich einen Vestige Wurm zu beherbergen, muss man nur den Wurm neben ungeschütztes Fleisch legen und ihn eingraben lassen (1 TP Schaden). Sobald er in seinem Wirt ist, versucht der Vestige Wurm, Kontrolle über seinen Wirt auszuüben. Der Wirt muss einen Willenswurf gegen SG 20 bestehen, oder er fällt unter den Einfluss der geistigen Kontrolle des Wurms. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, beherrscht der Wirt den Wurm und kann auf seine Kraft

zugreifen. Wenn der Wurm die Kontrolle über den Wirt erlangt, zwingt er den Wirt, Anhänger von Kyuss zu suchen und ihrem Willen zu folgen.

Vestige Würmer werden fast nie gekauft oder verkauft und werden stattdessen nur an vergessenen Orten gefunden, wo Kyuss Macht hatte. Die angegebenen Werte der Vestige Würmer dienen nur dazu, dem SL ein Gefühl für ihre relative Kraft im Vergleich zu anderen magischen Gegenständen und ihrer Wirkung auf den Charakterreichtum zu geben.

Zauberwurm:

Ein Zauberwurm verleiht seinem Wirt die Fähigkeit, einen Zauber einmalig zu wirken. Beschreibung: Ein Zauberwurm sieht aus wie jeder andere winzige Kyuss-Wurm, außer dass er schwach glühende arkane Symbole auf seinem widerlichen Fleisch trägt. Solange ein Wirt an einen Zauberwurm gebunden ist, werden seine Pupillen matt und krankhaft grün.

Aktivierung: Wie andere Kyuss-Würmer muss auch ein Zauberwurm im Körper des Wirts sein, um verwendet zu werden. Sobald ein Wirtswesen den Wurm erfolgreich in seinen Körper aufgenommen hat, ist das Wirken des gespeicherten Zaubers eine Standard-Aktion, ähnlich wie das Verwenden einer zauberähnlichen Fähigkeit.

Effekt: Ein Zauberwurm gewährt seinem Wirt die Fähigkeit, einen Zauberspruch zu wirken. Der Wirt zaubert den Spruch als Volle Aktion. Dabei gelten die normalen Regeln für das Zaubern des betreffenden Zauberspruchs, einschließlich der Gelegenheitsangriffe, der Chance auf Zauberputzer und anderer einschlägiger Beschränkungen. Der Wurm liefert die Energie, um den Spruch in der gegebenen Zauberstufe zu wirken, selbst wenn die einschlägige Fähigkeitswert des Wirts normalerweise zu niedrig ist, um den Spruch zu wirken. Der Rettungswurf- SG hängt jedoch vom einschlägigen Fähigkeitswert des Wirts ab. Beim Wirken dieses Zauberspruchs wird der Zauberwurm zerstört.

Aura/Spruch Stufe: = Mäßige Nekromantie; ZL variiert.

Herstellung: Handwerk Wundersames Objekt herstellen, Wurmbundener Zauberer oder Wurmbruttyp, Fähigkeit, den im Wurm gespeicherten Zauber zu wirken, beliebige Metamagie-Fähigkeiten zur Anwendung.

Wert: 50 Zauberstufe x Zauberstufe.

Wissenswurm

Ein Wissenswurm vermittelt seinem Wirt Wissen über ein einziges Thema.

Beschreibung: Ein Wissenswurm sieht aus wie jeder andere winzige Kyuss-Wurm, abgesehen von schwach leuchtenden blauen Farbbändern, die seinen Körper in gleichmäßigen Abständen umgeben. Solange ein Wirtswesen an einen Wissenswurm gebunden ist, ändern und winden sich die

Pupillen seiner Augen durch eine Vielzahl von runenartigen Formen.

Aktivierung: Wie andere Kyuss-Würmer muss auch ein Wissenswurm im Inneren eines Wirtswesens sein, um genutzt werden zu können. Sobald ein Wirtswesen den Wurm erfolgreich in seinen Körper aufgenommen hat, erhält es den Fertigkeitsbonus, bis der Wurm zerstört oder entfernt wird.

Effekt: Ein Wissenswurm speichert Wissen zu einem Thema und gewährt einen Fertigkeitsbonus auf eine Wissensfertigkeit. Es erlaubt seinem Wirt auch Fertigkeitswürfe mit der betroffenen Wissensfertigkeit durchzuführen, selbst wenn er darin untrainiert ist. Es gibt drei Stufen der Stärke, die entweder einen Kompetenzbonus von +2, +5 oder +10 auf eine Wissensfertigkeit vermitteln. Sobald der Wirt den Bonus erhält, wird der Wissenswurm zerstört.

Aura/Spruch Stufe: Mäßige Nekromantie; ZS 7.

Herstellung: Handwerk Wundersamen Gegenstand herstellen Wurmgebundener Zauberwirker oder Wurmbrut, Unterart, 8 Ränge in einer Wissensfertigkeit. Wert: +2 Wurm 600 GM; +5 Wurm, 3750 GM; +10 Wurm 15.000 GM.

Visionwurm

Ein Visionwurm hält ein perfektes Bild eines einzigen Augenblicks in der Zeit fest.

Beschreibung: Ein Visionwurm sieht aus wie jeder andere winzige Kyuss-Wurm, außer dass er zwei schwach leuchtende rote Ovale hat, die vage an Augen erinnern, auf dem Rücken des Wesens. Solange ein Wirtswesen an einen Visionwurm gebunden ist, werden die Pupillen seiner Augen zu einer glanzlosen grauen Farbe.

Aktivierung: Wie andere Kyuss-Würmer muss sich der Visionwurm innerhalb eines Wirtswesens befinden, um verwendet zu werden. Die Verwendung eines Visionwurms ist eine Volle-Aktion, die Gelegenheitsangriffe provoziert.

Effekt: Der Wirt des Visionwurms kann sich immer mit perfekter Klarheit an die visuellen Details eines vergangenen Augenblicks erinnern, den der Erschaffer beobachtet hat.

Aura/Zauberstufe: Mäßige Nekromantie; ZS 10.

Herstellung: Handwerk Wundersamen Gegenstand herstellen, Fähigkeit Wurmgebundener Zauberwirker oder Wurmbrut-Unterart, man muss das dargestellte Ereignis aus erster Hand erlebt haben.

Wert: 300 GM.

Gedankenwürmer

Beschwörung (böse)

Stufe: Kyuss 4

Komponenten: V S F

Zeitaufwand: 1 Standard Aktion

Reichweite: nah (7,5m + 1,5m/St)

Ziel: 1 lebende Kreatur

Dauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Teilweise

Zauberresistenz: Ja

Dieser Zauber lässt grüne, unkörperliche Würmer durch das Zielwesen fliegen. Das betroffene Wesen erleidet 1W6 WE-Punkte Schaden und verliert Zaubersprüche im Wert von drei Spruchstufen. Die Zauberspruchstufen können in beliebiger Form oder Kombination von vorbereiteten Zaubersprüchen oder verbleibenden Zauberslots (für spontane Zauberer) nach Wahl des Ziels sein (z.B. 1 St.1 + 1 St.2 oder 1 St.3). Dieser Zauber-Entziehungs-Effekt hat keine Auswirkungen auf zauberähnliche Fähigkeiten. Die entzogenen Zauber können entweder arkan oder göttlich sein, je nachdem, welche Art von Zaubern das Ziel zur Verfügung hat. Wenn das Ziel sowohl arkan als auch göttlich zaubern kann, kann es jede beliebige Kombination von arkanen und göttlichen Zaubern wählen, die es derzeit vorbereitet hat (oder verfügbare Zauberslots, die es noch hat), um die Anforderung von drei Zauberspruchstufen zu erfüllen.

Dieser Zauber hat keine Auswirkungen auf Cantrips oder Gebete (Zauber der 0. Stufe) und wirkt nur auf Zauber der 1. Stufe oder höher. Das Ziel halbiert den Schaden an Weisheit und negiert den Zauber-Entziehungs-Effekt mit einem erfolgreichen Willenswurf.

Wenn das Ziel nicht in der Lage ist, Zauber zu wirken oder keine verbleibenden Zauber oder Zauberslots der 3. Stufe oder niedriger hat, hat der Zauber-Entziehungs-Effekt keine Auswirkung.

Wenn du mit diesem Zauberspruch erfolgreich drei Zauber von einem Ziel absorbierst, erhältst du Zauberkraft, die deine eigenen Zauber verstärken kann. Weniger als drei Zauber abzusaugen gewährt dir keinen Nutzen. Du kannst diese Zauberkraft auf drei Arten verwenden:

* Erwinnere dich an einen vorbereiteten

Zauber der 3. Stufe oder niedriger. Der erinnerte Zauber muss am selben Tag zuvor gewirkt worden sein, und du musst alle anderen Anforderungen erfüllen, um den Zauber wirken zu können.

* Erhalte einen zusätzlichen Zauberplatz der 3. Stufe oder niedriger. Spontane Zauberanwender können die Zauberkraft nutzen, um sich eine zusätzliche Verwendung eines bekannten Zaubers von 3. Stufe oder niedriger zu geben.

* Wende spontan Metamagieeffekte auf einen Zauber an. Du kannst die Zauberkraft nutzen, um die Effekte eines Metamagie-Talents, dass du besitzt, spontan auf einen Zauber anzuwenden, während du ihn wirkst. Die Anwendung dieses einen Metamagie-Talents verbraucht die gesamte Zauberkraft. Unabhängig davon, wie die Zauberkraft verwendet wird, steht sie nur einmal zur Verfügung. Die Energie ist komplett verschwunden, sobald sie verwendet wurde, und wenn sie nicht innerhalb von 1 Stunde verwendet wird, verblasst sie harmlos.

Fokus: Ein Kyuss-Wurm, der in deinem Körper wohnt.

Diener der grünen Korruption

Nekromantie (Geistbeeinflussend) [Böse]

Stufe: Kyuss 5

Komponenten: V, S, F

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Reichweite: Nah (25 ft. + 5 ft./2 Stufen)

Ziel: Eine lebende Kreatur

Dauer: 1 Minute/Stufe

Rettungswurf: Willen negiert

Zauberresistenz: Ja

Du beseelst die betroffene Kreatur mit einem kleinen Splitter von Kyuss' göttlicher Macht.

Die betroffene Kreatur erhält einen Einsichtsbonus von +4 auf Angriffswürfe, RK und einen Verbesserungsbonus von +6m auf ihre Bewegungsrate.

Kyuss' Macht kommt jedoch niemals ohne einen Preis, da der Wurm-Gott ständig bestrebt ist, Sterbliche an seinen Willen zu binden und das lange prophezeite Zeitalter der Würmer herbeizuführen. Aufgrund von Kyuss' korrumpierendem Einfluss wird die betroffene Kreatur anfälliger für die Kräfte von Kyuss. Die betroffene Kreatur erleidet einen Malus von -10 auf alle Rettungswürfe gegen Zauber, die einen Kyuss-Wurm als Bestandteil erfordern, und gegen Effekte, die von Kreaturen mit dem Untertyp Wurmbrut erzeugt werden.

Ein erfolgreicher Willensrettungswurf hebt sowohl die positiven als auch die negativen Auswirkungen dieses Zaubers auf.

Fokus: Ein Kyuss-Wurm, der in deinem Körper wohnt.

Wurmschwarm spucken

Beschwörung (böse)

Stufe: Kyuss 7

Reichweite 3m (siehe Text)

Komponenten: V S F

Zeitaufwand: 1 Standard Aktion

Effekt: 1 Wurmschwarm

Dauer: 1 Rd/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zauberresistenz: Nein



Wurmbrut

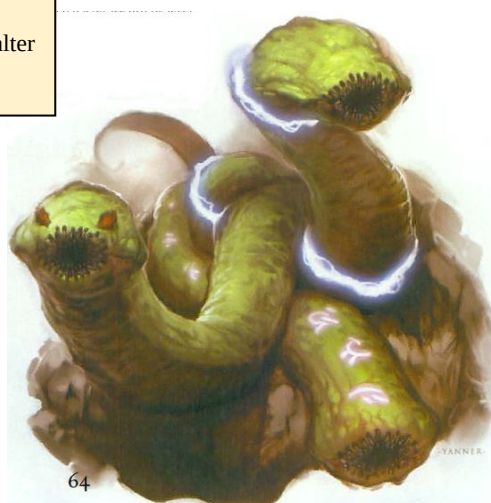
Die Brut von Kyuss, Wurmbruttypen sind eine umfangreiche Unterart von Monstern, die den Launen des Wimmelnden Gottes gewidmet sind. Zahlreiche Kreaturen - die meisten von Kyuss selbst geschaffen - können als Wurmbruttypen klassifiziert werden, obwohl es auch andere geben könnte. Die derzeit bekannten Wurmbruttypen sind:

Avolakia (Monster Manual I)
 Brutgeist (Dungeon #135)
 Erdraketenfüßer (Dungeon #234)
 Ausweiderkäfer (Dungeon #330)
 Von Kyuss bevorzugter Brut (Dragon #336)
 Kyuss-Ritter (Dungeon #130)
 Kyuss-Sprössling (Dungeon #126)
 Geistesmörder-Skorpion (Dungeon #234)
 Overwurm (Dungeon #130)
 Kyuss-Brut (Monster Manual II)
 Kyuss-Schwert (Dungeon #130)
 Ulgurstasta (Fiend Folio)
 Wurmrufende (Dungeon #130)
 Wurm-Drake (Dungeon #134)
 Wurm-Naga (Dungeon #130)
 Wurm, der geht (Epic Level Handbook)
 Wurm-Schwarm (Dungeon #130)

Alle Monster stehen im Band „Zeitalter der Würmer; Monster und Karten

Sie beschwören einen Schwarm Kyuss-Würmer, um Ihre Feinde anzugreifen. Diese sich windenden grünen Würmer schwärmen kurz über Ihren Körper und versammeln sich dann in benachbarten Feldern Ihrer Wahl. Der Wurmsschwarm nimmt in der ersten Runde, in der er beschworen wird, keine anderen Aktionen vor, obwohl die Kreaturen in den besetzten Feldern durch den Ablenkungseffekt, der für Schwärme typisch ist, beeinträchtigt werden. Die Statistiken für diesen Schrecken finden Sie in der Wurm-Schwarm-Seitenleiste.

Fokus: Ein Kyuss-Wurm, der in Ihrem Körper lebt.



Im Zeitalter der Würmer

Diejenigen, die den Abenteuer-Pfad Zeitalter der Würmer spielen, das derzeit in der Zeitschrift DUNGEON (beginnend in Ausgabe 124 und im nächsten Monat in Ausgabe 2135) erscheint, könnten die in diesem Artikel vorgestellten Zauber und magischen Gegenstände in ihre Kampagne einbeziehen. Im Folgenden sind einige Anmerkungen dazu aufgeführt, welche veröffentlichten Abenteuer und Charaktere davon profitieren könnten. Obwohl die Vorschläge vage sein sollen, wird den Spielern der Kampagne Zeitalter der Würmer empfohlen, diesen Abschnitt nicht zu lesen.

„Der Gürtel der Champions“ (Dungeon 128): Der Kleriker von Kyuss, der in diesem Abenteuer getroffen wird, könnte das Merkmal Wurmgebundener Zauberer und einige der niedrigstufigen Kyuss-Zauber besitzen. Die Apostolisch Schriftrollen könnten auch eine beliebige Anzahl der Zauber dieses Artikels enthalten.

„Der Turm der langen Schatten“ (Dungeon 130): Zahlreiche Visionen und Wandgravuren in diesem Abenteuer könnten arkane Geheimnisse vermitteln, die zu neuen Kyuss-Zaubern führen. Vestige-Würmer könnten auch unter den Wissenswürmern in Bereich 5, Hallen des Wissens, liegen. Der Harbinger wird wahrscheinlich auch einige Kyuss-Zauber besitzen.

„Die Könige der Kluft“ (Dungeon 133): Ein vertrauter Gegner könnte eine Reihe von Vestige-Würmern bei sich tragen.

„In die Wurmkrichspalte“ (Dungeon 134): Mehrere NSCs in diesem Abenteuer sind gute Kandidaten für Kyuss-Zauber. Zahlreiche Avolakias, ein Ulgurstasta und die größte Bedrohung der Spalte könnten viele dieser Zauber wirken. Das Tabernakel der Würmer ist auch einer der besten Orte in der Kampagne, um Schriftrollen mit Kyuss-Zaubern oder Vestige-Würmern zu finden.

„Dämmerung einer neuen Ära“ (Dungeon 135): Der Höhepunkt der Kampagne. Zahlreiche untote Zauberer könnten von diesen Zaubern Gebrauch machen, während beliebig viele Vestige-Würmer im Komplex unter dem Knochenhof entdeckt werden könnten.

Zauberwürmer

Zauber	Stufe	ZS	Wert
Lange Schritte	1	1	50 GM
Schutz vor Gutem	1	1	50 GM
Wahrer Schlag	1	1	50 GM
Göttliche Gunst	1	9	350 GM
Unsichtbarkeit	2	3	300 GM
Spiegelbild	2	3	300 GM
Stille	2	3	300 GM
Verschwimmen	3	5	750 GM
Fliegen	3	5	750 GM
Schutz vor Energie	3	5	750 GM
Monster bezaubern	4	7	1400 GM
Dimensionsportal	4	7	1500 GM
Verbesserte Unsichtbarkeit	4	7	1400 GM
Person beherrschen	5	9	2250 GM

Wurmfutter

Überleben im Zeitalter der Würmer Abenteuerpfad

Der Wurmjäger

Wurmfutter: Überleben im Zeitalter der Würmer Abenteuer Pfad

Der Wurmjäger

Während die Seiten von DUNGEON alles liefern, was ein DM benötigt, um den Zeitalter der Würmer-Abenteuerpfad zu leiten, bietet Dragon den Spielern dieser oder jeder anderen Kampagne jeden Monat Werkzeuge, um ihr Spielerlebnis zu verbessern.

In diesem Monat betrachten wir eine hochspezialisierte Prestigeklasse - den Wurmjäger. Die Designphilosophie hinter dieser Prestigeklasse unterscheidet sich etwas von anderen Prestigeklassen, die Sie vielleicht in diesen Seiten gesehen haben. Normalerweise erfüllt eine Prestigeklasse zwei Hauptfunktionen. Erstens gibt es einem Spieler Optionen, um seinen Charakter zu spezialisieren und ihn von anderen Charakteren abzuheben, die dieselbe Standardklasse haben könnten. Zweitens ist eine Prestigeklasse eine ausgezeichnete Möglichkeit, die Variante einer bestimmten Kampagnenwelt in den Vordergrund eines Spiels zu bringen. Es ist eine Sache, einen Barden in den Vergessenen Reichen zu spielen, aber es ist eine ganz andere, sich einer Organisation wie den Harfern anzuschließen.

Der Wurmjäger ist eine andere Art von Kreatur - er wird nicht aus einer spezifischen Kampagnenwelt hervorgebracht, sondern aus einer bestimmten Kampagne: dem Zeitalter der Würmer. Daher können seine Voraussetzungen und Fähigkeiten viel spezialisierter und fokussierter sein als die der meisten Prestigeklassen. Für einen Spieler des Abenteuerpfads Zeitalter der

Würmer kann das Erlernen von Stufen als Wurmjäger widerspiegeln, wie die Ereignisse in dieser Kampagne direkt Einfluss auf den Charakter genommen haben und ihm gleichzeitig einen Vorteil gegenüber den häufigsten Feinden verschaffen, gegen die er in Zukunft kämpfen wird. Aber denke daran, wenn du Feuer mit Feuer bekämpfst, kannst du dich verbrennen.

Der Wurmjäger

Die Brut des Kyuss beziehen ihre Macht aus dem Wurm. Der Wurm ist ihre Verbindung zur Göttlichkeit, die Quelle ihrer übernatürlichen Kräfte und das Mittel ihrer Fortpflanzung. Es ist, in Abwesenheit von etwas Ähnlichem in ihren verrotteten Körpern, ihre Seele. Ohne den Wurm sind sie nichts.

Viele haben sich zuvor diesen seltsamen und gefährlichen grünen Würmern zugewandt, um Wissen oder Macht zu erlangen. Wie kann es sein, dass solch eine kleine Sache solch große Verwüstungen sogar in den heiligsten Menschen verursachen kann? Diejenigen, die sich der Brut von Kyuss gegenübersehen, sind oft gezwungen, sich anzupassen und spezialisierte Techniken gegen diese gefährlichen Feinde zu entwickeln. Die Brut von Kyuss haben jedoch auch ihre Schwächen. Ihre Verbindung zum Wurm kann durch Magie zerstört werden, die Flüche und Krankheiten reinigt. Ihr stolpernder Gang und ihre ungeschützten Körper machen sie relativ leicht zu treffen. Und außerhalb einer Reichweite von 3 m sind sie relativ harmlos (sofern man der Aura spürbarer Angst widerstehen kann, die sie umgibt). Doch die Brut von Kyuss sind lediglich die Fußsoldaten in einer großen Untoten-Armee. Es gibt weit mächtigere Diener in den

dunklen Ecken der Welt, Kreaturen, die Kyuss näher sind und daher weit gefährlicher. (Siehe die "Ökologie der Brut von Kyuss" in Dragon 336.)

Glücklicherweise kann das Wissen über Kyuss von denen genutzt werden, die bereit sind, einen Teil ihrer geistigen Gesundheit zu riskieren, um Einblicke in das Wirken des Wurms zu erlangen. Ein Charakter, der die Berührung des Wurms überlebt, ist danach nie mehr ganz derselbe. Die Narben mögen heilen, aber während der Wurm das Gehirn seines Wirts zernagt, hinterlässt er einen Teil von sich selbst. Erinnerungen, Emotionen und Fragmente von Wissen, die von Kyuss' weitreichendem Intellekt abgefallen sind, finden ihren Weg in die Köpfe dieser Wesen. Bestimmte seltene Texte wie das Libris Mortis und das Necronomicon nennen diese Seelen die Wurmbefallenen. Oft werden ihre Träume von diesen Erinnerungen heimgesucht. In den schlimmsten Fällen gerät ein Opfer schließlich in den Wahnsinn. Doch es gibt einen Weg, um diese Erinnerungen zu fokussieren. Indem man nicht nur die Lehren rund um Kyuss und seine Brut studiert, sondern auch die Worte, die er und seine Priester in einer blasphemischen Reihe von Texten namens den Apostolischen Schriften aufgezeichnet haben, können einige der Wurmbefallenen auf diese Erinnerungen zurückgreifen und sie gegen die Quelle einsetzen. Sie können sogar direkt auf neue Würmer von Kyuss zurückgreifen, sie in ihre Körper und Geister aufnehmen und ihre fremdartigen Erinnerungen verfeinern, um starke Fähigkeiten zu entfesseln. Leider ist dieser Weg nicht ohne Gefahr - diejenigen, die das Wissen über Kyuss in ihren Geist aufnehmen, können nicht erwarten, unversehrt davonzukommen. So ist der Preis, den der Wurmjäger für seinen Vorteil gegenüber jenen zahlt, die das Zeitalter der Würmer einleiten wollen.

Die Wurmjäger-Prestigeklasse ist eine sehr anpassungsfähige Klasse, und da ihre Voraussetzungen ebenso sehr von der Exposition gegenüber den Lehren von Kyuss abhängen wie von allem anderen, ist es eine recht einfache Klasse, für die man sich qualifizieren kann. Natürlich will nicht jeder sein geistiges Wohl aufs Spiel setzen, nur um sich einen Vorteil gegenüber einer spezialisierten Art von Untotenbedrohung zu verschaffen. Und während Kleriker und

WURMJÄGER

Grund-Angriff Zäh Ref Wil

Stufe	Bonus	RW	RW	RW	Besonderheiten
Stufe 1	+0	+2	+0	+2	Geschenk des Wurms 1, Kyuss-Töter
Stufe 2	+1	+3	+0	+3	Diener erkennen, Wurmgezeichnet
Stufe 3	+2	+3	+1	+3	Geschenk des Wurms 2
Stufe 4	+3	+4	+1	+4	Wurmgefressen
Stufe 5	+3	+4	+1	+4	Geschenk des Wurms 3

Fertigkeiten (2 + Int pro Stufe): Konzentration, Schrift entziffern, Informationen sammeln, Heilen, Einschüchtern, Wissen (Arkane), Wissen (Geschichte), Wissen (Religion), Wahrnehmung, Motive erkennen, Zauberkunst und Überleben

Trefferwürfel: w8



Paladine von rechtschaffenen oder guten Kirchen die Vorstellung ablehnen könnten, die Weisheit und Erinnerungen eines bösen Gottes anzunehmen, ist das Erlangen von Stufen in der Wurmjäger-Prestigeklasse kein böser oder chaotischer Akt. Ebenso spielen viele der Stärken des Wurmjägers auf Charaktere ab, die sich auf Nahkampf spezialisiert haben, so dass diejenigen, die sich auf Fernkampf spezialisiert haben, nicht so viele Vorteile daraus ziehen können, obwohl man mit genug Arbeit die

Stufen in dieser Klasse zu erlangen.

Schließlich kann die Wurmjäger-Klasse als Modell für die Entwicklung anderer Prestigeklassen verwendet werden, die sich auf die Bekämpfung einer verwandten Gruppe von Monstern spezialisiert haben. Kreaturen mit parasitären Fortpflanzungszyklen eignen sich am besten als Kandidaten, wie zum Beispiel Gedankenschinder, Slaadi oder Vampire, obwohl man mit genug Arbeit die

Wahnsinn des Wurms

Obwohl seine Macht den Wurmjäger stärkt, hinterlässt die Berührung von Kyuss keinen sterblichen Geist unversehrt.

Hypersomnie: Du hast extreme Schwierigkeiten, wach zu bleiben. Du erleidest einen konstanten Malus von -2 auf alle Weisheits-basierten Fertigkeitswürfe. Außerdem musst du jedes Mal, wenn du eine sich wiederholende Tätigkeit ausführst (wie Handwerks- oder Berufswürfe), einen Willenswurf (SG 10) machen, um nicht für eine Stunde nicht einzuschlafen (bis zu einmal pro Stunde).

Insomnie: Du hast extreme Schwierigkeiten, einzuschlafen. Jedes Mal, wenn du dich ausruhen willst, musst du einen Willenswurf (SG 20) machen. Bei einem Misserfolg war dein Schlaf nicht erholsam und du erwachst erschöpft.

Paranoia: Du bist überzeugt davon, dass die Welt und alles, was darin lebt, dir Schaden zufügen will. Du kannst keine Hilfsaktion durchführen und erhältst auch niemals Boni auf deine eigenen Würfe von einer Hilfsaktion. Außerdem erleidest du einen Malus von -2 auf Bluff- und Diplomatie-Würfe.

Schizophrenie: Du verlierst periodisch den Bezug zur Realität und hast Schwierigkeiten, zwischen Realität und Halluzination zu unterscheiden. Diese ständigen Halluzinationen können dazu führen, dass du unvorhersehbar, chaotisch und unberechenbar erscheinst. Du erleidest einen Malus von -2 auf alle Charisma-basierten Fertigkeitswürfe. Wenn du jemals bei einem Charisma-basierten Wurf eine natürliche 1 würfelst, musst du einen Willenswurf (SG 15) machen, um zu vermeiden, dass du für 1d4 Runden verwirrt wirst.

Teratophobie: Eine monströse Phobie ist eine irrationale Angst vor einer bestimmten Art von Monster. Wähle eine Monsterart aus der Liste der vom Waldläufer bevorzugten Feinde aus. Du erleidest jetzt einen Malus von -2 auf Angriffswürfe, Fertigkeitswürfe und Willenswürfe gegen diese Monster. Wenn du Immunität gegenüber Angst aus einer anderen Quelle besitzt, gilt deine Immunität gegenüber Angsteffekten nicht für Furchtgriffe, die von Monstern dieser Kategorie generiert werden.

Tic-Störung: Du hast nervöse, oft gewalttätige Krämpfe entwickelt. Diese Krämpfe führen zu einem konstanten Malus von -1 auf alle Reflexwürfe und Geschicklichkeits-basierten Fertigkeitswürfe.

Wurmjäger-Klasse an jede Art von Kreatur anpassen kann.

Anforderungen

Um Wurmjäger zu werden, muss ein Charakter alle folgenden Kriterien erfüllen:

Besonderes: Der Charakter muss irgendwann mindestens 4 Intelligenzschaden von einem Wurm von Kyuss erlitten haben. Diese 4 Punkte Intelligenzschaden müssen nicht das Ergebnis eines einzelnen Wurms sein.

Besonderes: Der Charakter muss zwei der folgenden fünf Kriterien erfüllen:

Grundangriffsbonus von +7

Fähig, göttliche Zauber der 3. Stufe zu wirken

Wissen (Religion) 10 Ränge

Basis-Zähigkeits-Rettungswurf von +4

Hinterhältiger Angriff +4W6

Besonderes: Der Charakter muss eine Kopie der Apostolisch Scrolls gelesen haben.

Klasseneigenschaften

Waffen- und Rüstungsfertigkeit: Ein Wurmjäger erlangt keine Fertigkeiten im Umgang mit Waffen oder Rüstungen.

Geschenk des Wurms (Ex): Durch den Verzehr eines Kyuss-Wurms erhält ein Wurmjäger Einsicht in die Natur von Kyuss und seinen Schergen. Alternativ kann der Wurmjäger einem Kyuss-Wurm erlauben, in seinen Körper zu graben - dies verursacht den Standard-Schaden von 1 Punkt pro Runde für 1w4 Runden, bis der Wurm das Gehirn erreicht. An diesem Punkt (oder sofort, wenn der Wurmjäger den Wurm freiwillig verzehrt), absorbiert der Körper des Wurmjägers den Wurm. Dies tötet den Wurm sofort (und verhindert jeden Intelligenzschaden). Unmittelbar danach absorbiert der Wurmjäger das latente Wissen und die Macht, die im Wurm enthalten sind, und verstärkt sie, um seine eigenen Fähigkeiten zu verbessern. Er wählt sofort eine der im zugehörigen Seitenbereich aufgeführten Gaben des Wurms aus. Der gewährte Vorteil ist permanent. Leider beschädigt der Wissenstrom auch den Geist des Wurmjägers auf irgendeine Weise. Er muss auch eine Form des Wahnsinns auswählen, die in der Wahnsinn des Wurms-Seitenleiste aufgeführt ist. Dieser Wahnsinn kann nicht durch Magie geheilt werden, da er zu einem grundlegenden Bestandteil des Wurmjägers wird, wie das gewährte Geschenk. Ein Wurmjäger erhält bei Stufe 3 ein zweites Geschenk und bei Stufe 5 ein drittes. Er muss für jedes Geschenk einen neuen Kyuss-Wurm sichern.

Normalerweise stirbt ein Kyuss-Wurm, nachdem er eine Brut verlassen hat und nicht sofort einen Wirt angreift. Aber Alchemisten haben entdeckt, dass diese Würmer in einem Zustand der Ruhe in einem Trank aus sanfter Betäubung aufbewahrt werden können. Normalerweise werden diese Würmer für böse Zwecke aufbewahrt, aber ein Wurmjäger kann sie nutzen, um eine seiner Gaben zu aktivieren. Ein konservierter

Geschenke des Wurms

Die Berührung von Kyuss segnet jeden Wurmjäger mit einer einzigartigen Vielfalt von Fähigkeiten.

Kannibalismus: Einer deiner Attributswerte erhöht sich um 1 Punkt, aber zu einem Preis - du musst zwei andere Attributswerte um 1 Punkt reduzieren (oder einen anderen Attributswert um 2 Punkte).

Erhöhtes Zaubern: Wähle eine Zauberklasse, zu der du vor dem Erwerb dieses Geschenks des Wurms gehört hast. Du erhältst neue Zauber pro Tag, als ob du auch eine Anzahl von Stufen in dieser Zauberklasse erworben hättest, die der Anzahl der Geschenke des Wurms entspricht, die du derzeit besitzt (einschließlich dieses). Du erhältst keinen anderen Nutzen, den ein Charakter dieser Klasse erhalten würde. Wenn du später weitere Geschenke des Wurms erwirbst, erhöht sich die Anzahl der Zauberebenen, die durch erhöhtes Zaubern gewährt werden, nicht.

Wiedererlangtes Wissen: Du erhältst eine Anzahl von Bonus-Fertigkeiten, die der Anzahl der Geschenke des Wurms entspricht, die du derzeit besitzt (einschließlich dieses). Wenn du später weitere Geschenke des Wurms erwirbst, erhöht sich die Anzahl der Bonus-Fertigkeiten, die durch wiedererlangtes Wissen gewährt werden, nicht.

Düstere Vernichtung: Du musst bereits das Geschenk des Spirituellen Leiters ausgewählt haben und in der Lage sein, Untote zu abzuwenden oder zu kontrollieren, um dieses Geschenk auswählen zu können. Wunden verursachen-Zauber funktionieren jetzt, als ob sie verstärkt und maximiert wären, wenn sie auf dich gewirkt werden. Deine Fähigkeit, negative Energie zu leiten, wächst so weit, dass du die Fähigkeit erhältst, negative Energie in plötzlichen Ausbrüchen von Kraft zu kanalisieren, wenn du einen besonders soliden Schlag gegen eine lebende Kreatur ausführst. Immer wenn du Hinterhältigen Schaden verursachst oder einen kritischen Treffer gegen eine lebende Kreatur erzielst, verursachst du auch 2 Punkte Stärkeschaden an dieser Kreatur.

Untote schlagen: Du musst bereits das Geschenk des Spirituellen Leiters ausgewählt haben und in der Lage sein, Untote abzuwenden oder zu kontrollieren, um dieses Geschenk auszuwählen. Heilzauber funktionieren nun so, als wären sie verstärkt und maximiert, wenn sie auf dich gewirkt werden. Deine Fähigkeit, positive Energie zu leiten, wächst so stark, dass du die Fähigkeit erlangst, positive Energie in plötzlichen Energieschüben zu kanalisieren, wenn du einen besonders starken Schlag gegen Untote landest. Diese Fähigkeit ermöglicht es dir, Untote-Kreaturen kritisch zu treffen oder mit einem Überraschungsangriff anzugreifen, als wären sie lebendige Kreaturen.

Spirituelle Leiter: Die Würmer haben deinen Körper leitfähiger für die von dir gewählte Art von Energie gemacht. Alle Heilzauber und alle Schadenzauber, die auf dich gewirkt werden, funktionieren so, als wären sie verstärkt. Wenn du die Fähigkeit hast, Untote abzuwehren oder zu kontrollieren, erhöht sich deine effektive Klerikerstufe beim Abwenden oder Kontrollieren von Untoten um eine Menge, die der Anzahl der von dir besessenen Geschenke des Wurms entspricht (einschließlich dieses Geschenks). Wenn du zu einem späteren Zeitpunkt zusätzliche Geschenke des Wurms erhältst, erhöht sich die Anzahl der effektiven Klerikerstufen, die durch Spirituelle Leiter gewährt werden, nicht.

Kyuss-Wurm kostet 1.800 GM (inklusive Kosten des Tranks der sanften Betäubung), wird aber normalerweise als illegale (im schlimmsten Fall) oder kontrollierte (im besten Fall) Ware betrachtet. Daher erfordert der Kauf mindestens einen Wissen Lokales-Check mit einem Schwierigkeitsgrad von 25, um einen Verkäufer ausfindig zu machen. Auch sind Kyuss-Würmer normalerweise in Siedlungen, die kleiner als eine große Stadt sind, nicht zum Verkauf erhältlich.

Sobald ein Wurmjäger eine Gabe und die damit verbundene Form des Wahnsinns ausgewählt hat, kann er diese Gabe oder den Wahnsinn nicht mehr ändern. Ebenso kann er eine Gabe oder einen Wahnsinn nicht mehr als einmal auswählen.

Kyussfluche (AF): Ein Wurmjäger ist besonders geschickt im Kampf gegen die Diener von Kyuss. Er erhält einen Bonus auf alle Waffenschadenwürfe und Würfe, um Zauberresistenz gegen diese Kreaturen zu überwinden, der seinem Wurmjägerlevel entspricht.

Lakai entdecken (BF): Wenn sich der Wurmjäger konzentriert, kann er die Nähe von Dienern von Kyuss durch ein subtiles Kribbeln in seinen Ohren spüren. Dies funktioniert wie der Zauber "Untote aufspüren", aber es erkennt nur Diener von Kyuss (sei es Untote oder Lebende). Ein Wurmjäger kann diese Fähigkeit nach Belieben einsetzen.

Wurmnarben (BF): Ab dem 2. Level beginnt der Körper des Wurmjägers, Narben zu entwickeln. Diese Narben sind sowohl physische Narben, die von einer Infektion mit Kyuss-Würmern herrühren, als auch Manifestationen der wachsenden Verderbnis und des lauenden Wahnsinns des Wurmjägers. Der wurmnarbige Wurmjäger ist immun gegen Krankheiten und erhält einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Gift.

Wurmstichig (BF): Ab dem 4. Level trägt der Körper eines Wurmjägers die Spuren von Kyuss. Diese Verderbnis ist als schwache magische Aura wahrnehmbar. Sie gewährt

dem Wurmjäger einen Bonus von +4 auf Bluff-, Diplomatie- und Verkleidungswürfe, die gegen oder von untoten Kreaturen ausgeführt werden, da andere Untote durch die Verderbnis seltsam getröstet und eingelullt werden. Der Charakter erhält auch einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Angriffe oder Zauber von jedem Diener von Kyuss. Ein wurmstichiger Wurmjäger braucht niemals mehr Angst vor einer Infektion durch Kyuss-Würmer zu haben - diese Würmer interpretieren die Verderbnis als Hinweis darauf, dass der Charakter bereits eine Brut von Kyuss ist, und versuchen nicht, ihn zu infizieren. Wurmstichige Wurmjäger sind immun gegen Angsteffekte, die von den Dienern von Kyuss erzeugt werden.

Ein wurmstichiger Wurmjäger erleidet einen Malus von -2 auf alle Bluff- und Diplomatie-Würfe, die gegen lebende Kreaturen ausgeführt werden (außer gegen andere Wurmjäger), da die Verderbnis für die Lebenden etwas beunruhigend ist.

Lakaïen von Kyuss

Viele der Kräfte und Widerstände, die von dieser Prestigeklasse gewährt werden, funktionieren besonders gut gegen die Diener von Kyuss. Dies ist eine Kategorie von Monstern und NSCs, die alle Kultisten von Kyuss, alle Kreaturen, die direkt für Kyuss arbeiten (wie zum Beispiel Avolakias), und Untote umfasst, die von Kyuss erschaffen oder mit ihm assoziiert sind (wie die Brut von Kyuss oder die Ulgursta). Viele neue Monster, die in den Abenteuern des Pfads des Zeitalters der Würmer eingeführt wurden, fallen ebenfalls in diese Kategorie - wenn du unsicher bist, ob eines dieser Monster als Diener von Kyuss zählt, kann dir dein SL sicherlich helfen.



Die freie Stadt

@ BY RICHARD PETT
@ BY MATT DIXON
@® BY ROBERT LAZZARETT



Die Abenteuer Nr. 4 und 5 von "Das Zeitalter der Würmer" finden in der Freien Stadt statt, einer riesigen Metropole mit unzähligen Möglichkeiten für Abenteuer, Aufregung und Intrigen. Eine umfassende Darstellung dieser Stadt würde eine ganze Ausgabe (oder mehr) von Dungeon füllen. Die Freie Stadt selbst soll vollständig an deine Kampagne anpassbar sein. Wenn du "Das Zeitalter der Würmer" in den Vergessenen Reichen angesetzt hast, entspricht die Freie Stadt Tiefwasser. In Eberron ist es die Stadt Sharn. In der Welt von Greyhawk ist es Greyhawk City selbst. In Golarion ist es Magnimar. In deiner eigenen Kampagne könnte es etwas anderes sein. Eine vollständige Darstellung der Freien Stadt würde ihre Verwendbarkeit in den verschiedenen Kampagnen ironischerweise einschränken, da jede dieser potenziellen Städte einen anderen Look und eine andere Atmosphäre hat. Stattdessen präsentiert dieses Hintergrundbild einen kleinen Teil eines der vielen Stadtteile der Freien Stadt und konzentriert sich auf ein einzelnes Viertel mit ein paar Dutzend Gebäuden. Es ist ein älterer Teil der Freien Stadt, in dem die Häuser und Hütten abgesackt und schief sind und die Steinflächen glatt wie Grabsteine vergessener Seelen sind. Über den Straßen erheben sich hohe Schornsteine hoch über rattenverseuchten Schindeln und Raben rufen in der ewigen Dämmerung der höhlenartigen Gassen darunter.

Die Einheimischen nennen diese Ecke der Stadt "Mitternachts Wirren".

Mitternachts Wirren

Die Straßen von Mitternachts Wirren sind eng und unbeleuchtet, und Schornsteine verstopfen oft die Gassen mit dem beißenden Geruch von Holzrauch. Drei Straßen führen durch das Viertel - Nevern Gang, Boblehm Allee und Wirren Straße. Diese Straßen werden größtenteils von Einheimischen frequentiert, und die drohenden Wände der umliegenden Gebäude halten sie abgesehen von ein oder zwei Stunden am Mittag in ständigem Schatten.

Die Gebäudewände sind sehr grob und können mit einem Kletterwurf von SG 10 erklommen werden. Die Dächer variieren zwischen 6 und 30 Meter Höhe (obwohl einige beschriebene Gebäude höher sind) und sind aus Holzschindeln, es sei denn, es wird anders angegeben. Die schmalen Straßen sind leicht in der Mitte erhöht, so dass Regen Schmutz in Rinnen auf beiden Seiten wegschült. Die Abflüsse in den Rinnen führen oft während der Regenzeit zur Verstopfung der Kanalisation darunter.

Die südöstliche Seite von Mitternachts Wirren grenzt an den Tiefen Markt, einen großen Platz, auf dem täglich überfüllte Märkte stattfinden, die Kunden und Unterhaltungskünstler aus den weniger wohlhabenden Stadtteilen anziehen. Wenn die SCs etwas suchen, das nicht in

Mitternachts Wirren zu finden ist, haben sie wahrscheinlich gute Chancen, es irgendwo auf dem Tiefen Markt zu finden.

1. Tarquins Herrenhaus

Tarquin Shortstone XXIV (NG männlicher Gnom, Experte 3) ist ein kleiner Gnom, der in seiner extravaganten Kleidung jede Farbe des Regenbogens zu haben scheint. Als Besitzer des schiefen Hauses (Bereich 2) nebenan wohnt Tarquin in diesem beeindruckenden Stadthaus, in dem er ein grellbuntes Leben führt und oft in den frühen Morgenstunden von seinem Balkon aus Hymnen singt. Tarquin hält sieben außergewöhnlich gut erzogene, aber immer noch gefährliche Hunde als Beschützer und Freunde. Er bezahlt Kunden oft dafür, dass sie mit ihnen spazieren gehen.

Tarquins Haus spiegelt seinen Charakter wider - Farbe, Farbe und noch mehr Farbe. Klassische Statuen füllen seine Kammern (alle extravaganten bemalt) und riesige Bilder exotischer Landschaften dominieren die Räume des Herrenhauses. Er hat ein Personal von vier Personen in seinem Haus; alle haben sichtlich Angst vor seinen Hunden. Tarquins entfernter Verwandter Fosdike ist vor kurzem in die Nachbarschaft gezogen (Bereich 10), und die beiden verbringen oft lange Stunden hier, um mit den Hunden zu spielen, Statuen umzumalen oder bis spät in die Nacht zu trinken.

2. Das krumme Haus

Eines der größeren Gebäude in der Nachbarschaft, das krumme Haus ist eben das, ein wenig schief. Seine Wände haben alle ungewöhnliche Winkel und die Fenster und Türen sind nicht ganz rechtwinklig. Trotzdem ist die Taverne und Herberge in gutem Zustand. Das krumme Haus wird in "Die Halle der harten Reflexionen" in Ausgabe #127 ausführlich beschrieben.

3. Mobbers leckeres Gemüse

Hier erhebt sich ein schönes, dreistöckiges Stadthaus. Der Besitzer Mobber Blaskenabby (RN männlicher Zwerg, Experte 2) nutzt das Erdgeschoss dieses schönen Gebäudes, um Gemüse zu verkaufen, das er mit Hilfe eines freundlichen Druiden namens Makarus Hobentak (RN männlicher menschlicher Druiden 2) in einem geheimen Garten einen Tag südlich der Freien Stadt anbaut. Mobbers Waren variieren von Woche zu Woche. An manchen Tagen verkauft er Blätter von einem einzelnen kolossalen Kohlkopf, während er an anderen leckere (und würzige) Greenwise-Salate zubereitet. Mobber selbst spricht sehr langsam, eine Nebenwirkung davon, dass er zu viel Zeit damit verbringt, mit Pflanzen zu reden, die alle Zeit der Welt haben, zuzuhören.

4. Crowmars prächtiges Laternen-Emporium

Crowmar Footly (NG männlicher menschlicher Experte 2) ist ein sehr großer und stämmiger Mann mit Vorliebe für Tarquin Shortstones Gerstensaft. Crowmar hat im Laufe der Jahre viel Geld mit dem Verkauf von Laternen, Sonnenstäben und anderen beleuchtenden Objekten verdient - viele der Laternen, die in Mitternachts Wirren zu finden sind, stammen aus seiner Feder. Doch in letzter Zeit hat er es schwer. Vor ein paar Monaten hatte er eine große Geldbörse und eine explosive Begeisterung für eine großartige Idee, die er für eine Revolution der Laternen hielt. Er kam auf diese Idee, während er in einem schrecklichen Diamantsee-Mine arbeitete. Sein Plan war einfach: eine sichere, tragbare Beleuchtungsmöglichkeit für Bergleute - speziell konstruierte Käfige für Feuerkäfer. Crowmars ursprüngliches Design war ein Käfig mit speziellen Beinlöchern, damit sich der darin eingesperrte Feuerkäfer noch bewegen konnte, bis zur Grenze einer winzigen Kette, die an einem Stiefelriemen befestigt war. Leider hatte Crowmar die Kooperation des bescheidenen (und dummen) Feuerkäfers überschätzt, und als eine große Anzahl von importierten Feuerkäfern entkam, musste er fast sein Geschäft verkaufen, um die Schäden zu decken. Feuerkäfer sind immer noch in Mitternachts Wirren zu finden, und es kommt selten vor, dass eine Woche vergeht, ohne dass von einem Kind oder Haustier berichtet wird, das von einem wütenden Käfer gebissen wurde. Diese Geschichten verletzen den armen

Crowmar fast genauso sehr wie seine Ersparnisse.

5. Murdo's Speisekammer

Murdo's Speisekammer ist ein teures Restaurant, das von Murdo Aberankus (NG männlicher Zwergsexperte 2) betrieben wird. Täglich kocht er eine unglaubliche Auswahl an Speisen, wobei er Lebensmittel bevorzugt, die er aus fremden Ländern importiert hat. Sein Essen ist teuer (doppelt so teuer wie die normalen Preise), aber die Küche (eine Mischung aus gewürzten Knödeln, Pasteten und Kuchen) ist außergewöhnlich. Sein Restaurant verfügt über eine schöne Terrasse im oberen Stockwerk, auf der die Kunden dem Trubel der Straßen entkommen und eine spektakuläre Aussicht auf die Freie Stadt genießen können. Murdo selbst ist erstaunlich fett und meistens mit Mehl bedeckt.

6. Ret's Taxidermy

Vor diesem überfüllten Laden steht ein ausgestopfter Otyugh (MHB - Seite 205) Wache. Der junge Halbling namens Ret Mallenkask (LG männlicher Halblingsexperte 5; Handwerk [Taxidermie] +14), der diesen Laden besitzt, trägt oft eine blutverschmierte Schürze, sogar wenn er nachts unterwegs ist. Er ist ein Experte darin, Trophäenköpfe und Tiere und Monster aller Größen auszustopfen und behauptet, dass er einmal eine ganze Drachenschildkröte für einen exzentrischen (aber sehr reichen) Abenteurer ausgestopft hat. Obwohl der ausgestopfte Otyugh vor seinem Laden schon bessere Tage gesehen hat, ist er wirklich ein talentierter Tierpräparator. Er berechnet in der Regel 50 Goldstücke pro Trefferwürfel, um ein Tier oder Monster auszustopfen.

7. Ein Hauch von Pergament

Madame Alexia Tinge (LG weibliche menschliche Expertin Stufe 3) ist eine bücherliebende, dünne Frau, die sich in wolligen Kleidern kleidet. Sie verkauft Qualitätspergament (zusammen mit Papier, Pergament, Federn und Tinten) aus diesem Geschäft und hat keine Angst, ihren Kunden einen etwas schrillen Bericht über die steigenden Preise für die Herstellung feiner Schreibmaterialien in der modernen Zeit zu geben. Als lebenslange Jungfer teilt sie die obere Etage mit ihren drei älteren (und ebenso schrillen) Schwestern Agatha, Tyara und Zelaria.

8. Moxitleds alchemistische Waren

Moxitled Jhrenn (CN männlicher Halbelf Experte, Zauberer 2) ist ein exzentrischer Mann mit wilden, buschigen Haaren. Er verbringt viel Zeit in seinem Kellerlabor, wo er alchemistische Waren für seine Zwillingssöhne Doran und Nordan herstellt, die sie im engen Laden im Erdgeschoss verkaufen. Nachdem seine Frau vor mehreren Jahren in einer mysteriösen Feuersbrunst in einer fernen Stadt ums Leben gekommen war, verließen Moxitled und seine Söhne die Stadt und ließen sich hier



Tarquin

nieder. Er wird selten von seinen Nachbarn gesehen, aber seine Söhne sind häufige Gäste im Zwei-Halsigen Schwan (Bereich 26).

9. Zwei-Boy-Theater

Das winzige Theater wird von einem Paar junger Männer betrieben, die den Klauen eines Waisenhausbesitzers, der zugleich ein Wereratte ist, auf der anderen Seite der Stadt entkommen sind. Der ältere von beiden ist Danifar (CG männlicher menschlicher Experte 2/Barde 1), ein gut aussehender Junge mit kurzen, dunklen Haaren und einem ständigen Lächeln. Hestek (NG männlicher menschlicher Experte 3) ist der jüngere von beiden und seine Fähigkeit, Puppen zu kreieren, ist zum großen Teil der Grund für den Erfolg ihres Unternehmens.

Die Jungs spielen in diesem winzigen Theater mit zehn Sitzplätzen (das selbst kaum mehr als ein Schuppen ist), religiöse Wundergeschichten mit Silhouettepuppen und ihren eigenen schauspielerischen Fähigkeiten. Die Jungs machen im Allgemeinen eine gute Figur und verlangen nur 1 SM pro Vorstellung. Beide Jungs glauben, dass Ludwick, der Wereratten-Waisenhausbesitzer, dem sie vor einem Jahr entkommen sind, in dem Feuer umgekommen ist, das sein Versteck zerstört hat. Ob dies tatsächlich der Fall ist, bleibt unklar.

10. Shortstone Weine

Ein ehemaliger Tempel zu St. Cuthbert, der in schwierige Zeiten geriet, nachdem sein Priester in einen Skandal verwickelt war, der Sklaverei und Schmuggel betraf. Der neue Besitzer dieses Gebäudes ist ein Gnom-Unternehmer namens Fosdike Shortstone X (RN männlicher Gnomen-Experte 2/Schurke 1). Ungewöhnlich groß und breit für einen

Gnom, trägt Fosdike ein Monokel und kleidet sich in dunkle Samtanzüge. Er ist dabei, diesen ehemaligen Tempel in ein Lagerhaus umzuwandeln, um Wein zu importieren und zu exportieren. Fosdike ist der dritte Cousin von Tarquin (Bereich 1), und die beiden sind die besten Freunde.

11. Wake's Konstruktion

Kared Wake (LG männlicher menschlicher Bürgerlicher 3/Experte 1) ist ein starker, aber schlanker Mann in seinen Dreißigern. Sein derzeitiger Handel hält sein Lagerhaus voller Balken, Stein und Eisen. Ein Paar menschlicher Krieger der 3. Stufe bewachen das Gebäude - Kared selbst lebt anderswo in der Stadt mit seiner Familie und besucht diesen Ort nur, um Baumaterialien zu holen, wenn er sie benötigt.

12. Eine zerstörte Kapelle

Einst war dies ein kleiner Schrein, der Heironeous gewidmet war. Vor ein paar Wochen brannte das Gebäude nieder. Der einzige Priester, ein angesehener Mann namens Varda, kam bei dem Feuer ums Leben. Sein Körper wurde in der Krypta unter dem glorreichen Heironeous-Heiligtum der Freien Stadt beigesetzt. Der Verlust von Varda und seinem Schrein hat viele in Mitternachts Wirren deprimiert und misstrauisch gemacht. Gerüchte besagen, dass das Feuer vorsätzlich gelegt wurde. Diejenigen, die kamen, um zu helfen, behaupten, dass die Fenster und Türen verzaubert und unverwundbar gemacht wurden, was jeden daran hinderte, in das brennende Gebäude einzudringen, um Varda zu retten. Andere behaupten, dass dies eine schwache Ausrede ist, die Vardas vermeintliche "Freunde" verbreiten, um zu erklären, warum niemand mutig genug war, in das brennende Gebäude zu gehen. In jedem Fall schweigt die Kirche von Heironeous seltsam zu der Angelegenheit, und viele, die einst den Unbesiegbaren verehrten, haben infolgedessen ihre Glaubwürdigkeit verloren.

13. Verbranntes Hütte

Dieses Gebäude wurde vom Feuer, das im Bereich 12 begann, verzehrt. Die Familie, die einst hier lebte, hat die Stadt verlassen - das Gebäude wird jetzt von Vagabunden und Obdachlosen als improvisierter Unterschlupf genutzt.

14. Verbranntes Geschäft 4

Wie im Bereich 13, wurde auch dieses Geschäft durch das Feuer zerstört, das den Bereich 12 zerstörte. Der Besitzer war ein kämpfender Apotheker namens Laslo. Am Tag nach dem Feuer warf er sich in den Mühlenstrom nördlich von Wirren und ertrank. Die örtlichen Obdachlosen meiden diese Ruine aus der Angst heraus, dass der Geist von Laslo den Ort jetzt heimsucht.

15. Das Hütte von Herrin Crump

Herrin Oriana Crump (RN weibliche Mensch Adlige 2/Gemeine 3) ist eine kinnlose, zahnlose Hexe mit solch einer Vorliebe für Flüche, dass sie unfähig ist, einen Satz auszusprechen, ohne durch Fluchen ihre

Wortarmut zu verraten. Sie lebt seit Jahrzehnten in den Wirren, seitdem ihre einst stolze Familie in finanzielle Schwierigkeiten geriet und ihr Anwesen verkaufen musste. Die örtlichen Kinder haben Spaß daran, sie zu quälen, während die Erwachsenen versuchen, ihr aus dem Weg zu gehen.

16. Tätowierungsstudio

Obwohl ihn viele Einheimische wegen seines furchterregenden Aussehens (er ist mit tätowierten, wurmartigen Drachen bedeckt) den "Bemalten Mann" nennen, ist Jharan Hubris (NG männlicher Mensch Experte 2/Barde 4; Handwerk [Tätowierung] +14) eine freundliche Seele. Der Tätowierer ist über 6 Fuß groß und wiegt 250 Pfund, und geht im Allgemeinen halb nackt herum, um seine Waren zur Schau zu stellen. Hubris' Liebblingsthema sind Drachen, aber er ist im Allgemeinen geschickt darin, jede Art von Tätowierung zu gestalten. Seine Werke sind nicht billig, eine kleine Tätowierung in der Größe einer Münze kostet 1 Goldmünze. Eine Apfel große Tätowierung kann bis zu 10

Goldmünzen kosten, während große Tätowierungen (wie der gewundene Drache, der sich entlang seiner Schultern und seinen rechten Arm schlängelt) 100 Goldmünzen oder mehr kosten können. Seine größten Werke sind magische Tätowierungen, die Zauber speichern. Diese Tätowierungen funktionieren wie Tränke - einmal benutzt, verschwinden sie. Jharan kann magische Tätowierungen der folgenden Zauber herstellen: Selbstveränderung; Katzenhafte Anmut, Leichte Wunden heilen, Magie entdecken, Selbstverkleidung oder Flucht. Ihre Kosten entsprechen den Kosten eines Trankes des gleichen Zaubers. Das Erstellen

+einer magischen Tätowierung dauert einen Tag, und nur die Person, die die Tätowierung trägt, kann von ihrer Magie beeinflusst werden. Das Aktivieren einer magischen Tätowierung ist eine Standard-Aktion, die einen Gelegenheitsangriff provoziert.



17. Lobby der Schlachter

Lobby Drent (männlicher Mensch, N, Experte 2) ist eine elende und einsame Seele, die scheinbar besonderen Spaß daran hat, Fleisch zu hacken. Er hat nie geheiratet, seine Eltern sind tot, und seine einzigen Freunde sind seine erstaunliche Messersammlung. Trotzdem sind seine Waren immer frisch und seine Preise fair.

18. Marik's Kuchen

Marik Larathka (weiblicher Mensch, RG, Experte 1) ist eine beliebte Dame, die ihr graues Haar zu einem Knoten gebunden hat. Sie macht sehr feine Kuchen und Brötchen und verwendet häufig starke aromatische Gewürze wie Muskatnuss und Zimt, um ihren Waren einen einzigartigen Geschmack zu verleihen. Sie und ihre sechs Kinder führen diese Bäckerei mit Liebe und Hingabe und beginnen jeden Tag vor Sonnenaufgang zu arbeiten. Die Gerüche aus dieser Bäckerei sind eine willkommene Ergänzung zum Tag, und viele Einheimische haben es zur Gewohnheit gemacht, ihren Tag auf Bänken und Stühlen vor dem Geschäft zu beginnen.

19. Horatios Rips Alles Mögliche

Aging Horatio Rib (männlicher Gnom, Adliger 1/Experte 3; Bluff +10) trägt einen dicken Samtrock und behauptet, alles in seinem winzigen, aber überfüllten Geschäft zu verkaufen. Seine Regale und Schränke haben sicherlich die gesamte Standardausrüstung aus dem Spielerhandbuch sowie die meisten alltäglichen Gegenstände. Tatsächlich hat er nur wenige magische Gegenstände (alles, was mehr als 300 Goldmünzen wert ist, ist hier wahrscheinlich nicht erhältlich), aber er behauptet, viele weitere "im Lager hinten" zu haben. Seine Preise sind etwas höher (ca. 10 % über Standard), eine Gebühr, so Horatio behauptet, die die Tatsache abdeckt, dass sein Geschäft so gut ausgestattet ist. Leider ist Horatios Glaube, dass er hier alles zum Verkauf hat, eine Manifestation seiner leichten Demenz. Wenn die Abenteurer etwas verlangen, das er tatsächlich nicht hat, versucht er, sie zu bluffen und behauptet, er habe, was sie wollen, wenn sie nur ein paar Minuten warten, während er das Element aus dem Lager holt. Dann verlässt er das Gebäude, rennt zu einem anderen Geschäft oder in den Tiefen Markt und kauft das Gewünschte, nimmt sich eine Minute Zeit, um es aufzupolieren und kehrt dann mit ihm in der Hand triumphierend (und möglicherweise eine halbe Stunde später als erwartet) zu den Abenteurern zurück. Er verlangt selbstverständlich den vollen Preis (+10%). Wenn die Abenteurer ihm die Wahrheit sagen (zum Beispiel nachdem sie Magie entdecken auf das Gewünschte gewirkt haben), stottert und wütet er und weigert sich, ihnen noch etwas zu verkaufen.

20. Schrein der weinenden Frau

Unter einer gebeugten Eibe von großem Alter befindet sich ein kleiner, unauffälliger Schrein. Das kleine Gebäude beherbergt eine Statue eines weiblichen Engels, der

angeblich vor etwa sechs Jahren echte Tränen vergossen hat. Eine Reihe von Priestern untersuchte die Statue nach dem Ereignis, fand jedoch heraus, dass sie nicht magisch war. Die Identifizierung des Engels selbst oder des mysteriösen Bildhauers der Statue war den Priestern nicht möglich, und sie katalogisierten es schließlich als Schwindel.

Der Schrein gehört derzeit Forwell Hog (NB männlicher menschlicher Druide 7/Ungeziefer-Lord 1), einem großen, dünnen Mann, der mit Hilfe eines Stockes geht. Er behauptet, einen obskuren Aspekt von Heironeous namens die Weinende Frau zu verehren, eine der geringeren Dienerinnen von Heironeous und Schutzpatronin der Märtyrer. Er hat mehrere treue Anhänger in der Nachbarschaft - alles ältere Seelen, die in den letzten Kriegen Kinder verloren haben. Forwell wohnt in einer kleinen, überfüllten Kammer hinter einer hölzernen Tür im hinteren Teil des Schreins.

In Wahrheit nutzt Forwell den Schrein als Tarnung und ist der Leiter einer kleinen, aber gefährlichen religiösen Sekte namens Kult des Eiternden. Forwell war einst ein zurückgezogener Druide, der in den südlichen Steinhügeln lebte. Eines schicksalhaften Abends entdeckte er einen seltsamen Hügel, in dem eine besonders intelligente und charismatische Phasenspinne-Kriegshexe namens die Eiternde herrschte. Die Spinne nahm Forwell gefangen und über die nächsten Monate verhörte sie ihn mittels Folter und telepathischen Verhören, Forwells Verstand brach schließlich und er begann, die Spinne zu verehren. Er tauchte aus dem Eiternden Hügel als Ungeziefer-Lord auf - diese Prestigeklasse wird im Buch der Verderbnis beschrieben, aber genug Details werden hier bereitgestellt, damit Sie Begegnungen mit diesem Schurken durchführen können, ohne Zugang zu diesem Buch zu benötigen.

Forwell verlangt von Besuchern 1 Goldmünze, um die Statue zu sehen, erlaubt aber seiner kleinen (aber wachsenden) Gemeinde, sie kostenlos zu besuchen und zu beten. Ab und zu verschwindet einer seiner Anhänger, aber da es sich um vergessene ältere Menschen handelt, fällt es niemandem wirklich auf. Die anderen Mitglieder seines Kultes glauben, dass ihre vermissten Freunde von der Weinenden Frau in den Himmel gerufen wurden, um sich ihren gemarterten Kindern anzuschließen, und sie selbst freuen sich auf den Tag, an dem Forwell sie für dieselbe Belohnung in sein Inneres Heiligtum einlädt. Er ist vorsichtig, keine Anhänger aus der Nachbarschaft anzunehmen, sondern nimmt nur Anwärter aus anderen Teilen der Stadt an. Bisher hat niemand bemerkt, dass hier etwas Ungewöhnliches vor sich geht - ein Zeugnis für Forwells Subtilität ebenso wie für die Bereitschaft der Gesellschaft, die Möglichkeit von etwas Schrecklichem nebenan zu ignorieren. Forwell ist für das

Feuer verantwortlich, das Varda getötet und die Gebiete 12-14 verbrannt hat, aber er hat seine Spuren gut verwischt. Er legte das Feuer, nachdem Varda ein wenig zu viel über seine wahre Natur erfahren hatte.

Forwell arbeitet derzeit daran, den Keller unter seinem Schrein zu erweitern, um Platz genug für den "Eiternden Einen" zu schaffen. Sobald dieser Raum in ein paar Monaten fertig ist, hofft er, die Phasenspinne in die Stadt zu schmuggeln, damit er ihr näher sein kann. Forwell selbst ist ein schlanker Mann mit strähnigem Haar und eingefallenen Augen. Er trägt immer einen abgenutzten grauen Umhang und einen dunkleren Farbton von Robe, die verbergen, dass die Haut an seinem Torso und Rücken steif und chitinös geworden ist.

Ein Charakter, der mit Forwell interagiert, kann einen Wissen (Religion)-Wurf mit SG 20 machen. Erfolg bedeutet, dass er scheinbar aufrichtig in seinem Glauben erscheinen mag, die Engelsstatue selbst aber keine wirkliche Verbindung zu Heironeous hat und es keine bekannte Entität namens "Weinende Frau" gibt, die ihm dient. Bei einem Wurf mit SG 30 bemerkt der Charakter mehrere winzige Unstimmigkeiten im Schrein oder in Forwells Verhalten, die offensichtlich machen, dass er Heironeous nicht wirklich anbetet. Forwell ist in religiösen Angelegenheiten sehr bewandert und hat eine ziemlich gute Fähigkeit, Leute zu täuschen - dies zusammen mit seinem niedrigen Profil hat seine Geheimnisse bisher sicher bewahrt.

Forwell Hog HG8
Männlicher menschlicher Druide 7 / Ungeziefer-Lord 1

NB Mittelgroßer Humanoider

Buch der Schattenwesen 73

INI +2; Sinne: Wahrnehmung +8

Sprachen: Gemein

RK 15, BÜ 12, FF 13.

TP 46 (8 TW)

ZÄH +6, REF +4, WIL +9

BR 9 m.

Nahkampf: Meisterhafter Dolch +5 (1d4-1/19-20)

Fernkampf: Meisterhafter Dolch +8 (1d4-1/19-20)

GAB: +5

Besondere Angriffe: Tiergestalt 3 / Tag

Kampfausrüstung: Zauberstab der Infektion (18 Ladungen)

Zauber: Vorbereitet (ZS 8, Reichweite BÜ +7):

4. schwere Wunden erzeugen, riesige Ungeziefer herbeizaubern

3. Mittlere Wunden heilen (2), Krankheit heilen

2. Baumhaut, Metall erhitzen (SG 14), Flammenkugel RB (SG 14), Tier verkleinern (SG 14)

1. Heilen leichter Wunden (2), Magische Fänge, Verbergender Nebel, Brennende Hände



**Forwel
Hog**

0. Magie entdecken (3), Licht, Magic lesen, Tugend

ST 8, GE 14, KO 12, IN 10, WE 15, CH 15

Tiergefährte (derzeit keiner vorhanden),

Chitin +1, natürliche Wahrnehmung,

Spurlos gehen, Ungeziefer Diener, Tier

Empathie +9

Fähigkeiten: Verbesserte Initiative,
Überzeugend, Fokus (Bluffen),

Ungezieferfreund *

Fertigkeiten: Bluff +17, Diplomatie +4,
Verstecken +5,

Einschüchtern +6, Wissen (Natur) +8, Wissen
(Religion) +5, Wahrnehmung +8, leise
Bewegen +5, Überleben +4

Besitztümer: Kampfausrüstung,
Rüstungsarmschienen +2,

Meisterhafter Dolch, abgetragene Roben der
Tarnung

Diese Fähigkeit stammt aus dem Buch der
Schattenwesen; Jedes Mal, wenn ein
Ungeziefer kurz davor steht, anzugreifen
kann Forwell, einen SG 20 Charisma
machen. Wenn der Wurf erfolgreich ist, greift
dieses Ungeziefer ihn für 24 Stunden nicht
an.

Chitin (AF): Ein Ungeziefer-Lord erhält
einen natürlichen Rüstungsbonus von +1
durch die chitinhaltigen Platten, die auf
seiner Haut zu wachsen beginnen.

Ungeziefer Diener: Ein Ungeziefer-Lord
erhält einen Diener in Form eines
Ungeziefers mit bis zu 1 TW. Dieser Diener
wird als Vertrauter behandelt, seine
Intelligenz erhöht sich und er gilt als
magisches Tier 2. Forwells Ungeziefer -
Diener ist eine kleine monströse Spinne.

21. Meplys alchemistische Heilmittel

Der kleine, glatzköpfige Meply Molabian
(männlicher menschlicher Zauberer 6) ist ein
Alchemist mit einem cleveren Trick. Als er
vor einem Jahr in die Freie Stadt kam, hatte
er Schwierigkeiten, Geld zu verdienen, da

die Konkurrenz ständig seine Preise unterbot
und seinen Handel verleumdete. Um dem
entgegenzuwirken, kam er auf eine Idee - er
wurde seine eigene Konkurrenz. Meply führt
zwei parallele Leben und betreibt Läden
direkt nebeneinander. Der Missbrauch, den
sich Meply und "Din" gegenseitig zufügen,
ist in diesem Bereich so legendär, dass
angenommen wird, dass sie Erzfeinde sind.
Der ständige Krieg sorgt dafür, dass beide
Namen nie aus der lokalen Klatschpresse
verschwinden - was beiden Geschäften viel
kostenlose Werbung verschafft. Meplys
Laden konzentriert sich auf alchemistische
Hilfsmittel und Tränke und ist tagsüber 8
Stunden lang von 8:00 Uhr morgens bis
16:00 Uhr nachmittags geöffnet. Sein Ring
der Nahrungserhaltung ermöglicht es ihm,
sowohl diesen Laden als auch den nebenan
mit Leichtigkeit zu führen.

Eine Suche (SG 20) in Meplys persönlichen
Räumen im hinteren Teil des Ladens enthüllt
eine geheime Tür, die Zugang zum Laden
nebenan ermöglicht.

22. Din Danlys Alchemie-Heilmittel

Der bärtige Din Danly hat eine
hervorragende rote Haarpracht - sein Stolz
und seine Freude. Natürlich ist das alles eine
Tarnung - Din ist eigentlich Meply Molabian,
verkleidet mit einem Hut der Verkleidung.
Dins Laden ist von 18:00 Uhr abends bis
2:00 Uhr morgens geöffnet. Sein Geschäft
konzentriert sich auf Gifte und magische
Pulver, Elixiere und andere einmalige
Wundergegenstände.

23. Yalexex's Behausung

Der exzentrische Künstler Yalexex (CN
männlicher menschlicher Experte 10), der
hier lebt, wurde durch die günstige Miete
angezogen und lebt in Armut in seinem
Dachgeschoss. Der darunterliegende Boden
ist ein wackeliger offener Raum, in dem er
Malutensilien aufbewahrt. Die Gemälde
selbst (alle wunderbar und meisterhaft
gemalte Porträts berühmter Bürger der
Freien Stadt) werden unter einer
zerschlissenen Decke in der Ecke gestapelt
aufbewahrt. Der gutaussehende

braunhaarige, hellhäutige Künstler ist oft von
farbiger Farbe bedeckt und spricht schnell
und wechselt oft das Thema mitten im Satz.
Yalexex malt Menschen, die ihm auffallen -
die meisten seiner Porträts sind von
gewöhnlichen Leuten, die er auf der Straße
getroffen hat und die eine verborgene Facette
besaßen, die ihn faszinierte. Wenn einer der
SCs einen Charisma-Wert von 16 oder höher
hat, könnte Yalexex auf sie aufmerksam
werden und sie bitten, zu ihm nach Hause zu
kommen, um für ein Porträt zu posieren. Der
Prozess dauert 1w4 Tage, und das
resultierende Porträt ist zufällig ein
Meisterwerk im Wert von 500 GM. Yalexex
ist natürlich unzufrieden damit und versucht,
es zu zerstören. Ein Diplomatie-Wurf von
SG 25 reicht aus, um ihn zu überzeugen, es
an den SC für so wenig wie 1 GM zu
verkaufen, vorausgesetzt, der SC gibt ihm
Zeit, seine Signatur zu übermalen (Yalexex

will nicht, dass sein Name mit etwas von
offensichtlich niedriger Qualität in
Verbindung gebracht wird).

Yalexex' andere Werke sind sehr gut gemacht
- eine Schätzen Wurf SG 20 zeigt, dass jeder
der zwei Dutzend Porträts, die er ausstellt,
von Sammlern bis zu 100 GM erzielen
könnte. Yalexex hat jedoch kein wirkliches
Interesse daran, seine Werke zu verkaufen,
und behandelt seine fertigen Stücke mit
passivem Desinteresse, ohne zu wissen, wie
gut sie wirklich sind. Wenn ein SC ihn
überzeugt, sie einem Sammler zu zeigen
(eine Aufgabe, die eine Diplomatie-Prüfung
von SG 30 erfordert), wird Yalexex über
Nacht zum Erfolg und zieht bald in eine viel
schönere Wohnung im Norden der Freien
Stadt. Wie der Künstler seinen SC-
Auftraggeber behandelt, nachdem er
entdeckt wurde, bleibt Ihnen überlassen.

Eine seltsame Manifestation von Yalexex
'Exzentrik ist die Tatsache, dass er immer
einen winzigen grünen Wurm in seine
Porträts einbaut. Der Wurm ist
normalerweise ziemlich schwer zu finden
(Suchen SG 30), aber unverwechselbar,
wenn er gefunden wird. Yalexex ist sich
dieser Eigenart nicht bewusst und hat keine
Erklärung dafür, warum die Würmer in
seinen Gemälden auftauchen - wenn er
konfrontiert wird, könnte er die SCs sogar
beschuldigen, sie nur gemalt zu haben, um
ihn zu ärgern. Die Wahrheit hinter diesen
versteckten Würmern bleibt dem SL
überlassen.

24. Weft Turm

Dieser dreistöckige Turm ist das Zuhause
von Uλους Weft (CN männlicher Mensch,
gewöhnlicher Bürger 3/Schurke 3), einem
gescheiterten Schurken und Trickster mit
langen grauen Haaren. Er zog vor mehreren
Jahren in die Nachbarschaft, umgeben von
Gerüchten über seinen fantastischen
Reichtum und Geschichten von Verwandten,
die erfolgreiche Abenteurer waren. Als
gebrochener und verbitterter Mann empfängt
Uλους niemals Besucher. Der mittellose
Mann lebt allein, abgesehen von einer
großen Anzahl von Ratten, die er nicht
ausrotten konnte.

25. Das Boot

Ein großes Schild vor diesem Laden
verkündet dreist "Das Boot - Sie segelt auf
dem Meer des Handels!" Das Schild zeigt ein
buntes Boot mit einem überlebensgroßen
Bild von Cobly Weent (LG männlicher
menschlicher Experte 3), dem Besitzer, mit
roten rosigen Wangen und Grinsen, das auf
einem Vorsegel prangt. Cobly ist ein großer
Mann, der in roter Seide gekleidet ist, die zu
seinen rosigen Wangen passen. Cobly lebt
hier mit seiner Frau, seinen drei Kindern,
seiner Mutter und seiner pflegebedürftigen
Großmutter, die alle eng in den oberen
Wohnungen untergebracht sind. Das untere
Stockwerk ist ein Laden, der allerlei Möbel,
Teppiche, Statuen und andere Waren
verkauft, um ein Zuhause einzurichten. Das
Innere dieses Ladens ist geschickt gebaut,

um den unteren Kammern eines riesigen Handelsschiffs zu ähneln.

26. Der Zwei-Halsige-Schwan

Die raue Bierstube in Mitternachts Wirren wird von Tudge (CN männlicher Halbork Krieger 5) und Ruck (CN männlicher Halbork Krieger 3/Experte 1), kahlköpfigen Halbork-Brüdern geleitet, die die Bar in einer Wette gewonnen haben. Der Ort hat einen wohlverdienten Ruf, ein Hort von Spielern, Halunken und billigen Prostituierten zu sein. Ein kleines, kreisförmiges Amphitheater im Keller ist immer offen für Geschäfte. Diese Kampfarena beherbergt Kämpfe zwischen Kriegern, zwischen Kriegern und Bestien sowie zwischen Bestien. Tudge und Ruck sind häufige Besucher der Arena der Freien Stadt. Wenn die Spieler ihre Einstellung von gleichgültig auf freundlich ändern können, geben sie Details über den Ort preis, insbesondere ein ordentliches Vermögen an Mieteinnahmen aus diesen Gebäuden (und mehreren anderen wie ihnen, die in der Freien Stadt verstreut sind). Kerril selbst lebt anderswo in der Freien Stadt und besucht die Wirren nur, wenn er gezwungen ist, Mieten zu kassieren. Derzeit gibt es in diesen Gebäuden keine freien Plätze.

36. Ph'xeris der Wunderbare

Ph'xeris (CN männlicher menschlicher Aristokrat 2/Zauberer 7) ist ein Künstler, der einen Blick in das ferne Reich geworfen hat und seitdem nicht mehr derselbe ist. Unabhängig wohlhabend, geht er normalerweise nackt durch sein Haus und zeigt dabei seinen jämmerlich dünnen Körper. Sein riesiges Haus besteht aus einer Reihe von ausgedehnten, luftigen offenen Balkonen, die mit verrückten Gemälden, Statuen aus Eisen und Tonskulpturen von verdrehten Dingen (einschließlich vieler Aberrationen) vollgestopft sind, die so real aussehen, dass er lebende Beispiele als Referenz verwendet haben muss. Ph'xeris ist besessen davon, das Gebäude mit den meisten Türen in den Wirren zu haben, und hat im Laufe der Jahre persönlich Hunderte von ihnen installiert (von denen sich viele außerhalb der oberen Stockwerke öffnen). Obwohl exzentrisch, ist er ziemlich harmlos und wäre bereit, magische Gegenstände im Auftrag der SCs herzustellen. Bedenken Sie jedoch, dass alles, was er herstellt, subtile Einflüsse aus dem fernen Reich oder seiner Besessenheit von Türen enthält. Zum Beispiel ist eine von ihm hergestellte magische Rüstung mit Schichten aus farbigem Emaille verziert, die pferdelosen Augen und filigrane Arbeit von sich windenden Tentakeln und offenen Türen darstellen.

37. Web's Dachgarten

Web's Dachgarten ist ein eleganter Drachenschach-Salon, das von der alternden Adligen Ermelda Web geführt wird. Ermelda trägt teuren Schmuck und Kleidung und lädt nur die feinste Kundschaft ein. Gäste können nur mit einer Einladung (erfordert einen

Diplomatie-Wurf SG 25 oder eine Bestechung von mindestens 500 GP) eintreten. Im Wirren sind nur Zud und Tarquin Shortstone Mitglieder ihres Elitekreises. Auf dem Dachboden und dem Dach ihres Anwesens werden samtenen Spieltische und Böden angeboten. Ermelda serviert ihren Gästen eine Auswahl an feinen Weinen und delikaten Meeresfrüchten.

38. Schrein des Obad-Hai

Anlathi Merilain (NG weiblicher Elf, Klerikerin 5) ist eine beliebte Priesterin von Obad-Hai und die Hüterin eines kleinen Schreins des Gottes der Natur. Ihr Schrein ist der einzige funktionierende Ort des Gottesdienstes in den Mitternachts Wirren und befindet sich in der Nähe eines kleinen, von der Stadtverwaltung beanspruchten, unerschlossenen Landes in Obad-Hais Namen. Ein großer Teil ihrer Zeit wird darauf verwendet, sicherzustellen, dass neue Bauprojekte und Entwicklungen in der Freien Stadt verantwortungsbewusst durchgeführt werden. Mit dem Verlust des örtlichen Heironus-Schreins haben sich jedoch viele Bewohner des Wirren an sie gewandt und suchen nach religiöser Orientierung. Obwohl sie ein wenig überwältigt von der plötzlichen Aufmerksamkeit ist, tut sie trotzdem ihr Bestes, um die Kranken und Bedürftigen der Wirren zu versorgen.

Ich danke dem Bauingenieur Mike Whiteoak für seine Beratung. Die Wirren sind auch meinem alten Freund Mark Crowfoot gewidmet, einem der lächerlichsten Rollenspieler, mit denen ich je das Vergnügen hatte, als SL zu spielen. Zusammen mit dem selbstbetriebenen Feuerkäfig ("Oh komm schon, Rich, wie kann das nicht funktionieren?") war einer von Marks vielen Vorschlägen, mich davon zu überzeugen, dass sein Zauberer flach auf dem Rücken liegen und horizontal über den Boden schweben und an einigen Wachen vorbeikommen könnte.



Emeralda Weg



Alhaster

@ BY RICHARD PETT

@ BY ERIC DESCHAMPS, CHAD DULAC AND UDON STUDIOS WITH HERBERT KWAN AND KEVIN YAN

® BY ROBERT LAZZARETTI



Die raue nördliche Küste des Sees unbekannter Tiefe erhebt sich aus eiskalten Gewässern. Handelsschiffe fuhren einst zwischen belebten Häfen entlang der Küste, doch nun liegen die Gebiete der Schildländer in Trümmern, ihre Bevölkerung wurde von den Dämonen-Armeen von Iuz verstreut. Hier und da liegen die Skelette von Städten und Dörfern auf Klippen am Meer oder faulen entlang dunkler Flüsse und werden jetzt nur von den verzweiferten Seelen bewohnt, die Glück hatten, der Horde von Orks und Dämonen, die Iuz dienen, zu entkommen (oder schlimmer). Inzwischen nutzen die von den einfallenden Orks, Nekromanten und Dämonen entführten Sklaven die verfallenen Städte als Stützpunkte für Lieferungen von Getreide und Waren zurück zu den Alten. Jedoch weit im Osten geben die leeren Straßen und verrotteten Städte schließlich nach. Hier steht eine riesige Siedlung - eine weitläufige Stadt, die auf einem Felsen sitzt. Die Stadt krümmt sich um einen natürlichen Hafen, der zahlreiche Schiffe beherbergt, von stolzen Segelschiffen bis zu kleinen, wackeligen Fischerbooten. Gebäude wurden auf das felsige Vorgebirge gedrängt, mit solch einer Überfüllung, dass sie fast vor den grauen, gesichtslosen Ländern dahinter Angst zu haben scheinen - verrottete Hügel aus braunen, schwarzen und grauen Steinen und weiten schlammigen Gezeitenflächen, durchsetzt mit zusammengebrochenen Strukturen und verkümmerten Bäumen. Die Stadt selbst ist ein Gemisch aus

verschiedenen architektonischen Stilen, Designs und Kulturen. Schwarze Türme erheben sich bedrohlich entlang der Wände und Klippen, die die Stadt umgeben, während einschüchternde Tempel und Pagoden mit goldenen Kuppeln Schatten auf riesige Holz- und Steinherrenhäuser werfen, die Kathedralenhöhe erreichen. Dazwischen befinden sich endlose Reihen von Hütten, die aus Holzstücken, Fässern, Bootsseiten und Abfall gebaut sind. Die Elendsviertel breiten sich am Fuß der Stadt aus, wie Strandgut, das an der Küste angespült wurde.

Seit vielen Jahren prägen zwei Strukturen die Skyline von Alhaster. In der Mitte der Stadt erhebt sich die bedrohliche Kathedrale von Hextor, während auf dem höchsten Kliff Zeechs Palast steht. Eine Mischung aus verschiedenen Stilen und Geschmäckern, der Palast ist von Gärten umgeben und steht auf dem Kliff, das sich gefährlich neigt.

Heute wird der Palast von einem neuen Bauwerk überragt. Einer massiven Ziggurat (Tempelturm) aus rotem Stein, die im südwestlichen Teil der Stadt nahezu fertiggestellt ist, wo zahlreiche Villen und Gebäude abgerissen wurden, um Platz für seine gewaltige Konstruktion zu schaffen. Und über der Stadt kreischen Krähen - Tausende von ihnen - wie schwarze Sturmwolken. Die Stadt darunter ist Alhaster, und hier wird das Zeitalter der Würmer beginnen.

Alhaster in Kürze.

Alhaster ist eine geteilte Stadt - die reichen Gebiete verfügen über Steinbauten, von denen einige von beträchtlichem Alter sind. Sie haben Giebel mit riesigen Holztempeln und Herrenhäusern. Diese Straßen werden regelmäßig von einer Armee von grau gekleideten Arbeitern patrouilliert und makellos sauber gehalten (die selbst nicht ermutigt werden, mit Besuchern zu sprechen). Obwohl Hextor der Schutzpatron von Alhaster ist, toleriert Prinz Zeech hier andere Religionen im Interesse des Handels, einschließlich derjenigen, die Heironeous verehren (vorausgesetzt, sie zeigen angemessene Ehrerbietung und verursachen keinen Ärger).

Im krassen Gegensatz zum westlichen Drittel der Stadt ist das wahre Elend von Alhaster weiter unten zu finden. Hütten aus Treibgut und Abfall, die in verworrenen Haufen zusammengequetscht sind und sich gegenseitig stützen, genauso wie der feuchte Boden darunter. Trotz der schlechten Qualität ihrer Gebäude und des miserablen Zustands ihrer Bürger ist Tief Alhaster in vielerlei Hinsicht für den fortgesetzten Wohlstand der Stadt wichtiger als Hoch Alhaster, denn hier regieren korrupte Händler und Piraten. Alhaster ist der einzige Hafen in den Banditenkönigreichen. Ein Großteil des Handels, der durch die Stadt geht, wäre in rechtschaffeneren Zonen illegal, aber hier ist das Gesetz weniger um Moral besorgt als um die Aufrechterhaltung des

Status quo. Solange die Banditenkönigreiche im Inneren importierte Drogen, Nahrungsmittel, Sklaven und Waffen benötigen, wird Alhaster weiter gedeihen.

Alhaster (Großstadt): Konventionell;

Gesinnung: RB; Bevölkerung 4.700; 3.000 GM Grenzwert *; Vermögenswerte 705.000 GM; Gemischt (80% Mensch, 8% Halbork, 4%, Hobgoblin, 4% Halbling, 4% andere Rassen).

Autoritätsperson: Prinz Zeech (RB männlicher, menschlicher Paladin 8 / Schwarzwache 8).

*Obwohl der Standardgrenzwert von 3.000 GM für die meisten Orte in Alhaster gilt, erhöht die Häufigkeit von Schmuggel und Piraterie in der Stadt diesen Grenzwert an einigen Orten um einen erheblichen Betrag.

Haupt Machthaber

Die derzeitige Herrscherin von Alhaster ist ein gefallener Paladin, der sich selbst Prinz Zeech nennt. Seine zwanzigjährige Herrschaft (die "Tage der Freude", wie er sie gerne nennt) war eine Schande für die Geschichte eines Landes, das bereits von Konflikten, Kriegen und kleinen Herren geprägt ist. Zeech ist ein großer, schlanker Mann mit blasser Haut und langen dunklen Haaren. Er kleidet sich auffällig in Seide und Gewänder und hat eine feminine Ausstrahlung. Seine Stimme ist ruhig und überlegt, bis sein Zorn geweckt wird, dann ist seine Wut so schlimm wie die eines Barbaren. Seine Grausamkeit ist legendär und viele seiner Untertanen wurden für nichts anderes als für einen unangemessenen Blick hingerichtet.

Im Verlauf seiner zwanzigjährigen Herrschaft hat sich Zeech von denen distanziert, die ihm zu seinem Thron verholfen haben - Verbündeten, denen er nie vertraut oder mochte, und Freunden, denen er sich weit überlegen fühlte. Heute ist Zeech ein Tyrann der schlimmsten Art, ein Despot, der glaubt, dass er das Wohl des Volkes im Herzen trägt. Er empfindet seine Herrschaft als gerecht, aber fest, und dennoch findet er es schwer, den Versuchungen von Dekadenz und Laster zu widerstehen. Ein Teil von Zeechs Verstand erkennt, dass Alhaster in seinen eigenen Sünden ertrinkt, aber der Rest von ihm schwelgt in seiner Macht. Sein jüngstes Projekt verdeutlicht seinen Wahnsinn. Auf seine Anweisung hin wurde ein großer Teil der Stadt niedergebrannt. Diejenigen, die das Unglück hatten, dort Häuser zu haben, sind an andere Orte in der Stadt umgezogen. Einige wenige hatten einen Teil ihrer Kosten vom Prinzen subventioniert bekommen, aber die meisten dieser vertriebenen Bürger waren gezwungen, für sich selbst zu sorgen.

In dem geräumten Bereich begann Zeech mit dem Bau des Großen Projekts, einer riesigen Ziggurat, von der er hofft, dass sie ihm den Eintritt ins Paradies sichert. Er hatte diese Struktur zuerst in seinen Träumen gesehen - ein großer Turm, der in das Herz eines Sturms aufsteigt - aber bald begannen diese

Träume auch im Wachzustand zu ihm zu kommen. Mit der Zeit überzeugten ihn diese Visionen, dass er der Sohn von Hextor sei und dass sein Eintritt ins Paradies an Hextors Seite vom Bau der Ziggurat abhängt.

Leider sind Zeechs Visionen und Träume mehr als nur Fantasien, sie sind falsche Flüsterstimmen von einem äußerst gefährlichen und manipulativen Agenten von Kyuss namens Lashonna. Wie Zeech war auch Lashonna einst ein Muster an Tugend, ein mächtiger silberner Drache, der einst mit einer Gruppe hermetischer Druiden im Riss Canyon kämpfte. Lashonna wurde in einer entscheidenden Schlacht vom großen Dracolich Dragotha gefangen genommen und in einen Vampir verwandelt. Seitdem hat sie sich vollständig ihrem bösen Wesen ergeben, hegt jedoch immer noch eine schreckliche Abneigung gegen ihren Meister und plant, seine Rolle als Kyuss' wichtigster Agent in der Welt zu usurpieren. Heute dient Lashonna als Hohepriesterin der Ebenholz-Triade, aber trotz all ihrer Macht ärgert es sie noch immer, dass sie in der Kirche von Kyuss unter Dragotha rangiert. Wenn es doch nur eine Möglichkeit gäbe, ihn zu verdrängen...

Lashonna ist seit Jahrhunderten die wahre Herrscherin von Rothand und hat heimlich eine lange Reihe von Herrschern manipuliert. Zeech ist lediglich der neueste, ahnungslose Handlanger. In Zeech hat Lashonna endlich einen Diener gefunden, der den Ehrgeiz hat, das Ziggurat zu errichten, das nötig ist, um Kyuss zurückzubringen, aber der gefallene Paladin besitzt auch etwas, vor dem Lashonna große Angst hat: ein Gewissen. Es mag tief unter seiner schwächlichen und despotischen Fassade erstickt sein, aber es bleibt eine Schwäche, die die vampirische Drachin hofft, durch Ambition und Ideologie unterdrücken zu können.

Jahrzehntelang hat Lashonna auch als unsichtbare leitende Hand der Ebenholz-Triade gedient. Sie ist ein grausames und manipulatives Genie, die darauf aus ist, Kyuss zu sich zu rufen, damit sie seine Braut werden kann. Dabei ist die Ebenholz-Triade für sie nichts weiter als ein Werkzeug. Ihre Pläne und Ziele werden auch die SCs selbst betreffen, wie in den letzten vier Teilen des Abenteuerpfads "Zeitalter der Würmer" deutlich wird.

Alhasters Bürger

Eine seltsame Atmosphäre der Freude durchdringt die Bürgerschaft von Alhaster aus einem allgegenwärtigen Grund: Der durchschnittliche Bewohner dieser unterdrückten Stadt hat Angst davor, aufzufallen. Sie wissen, dass die Agenten des Prinzen schnell jeden Dissens oder organisierten Unruhestifter unterdrücken. Die Bürger von Alhaster begrüßen alle Fremden mit erzwungenen Lächeln und Grußformeln wie "Freude sei mit dir an diesem Tag, Fremder!" oder "Ein Segen auf dich, dass du unser bescheidenes Land

besuchst." Sie können diese Fassade in unterschiedlichem Maße nutzen - seien Sie sich bewusst, dass einige Spieler die endlose Fröhlichkeit schwer ertragen können und dazu neigen könnten, gegen unangemessene Ziele auszuschlagen. Andere Spieler mögen es vielleicht, an die Verzweiflung erinnert zu werden, die Alhasters Herz zerreißt.

Die von Wettereinflüssen gezeichneten Einheimischen kleiden sich in der Regel mit ausgemusterten Kleidungsstücken der Oberschicht, die von Plünderern auf dem Markt verkauft werden. Gesichtshaare sind bei Männern üblich, während Frauen ihr Haar bevorzugen, es lang zu tragen. Ein typischer Bürger in Alhaster führt ein hartes Leben, verdient kaum genug, um Essen und Unterkunft zu bezahlen, und ist dankbar für jeden Tag, an dem er nicht beraubt, geschlagen oder Schlimmeres wird. Diese seltsame Einstellung führt zu einer ironischerweise optimistischen Einstellung.

Zur Unterhaltung besuchen die Bürger von Alhaster zahlreiche Tavernen, die Alhaster Arena (Bereich 17) und Miomays Theater (Bereich 12). Geschichtenerzählen ist eine beliebte Freizeitbeschäftigung für diejenigen, die sich diese Unterhaltung nicht leisten können. Die Helden des einfachen Volkes sind diejenigen, die heimlich oder listig arbeiten, da es für jeden, der in Alhaster aufwächst, schwer vorstellbar ist, dass eine direkte körperliche Konfrontation zu etwas anderem als Gefängnis oder öffentlicher Demütigung durch Zeechs Geheimpolizei führt. Eine berühmte Geschichte namens "Die Geschichte des Wolfhäuters" erzählt die Geschichte eines Diebes, der seine Geliebte an ein Wolfsrudel verlor. Der Dieb fing einen Wolf und häutete ihn, um sich dem Rudel anzuschließen. Schließlich befand er sich allein auf einer wilden Moorfläche mit dem Rudelführer, den er tötete. Als der Rudelführer starb, spuckte er die Körper seiner unschuldigen Opfer aus, die dann von den Toten auferstanden - darunter auch der Geliebte des Diebes. Die beiden lebten glücklich bis ans Ende ihrer Tage in den Mooren von Rothand.

Das einfache Volk verwendet wilde Kräuter, die sie aus den umliegenden Gezeitentümpeln sammeln, um ihr Fleisch zu würzen (sie lieben Schweinefleisch, wenn sie es bekommen können, aber Aal und Steinbutt sind ihre Grundnahrungsmittel) und verwenden viele Knödel in ihrer Küche als eine günstige und effiziente Art, eine Mahlzeit abzurunden. Die meisten Tavernen brauen einen dicken, krautigen Rum, der mit heißem Wasser und Butter gemischt wird, um ein lokales Bier namens Grolg herzustellen (das, wenn es auch ein wenig salzig ist, sehr schmackhaft ist).

Prinz Zeech liebt es, Feste, Paraden und öffentliche Darstellungen seines Reichtums und seiner Macht zu veranstalten. Typischerweise finden zwei ähnliche Veranstaltungen gleichzeitig statt. Das eigentliche Ereignis findet in Hoch Alhaster

statt und ist eine Einladungsveranstaltung, während der Großteil der Bevölkerung anderswo die Feierlichkeiten spiegelt, typischerweise auf dem Markt oder in der Alhaster Arena. Während dieser Feste bedecken rote und schwarze Gebetsfahnen zu Hextor die Straßen und flattern im Wind. Die Bürger finden sich in Liebe zu Zeech überwältigt und rufen ihre Lobpreisungen ihrem Herrscher zu. Einige sind so überwältigt von falscher Freude, dass sie sich von Brücken oder hohen Gebäuden stürzen. Andere kanalisieren ihre Verzweiflung in produktivere (aber gefährlichere) Unternehmungen. Einige dieser Seelen riskieren den Zorn der Stadtwache und der Geheimpolizei, indem sie Gruppen von Puppenspielerinnen oder Schauspielerinnen bilden, die auf Straßenecken satirische Szenarien darstellen, in denen der Herrscher eines bösen Reiches von seinen eigenen Anhängern lebendig gegessen wird. Andere betreiben eine Untergrundbewegung namens Sündenjäger, eine Gruppe organisierter Radikaler, die einen Flyer namens Sündenjäger Report in unregelmäßigen Abständen herausgeben, der die wahren Gräueltaten von Prinz Zeech meldet. Die Wächter und Gesegneten Engel tun ihr Bestes, um die Sündenjäger Report zu sammeln und zu zerstören, wenn sie auftauchen, aber sie haben nie alle Kopien sammeln können. Mit jeder Ausgabe werden mehr und mehr von Alhasters einfachen Leuten geheime Sammler und Konvertiten. Die Sündenjägers sind in der Tat das Hirngespinnst einer Bardin namens Miomay, und die Flyer selbst werden in geheimen Kammern unter ihrem Theater (siehe Bereich 12) produziert.

Jahrzehnte des Krieges und der Mühsal haben die Einheimischen zu einer sehr fähigen Gruppe von Schmugglern, Lügnerinnen und Bluffern gemacht. Die meisten Bürger haben Fähigkeits Focus (Bluff), ein Talent, das in einer Stadt, in der die Wahrheit selten gesehen wird, gut dient. Das größte Beispiel dafür ist die öffentliche Liebe zum Prinzen Zeech. Komplimente an seine Größe sind üblich und werden oft als Einwurfe in Gesprächen verwendet. Dieser falsche Stolz auf ihren dekadenten Führer ist hauptsächlich auf die allgegenwärtige Bedrohung durch die Gesegneten Engel zurückzuführen (Alhasters Geheimpolizei, siehe Bereich 31), die effizient darin sind, Aufrührer und Verräter zu fangen, zu quälen und öffentlich zu hinrichten. Die stolzen Einheimischen sind in privaten Gesprächen anders. Hilfsbereite Einheimische erzählen Geschichten über die Sklavenlager namens die Glories oder über den Wahnsinn des Prinzen Zeech und seine sinnlose Besessenheit vom Großen Projekt (das bereits Hunderte von Leben gekostet hat). Es sollte nicht lange dauern, bis die SCs erkennen, dass die Mehrheit der Bevölkerung von Alhaster aus fleißigen, stolzen und hart arbeitenden Seelen besteht,

die durch Angst und Unterdrückung in ihren gegenwärtigen Zustand gezwungen wurden. Offener Aufstand steht noch nicht auf der Tagesordnung (obwohl die Einheimischen stolz sind, sind sie nicht bewaffnet oder besonders mutig), aber sie helfen den SCs, die sie als mögliche Helden betrachten. Das Abenteuer "Der Prinz von Rothand" skizziert, wie die SCs durch ihre Handlungen in der Stadt "Autoritätspunkte" sammeln können. Je mehr Autoritätspunkte sie sammeln, desto größer kann ihre Präsenz in Alhaster werden.

Alhasters Gesetz

Alhaster ist eine Stadt, die dafür bekannt ist, Piraten, Banditen, Diebe und Schlimmeres zu beherbergen, doch die Stadt selbst ist bemerkenswert frei von offensichtlicher Kriminalität. Die niedrige Kriminalitätsrate ist einer der Hauptvorteile, die so viele Menschen in die Stadt ziehen, denn jenseits ihrer Mauern herrscht das Gesetz der Stärkeren. Natürlich heißt das nicht, dass Alhaster völlig ohne Verbrechen ist - im Gegenteil. Das kriminelle Element der Stadt ist überall präsent, mit dem offenen Verkauf von Sklaven, gefährlichen Drogen und Magie sowie geschmuggelten Waren. Doch da diese Aktivitäten reguliert und akzeptiert werden, können sie ohne die Gewalt verfolgt werden, mit der sie in intoleranteren Regionen in Verbindung gebracht werden. Gewaltverbrechen passieren immer noch in Alhaster (meistens auf Kosten der Armen), aber wenn ein solches Ereignis bekannt wird, wird es schnell vertuscht. Es mag schockierend sein, dass es in Alhaster keine große, organisierte Diebesgilde gibt - solche Gilden sind in der Vergangenheit aufgetaucht, aber Zeechs Agenten sind ziemlich gut darin geworden, sie daran zu hindern, zu groß und mächtig zu werden. In gewisser Weise ist die gesamte Stadt selbst eine riesige Diebesgilde, mit Prinz Zeech als Meister.

Besucher von Tief Alhaster tendieren dazu, rau, grob und brutal zu sein und verursachen die meisten gewalttätigen Verbrechen in der Stadt. Zum Glück für die Bürger der Stadt werden diese Verbrechen durch die Anwesenheit der Wächter (Söldner, die als Stadtwache von Alhaster dienen, siehe Bereich 30) und die lauernde Bedrohung durch die Gesegneten Engel eingedämmt. Natürlich werden diese beiden Agenturen genauso oft vom Prinzen als Werkzeuge verwendet, um die Bevölkerung von Alhaster zur Nachgiebigkeit zu zwingen. Oft reicht die Drohung eines Besuchs von einem der Gesegneten Engel aus, um einen verzweifelten Mann davon zu überzeugen, dass die neuen Steuern für sein Geschäft doch recht vernünftig sind.

Religion in Alhaster

Patrouillen der Wächter sind häufige Anblicke auf den Straßen der Stadt. Diese Söldnerwachen patrouillieren in Gruppen von vier und sind die primäre Strafverfolgungsbehörde in der Stadt. Eine

Patrouille benötigt in der Regel 2d6+6 Runden, um bei einem Zwischenfall einzutreffen, sobald ein Alarm ausgelöst wird. Die Wächter haben keine Befugnis, Urteile zu fällen, und sollen jeden, den sie festnehmen, in die Kerker unter den Kasernen (Bereich 32) bringen, obwohl diejenigen, die Widerstand leisten, in der Regel geschlagen oder sogar getötet werden. Gesegnete Engel sind seltener anzutreffen, aber kaum ein Tag vergeht ohne einen, der durch die Lüfte über der Stadt fliegt, um eine Mission zu erfüllen. Diese Erinnyes (MHB S252) sind nicht scheu; sie verbergen ihre wahren Formen nicht in Magie. Doch sie sind auch sehr geordnet und benehmen sich gut. Sie konzentrieren ihre Aufmerksamkeit ausschließlich auf spezielle Fälle, die die Wächter nicht bewältigen können. Wenn die SCs Ärger in Alhaster verursachen, sind die Gesegneten Engel am ehesten diejenigen, die reagieren.

Vor dem Fall der Schildländer war Alhaster für seine Vielfalt an Glaubensrichtungen bekannt. Kathedralen von Hieroneous, Kord, St. Cuthbert und Wee Jas bildeten das Zentrum der Religion und wurden von kleineren Schreinen umgeben, die zahlreichen anderen Gottheiten gewidmet waren. Nach dem Fall von Alhaster und der anschließenden Eingliederung in die Banditenkönigreiche änderte sich alles zum Schlechteren. Prinz Zeech hielt sich selbst für den Sohn von Hextor und auf seinen Befehl hin wurde die Kathedrale von Hieroneous entweiht und in eine Kathedrale von Hextor umgewandelt. Er installierte einen Marionettenpriester auf der Kanzel, hielt aber die tatsächliche Macht der Kirche relativ niedrig, um sich in den Augen der "Geißel des Kampfes" keine Konkurrenz zu schaffen. Oberflächlich gesehen scheint die Verehrung von Hextor am verbreitetsten zu sein, aber in Wirklichkeit zollen ihm die meisten Bürger von Alhaster nur Lippenbekenntnisse und verehren entweder andere Götter privat oder haben ihren Glauben ganz verloren.

Die anderen Kathedralen haben ebenfalls schwierige Zeiten durchgemacht. Die Kathedrale von Kord ist heruntergekommen und steht kurz vor dem Zusammenbruch; nur die ständige Arbeit ihrer schrumpfenden Gläubigen hält sie aufrecht. Die Kirche von Hextor toleriert sie als Quelle der Komödie, doch die Hardliner halten an dem Tag fest, an dem ihre Zahl stark genug sein wird, um die Herrschaft über die Stadt zu übernehmen. Die Priesterschaft von Wee Jas hat den Fokus ihrer Verehrung von Magie auf Eitelkeit geändert und verdient ein ordentliches Einkommen, indem sie den Bedürfnissen des Adels der Stadt nachkommt. Die Kathedrale von St. Cuthbert ist heute verlassen und ist nur als Kirche der Gesegneten Befreiung bekannt; seine Anbeter sind in der Stadt heute wenige, obwohl eine von ihnen, eine halb verrückte Frau namens Furpotia, immer noch öffentlich ihren Glauben aus einer

Hütte praktiziert, die als Sünden-Sanktum bekannt ist (Gebiet 10).

Besucher, die Gottheiten außer Hextor verehren, werden im Allgemeinen von den Wächtern nicht belästigt, solange sie ihre Anbetung ruhig und außerhalb der Öffentlichkeit halten. Diejenigen, die versuchen, ihre Religion in öffentlichen Bereichen zu verbreiten, werden schnell verhaftet und in den Kerkern unterhalb der Garnison eingesperrt. Anhänger von Hieroneous werden von vielen der Mächtigen besonders verachtet, und diejenigen, die ihren Glauben zeigen, müssen damit rechnen, bei jeder Gelegenheit von Patrouillen der Wächter belästigt zu werden. Solange ein besuchender Hieronean jedoch dem Drang widersteht, gegen die Stadtwache und die Kirche von Hextor anzugehen, ist das offene Zeigen seines Glaubens keine ausreichend große Straftat für eine Verhaftung.

Alhaster Kartenlegende

Alhaster kann grob in zwei Hauptbezirke unterteilt werden: Hoch Alhaster und Tief Alhaster. Tief Alhaster umfasst den Großteil der Stadt und umfasst die Gebiete 1-18. Hoch Alhaster besteht aus dem westlichen Drittel der Stadt und umfasst die Gebiete 19-39. Die Gebiete 35-39, die Slums, und Aal Stadt liegen außerhalb der Stadtmauern, werden aber immer noch als Teil der Stadt selbst betrachtet.

Südöstlich der Stadt liegt eine weitläufige Wattlandschaft, auf der Reihen von heruntergekommenen Häusern gebaut wurden. Diese Region ist als "Shanties" bekannt. Die Straßen, die sich durch diese Region winden, sind schlecht gepflasterte Wege, die entlang der Spitzen von niedrigen Hügeln verlaufen; bei Flut werden die Bereiche zwischen diesen Straßen (und unter den Gebäuden selbst, die auf feuchten hölzernen Pfählen ruhen) zu aufgewühlten Gezeitentümpeln. Bei den höchsten Fluten oder während Stürmen sind die Straßen selbst oft überschwemmt, und viele der kleineren Gebäude werden weggespült, nur um in den folgenden Monaten durch neue Hütten ersetzt zu werden.

Diejenigen, die in den Shanties leben, sind die niedrigsten der Niedrigen in Alhaster - weder die Wächter noch die gesegneten Engel schenken diesem vergessenen Slum viel Aufmerksamkeit, was ihn zu einem ausgezeichneten Ort für SCs macht, die vor dem Gesetz auf der Flucht sind und sich verstecken müssen.

Eine zweite Region außerhalb der Stadtmauern von Alhaster befindet sich im Norden: Aal Stadt, eine kleine Ansammlung von Geschäften, Fischerhütten und Werften. Hier findet der Großteil des Schiffbaus von Alhaster statt.

Statuen von Prinz Zeech sind typisch für alle Teile der Stadt. Es gibt Hunderte von ihnen - Zeech schirmt seine Augen ab, während er heldenhaft nach Osten blickt, Zeech reitet

auf einem schwarzen Pferd und tötet einen Drachen mit einer Lanze, Zeech wird von einer Armee dankbarer Arbeiter hochgehalten - die Posen sind für jede Statue unterschiedlich, und jede wird in makellosem Zustand gehalten. Selbst die Tausenden von Krähen, die die Stadt bevölkern, scheinen das zu verstehen und meiden die Statuen.

Schließlich sind die Klippen unterhalb von Alhaster mit Meereshöhlen durchsetzt. Einige dieser Höhlen führen weit genug, um sich mit dem groben Abwassersystem der Stadt zu verbinden und eine praktische Autobahn für den florierenden Schmugglerring der Stadt zu bilden.

Die folgenden kurzen Beschreibungen umfassen wichtige Orte, die auf der Poster-Karte von Alhaster zu finden sind, die mit dieser Ausgabe von Dungeon geliefert wird. Beachten Sie, dass die meisten Gebäude keine Nummern haben und leicht für alle Orte stehen können, die in diesem Hintergrund nicht aufgelistet sind.

1. Wachtürme.

Die sechs Wachtürme, die Alhaster umgeben, dienten einst als wichtige Verteidigung gegen Piraten, Prinz Zeech und Banditen. Seit dem Fall von Alhaster sind diese einstigen Feinde jedoch viele der Bewohner und Besucher der Stadt geworden. Folglich sind die Wachtürme in Verfall geraten. Ihre zerstörten Innenräume sind gefährlich heruntergekommen und sind beliebte Orte für Vagabunden und Hausbesetzer, um Schutz zu suchen.

2. Alhaster Markt

Dieser große Marktplatz ist von Sonnenaufgang bis weit nach Sonnenuntergang voller Aktivität, wenn Händler, Sklavenhändler, Schmuggler, Diebe, Prostituierte, Piraten und Söldner zusammenkommen. Der Markt ist auch der Ort, an dem die meisten Bürger von Alhaster Lebensmittel kaufen, und viele von ihnen verdienen sich ein bescheidenes Leben als Träger oder Einkäufer für die Adligen in der Stadt. Patrouillen der Watchers sind ständig in diesem Wassermarkt unterwegs, und es ist nicht ungewöhnlich, einen der Gesegneten Engel herabstoßen zu sehen, um Personen zu konfrontieren, von denen sie glauben, dass sie Unzufriedenheit fördern.

Charaktere, die den Markt zwischen Sonnenaufgang und Mitternacht besuchen, können alles finden, was weniger als 3.000 Goldstücke kostet, normalerweise zu Preisen, die um 10% niedriger sind als die in den Grundregelwerken aufgeführten Preise, da Händler ihre Preise senken, um mit nahe gelegenen Ständen zu konkurrieren. Bestimmte Artikel, die anderswo illegal sind (wie Gift, Drogen und Sklaven), sind hier leichter erhältlich - das Limit für solche Artikel beträgt 6.000 Goldstücke. Charaktere, die nach etwas teurerem suchen, können sich unter den Dutzenden von Agenten des Schwarzmarktes umhören, die sich auf dem Markt herumtreiben - ein

Rothand

Alhaster ist die Hauptstadt der Provinz Rothand im Banditenkönigreich. Obwohl der Zeitalter der Würmer-Abenteurpfad wenig mit anderen Orten in Rothand zu tun hat, kannst du diese kurzen Notizen verwenden, um dein Spiel zu erweitern, wenn die SCs Abenteuer jenseits der Mauern von Alhaster suchen.

Rothand wurde durch Krieg, Hunger und Blutvergießen vergiftet - Geschenke aus Jahren des Krieges und des Verrats. Der endlose Kreislauf des Hasses hat der Provinz ihre kostbaren Ressourcen entzogen. Die Ebenen sind jetzt größtenteils unfruchtbare, felsige Orte, die mit Dornen und den Skeletten ruinierte Träume und hoffnungsloser Arbeit gefüllt sind. Unter dem erschöpften Land sind Schatten eines toten Königreichs zu sehen - Linien einst feiner Straßen, Ruinen ausgedehnter Herrenhäuser, Umriss mächtiger Festungen, die alle darauf warten, dass jemand ihnen wieder Leben einhaucht.

Eine Hauptstraße führt durch Rothand, eine bemerkenswert gut gepflegte Strecke, die als Arterie für den Handel zwischen dem Hafen und den Städten des Inlandes dient. Entlang dieser Straße, die hier Plagenweg genannt wird, befinden sich zahlreiche Dörfer, die kollektiv als "Glories" bekannt sind.

Jede der Glories ist wenig mehr als ein Sklavenlager, in dem rund 500 Sklaven von einem Stamm von 50 Hobgoblins überwacht werden. Die Glories sind aus Holz gebaute Lager, die mit groben Sodendächern überdeckt sind, in denen die Sklaven schuften. Trotz der schrecklichen Grausamkeiten, die ihnen zugefügt werden, bleiben sie unbesiegbar. Jedes Lager enthält entweder einen Steinbruch oder produziert eine primitive Art von Zement. Die Herstellung dieser Substanz erfordert riesige Öfen mit Mahlwerken, die von menschlichen Laufbändern angetrieben werden.

Tag und Nacht liefern zahlreiche von schlecht gelaunten Ochsen gezogene Wagen Stein von den Glories nach Alhaster, um sicherzustellen, dass das Große Projekt rechtzeitig abgeschlossen wird. Die Wagen werden gelegentlich von Stämmen von Orks angegriffen, die im wilderen nördlichen Teil von Rothand häufig vorkommen. Das benachbarte Banditenkönigreich Reyhu ist bis zum Bersten mit Orks gefüllt - und sie könnten in Zukunft zu einem ernsthaften Problem für die Zukunft von Rothand werden.

Sammel Informationen (Wissen Lokales) Wurf mit einem SG von 30 vereinbart ein Treffen mit jemandem, der das anbieten kann, wonach der Charakter sucht. Artikel im Wert von bis zu 100.000 Goldstücken können auf diese Weise gekauft werden, obwohl es 2 Tage dauert, bis solche Artikel eintreffen, da sie aus der Freien Stadt importiert werden müssen. Gegen eine zusätzliche Gebühr von 1.000 Goldstücken kann der Importeur Teleportationszauber verwenden, um die Lieferzeit auf 2W4 Stunden zu verkürzen.

3. Wütende Büchse Taverne

Die Wütende Büchse Taverne ist die erste Wahl der Besucher von Alhaster. Die Lage der Taverne in der Nähe des Haupttors zur Stadt sorgt dafür, dass sie eines der ersten Orte ist, an denen Besucher vorbeikommen. Da die meisten von ihnen durstig sind, wenn sie in der Stadt ankommen, hat die Wütende Büchse Taverne viel Geschäft. Das Schild vor dem Gebäude zeigt einen wütenden Banditen, der an einer Fassade des Gebäudes mit einem Seil abseilt. Diejenigen, die die laute und ausgelassene Taverne betreten, erkennen schnell den Barkeeper - Telgrith Vanerath (CN männlicher menschlicher Kämpfer 3/Schurke 3), ein ehemaliger Bandit, der im Riss Canyon im Norden genug Geld verdient hat, um diese Taverne zu eröffnen. Telgrith ist sich bewusst, dass die meisten Einheimischen seinen Laden meiden, aber das Geschäft, das er mit Besuchern macht, bedeutet ihm mehr als die Akzeptanz der Einwohner von Alhaster.

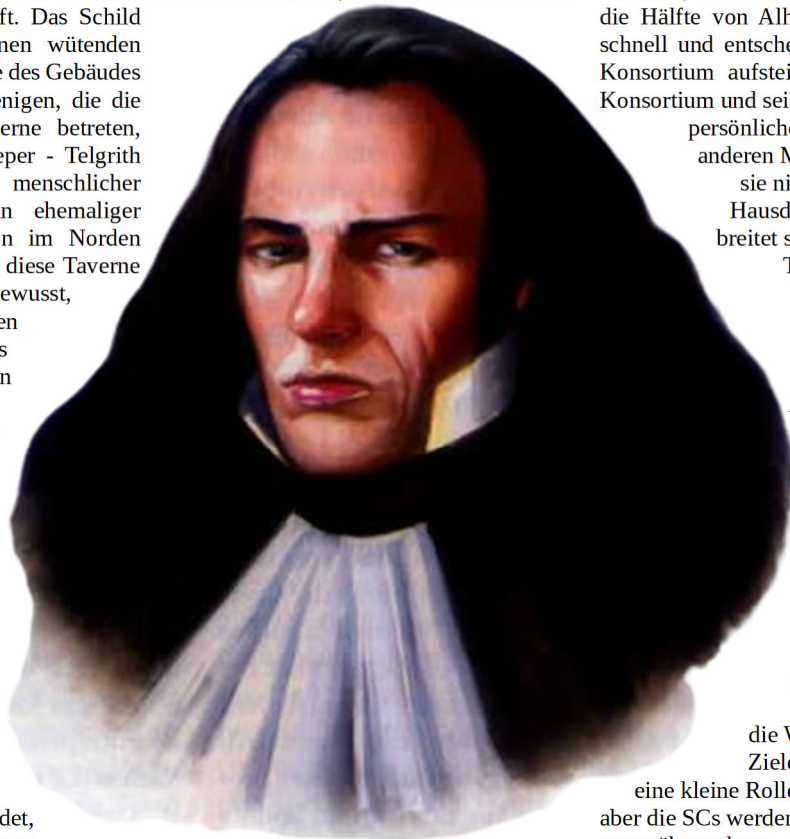
4. Der kuriose Eulenbär

Der Geruch, der um diesen großen Fleischerladen herumwabert, verrät seine Funktion viel besser als das Schild vorne (das einen Eulenbär zeigt, der durch ein Loch in einer Wand schaut, unwissend darüber, dass über dem Loch eine Guillotine-klinge hängt). Das, was den kuriosen Eulenbär von anderen Fleischern unterscheidet, ist die Tatsache, dass der Besitzer, ein übergewichtiger und verstörend fröhlicher Halbling namens Chosk Underpate (RB männlicher halbling Experte 6), sich auf exotisches Fleisch spezialisiert hat. Sein Angebot ändert sich ständig - an einem Tag hat er vielleicht Bulette-Steaks im Angebot und am nächsten bietet er Naga-Würste oder Minotaurenrippen an. Die Einheimischen erzählen immer noch Geschichten von dem Zombie-Bankett, das er für Prinz Zeech inszeniert hat - ein Bankett, bei dem drei Zombie-Zentauren Fleisch aus ihren eigenen delikate gewürzten Körpern serviert haben. Chosk nimmt Anfragen für exotisches Fleisch entgegen, benötigt jedoch in der Regel mehrere Wochen, um Bestellungen auszuführen. Ein Schild in der Nähe seines Ladentisches kündigt an, dass er

ständig auf der Suche nach neuen Fleischsorten ist, die er kaufen kann. Lokale Abenteurer liefern ihm gelegentlich Fleischstücke, die sie von Monstern haben. Chosk kauft nur frisches Fleisch (die meisten Abenteurer verwenden Zauber wie "Sanfte Ruhe", um ihre Waren zu konservieren), und seine Preise variieren stark. Für die meisten gewöhnlichen Monster zahlt er nur 50 Goldmünzen, aber für wirklich exotische Kreaturen ist bekannt, dass er 500 Goldmünzen oder mehr für eine Probe zahlt. Gerüchte, dass Chosk ein Kannibale sei, machen in der Stadt die Runde. Chosk bestreitet diese Gerüchte lautstark und weist stolz darauf hin, dass er noch nie Halblingfleisch probiert hat.

5. Ilsans Feine Waren

Ilsans Feine Waren ist ein Geschäft für Allerlei in Alhaster, das von Ilsan Grekalan



(N männlich, menschlicher Experte 4) betrieben wird. Es ist eine Ausnahme unter den wenigen Geschäften in der Stadt, da die meisten Waren, die man normalerweise in einem solchen Geschäft kaufen würde, im Marktplatz erhältlich sind. Ilsan eröffnete das Geschäft vor 30 Jahren, bevor Alhaster Teil der Banditenkönigreiche wurde. Seine politische Ambivalenz und die Notwendigkeit eines etablierten Ladens in den frühen Tagen von Zeechs Herrschaft führten dazu, dass dieses Gebäude bei der Zerstörung von Alhaster in jenen gewalttätigen Tagen verschont blieb.

6. Die Roten Klingen

Die Roten Klingen wurden vor 18 Jahren von einer Gruppe von Söldnern gegründet, die müde von den Gefahren und

Unannehmlichkeiten des Söldnerlebens geworden waren. Ursprünglich als Ort gedacht, an dem sich Alhasters Händler auf gemeinsamem Boden treffen konnten, fiel das Konsortium frühzeitig der Bestechung und Korruption zum Opfer. Jetzt setzen sich seine Mitglieder aus denen zusammen, die sich entweder die überhöhten Eintrittsgebühren leisten können oder bereits mit aktuellen Mitgliedern verbündet sind. Denen, die von einer Aufnahme ausgeschlossen werden, fällt es schwer, wenn nicht unmöglich, in Alhaster als Händler ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Kürzlich wurde die Kontrolle über die Roten Klingen von einer älteren Frau namens Mahuudril übernommen. Niemand weiß, woher sie stammt (sie ist sicherlich nicht von hier), aber ihr fabelhafter Reichtum und die Tatsache, dass sie belastendes Material für die Hälfte von Alhaster besitzt, ließen sie schnell und entscheidend an die Macht im Konsortium aufsteigen. Sie behandelt das Konsortium und seine Ressourcen wie ihr

persönliches Vermögen, und als die anderen Mitglieder erkennen, dass sie nicht mehr als glorifizierte Hausdiener angesehen werden, breitet sich Unzufriedenheit aus.

Tatsächlich ist Mahuudril (CE weibliche Avolakia-Zauberin 14) ein wurmartiges Monster namens Avolakia. Ihre Artgenossen leben in der Wurmkrichspalte, wo sie Kyuss anboten und sich auf das Zeitalter der Würmer vorbereiten. Mahuudril fungiert als geheime "Botschafterin" für die Avolakia in Alhaster und ist eine der wenigen Bewohner der Stadt, die die Wahrheit über Lashonnas Ziele kennt. Mahuudril spielt eine kleine Rolle in "Prinz der Rothand", aber die SCs werden ihr erst in Teil elf direkt gegenüberstehen: "In die Wurmkrichspalte".

7. Alhaster Schiffs Kompanie

Einst das Zentrum der Import- und Exportaktivitäten in Alhaster, trägt dieses Gebäude seinen Namen heute nur noch aufgrund des ironischen Wunsches seiner neuen Bewohner. Die Alhaster Schiffs Kompanie ist nun eine raue, raufende und gefährliche Taverne, die von Piraten, Banditen und anderen reisenden Schlägern frequentiert wird. Das Gebäude wird von einem der regionalen Piratenkapitäne geleitet, der durch eine Volksabstimmung nominiert wird. Sobald er nominiert ist, dient er ein Jahr lang als Eigentümer (und ist dafür verantwortlich, dass der Laden gut mit Alkohol und Prostituierten versorgt ist), bevor ein neuer Kapitän gewählt wird. Der

derzeitige Eigentümer ist ein grimmiger Hobgoblin mit einer fehlenden Nase und dauerhaft faulen Zähnen - dies ist der berühmte Pirat Schlammmaul (NB männlicher Hobgoblin Kämpfer 5/Schurke 5).

Die Stammkundschaft der Alhaster Schiffs Kompanie ist eng verbunden und nimmt Besucher nicht gut auf. Jeder, der hier trinken oder feiern möchte, muss einen Einschüchterungs-Check mit SG 30 bestehen, um die Einheimischen zu beeindrucken, sonst mischt Mudmouth heimlich ihr Getränk mit Öl von Taggit (Rettungswurf Zäh SG 15, um das Bewusstsein zu verlieren). Jeder, der durch das Getränk bewusstlos wird, wird ausgeraubt und in den Hafen geworfen.

8. Die Topsy-Nymph Brauerei

Dies ist die einzige Taverne in Alhaster, die nicht auf importiertem oder gestohlenem Alkohol angewiesen ist. Sie wurde vor einigen Jahren von einem einflussreichen Banditen namens Kragen Vachus (RB männlicher menschlicher Kämpfer 6/Experte 3) gegründet. Kragen hat eine Methode perfektioniert, um ein recht geschmackvolles Bier aus den Sporen mehrerer Pilze zu destillieren, die er im Keller der Brauerei züchtet. Das Bier selbst ist tief lila und hat einen reichen, erdigen Geschmack. Kragen hält die Quelle seines Rezepts geheim, nicht nur weil er Konkurrenz befürchtet, sondern weil er das Originalrezept aus einem Drow-Außenposten gestohlen hat, als er noch ein Abenteurer war und sich nicht mit dunklen Elfen beschäftigen möchte.

9. Die Gildehalle der Handwerker

Im Gegensatz zu vielen Städten, in denen die verschiedenen Gilden jeweils ein separates Gildenhause betreiben, hat Alhaster ein einzelnes großes Gebäude, das als gemeinsames Gildenhause für zahlreiche kleine, aber notwendige Gilden dient. Bäcker, Schmiede, Schuster, Schreiber, Zimmerleute und mehr drängen sich in dieses wackelige Gebäude, wo sie ständig über Platz und Unterkünfte streiten. Keiner von ihnen hat den politischen Einfluss oder die physische Präsenz, um einen Vorteil gegenüber ihren Kollegen oder den Banditen zu erlangen, die die Stadt regieren. Daher scheint der traurige Zustand der Handwerker von Alhaster vorerst bestehen zu bleiben.

10 Sünder Sanktum

Diese bröckelnde Hütte sieht nicht anders aus als jedes andere verrottete Zuhause der wirklich verzweifelten und armen Bewohner Alhasters. Im Inneren ist die Natur des Ortes offensichtlich - es ist ein Krankenhaus für die Armen. Zahlreiche wackelige Betten und Feldbetten säumen die Wände des einzigen Raums des Gebäudes, und ein Bett und ein Schreibtisch in einer Ecke werden von der zarten Krankenhausleitung genutzt, einer gealterten und halb wahnsinnigen Frau namens Furpotia (RN weiblicher menschlicher Experte 2). Die Mehrheit von Alhaster glaubt, dass Sünder Sanktum ein

Aussätzigenhaus ist, und sie meiden den Ort und die umliegenden Straßen.

Dieser Ruf dient auch der Agenda der Ebenholz-Triade, die unter dem Sanktum einen geheimen Schrein für den Übergott unterhält. Furpotia weiß nichts von diesem versteckten Schrein und geht davon aus, dass die Geräusche, die sie früher von unten gehört hat, Manifestationen ihrer eigenen Geisteskrankheit waren. Sünder Sanktum und der Schrein der Ebenholz-Triade darunter werden weiter in "Der Prinz von Rothagnd" beschrieben.

11. Die lachende Dämmerungs Taverne

Diese Taverne ist kaum mehr als ein Schuppen mit einer niedrigen Bar entlang einer Wand. Damsk (RN männlicher menschlicher Kämpfer 2/Experte 3) ist ein fetter, kahler Mann von beträchtlicher Größe, der leise alte Lieder vor sich hin summt, während er seine Bar betreibt. Bis vor einem Jahr war Damsk einer der begabtesten Henker Alhasters. Viele Einheimische glauben, dass er sich zur Ruhe setzte, um dieses alte Gebäude zu kaufen und in eine Taverne umzuwandeln, weil er den Mut zum Hinrichten verloren hatte. In Wahrheit entdeckte Damsk, dass mehrere der Gefangenen, die er auf Zeechs Befehl hinrichtete, unschuldig waren, und anstatt sich durch offenen Widerspruch gegen Zeech selbst hinzurichten, trat er leise von seinem Posten zurück.

Die Lachende-Dämmerung-Taverne (benannt nach Damsks mittlerweile verstorbene Ehefrau) mag zwar nicht viel hermachen, aber sie ist immer gut ausgestattet. Die Nähe zu Miomays Theater sorgt dafür, dass sie nach einer Vorstellung immer viel Geschäft hat. Es ist vielleicht die Lieblingstaverne der Mehrheit der einfachen Leute von Alhaster.

12. Miomays Spielhaus

Dieses Theater wird von einer wunderschönen Frau namens Miomay (CN weiblicher Halbelf Barde 7) betrieben und repräsentiert einen der wenigen Orte, an denen die einfachen Leute von Alhaster öffentliche Spektakel und Unterhaltung finden können (das andere ähnliche Angebot ist die Alhaster Arena). Es wurde aus einem noch prächtigeren Opernhaus wiederaufgebaut, das vor 20 Jahren beim Austritt aus den Schild-Landen niedergebrannt war. Das Spielhaus ist zwar nicht mehr so prachtvoll und beeindruckend, hat es aber geschafft, ein Gleichgewicht zwischen der vulgären Volksnähe und der anspruchsvollen Eleganz zu finden. Die hier aufgeführten Stücke lassen das einfache Volk sich wie Adlige fühlen, geben den Adligen jedoch gleichzeitig die Möglichkeit, die schmutzige Seite des Lebens zu erfahren. Natürlich bleiben die Sitze für die beiden Gruppen getrennt, wobei die billigen Plätze (1 Kupfermünze pro Vorstellung) wenig mehr als auf dem offenen Schotterboden angeordnete Felsen sind, und die Balkonplätze (10 Goldmünzen pro

Vorstellung) vor der Sonne geschützt sind und mit bequemen Stühlen und köstlichen Erfrischungen ausgestattet sind.

Das Spielhaus hat zwei weitere Funktionen, die den meisten Besuchern verborgen bleiben. Erstens betreiben die meisten der von Miomay beschäftigten Schauspielern und Schauspieler ein halbgeheimes, nur auf Einladung zugängliches Bordell. Miomay und ihre Mitarbeiter nutzen die Kontakte, die sie hauptsächlich unter Alhasters Adligen knüpfen, um ihr Einkommen zu erhöhen, aber auch um Inspiration für zukünftige Stücke zu sammeln.

Der zweite Zweck ist noch obskurer. Nur Miomay und ihre fünf leitenden Mitarbeiter wissen, dass in einer Reihe von geheimen Räumen unterhalb des Keller des Spielhauses ein halbregelmäßiger anti-establishment Newsletter namens "Sündenjäger Report" produziert wird.

13. Das Oger Versteck

Es gibt mehrere Gasthäuser, die in ganz Alhaster verstreut sind - das Oger Versteck ist ein typisches Beispiel. Wie die anderen Gasthäuser richtet sich das Oger Versteck hauptsächlich an besuchende Banditen, Piraten und Abenteurer. Der Ort hat ein raues und gefährliches Gefühl und verfügt über einen gut bestückten, aber weitgehend einflusslosen Raum mit Zapfhahn und Bar im ersten Stock. Das Oger Versteck ist bemerkenswert, da es das bevorzugte Gasthaus für mehrere Hobgoblin-Söldner ist, die derzeit Alhaster besuchen. Diese Hobgoblins planen, an den kommenden Feierlichkeiten zum 20-jährigen Jubiläum von Zeechs Herrschaft teilzunehmen. Der Anführer dieser Bande (im Detail beschrieben in "The Prinz von Rothand") hat alle Zimmer auf der obersten Etage gemietet, und seine nächtlichen Aktivitäten halten die anderen Gäste wach. Der Wirt, ein nervöser Mann namens Frill Beskered (RN männlicher menschlicher Experte 3), ist zu feige, etwas dagegen zu unternehmen.

14. Galgen

Das Gesetz in Alhaster ist hart, und Prozesse sind kurz, brutal und korrupt. Diejenigen mit Geld oder sozialen Kontakten können in der Regel Strafe entgehen, selbst wenn sie mit Blut an den Händen erwischt werden, aber das Beste, was andere hoffen können, ist ein sauberer Tod an Alhasters öffentlichem Galgen. Trotz ihres Namens bietet diese Reihe von Open-Air-Plattformen mehr Methoden der Hinrichtung als das Hängen. Ein Schafott, zahlreiche Pranger und Stöcke sowie eine Reihe von Kreuzen für die Kreuzigung ragen bedrohlich am Rand des Marktplatzes auf, zusätzlich zu einem großen Galgen. Die Art der Hinrichtung hängt so sehr von der Natur des Verbrechens ab wie von Zeechs Laune, aber wenn sie stattfinden, sind sie immer gut besuchte öffentliche Spektakel.

15. Gulgs Tinkturen

Resem Gulg (NB männlicher Mensch, Schurke 4) ist ein alternder, teilweise blinder Mann, der sein ganzes Leben lang in Alhaster gelebt hat. Er fand die Veränderung der Herrschaft vor zwanzig Jahren sehr zu seinem Gefallen, da er nun seine geliebten Gifte ohne Angst vor Strafe verkaufen kann (solange hier seine monatlichen Zahlungen an Zeech aufrechterhält). Sein Laden ist eine Ansammlung von bunten Gläsern, sorgfältig gemischten Gewürzen und Kräutern, mumifizierten Tierkadavern und alchemistischen Apparaturen. Alle Gifte, die im Spielleiterhandbuch aufgeführt sind, können hier gekauft werden (einschließlich solcher, die mehr als 3.000 GM pro Dosis kosten) - Gulg hat in der Regel 20 Dosen eines bestimmten Giftes zum Verkauf. Wenn er einen bestimmten Kunden als besonders beleidigend oder lästig empfindet, scheut Gulg nicht davor zurück, seine Gifte in defekten Ampullen zu verkaufen, um die Wahrscheinlichkeit einer versehentlichen Vergiftung während der Anwendung zu verdoppeln.

16. Das Scattergul

Diese laute Taverne wird von einem ehemaligen Gladiator namens Raktus (RB männlicher Hobgoblin, Kämpfer 6) betrieben und ist ein Favorit von Söldnern und ehemaligen Soldaten, die sich auf die Alhaster Arena als Einkommensquelle verlassen. Die Taverne ist immer voll von lauten und durstigen Kunden nach einem Kampf in der Arena.

17. Alhasters Arena

Das Design der Alhaster Arena mag an die Freie Stadt Arena erinnern, doch dieser Kampfplatz ist kleiner in Größe und Umfang. Der Direktor der Arena ist einer von Zeechs eigenen Ex-Kommandanten, ein einäugiger Ork namens Mandubulis (NB männlicher Ork, Barbar 4/Waldläufer 3/Kämpfer 4), den Zeech aus den Reyhu-Stämmen des Nordens rekrutierte. Während Mandubulis wenig Geschick im sozialen Umgang hat, weiß er sicherlich, wie man aufregende Kämpfe in der Arena aufstellt, und die wöchentlichen Kämpfe ziehen immer Menschenmengen von über tausend Seelen an und füllen die Arena bis zum Rand. Charaktere, die Opfer von Alhasters Gesetzen werden, können sich gut hier kämpfend um ihre Freiheit wiederfinden.

18. Hofts Lösungen

Söldnerkompanien sind in Alhaster üblich. Eine Söldnerbande besteht typischerweise aus bis zu einem Dutzend verwitterten ehemaligen Soldaten oder Banditen, die einem Veteranen folgen. Nur wenige haben Hauptquartiere und wenn sie nicht im Feld sind, verbringen sie ihre Zeit in verschiedenen Gasthäusern und Bordellen in der Stadt. Eine der wenigen Ausnahmen ist dieses gedrungene, hässliche Holzgebäude. Hoff (NB männlicher Zwergenkämpfer 11) ist ein übel gelaunter und leicht verrückter pensionierter Bandit, der es geschafft hat, nicht weniger als 14 verschiedene

Söldnerbanden zusammen zubringen. Die Anführer dieser Banden dürfen in dieser Kaserne bleiben und jeder, der eine Bande anheuern möchte, kann dies tun, indem er mit Hoffs Assistenten im Vorderzimmer spricht, einem schrecklich vernarbten Gnom namens Scabface (RB männlicher Mensch Schurke 2). Hoff hat mit seinem Geschäft beträchtliche Summen Geld verdient und könnte in ein paar Jahren sogar sein Ziel erreichen, in den Adelsstand von Alhaster aufgenommen zu werden.

19. Freie Lords-Botschaft

Die Banditenkönigreiche werden locker von einem Rat von Männern und Frauen namens Vereinigung der freien Lords geführt. In Alhaster ist Prinz Zeech das einzige Mitglied dieses Rates, obwohl dieses Gebäude als Ort für besuchende Freie Lords zum Übernachten, Treffen oder Entspannen vorgesehen ist. Zu dieser Zeit ist Miszen Mitchwillow (NB weiblicher Halbbling-Zauberer 15) die einzige Bewohnerin der Botschaft. Sie hat eine kleine Rolle in "Der Prinz von Rothand" zu spielen.

20. Iomandis Wunder

Dieses Steinhaus ist fast wie ein Bunker gebaut. Es hat keine Fenster, nur eine eiserne Tür und einen kleinen Wachposten oben, der immer von einem oder zwei bestochenen Wächtern besetzt ist. Das enge Innere des Gebäudes ist ein unordentlicher und schlecht beleuchteter Kuriositätenladen, der auch als Alhasters am besten sortiertes Magiegeschäft dient. Die Besitzerin ist eine dauerhaft wütende Frau namens Iomandi (RB weiblicher Mensch Zauberer11/Experte 2), die sich vom Abenteuerleben zurückgezogen hat, als sie erkannte, dass es sicherer ist, magische Gegenstände und Schmuck zu kaufen und zu verkaufen. Ihr Laden ist stark gegen Diebstahl abgesichert, so dass die meisten Diebe in Alhaster ihn als nicht lohnend ansehen. Vieles von Iomandis Waren wurde durch ihre beträchtlichen Fähigkeiten überarbeitet, um modischer oder protziger zu sein. Magische Gegenstände im Wert von bis zu 6.000 Goldstücken können hier gekauft werden, aber die Preise sind um 10% höher als normal.

21. Das Deluxury

Dieses beeindruckende Gebäude aus Stein und Holz ist das angesehenste Gasthaus, Spielhaus und Bordell in ganz Alhaster und soll eines der wenigen Etablissements sein, die Prinz Zeech selbst besucht. Das Personal des Deluxury umfasst exotische Künstler aus dem Süden bis hin zur Scharlachroten Bruderschaft und aus dem Westen bis nach Ket. Der Ort wird von einer Gruppe stummer, aber ständig präsenten hobgoblinischen Eunuchen (männlicher hobgoblinischer Kämpfer 6) kontrolliert, die von einer Anzahl attraktiver Männer und Frauen (Menschen und Halbhelfen Experten 4) umgeben sind. werden von einem fröhlich aussehenden Mann namens Armhin Loratio (NB männlicher Mensch Schurke 4/Zauberer 6/Arcaner Trickster 2) kontrolliert und

verwaltet, der immer die besten Absichten seiner zahlenden Kunden im Herzen zu haben scheint. Diejenigen, die ihn gut kennen, wissen die Wahrheit - er ist ein gieriger Sadist, der seine Kunden nur solange gut behandelt, wie sie Geld haben.

Armhin hat das Deluxury seit Zeechs Amtszeit besessen und betrieben. Tatsächlich hat ein großzügiges Stipendium von Zeech (der ein "Zuhause fernab von Zuhause" wollte) dazu geführt, dass der Ort in Betrieb genommen wurde. Armhins Ziel mit dem Deluxury war es, einen "Himmel auf Erden" zu schaffen, wo die Reichen kommen und in einer Umgebung, die keine Fragen stellt und keine Geschichten erzählt, spielen, trinken, essen und andere fleischliche Vergnügen genießen können. Eine typische Mahlzeit im Deluxury kostet 50 Goldstücke; ein Aufenthalt (einschließlich Mahlzeit und Gesellschaft) kann zwischen 100 und 1.000 Goldstücken kosten. Die Einrichtung bietet Möglichkeiten zum Spielen, Baden, Massieren und sonstigen Aktivitäten, um der Stadt Alhaster zu entfliehen, solange das Portemonnaie es zulässt.

Charaktere, die sich an das Emporium von Diamantsee erinnern, werden viele Parallelen zwischen den beiden Unternehmen sehen, obwohl das Deluxury insgesamt eine viel gehobene Einrichtung ist. Der Ort beherbergt auch zwei kürzliche Ankömmlinge in Alhaster - Flüchtlinge aus dem kürzlichen Drachenangriff auf Diamantsee. Dies sind Professor Montague Marat (männlicher menschlicher Aristokrat 9) und Shag Solomon (männlicher Troglodyt Aristokrat 6). Weitere wichtige Gäste sind ein Söldnerkapitän namens Vulras (CG männlicher menschlicher Waldläufer 9 / Schurke 7) und der besuchende Gnom-Adlige Toris (NG männlicher Gnom Aristokrat 11). Alle vier dieser NSCs sind in "Prinz von Rothand" ausführlicher beschrieben.

22. Kirche von Kord

Die Kirche von Kord war einst eine der stolzesten Kathedralen in Alhaster, hat aber inzwischen schwere Zeiten durchgemacht. Ihre verbliebenen Priester wurden in den letzten zwei Jahrzehnten von Zeechs Herrschaft gedemütigt und verbringen die meiste Zeit damit, ihre eigene Kirche zu reparieren, die langsam verfällt. Der Hohepriester ist ein alter Krieger namens Lanthis Chax (CG männlicher menschlicher Kleriker 6/Kämpfer 2), dessen einzige Hoffnung es ist, lange genug zu leben, um Zeech gestürzt zu sehen. Es gibt nur vier Kleriker der zweiten Stufe unter Lanthis, aber wenn sie erkennen, dass die SCs potenzielle Verbündete sein könnten (indem sie ihre anfängliche Einstellung von gleichgültig auf hilfreich ändern), werfen sie alle Vorsicht über Bord und bieten ihre Kirche als Ort zum Verweilen an, verbergen ihre Anwesenheit gegebenenfalls. In diesem

Fall verlangen die Priester keine Bezahlung für Zaubersprüche.

23. Kirche der Gesegneten Befreiung

Während die Kirche von Kord in schlechtem Zustand ist, ist die Kirche des Heiligen Cuthbert in Alhaster tot. Während der Stadtteilung vor 20 Jahren teilweise verbrannt, ordnete Zeech an, dass die halb stehende Ruine als Zeugnis seines Sieges unberührt bleiben sollte. Heute ist die Kirche ein verkohltes Wrack, ein Denkmal des Verlustes und des Ruins. Geschmolzene Glasfenster, die Engel darstellen und nur durch Zeechs Dekret vor Vandalismus geschützt wurden, scheinen in den wenigen noch stehenden Wänden im schwarzen Kuss des Feuers zu zucken.

Die einzigen Besucher dieses Ortes sind die wenigen geheimen Anbeter von St. Cuthbert, die noch in der Stadt leben. Sie kommen manchmal an diesen Ort, um verborgene, verzweifelte Gebete darzubringen. Der einzige verbliebene lebende Cuthbertiner aus der Zeit vor Zeech ist Furpotia (Bereich 10), aber ein zweites Mitglied des Ordens existiert noch, der wahnsinnige Ghul Rhorsk (CE männlicher Ghul Kleriker 7), einst ein Anbeter von St. Cuthbert, aber jetzt ein Verehrer seines eigenen unheiligen Hungers. Rhorsk lebt im teilweise eingestürzten Keller und sein Geflüster und Kratzen haben Gerüchte aufkommen lassen, dass die Kirche heimgesucht wird. Rhorsk spielt eine Schlüsselrolle in "Prinz von Rothand".

24. Kathedrale von Hextor

Die größte Kirche in Alhaster ist die Kathedrale von Hextor. Dieses hohe Gebäude war ursprünglich eine Kathedrale, die Hieroneous gewidmet war, dient aber jetzt als offizieller religiöser Fokus der Stadt. Betreut von einem rückgratlosen Schmeichler namens Verias Spatepate (RB männlicher menschlicher Kleriker 7) und einer Legion von Klerikern der ersten und zweiten Stufe, hat Prinz Zeech dafür gesorgt, dass die Kirche selbst wenig mehr als eine Hülle dessen ist, was sie sein könnte. Zeech sieht sich als das auserwählte Werkzeug von Hextor in Alhaster und duldet in diesem Bereich keine Konkurrenz. Die Kirche selbst ist für die Öffentlichkeit zugänglich, und Zeech hat angeordnet, dass selbst offensichtliche Anbeter guter Gottheiten (einschließlich Anbeter von Hieroneous) als Zeichen seiner Macht und Überzeugung von seiner absoluten Herrschaft über die Stadtregierung zugelassen werden sollen. Verias hat alle seine Opposition gegen diese fast ketzerischen Überzeugungen aus ihm herausprügeln lassen, und seine schmeichelnde Eile, alle zu bedienen, die die Kathedrale besuchen, sollte Besucher überraschen, die gekommen sind, um die Gläubigen von Hextor als willensstark zu betrachten. Kleine Gruppen von gläubigen Anhängern von Hextor haben in der Vergangenheit versucht, Zeech zu stürzen und diese Verhöhnung ihres Glaubens zu beseitigen, aber bisher ist es niemandem von

ihnen auch nur annähernd gelungen. Diese Misserfolge haben Zeechs Anwesenheit und Handlungen in den Augen vieler anderer Anbeter von Hextor ironischerweise weiter bestätigt.

25. Der scharlachrote Turm

Dieser majestätische Tempel, der Wee Jas gewidmet ist, hat unter Zeechs Herrschaft am wenigsten Veränderungen erfahren. Der Ort setzt weiterhin die Aufgaben der Alhaster Knochenhöfe (Bereich 29) fort, und seine Priester wurden größtenteils frei gelassen, um ihre Anbetung nach eigenem Ermessen fortzusetzen, solange sie Zeechs Herrschaft nicht stören. Das Klerus hat es tatsächlich geschafft, die Situation zu seinem Vorteil zu nutzen, und ihre Priester haben sich auf den Bereich der Schönheitspflege und -erhaltung spezialisiert. Ihre Dienstleistungen werden an die Reichen von Alhaster verkauft, und die meisten Adligen der Stadt besuchen den Turm wöchentlich für regelmäßige Schönheitsbehandlungen oder um neue Outfits und Accessoires anfertigen und anpassen zu lassen. Die Hohepriesterin des Turms ist Almerah Kosen (RB weiblicher menschlicher Aristokrat 3/Klerikerin 10), eine schrille, alternde Frau, die unmöglich zufriedenzustellen ist und von ihren Dutzenden von Adepten gleichermaßen gehasst und bewundert wird.

26. Quemps Herrenhaus

Von den Adligen Alhasters ist Mariss Quemp (CN männlicher Halb-Ork Barbar 4/Kämpfer 8) vielleicht der ungewöhnlichste. Ein "reformierter" Barbar, der eine Schlüsselrolle bei der Teilung Alhasters spielte, verlieh ihm Zeech sein eigenes Anwesen im angesehensten Teil der Stadt. Mariss Quemp hat festgestellt, dass ihm das Stadtleben sehr gut gefällt und hat das Kommando über seine barbarischen Söldner an eine Handvoll brutaler Untergebenen delegiert, die das Land östlich der Stadt patrouillieren. Quemp Manor ist das kleinste der drei großen Anwesen, aber Quemp kommt mit seinem Besitz zurecht und hat den Palast in eine Feier der Gewalt verwandelt. Statuen von grimmigen Kriegern, Gemälde von Schlachtfeldern und Diener, die als Barbaren gekleidet sind, setzen den Ton für diesen Ort, der seine eigene Miniaturarena in der Mitte der Struktur hat, wo Quemp private Kämpfe zu seiner Unterhaltung arrangiert.

27. Kilravens Herrenhaus

Lord Malaven Kilraven (RN männlicher menschlicher Aristokrat 5/Kämpfer 8) ist der Kapitän der Westlichen Grenzwache und ein ehrenhafter Mann, der seit 19 Jahren Prince Zeech dient, nachdem sein Vater an der Roten Pest gestorben war. Kilravens Meinung über Zeech hat sich im Laufe der Jahre verschlechtert. Er denkt mittlerweile, dass der Mann wenig mehr als ein kleiner Tyrann sei, der mehr an seine eigene Dekadenz als an das Wohl der Provinz interessiert sei. Solange Zeech jedoch an der Macht ist, beabsichtigt Kilraven ihm treu zu

bleiben und die Lebensbedingungen der Bürger zu verbessern, indem er den Launen seines Herrn mit Ratschlägen entgegentritt. Leider ist es ein aussichtsloser Kampf, und Kilraven hat begonnen, zu befürchten, dass Alhaster unter Zeechs Herrschaft zusammenbrechen wird, bevor es gerettet werden kann.

28. Mistwall Herrenhaus

Das größte Anwesen (abgesehen vom Zeech-Palast selbst) in Alhaster ist das mysteriöse und imposante Mistwall Manor. Dieses prächtige Anwesen überlebte den Fall von Alhaster zum Teil durch Glück, aber hauptsächlich durch das Eingreifen einer rätselhaften und schönen Frau namens Lashonna. In Wahrheit ist Lashonna ein sehr alter vampirischer Silberdrache und war eine Schlüsselfigur bei der Gestaltung der aktuellen Situation in der Stadt Alhaster. Ihr Rat an Zeech (der sie als vertrauenswürdige Freundin und Beraterin schätzt, aber zu seiner Frustration niemals mehr als das) ist die hauptsächliche Ursache für die aktuellen Probleme der Stadt. Tatsächlich ist Lashonna einer der größten Diener von Kyuss, nur von Dragotha übertroffen, und sie hat in den letzten 20 Jahren daran gearbeitet, sicherzustellen, dass alles in Alhaster bereit ist, um die Rückkehr des Wurm Gottes einzuleiten. Lashonna ist einer der Hauptbösewichte in den letzten vier Folgen des Abenteuers Pfad des Wurms.

29. Alhaster Friedhof

Die Entsorgung der Toten in Alhaster ist ausschließlich Sache und Verantwortung der Kleriker des Scharlachroten Turmes. Die Kirche rekrutiert die Bürger von Alhaster selbst, um in dieser Hinsicht zu helfen, und zahlt eine Leichengebühr von 5 SM (eine Gebühr, die hoch genug ist, um für die meisten Bürger der Stadt die Reise lohnenswert zu machen, aber nicht ganz hoch genug, um Mord zu fördern), an jeden, der einen Körper zum Turm bringt, um ihn zu entsorgen. Die meisten dieser Körper werden verbrannt, aber diejenigen, die von Familie oder Freunden überlebt werden, die sich einen Platz im Friedhof leisten können, werden hier auf geweihtem Boden begraben, den die Adepten regelmäßig patrouillieren. Gerüchte, dass der Friedhof heimgesucht wird, halten sich hartnäckig, aber tatsächlich ist der Ort aufgrund der Sorgfalt dieser klerikalen Patrouillen ironischerweise einer der sichersten Orte in der Stadt.

30. Wächter Gelände

Dieses befestigte Gelände dient als Ausbildungseinrichtung für die Stadtwachen von Alhaster: die Wächter, die hauptsächlich aus Menschen und Hobgoblins bestehen. Das Ausbildungs-verfahren, um ein Wächter zu werden, ist so intensiv wie gewalttätig - etwa 30% derjenigen, die für das einjährige Programm durch diese Tore gehen, sterben irgendwann. Diejenigen, die überleben, treten als Kämpfer der 6. Stufe hervor und können sich darauf freuen, Schmiergeld anzunehmen und die Schwachen zu

Sterblichenfluch

Die Kreatur kann eine bestimmte Zauberfähigkeit besonders tödlich gegenüber Sterblichen einsetzen.

Vorteil: Eine " Sterblichenfluch " - Fähigkeit ist eine schadensverursachende Zauberfähigkeit, die bei lebenden Nicht-Externaren 2W6 zusätzliche Schadenspunkte verursacht, aber nur halben Schaden gegen Externare, Untote und Konstrukte verursacht. " Sterblichenfluch " kann auf jede Zauberfähigkeit einer Kreatur fünfmal pro Tag angewendet werden, obwohl der Vorteil der Kreatur nicht erlaubt, ihre normale Nutzungsbeschränkung für eine Fähigkeit zu überschreiten. Dieser Vorteil erschien ursprünglich im Buch der Schrecken.

tyrannisieren - eine Belohnung, die für die meisten Hobgoblins und Söldner die Risiken der Ausbildung wert ist. Solange das Training für eine neue Gruppe von Wächtern läuft (was gerade der Fall ist), bleibt das Gelände geschlossen und alle Kontakte mit Alhaster werden abgeschnitten, abgesehen von den Direktoren und Ausbildern. Der derzeitige Geländedirektor ist ein leise sprechender Hobgoblin namens Jegreshis (RB männlicher Hobgoblin-Kämpfer 12), ein ruhiger Killer, der sich nur mit neuen Rekruten unterhält, wenn er beabsichtigt, sie selbst zu töten.

31. Engelshorst

Auf einem zerklüfteten Klippenvorsprung, der den Eingang zum Hafen von Alhaster überblickt, steht diese düstere gotische Struktur aus dunklem Stein mit vielen Türmen. Dies ist das Hauptquartier für die wahre Polizei in Alhaster - die Gesegneten Engel. Auch bekannt als die Schwarzen Nonnen von Hextor (oder sogar die Bräute von Hextor) erfüllen diese zwölf Erinnyes viele Aufgaben in der Polizeiarbeit von Alhaster. Während die Wächter selbst den täglichen Strafvollzug handhaben, kümmern sich die Gesegneten Engel um die spektakulären Verbrechen, vermitteln wichtige Angelegenheiten zwischen mächtigen Besuchern oder dienen Zeech selbst als persönliche Wachen oder Attentäter. Ihre Ziele und Zwecke sind normalerweise geheim, bekannt nur ihnen selbst und Zeech, und es gibt Gerüchte, dass selbst Zeech selbst nicht alle ihre Pläne kennt.

Die Erinnyes sind offen in ihrem Erscheinungsbild und werden häufig in der Stadt oder hoch am Himmel gesehen. Ihre ständige Anwesenheit trägt mehr zur Aufrechterhaltung des Gesetzes bei als vielleicht alles andere. Die Einheimischen haben unheimliche Angst vor ihnen. Gerüchte über Familien, die es gewagt haben, den Fürsten zu beleidigen und von Engeln im Gewand von geliebten Menschen enttarnt wurden, oder Paare, die sich nur flüsternd

unterhalten und von unsichtbaren Engeln enttarnt wurden, sind weit verbreitet. Die Einheimischen haben ein Sprichwort: "Sprich falsch, mein Freund". Mit anderen Worten, "höre auf das Gegenteil von dem, was du hörst", da Freunde oft diese Methode nutzen, um frei zu kommunizieren. Für die meisten Bürger von Alhaster werden die Gesegneten Engel als Retter angesehen - sie achten auf die Stadt und verhindern, dass äußere Einflüsse den wahren Weg des Fürsten verderben. Was nicht bekannt ist, ist, wie Zeech es geschafft hat, die Loyalität der gefährlichen Teufel zu sichern, wie viele Gesegnete Engel tatsächlich in der Aerie leben oder wer ihr unmittelbarer Kommandant ist. Ein hartnäckiges Gerücht besagt, dass es die Gesegneten Engel sind, die Alhaster tatsächlich regieren, und dass Zeech, der Adel und die Wächter nichts weiter als verzauberte Spielfiguren sind.

Die Wahrheit ist eigentlich ganz einfach. Zeech wusste bald nachdem er Herrscher von Alhaster geworden war, dass er eine starke und geheimnisvolle Kraft brauchte, um nicht nur die realen Probleme in der Stadt zu bewältigen, sondern auch um die Dissidenten und Kriminellen so sehr einzuschüchtern, dass sie nichts wirklich

Störendes versuchen würden. Es war Lashona, die vorgeschlagen hatte, Erinnyes zu nutzen, und in Wahrheit ist es ihr gegenüber, dass die Gesegneten Engel ihre Loyalität schulden. Doch vorerst sind sie zufrieden, Zeechs Befehle zu folgen.

Die SCs werden wahrscheinlich mit einigen der Gesegneten Engel in Konflikt geraten, wenn sie in Verbrechen in Alhaster verwickelt sind oder verdächtigt werden, die Autorität von Prinz Zeech zu untergraben. Die Gesegneten Engel sind nicht töricht; sie konfrontieren ihre Ziele nicht allein. Stattdessen beobachten sie aus der Ferne und lernen von Schwächen und Gewohnheiten, die sie ausnutzen können. Wenn sie zuschlagen, tun sie dies in einer Gruppe von vier - dies ist eine Begegnung mit einer Schwierigkeitsstufe von 16, aber wenn die Gesegneten Engel die Möglichkeit haben, ihre Taktik gegen die PGs anzupassen, kann sie besonders verheerend sein.

Gesegnete Engel

CR12

Weibliche Erinnyes, Sterbliche Jägerin 4
RB Mittlere Externar (Baatezu, Böse, Extraplanar, Rechtschaffen) Monster
Handbuch 252

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18m., wahre Sicht; Wahrnehmung +16





Sprachen Gemein, Celestial, Drakonisch, Infernal; Telepathie 30 m
 RK 28, BÜ 16, FF 22; Ausweichen
 Bewegungsrate 9m, Fliegen 15m (gut)
 TP 153 (13TW);SR/gut,
 Immunitäten Feuer, Gift; Resistenzen Kälte
 10, Säure 10; SR 5/Gutes; ZR 19
 Nahkampf Langschwert +20/+15/+10
 (1d8+6/19-20)
 Fernkampf +1 Leichte Armbrust
 +20/+15/+10 (1d8+1/17-20)
 GAB +13; Angriffsoptionen: Sterblicher
 Schlag 1/Tag (+3 auf Nahkampfangriff, +8
 Schaden)
 Besondere Angriffe: Verstricken
 Kampfausrüstung Trank schwere Wunden
 Heilen (2)
 Sterbliche Jagen Sprüche (Kleriker 4)
 2. (3/Tag): Gedanken lesen (SG 19),
 Personen halten (SH 19), Schutz vor Goten
 Zaubernähnliche Fähigkeiten (ZS 12)
 Immer – Wahrer Blick
 Beliebige oft – Furcht (SG 19, ein Ziel),
 Mächtiges Teleportieren (nur sich selbst und
 50 Pfund an Gegenständen), Einfaches
 Trugbild (SG 17), Unheilige Plage (SG 19)
 1/Tag – Herbeizaubern (Grad 3, 2
 Barteufel, 50%)
 ST 22, GE 23, KO 24, IN 14, WE 16, CH 25
 Besondere Fähigkeit: Erkennen von
 Sterblichen, Sterbliche Haut, Jagd auf
 Sterbliche
 Fähigkeiten Wachsamkeit, Ausweichen,
 Verbesserte Kritische Trefferchance (leichte
 Armbrust), Beweglichkeit, Schneller
 Waffenwechsel, Spurenverfolgung

Fertigkeiten Überreden +19, Konzentration
 +17, Diplomatie +13, Informationen
 sammeln +9, Verstecken +18, Einschüchtern
 +15, Wissen (Lokales) +14, Wissen (Adel
 und Königtum) +14, Leise bewegen +18,
 Wahrnehmung +17, Überleben +15
 Kampfausrüstung, +2 Lederpanzer, +1
 Leichte Armbrust, Meisterhaftes Lang-
 schwert, Resistenzumhang +2,
 Wahrheitstränke (2)
 Verstärkung von zauberähnlichen
 Fähigkeiten (Ex) Der Gesegnete Engel kann
 den Rettungswurf seiner zauberähnlichen
 Fähigkeiten verstärken, indem er den
 Rettungswurf um +2 erhöht. Er kann dies bis
 zu 3 Mal pro Tag pro zauberähnlicher
 Fähigkeit tun.
Erkennen von Sterblichen (BF) Diese
 Fähigkeit dupliziert die Wirkung von Untote
 erkennen, die von einem Zauberer der 15.
 Stufe gewirkt wurde, außer dass Sterbliche
 erkannt werden. "Sterbliche" sind alle Wesen,
 die keine Elementare, Außenseiter, Untote,
 Konstrukte oder Feen sind.
Jagd auf Sterbliche (Ex) Der Gesegnete
 Engel erhält einen Bonus von +2 auf
 Angriffs- und Schadenswürfe gegen
 Sterbliche. Er erhält denselben Bonus auf
 Überreden-, Wahrnehmung-, Beobachten-
 und Überlebenswürfe, wenn er diese
 Fähigkeiten gegen Sterbliche einsetzt. Der
 Schadensbonus gilt nur für
 Fernkampfwaffen gegen Ziele innerhalb von
 9 m und gilt überhaupt nicht für Wesen, die
 immun gegen kritische Treffer sind.
Sterbliche Haut (BF) Durch das magische
 Verpflanzen von Stücken menschlicher Haut

an seinen Körper kann sich der Gesegnete
 Engel in jede menschliche Gestalt
 verwandeln (wie Polymorph), einmal pro
 Tag. Wenn das verwendete Fleisch vom
 exakten imitierten Individuum stammt, ist
 die Dauer dauerhaft. Wenn das Fleisch von
 einem Wesen derselben Art stammt, beträgt
 die Dauer 1 Stunde. In beiden Fällen kann
 der Gesegnete Engel die Fähigkeit als
 Standard-Aktion aufheben

32. Die Kaserne von Alhaster

Die Wächter von Alhaster übernachten in
 diesen einstöckigen Gebäuden und nutzen
 den großen Innenhof zum Training und als
 Basis für Prozesse. Der südlichste Flügel der
 Kaserne umfasst schönere Unterkünfte für
 Anwälte und Richter (von denen alle in
 Zeechs Tasche stecken). Alhaster bestraft
 seine Verbrecher auf vier Arten - Verbannung,
 Hinrichtung, Geldstrafen und Inhaftierung.
 Die Kerkerverliese unterhalb dieser Kaserne
 sind mit Hunderten von denen gefüllt, die zu
 Haftstrafen verurteilt wurden, von denen
 viele von der Außenwelt vergessen wurden.
 Einige von ihnen sind seit Zeechs Rückzug
 von Rothand aus den Schild Landen vor 20
 Jahren inhaftiert; es ist durchaus möglich,
 dass einige der früheren Herrscher dieser
 einst stolzen Stadt noch immer in diesen
 Verliesen schmachten.

33. Zeechs Palast

Die rote Steinmauer, die Zeechs Palast
 umgibt, stützt Dutzende von Statuen - alle
 von Zeech. Die Anlage verfügt über viele
 Gärten mit schönen Orchideen, Araukarien
 und kleinen Wasserfällen und Teichen. Jeder
 Garten hat einen fantasievollen Namen (wie

die Schwindelerregende Terrasse), und Zeech integriert sie oft in seine wilden und dekadenten Galas.

Der Palast selbst ist ein phantasievolles Durcheinander verschiedener Stile, aber er hat einen zentralen Kern, der den großen Bankettsaal sowie Zeechs private Menagerie und Quartiere beherbergt. Insgesamt gibt es etwa zweihundertfünfzig Zimmer im Palast. Zeech lässt ständig neue Flügel und Anbauten errichten, um die Kolosseen aus Bronze und Glas einzufangen, die er in seinen Träumen sieht, und viele dieser Bereiche sind offensichtlich noch unfertig. Zeech wird zu jeder Zeit von seinen persönlichen Wachen begleitet - vier unsichtbaren Gesegneten Engeln, die Ringe der Unsichtbarkeit tragen (die selbst nicht Teil des Kontingents in Bereich 31 sind), und sich normalerweise innerhalb von 9 m von ihm befinden. Etwa fünfzig Palastwachen (alle 1. Stufe menschliche Krieger), angeführt von einem Dutzend menschlicher Kämpfer-Feldwebel der 6. Stufe, bewachen den Palast und sind alle mit Armbrüsten und Kurzschwertern bewaffnet. Wenn der Palast angegriffen wird oder Zeech in Gefahr gerät, teleportiert eine der Erinnyen sofort zum Aerie, um die anderen Gesegneten Engel zu alarmieren, die wiederum schnell in den Palast teleportieren, um dem Prinzen zu helfen. Bis vor kurzem bestand das Palastpersonal aus gewöhnlichen Menschen. Aber als ein Schiff voller Freaks, die nach einem neuen Zuhause suchten, nachdem ihr altes von einem Drachen zerstört wurde, in die Stadt kam, war Zeech sofort von ihren bizarren Formen begeistert und entließ sein Personal. Er stellte die Freaks als Ersatz ein. Zeech glaubt in seiner fehlgeleiteten Egozentrik, dass er durch die Umgebung mit Deformität die wahre Schönheit der menschlichen Form perfekt annähert. Abgesehen von Zeech (und wer auch immer seine derzeitige Liebhaberin sein mag), ist die einzige regelmäßige Bewohnerin des Palastes seine Tochter, eine zurückgezogene Halbteufelin namens Hemriss, die eine kleine Rolle in "Der Prinz von Rothand" und eine wichtigere Rolle in "Beginn einer neuen Ära" spielt.

34. Das große Projekt

Zeechs Obsession ist sein "Großes Projekt", ein massiver Ziggurat aus Stein. Er ordnete die Zerstörung vieler Häuser (einschließlich mehrerer Adelswohnsitze) südlich seines Palastes an und zwang die Bewohner, anderswohin umzuziehen (alle vertriebenen Adligen verließen Alhaster aus Protest und ließen sich in anderen Provinzen der Banditenkönigreiche nieder). Jetzt ist das Gebiet eine riesige Ansammlung von Hütten, die um das Große Projekt herum angeordnet sind, Heimstätten für die Handwerker und Sklaven, die Zeech zum Bau der lächerlichen Struktur verwendet. Todesfälle und schreckliche Verletzungen sind üblich, da Zeech die Arbeiter dazu zwingt, schneller zu arbeiten. Er ist ständig

gezwungen, die Arbeiter durch verzweifelte Arbeiter oder Sklaven aus anderen Banditenkönigreichen zu ersetzen. Hobgoblin-Wachen patrouillieren auf dem Gelände, und jeder Fünfte wird von einem Worg begleitet. Diese gelangweilten Wachen haben bekanntermaßen "versehentlich" die Worgs in den Arbeitshof laufen lassen. Die Arbeiter stehen früh auf, essen eine bescheidene Mahlzeit und arbeiten dann bis zur Dunkelheit an dem Projekt, das jetzt auf eine Höhe von 60 m ansteigt (und weitgehend als fast fertig gilt). Eine schmale Straße führt um das Äußere des großen Gebäudes herum und ist ständig von Ochsen befahren, die schwere Steine und riesige Balken den Hang hinaufziehen. Schlecht gebaute Kräne heben andere Gegenstände in die Höhe, aber das gesamte Gelände ist so schlecht verwaltet, dass das Projekt weit hinter dem Zeitplan zurückliegt. Besucher sind auf dem Gelände nicht erlaubt, aber die Sicherheit ist so lax, dass es relativ einfach ist, das Gebiet zu infiltrieren und zu erkunden.

Die Struktur selbst besteht aus örtlichem rotem Stein. Ihre Wände sind auf einer Reihe von Bögen gebaut, die die Türme über ihnen stützen - die Spitze der Struktur ist unter Bambusgerüsten und Balken verdeckt. Jeder, der einen Wissen (Architektur und Ingenieurwesen) -Wurf von SG 20 gemacht hat, kann sehen, dass der Turm kurz vor der Fertigstellung steht - ein paar Monate Arbeit werden ausreichen.

Charaktere, die "Der Turm der Langen Schatten" gespielt haben, können die Ähnlichkeit zwischen Zeechs Projekt und dem Ziggurat und dem Turm feststellen, den sie in Kuluth-Mar gefunden haben - das ist beabsichtigt. Zeechs Inspiration für das Projekt stammt direkt von Lashonna, die die Anlage nutzen will, sobald sie fertig ist, um Kyuss' Rückkehr zu inszenieren und das Zeitalter der Würmer zu beginnen.

35. Alhaster Hafenmeister

Dieses Gebäude diente einst als Haus und Büro für den Hafenmeister von Alhaster, aber unter Zeechs Herrschaft gab es wenig Regulierung im Hafen. Das Gebäude ist verfallen und dient als Nebengebäude für den Transport auf dem Aal Fluss. In der Regel halten sich hier ein paar Männer auf, die bereit sind, Besucher für 2 Kupferstücke über den Aal Fluss zu befördern.

36. Aal Fluss-Transport

Dieses große Gebäude wird von einem "geschäftstüchtigen" Hobgoblin namens Gothtur (RB männlicher Hobgoblin-Experte 5) besessen und betrieben, der kurz nach Zeechs Übernahme Eigentümer des Gebäudes wurde. Er hat dies getan, indem er die früheren Bewohner ermordet und ihren Transportdienst übernommen hat. Zunächst war Gothtur begeistert davon, als Mensch zu leben, aber im Laufe der Jahre hat er festgestellt, dass er tatsächlich einen Hang dazu hat, ein Transportunternehmen zu führen. Die Passage den Aal Fluss hinauf zu

den inneren Provinzen der Banditenkönigreiche ist recht günstig, mit Preisen von 2 SM bis zu 1 GM, je nach Ziel.

37. Alhasters Werft

Die Ansammlung von Gebäuden nördlich von Alhaster beherbergte einst Fischer und Schiffbauer. In diesem großen Gebäude fand der Großteil des Schiffbaus statt. Während Zeechs Herrschaft sind diese Gebäude verfallen. Heute leben in diesen Gebäuden Landstreicher, Piraten ohne Schiff und andere verzweifelte Seelen.

38. Radalarss Bedauern

Die Banditenkönigreiche haben ein besonderes Talent dafür, Verrückte zu züchten, und Rothand ist da keine Ausnahme. Einer der bombastischsten und öffentlichen Verrückten der letzten Jahre war der exzentrische Adlige Radalar. Als er ankündigte, dass er mit Zeechs Herrschaft unzufrieden sei und eine neue Stadt errichten wolle, die Alhaster Konkurrenz machen würde, lachten die anderen Adligen über ihn. Als er seinen Plan verkündete, diese Stadt (die er Radalar City nannte) nur wenige hundert Fuß östlich von Alhaster zu gründen, lachten sie noch mehr. Unglücklicherweise kam Radalar nur bis zur Hälfte des ersten Gebäudes von Radalar City, bevor er eines Nachts abrupt verschwand. Gerüchte über sein Verschwinden haben sich auf das Naheliegende konzentriert - dass er nachts entführt und auf Befehl von Zeech von den Gesegneten Engeln getötet wurde. Wie dem auch sei, sein halbfertiger Palast steht hier am Ufer des Aal. Seine Nähe zur Höhle von Ilthane (Bereich 39) machte ihn zu einem perfekten Ort für den Drachen, um sich mit Besuchern zu treffen, was zu neuen Gerüchten geführt hat, dass ein Drache in der Nähe lebt.

39. Trailors Gräber

Nachdem Zeechs Wahnsinn eingesetzt hatte, kreuzigte er die Ritter des Heiligen Schilds von Alhaster auf dieser niedrigen Insel im Aal Fluss, damit alle, die den Fluss befuhren, ihre Schmerzensschreie hören konnten, als sie starben. Einige Jahre später kam ein schwarzer Drache namens Ilthane in die Gegend und grub sich eine Höhle unter dieser Insel. Lashonna nahm die Ankunft des Drachen zur Kenntnis und manipulierte Ereignisse so, dass die Ebenholz-Triade den Drachen kontaktierte und ein Bündnis mit ihr schmiedete. Ilthane ist wahrscheinlich jetzt tot, von den SCs zu Beginn von "Eine Versammlung von Winden" getötet worden, aber ihr Erbe lebt in der Höhle unter den Verrätergräbern weiter.

Wurmfutter

überleben im Zeitalter der Würmer Abenteuerpfad

Eine Nacht in der Stadt: Unterhaltung in der freien Stadt

Unterhaltung

Während die Seiten des Dungeon-Magazins alles bieten, was ein SL braucht, um den Abenteuerpfad des Zeitalters der Würmer zu leiten, bietet Dragon jeden Monat den Spielern dieses oder jedes andere Abenteuers Werkzeuge zur Verbesserung ihres Spielerlebnisses.

Die stoischen Abenteurer aus den Hügeln haben die lästigen Echsenmenschen abgewehrt und sind aus der Wildnis herausmarschiert. Frisch aus ihren Kämpfen im tückischen Nebelmoor hat die verwitterte Bande endlich ihr Ziel erreicht: die berühmte Metropole von Zauberern und Dieben, die fabelhafte Freie Stadt. Wahrscheinlich haben einige von ihnen noch nie eine Stadt gesehen, geschweige denn eine so diverse und prächtige. Bevor sie inmitten eines weiteren aufregenden Abenteuers landen, möchten sie vielleicht anhalten, durchatmen und ihre neuen seltsamen Umgebungen erkunden. Hier sind einige Orte, die SCs besuchen könnten, um eine Einführung in das Leben in der großen Stadt und einen Vorgeschmack auf ihre neuen Umgebungen zu bekommen. Weitere Ideen für mögliche Personen, Orte und Aktivitäten in einer großen Stadt finden Sie in Sharn; Stadt der Türme und der Stadt der Pracht: Tiefwasser.

Das Blaubeer Theater

Spielercharaktere mit etwas raffinierterem Geschmack für Unterhaltung könnten das Blaubeer Theater besuchen wollen. Bekannt in der ganzen Freien Stadt für seine provokante und oft beißende politische Satire, zieht das Blaubeer Adlige, Händler, Ausländer und Handwerker an, die mit dem

aktuellen System unzufrieden sind oder die Verwaltung verspotten möchten. Es ist besonders beliebt bei rebellischen Kindern des Adels, von denen viele später Abenteurer werden.

Obwohl das Blaubeer in vielen der mächtigsten Kreise der Stadt verachtet wird, spielt es dennoch eine wichtige Rolle als Sprungbrett für Künstler, die von den lauten Tavernen der armen Viertel zu den stattlichen Theatern der Elite wechseln möchten. Aus diesem Grund schicken alle mächtigsten Theatergesellschaften der Stadt regelmäßig Scouts, um die Aufführungen im Blaubeer zu besuchen und nach ihrem nächsten großen Star zu suchen. Das Blaubeer ist jedoch nicht ganz so raffiniert wie diese Theaterhäuser, und es ist nicht ungewöhnlich, dass ein schlechter Schauspieler von einer Flut faulem Gemüse von der Bühne getrieben wird.

Das Blaubeer ist ein ausgezeichnete Ort, um alles zu lernen, was Sie über die hinterhältigen Machenschaften und schmutzigen kleinen Geheimnisse des Adels wissen möchten, vor allem von ihren frustrierten Nachkommen. Jede Informationsbeschaffung, Wissen (Lokales) oder Wissen (Adel und Königtum) - Überprüfung bezüglich der Aristokratie und öffentlicher Beamter der Freien Stadt während der Pause im Blaubeer erhält einen Umstandsbonus von +2.

Madame Goschild (CN weibliche Halbelfe, Barde 5) leitet das Blaubeer. Niemand weiß, woher sie kommt oder was sie tat, bevor sie das Theater vor einem Jahrzehnt eröffnete, aber die meisten glauben, dass sie Geheimnisse über die örtlichen Behörden hat, die sie daran hindern, geschlossen zu werden.

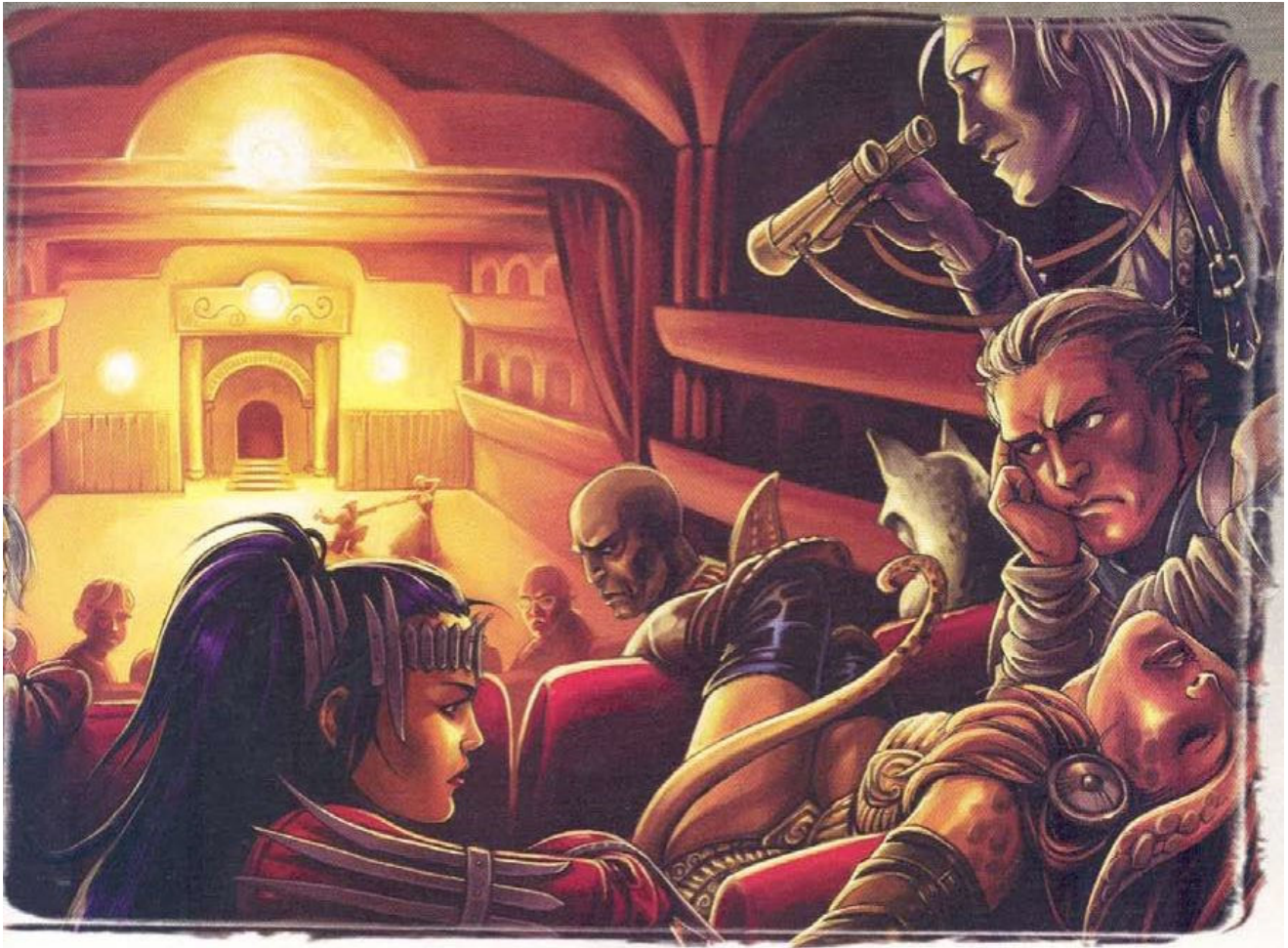
Sie weiß genau, wie weit sie die Satire treiben kann und geht niemals über die Linie. Eine Nacht im Blaubeer Theater kostet 6 SM pro Person, ohne Erfrischungen.

Der karierte Kreis

Fernab der tobenden Menge und der sabbernden Fans der Freien Stadt Arena kämpfen einfachere Kämpfer, Ringer, Gladiatoren und Monster im Schatten um schnelles Geld und ein wenig Ruhm. Sie sammeln sich in Hinterhöfen, zwielichtigen Tavernen und dunklen Lagerhallen und bilden unterirdische Kampfringe, die bei den blutrünstigen Massen immer beliebter werden.

Einer der berühmtesten (oder berüchtigtsten) dieser Ringe ist der karierte Kreis. Benannt nach seinem Schild (einem kleinen Kreis aus schwarz-weiß kariertem Stoff), wechselt der karierte Kreis ständig von Veranstaltungsort zu Veranstaltungsort. Damit versucht er der Aufmerksamkeit der Stadtwachen zu entgehen, die seit Jahren erfolglos versuchen, ihn zu schließen. Was ihn am Laufen hält - neben den großen Bestechungsgeldern, die an Wachmänner gezahlt werden, ist seine immer größer werdende Beliebtheit. Insbesondere unter der unteren Klasse, die oft große Beträge des wenig Geldes verlieren, das sie bei Wettkämpfen setzen.

Es gibt drei Möglichkeiten, wie die SCs mit dem Untergrundring in Kontakt kommen könnten. Wenn sie auf der Suche nach einer "primitiveren" Form der Unterhaltung sind, können sie den Ort des nächsten Kampfes mit einem SG 15 Wissen Lokales-Check herausfinden. Alternativ, wenn einer der SCs stark beim Glücksspiel im Redlichen Axtbart oder einem anderen Glücksspielhaus in der Stadt spielt, könnte ihm einer der anderen



Gäste "eine Gelegenheit bieten, etwas echtes Geld zu verdienen". Dies erzählt er mit einem Augenzwinkern und einem Lächeln. Schließlich könnte einem besonders großen und mächtig aussehenden SC die Gelegenheit geboten werden, "etwas von dieser Muskelkraft in Geld umzuwandeln". Insbesondere wenn er sich bei einer Schlägerei in einer Taverne oder bei einem Kampf mit einem der Stadtwachen gut schlägt.

Ob die SCs kämpfen oder nur zusehen, ein Abend im karierten Kreis verläuft immer gleich. Die Kämpfe finden in einem 9 m-Durchmesser-Kreis statt, der in der Mitte der Menge mit Kreide markiert ist. Der Kreis trifft sich normalerweise in einer der leeren Lagerhallen, die über die industriellen und Handelsviertel der Freistadt verstreut sind. Die verschiedenen Buchmacher, die den Ring betreiben, akzeptieren Wetten auf jeden Kampf bis zum Moment, wenn Haariger Pete (ein besonders hässlicher Bugbear, der seit Jahren die Ehre hat) das zeremonielle Taschentuch in der Mitte des Rings fallen lässt, um den Beginn jedes Kampfes anzuzeigen. Ein ungewöhnlich großer Goblin namens Thaddeus Tightfist (CE männlicher Goblin Schurke 7) leitet den Betrieb.

Gesegnet mit mehr als seinem gerechten Anteil an List macht Thaddeus einen ordentlichen Gewinn aus den elenden

Einheimischen, die auf seine Kämpfe wetten. Steinfaut, Thaddeus' Schildwächter, führt die Kämpfe aus. Da es sich um ein bemerkenswert robustes Konstrukt handelt, ist er in der Lage, die Kämpfe fair und ohne Voreingenommenheit zu überwachen. So brutal sie auch sind, haben die Kämpfe einige grundlegende Regeln. Keine Waffen, Zaubersprüche oder magischen Gegenstände jeglicher Art sind erlaubt. Angeborene magische Fähigkeiten (wie Wildform oder der betörende Gesang einer Harpyie) sind jedoch erlaubt. Thaddeus hat einen Magier namens Pek Redrock (CB männlicher Goblin Adept 5) in seiner Anstellung, der jedes Gefecht mit Magie entdecken überwacht, um sicherzustellen, dass die Regeln eingehalten werden. Jeder Kampf dauert so lange, bis einer der Kämpfer aufgibt (durch Klopfen, "Onkel" schreien, schlaff werden usw.) oder aus dem mit Kreide markierten Ring auf dem Boden gedrängt (oder geworfen) wird. Das Brechen der Regeln führt zur Aufgabe des Kampfes und möglicherweise zur Verbannung aus dem Kreis. Den Gegner zu töten, obwohl verpönt, ist nicht ungewöhnlich. Die Preise für die Kämpfe hängen von der Erwartung des Kampfes ab und reichen von 25 GM bis weit über 166 GM. Neue Kämpfer werden in der Regel gegeneinander antreten (der durchschnittliche neue Kämpfer ist ein männlicher menschlicher Krieger 2), bis sie innerhalb

der Gemeinschaft einen Ruf erlangen, was in der Regel etwa drei Kämpfe dauert. Ab diesem Zeitpunkt kämpfen sie gegen andere bekannte Champions (typischerweise ein männlicher menschlicher Krieger 5) oder Monster, die aus dem Umland gebracht wurden.

Jeder, der lange genug im Kreis kämpft, um einen Ruf zu erwerben, erhält einen +2 Umstandsbonus auf Diplomatie- und Einschüchterungsproben gegenüber anderen Gladiatoren oder Kampfsportfans innerhalb der Freien Stadt. Ein besonders erfolgreicher Kämpfer wird wahrscheinlich rekrutiert, um ein Gladiator in der Arena der Freien Stadt zu werden. Wenn Ihre Kampagne stattdessen in Eberons Sharn stattfindet, ist dieser Ort als Brennender Ring bekannt (siehe Sharn: Stadt der Türme für weitere Details).

Redlicher Axtbarts Haus der Würfel

Das beliebteste Glücksspielhaus im Ausländerquartier, Redlicher Axtbarts, richtet sich an Händler, Ausländer, Abenteurer und andere, die reich genug sind, um den stinkenden Hütten der ungedadeten Bauern zu entkommen, aber nicht wohlhabend genug, um die parfümierten Zimmer der reichen Kartenspielfräume und Drachenschach-Salons der Stadt zu genießen. Direkt neben einem zentralen Markt gelegen, verfügt Axtbarts über einen großen zentralen Spielsaal mit runden Würfeltischen sowie mehrere kleinere private Würfelzimmer mit

Zauber Knochen

Dieses relativ neue Spiel namens "Zauber Knochen" hat aufgrund seiner Komplexität unter den wohlhabenderen Würfelspielern in der Freien Stadt an Popularität gewonnen. Das Grundspiel ähnelt sehr dem Spiel "Feuerball" (höchste Punktzahl auf 5 W6 gewinnt), hat jedoch zwei wichtige Unterschiede. Erstens ist jeder Würfel, der eine "6" würfelt, ein "Magiewürfel". Ein "Magiewürfel" trägt keine Punkte zur Gesamtpunktzahl eines Spielers bei (er wird als "0" behandelt), kann jedoch stattdessen das Ergebnis eines anderen Würfels des Spielers, der keine "6" gewürfelt hat, auf eine Zahl von 1 bis 5 ändern.

Der zweite Hauptunterschied besteht darin, dass die Spieler "Kreaturen" erstellen können, indem sie verschiedene Zahlenkombinationen würfeln. Jedes Ergebnis, das eine Kreatur enthält, besiegt automatisch ein Ergebnis ohne Kreatur. Wenn zwei Spieler beide Kreaturen würfeln, gewinnt die mächtigere Kreatur. Bei einem Unentschieden werden die Ergebnisse der verbleibenden Würfel der Spieler (ohne "6en") addiert, um das Unentschieden zu brechen. Wenn sie immer noch gleich sind, wird der Pot aufgeteilt. Die Kreaturen sind unten aufgelistet, beginnend mit den am wenigsten mächtigen bis hin zu den mächtigsten:

Würfelergebnis	Kreaturenname
2,2	Stirge
4,4	Basilisk
1,1,1	Otyugh
3,3,3	Greif
5,5,5	Mantikor
2,2,2,2	Gorgone
4,4,4,4	Seiler
1,1,1,1,1,1	Weißer Drache
2,2,2,2,2,2	Schwarzer Drache
3,3,3,3,3,3	Grüner Drache
4,4,4,4,4,4	Blauer Drache
5,5,5,5,5,5	Roter Drache
6,6,6,6,6,6	Erzmagier

bequemen Stühlen, mit Samt ausgekleideten Spielflächen und geschnitzten Edelsteinwürfeln. Axtbart (N männlicher Zwerg Aristokrat 2/Experte 6) vermietet diese "Deluxury-Suiten" an Privatpartys zum Preis von 5 GM pro Stunde.

Während Axtbart einen Teil des Gewinns einbehält (5% jedes Pots gehen an das Haus), verdient er den Großteil seines Geldes damit, Essen, Wein, Bier und andere exotische Erfrischungen an seine vielen Gäste zu verkaufen. Der Ort hat im Allgemeinen eine entspannte und freundliche Atmosphäre, die hauptsächlich von den vielen Türstehern (jeder ein menschlicher oder halb-orkischer Krieger 4), die den Hauptraum patrouillieren und Ausschau nach Unruhestiftern halten, aufrechterhalten wird. Als Ergebnis ist Axtbart ein ausgezeichnete Ort, um Informationen zu sammeln. Alle Untersuchungen zu nahe gelegenen Legenden, lokalen Berühmtheiten und berühmten Abenteurern erhalten einen Umstandbonus von +2. Das Haus öffnet jeden Abend zwei Stunden vor Sonnenuntergang und ist immer mindestens zur Hälfte voll.

Für diejenigen SCs, die an der Aktion teilnehmen möchten, gibt es Tische mit Standardwetten im Bereich von 5 SM bis 10 GM pro Wurf. Jeder Tisch hat in der Regel zwischen drei und fünf Spielern. Die Standardspiele, die gespielt werden, sind Messer (bester Wurf auf 3W6), Heugabel (bester Wurf auf 4W6) und Feuerball (bester Wurf auf 5W6). Das beliebteste Spiel an den

Tischen ist jedoch Zauber Knochen, eine relativ neue Erfindung, die jedoch fast über Nacht weit verbreitet wurde (siehe den Zauber Knochen-Textkasten).

Josiels Badehaus

Nach einem harten Arbeitstag möchte man sich manchmal einfach entspannen und erholen. Für diejenigen, die sich den Luxus leisten können, bietet Josiel's Badehaus die perfekte Kombination aus heißem Wasser und warmem Service, um selbst den ängstlichsten Gast zu beruhigen. Obwohl er es ein "Badehaus" nennt, bietet Josiel (männlicher Halbling Experte 6) seiner Kundschaft weit mehr als nur Seife und heißes Wasser. Dampfbäder, Massagestudios, Pools mit Ziegenmilch und andere Erholungseinrichtungen finden sich alle in diesem hölzernen Heiligtum. Darüber hinaus glaubt Josiel, dass es genauso wichtig ist, den Geist zu reinigen und zu entspannen wie den Körper. Deshalb verfügt Josiel's über einen umfangreichen Meditationsgarten mit langen Reihen duftender Pflanzen und sogar ein paar zahmen, gut gepflegten Tieren innerhalb seiner Mauern, darunter ein Panther, ein Paar Pfauen, eine Gruppe von Eichhörnchen und ein Schwarzbär. Diese Gärten sind ein beliebter Ort für Mönche und Druiden, die die Stadt besuchen und ein paar Stunden Meditation pro Tag wünschen, um ihren Fokus oder eine Verbindung zur Natur aufrechtzuerhalten.

Obwohl Josiels Dienstleistungen nicht billig sind (es gibt eine Eintrittsgebühr von 5 GM pro Besuch), sind sie den Preis wert. Jeder,

der einen Besuch bei Josiel als Teil seiner 8 Stunden Ruhezeit einschließt, regeneriert Trefferpunkte, als ob er 8 Stunden vollständiger Bettruhe verbracht hätte, unabhängig davon, wo er tatsächlich schläft. Darüber hinaus stärkt die saubere und gesunde Umgebung die natürlichen Abwehrkräfte des Körpers; jeder Charakter, der ein paar Stunden bei Josiel verbringt, erhält einen Umstandbonus von +2 auf Zählrettungswürfe, um Krankheiten in den nächsten 24 Stunden zu widerstehen.

Wurmfutter

überleben im Zeitalter der Würmer Abenteuerpfad

Basare des Bizarren: Magie kaufen in der Freien Stadt

Magie Läden

Basare des Bizarren: Magie kaufen in der Freien Stadt

Der flüsternde Steinhügel wurde seiner alten Schätze beraubt, die blasse Leiche des Gesichtslosen liegt tief unterhalb der Dämmerstein-Mine in einer Pfütze seines eigenen Blutes. Der widerliche, stinkende Diamantsee liegt drei Tage östlich und die Gruppe ist gerade in der fabelhaften Freien Stadt angekommen, der Metropole von Zauberern und Dieben, voll mit Bargeld und beladen mit der Ausrüstung ihrer getöteten Feinde. Natürlich wollen alle neue magische Gegenstände.

Die "Freie Stadt", ein zentraler Platz des Zeitalters der Würmer Abenteuerpfads, der derzeit in Dungeon veröffentlicht wird, soll eine "Auffangstadt" sein, die leicht in die Kampagneneinstellung Ihrer Wahl umgewandelt werden kann. In Kampagnen der Vergessenen Reiche ist die Freie Stadt Tiefwasser, die in Stadt der Pracht: Tiefwasser vollständig beschrieben ist. In Eberron ist es Sharn, das in der gleichnamigen Hardcover-Ausgabe beschrieben wird. In Pathfinder ist es Magnimar. Traditionalisten werden feststellen, dass die Freie Stadt einer starken Ähnlichkeit mit der Freien Stadt Greyhawk ähnelt, die zuletzt in Greyhawk: Das Abenteuer beginnt beschrieben wurde. Da die meisten D&D-Spieler jedoch ihre eigenen Einstellungen bevorzugen, kann die Freie Stadt auch als Ersatz für jede gewünschte Stadt, einschließlich einer vom SL selbst entworfenen, verwendet werden.

Mehr als 70.000 Seelen nennen die Freie Stadt ihr Zuhause, was ihr ein Limit von 100.000 GM gibt. Sie werden in den Märkten der Stadt keinen Würfelzaun oder keinen Helm der Brillanz finden können, aber so

ziemlich alles andere kann für den richtigen Preis erworben werden, vorausgesetzt, man weiß, wo man suchen muss.

Der magische Laden

Der einfachste Weg, magische Gegenstände in Zeitalter der Würmer oder jeder anderen D&D-Kampagne zu kaufen, besteht darin, einen "One-Stop-Shop" für alle Abenteuerbedürfnisse der Gruppe zur Verfügung zu stellen. In der Freien Stadt ist dies Maldin und Elenderi's, ein bedrohliches, fensterloses zweistöckiges Gebäude aus massiven schwarzen Basaltblöcken, dass sich in der Nähe des Tiefen Markt der Stadt befindet, in einem Viertel, das mit den Läden und Ständen unzähliger Handwerker gefüllt ist. Lokale Legende besagt, dass beide Männer mittleren Alters mächtige Zauberer sind, aber das Paar hat nichts mit der angesehenen Gilde der Zauberer der Stadt zu tun und sie werden selten in der Öffentlichkeit gesehen. Die meisten Kunden treffen stattdessen auf ihren obersten Handlanger, einen verwirrten alten Magus namens Elbrak (N männlicher Mensch Zauberer 10), der jeden Tag von Morgendämmerung bis Abenddämmerung den Ausstellungsraum betreut.

Maldins bietet speziell behandeltes Schriftrollenpapier, leere Zauberbücher und eine große Auswahl an Zauberbestandteilen, einschließlich Kraftbestandteilen. Diese täglichen Vorräte machen den Großteil des Geschäfts aus, aber fast jeder Mystiker und Abenteurer in der Stadt weiß, dass Maldin und Elenderi für den richtigen Preis fast jeden bekannten magischen Gegenstand liefern können.

Diese große Auswahl an Gegenständen kommt zu einem erheblichen Preis, unter anderem aufgrund von Sonderkonzessionen, die an konkurrierende Handwerker in der Gilde der Zauberei gezahlt werden müssen.

Kunden müssen daher jeder Transaktion eine Gebühr von 20% hinzufügen, und während der alte Elbrak ein überzeugendes Opfer akuter Senilität ist, ist er bei der Verhandlung von Preisen extrem scharf. Maldins bietet niemals Rabatte auf Waren an. Die Gegenstände kommen in der Regel innerhalb einer Woche nach der Bestellung an.

Niemand außerhalb des Personals weiß, woher die angeforderten Gegenstände stammen. Verbitterte ehemalige Kunden flüstern von einer Kammer im zweiten Stock des Gebäudes mit Türen, die zu den unergründlichen Märkten der äußeren Ebenen führen, während andere denken, dass Maldin und Elenderi die Gegenstände selbst herstellen, ohne jemals den Laden zu verlassen. Zyniker haben sogar angedacht, dass die "Erzmagier" illusorisch sind und dass Elbrak selbst die Show leitet.

Mächtige Magie verhindert das Ausspionieren oder Teleportieren in den Laden, und Diebe finden sich schnell in den Händen der Stadtwache wieder. Während der alte Elbrak einem habgierigen SC zum Opfer fallen könnte, sind die sehr realen Maldin und Elenderi deutlich widerstandsfähiger und erheblich einfallsreicher.

Andere Optionen

Die folgende Liste bietet einen breiten Überblick über zusätzliche Quellen für magische Ausrüstung in und um die Freie Stadt. Der SL wird ermutigt, diese Liste nach eigenem Ermessen zu erweitern.

Natürliche Gegenstände

Nördlich des Tiefen Marktes erstreckt sich die Stadt entlang eines niedrigen Hügels bis zu einer massiven Mauer, die die gepflegten Höfe der Elite der Freien Stadt umschließt. In der westlichen Ecke dieses sogenannten Garten-Viertels befindet sich eine schöne Ruine namens Wandernde Eiche, ein ehemals prächtiges Anwesen, das jetzt von b



unten Unkraut- und Pflanzenarten überwuchert ist. Gruppen junger Kleriker von Ehlonna strömen zur Villa, sehr zum Ärger der Nachbarn aus der High Society. Die Beschwerden der reichen Faulen finden kein Gehör bei der leitenden Oligarchie der Stadt, die nicht gegen die Wandernde Eiche vorgehen. Sie haben Angst, seine Hauptbewohner zu verärgern - eine zurückgezogene Dryade "Prinzessin", bekannt als die Einsame Braut (CG weibliche Dryade Druiden 12). Die Braut verlässt ihr Anwesen selten, zieht aber bedeutende Menschenmengen aus den Reihen der Naturliebhaber an, die der erdrückenden städtischen Umgebung der Freien Stadt misstrauen. Gerüchten zufolge können natürliche Gegenstände aller Art (Salben, Balsame, Wurzeln, Qualls Federtoken, Mäntel der Elfenkind, usw.) direkt von der Braut gekauft werden, aber diejenigen, die eine Audienz wünschen, müssen zuerst ihrem Seneschall einen ausreichenden Wohlstand zeigen - einem lusternen Satyr namens Merovee (CN männlicher Satyr Schurke 6), der zwanghaft an zähen Truthahnbeinen kaut wie ein Alkoholiker aus seiner Flasche trinkt.

Diejenigen, die den schlaun Merovee beeindrucken, erhalten Zugang zum weitläufigen Innenhof des verfallenen Herrenhauses, einer 100 m Radius-Lichtung, die gleichzeitig fein gepflegt und gefährlich überwuchert zu sein scheint. Der Innenhof ist ein Ort voller singender Vögel und herumtollender Feen, die ganz anders sind als der äußere Hof des Herrenhauses. Die helle Sonne oder der volle Mond hoch oben haben wenig Ähnlichkeit mit denen, die von der restlichen Stadt aus gesehen werden, und überall herrscht eine fast beunruhigende, fremdartige Schönheit. Außenstehende, die mit der natürlichen Welt sympathisieren, sind eingeladen zu bleiben und die Gastfreundschaft ihrer großzügigen Gastgeber zu genießen, dessen verbundener Baum, eine einsame alte Eiche, in einer kleinen Lichtung im Zentrum des Innenhofs steht. Die Braut ist freundlich, aber distanziert in ihrem Verhalten, als ob sie ständig von einer tiefen Depression geplagt wird, die nicht vollständig durch Lächeln und Freundlichkeit verdeckt werden kann. Niemand versteht wirklich, warum sie Geld für ihre künstlerischen und magischen

Dienstleistungen verlangt, aber die politische Elite der Freien Stadt vermutet, dass sie eine diplomatische Agentin für die sylvischen Interessen eines großen Laubwaldes ist, der mehrere Tage südwestlich liegt. Die Klügsten wissen, dass der Hof der Einsamen Braut in Wirklichkeit eine Taschen-Halbebene ist und dass die Gesandte jedes Mal, wenn sie die Stadt verlässt, um Geschäfte zu führen, Krankheit und Tod riskiert.

Gift

Im Herzen des Tiefen Marktes, zwischen einem lauten Fischhändler und einem beliebten Marionettentheater, befindet sich der bunte Holzwagen von Vassago Marchosias (ein böser männlicher Mensch und Schurke der Stufe 7), einem Zigeuner-Flussmann, der eine Gruppe von sechs weiblichen Akrobaten anführt. Die Bewegungen der Frauen ziehen die Aufmerksamkeit auf den wilden, lebhaft gekleideten Schnauzbarträger, der die Zuschauer mit erfundenen Geschichten von den fernen Reisen der Band, Verlegenheiten in den Schlafzimmern ausländischer Herrscher und allem anderen, was die

Haupttempel in der freien Stadt

Der örtliche Tempel eines beliebten nicht-bösen Gottes ist ein großartiger Ort, um sich mit Andachten auf den neuesten Stand zu bringen, sich mit heiligem Wasser und Tränken einzudecken oder einen unglücklichen Freund zurück ins Leben zu holen. In der folgenden Tabelle sind alle Kern-Pantheon-Religionen mit Tempeln in der Freien Stadt aufgeführt, sowie der höchste Kleriker jeden Tempels. Dutzende von Tempeln, die unbekannten (und sogar bösen) Glaubensrichtungen gewidmet sind, existieren auf und unter den Straßen der Freien Stadt, aber diese Orte des Staunens liegen außerhalb des Umfangs dieses Artikels.

Gott	Hoher Kleriker:
Boccob:	Ravel Dasinder (N männlicher menschlicher Kleriker 18)
Corellon Larehian:	Narcoriel (CG männlicher elfischer Kleriker 12)
Ehlonna:	Zaola Starbreak (NG weiblicher halbfischer Kleriker 8)
Pharlanghn:	Adari Farwander (N männlicher Gnome Kleriker 7)
Garl Glittergold:	Gurnri Gallaway (N männlicher Gnome Barde 3/Kleriker 8)
Heironeous:	Jaikor Demien (RG männlicher menschlicher Kämpfer 5/Kleriker 10)
Moradin:	Uller Vandagardt (RG männlicher zwergischer Kleriker 7)
Obad-Hai:	Gallus Dansk (N männlicher menschlicher Kleriker 10)
Olidammara:	Alsi Svenits (CN weiblicher menschlicher Barde 4/Kleriker 9)
Pelor:	Hohe Matriarchin Sarana (NG weiblicher menschlicher Kleriker 15)
St. Cuthbert:	Erital Kaan-Ipzirel (RN weiblicher menschlicher Kleriker 12)
Wee Jas:	Alamander (RN männlicher menschlicher Kleriker 9)
Yondalla:	Greilis Mayweather (LG weiblicher halblingischer Kleriker 10)

Zuschauer überzeugen könnte, ihr hart verdientes Geld auszugeben, unterhält.

Gerüchte in den übelsten Kneipen der Freien Stadt deuten darauf hin, dass Vassagos Karawane mehr zu bieten hat als aufregende Darbietungen und anzügliche Geschichten. "Frag den alten Vassago nach seinen Reisen ins ferne Ratik", sagen die Matrosen, "und er wird dir zeigen, was er wirklich verkauft." Eine solche Anfrage bringt sofort eine Einladung in den grellen Wagen mit sich, wo Marchosias und seine Assistenten eine verwirrende Auswahl an Giften aus dem ganzen Kontinent präsentieren. Neben den Giften aus dem Spielleiterhandbuch kann Marchosias auch die exotischen Substanzen anbieten.

Zauber, Tränke und Schriftrollen

Die meisten Tränke und Rollen bis einschließlich der 5. Stufe können im chaotischen Trubel des Tiefen Marktes der Stadt von jedermann gefunden werden, der bereit ist, danach zu suchen. Der Wettbewerb innerhalb des Marktes hält die Preise auf dem in Spielleiterhandbuch festgelegten Standard, aber kluge Kunden nehmen oft einen "Magie entdecken"-Zauber mit, um nicht von Scharlatanen hereingelegt zu werden, die fast die legitimen Händler überwiegen. Das Auffinden eines bestimmten Einweg-magiegegenstands erfordert einen Wissen Lokale Check SG 15 und etwa 30 Minuten des Feilschens.

Waffen & Rüstung

Die besten Waffenmärkte befinden sich in der Nähe der Freien Stadt Arena und handeln hauptsächlich mit Gladiatoren und den Abenteurern, die kommen, um sie sterben zu sehen. Standardpreise gelten, und fast jedes Element und jede Qualität aus dem Spielleiterhandbuch ist leicht erhältlich.

Zauberwaren

Die Freie Stadt hat einen wohlverdienten Ruf für einige der besten Zauberer und Hexenmeister der Welt, nicht zuletzt aufgrund der berühmten Gilde der Zauberei, wo Adepten aus dem ganzen Kontinent zusammenkommen, um arkanen Wissen und uralte okkulte Traditionen zu erlernen. Die Mitgliedschaft kostet 100 GM pro Jahr und steht Arkanisten jeder Ausrichtung, Rasse oder Nationalität offen. Mitglieder haben Zugang zu fast jedem arkanen Zauber, der vom SL genehmigt wurde, und erhalten einen Rabatt von 10% auf Rollen- und Zauber-Komponentenkosten.

Gildenmitglieder, die nicht auf Abenteuer unterwegs sind, sollen den Zehnten an die Gilde auf alle Erlöse aus "gewinnorientierter" Zauberei innerhalb der Stadtmauern zahlen.

Mitglieder können praktisch jeden magischen Gegenstand mit arkanen Voraussetzungen vom "Magier des Austausches" kaufen, einem tapferen Wahrsager namens Pateris (CN männlicher Halbfelf Zauberer14), der bestellte Waren etwa eine Woche nach der Anfrage liefert, normalerweise mit einer fantasievollen Geschichte über die Herkunft des Gegenstands.

Wurmfutter

Überleben im Zeitalter der Würmer Abenteuerpfad

Einen Eindruck machen

Mode

Eindruck machen

Während die Seiten des Dungeon-Magazins alles bieten, was ein SL braucht, um den Abenteuerpfad des Zeitalters der Würmer zu leiten, gibt Dragon den Spielern dieses - oder eines anderen - Abenteuers jeden Monat Werkzeuge an die Hand, um ihr Spielerlebnis zu verbessern.

Du hast den Drachen besiegt und die Stadt gerettet. Das ist der einfache Teil. Nun wollen der König, sein gesamter Hof und eine Legion der angesehensten und einflussreichsten Persönlichkeiten des Landes dich treffen und, was noch schlimmer ist, du hast nichts anzuziehen!

In fast jedem Leben eines Charakters kommt eine Zeit, um mit den Reichen und Berühmten des Reiches umzugehen. Solche Treffen dienen als Beweis dafür, dass der Charakter endlich im Rampenlicht steht und die Zeit und Aufmerksamkeit großer Persönlichkeiten wert ist. Doch in vielen Fällen dient der Kauf einiger wenig genutzter Gegenstände aus dem Spielerhandbuch als einzige Vorbereitung auf solche Ereignisse. Diese einfachen Feinheiten tragen jedoch wenig zur Simulation der Pracht und des Pomp bei, den viele echte Aristokraten und Prominente in ihrer Präsentation zeigen. In Welten, in denen Magie und wundersame Bestien zum Verkauf stehen, sind die Maßnahmen von Exzess und Zurschaustellung, die man im Namen der Mode ergreifen könnte, grenzenlos.

Hier wird ein neues System vorgestellt, das Spieler belohnt, die über das hinausgehen, was durch ein einfaches adliges Outfit und Schmuck bereitgestellt wird. Die folgenden Verzierungen, Dienstleistungen und Bediensteten geben alle "Stilpunkte", die einem Charakter Boni auf Charisma-basierte Fertigkeitswürfe gegenüber einer bestimmten Gruppe oder Klasse von Menschen ermöglichen. Viele haben damit verbundenen Kosten in Goldstücken oder

Zeit, die erfüllt werden müssen, um die angegebene Anzahl von Punkten zu erhalten. Für jeden 10 Stilpunkte, die man ansammelt, erhält man einen Bonus von +1 auf alle Charisma-basierten Fertigkeitswürfe gegenüber einer bestimmten Klasse von Menschen - in diesem Fall den Reichen und der Elite - für einen Tag.

Für diejenigen, die den Abenteuerpfad des Zeitalters der Würmer spielen, der derzeit in Dungeon veröffentlicht wird, kommen alle Luxusgüter und Ausstattungen, die hier beschrieben werden, aus der Stadt Alhaster im Banditenkönigreich von Rothand. Diese Stadt wird in Dungeon #131 ausführlich beschrieben, und das Modell-System, das hier vorgestellt wird, könnte sich in dem Abenteuer "Der Prinz von Rothand", das ebenfalls in dieser Ausgabe erscheint, als besonders nützlich erweisen.

Vorbereitung

"Vertrau mir, Liebling, du wirst fabelhaft aussehen."

Charaktere können durch verschiedene Arten von Vorbereitung Stilpunkte sammeln.

Miomays Spielhaus: Ein Friseur im Spielhaus, Ril Shimeise, nimmt nebenbei auch Kunden von außerhalb an. Als Künstlerin, deren Medium Haar und Make-up sind, hat Shimeises Arbeit einen deutlich theatralischen Stil und macht häufig Gebrauch von schillerndem Make-up, turmhohen Frisuren und sogar subtil platzierten Prothesen.

Kosten: 2 Stunden und 10 GM; Stilpunkte: +2.

The Deluxury: Ein Standard-Service in diesem Vergnügungsort ist "Das Bad", eine Reihe von individuell angepassten Bädern und Massagen, die spezielle Belastungen lindern sollen. Während ein Minzbad mit einer einstündigen Massage der linken Hand Angstzustände in Bezug auf das Treffen neuer Menschen lindern sollte, sollte ein 2-stündiges Dampfbad, das von Ipt-Holzfeuern beheizt wird, gefolgt von einer ebenso langen Kopfhautmassage, eine gründliche

Vorbereitung auf das Treffen mit der königlichen Familie sein.

Kosten: 1 Stunde und 50 GP (Minzbad) oder 4 Stunden und 250 GP (Dampfbad); Stilpunkte: +2 (Minzbade) oder 4 GM (Dampfbad).

Der Scharlachrote Turm: Abgesehen davon, dass sie die Herrin des Todes und der Magie ist, ist Wee Jas auch die Göttin der Eitelkeit. Dieser Tempel der Sternenfrau in Alhaster macht einen ordentlichen Gewinn nebenbei, indem er Dandys und Debütantinnen mit speziell formulierten heiligen Tinkturen salbt. Diejenigen, die es einem Kleriker von Wee Jas erlauben, diese blutroten Flüssigkeiten auf ihre Stirn zu tupfen, erhalten einen kaum wahrnehmbaren karmesinroten Glanz, der 1 Tag lang anhält (dieser Glanz bietet keine spürbare Beleuchtung).

Neben den erwähnten Stilpunkten erhalten diejenigen, die unter den Auswirkungen dieses Segens stehen, für 1 Tag einen Bonus von +1 auf Diplomatie-Würfe im Umgang mit Dienern von Wee Jas.

Kosten: 300 gp; Stilpunkte: +4.

Was trägst Du?

"Das ist so letzte Saison. Lass mich dir zeigen, was alle in der Freien Stadt tragen." Ein Charakter kann nur Kleidung tragen und Stilpunkte von einem Bekleidungsgeschäft erhalten.

Alexstrasia's Boudoir: Spezialisiert auf Damenbekleidung, bietet Alexstrasia's die neueste Mode für einige Wenige, die es "verdienen". Alexstrasia selbst ist eine prude alte Frau, eingetaucht in ihre eigene klassistische Natur und ihr makellooses persönliches Modegefühl. Ihre Designs zeigen jedoch, dass ein Großteil ihrer Selbstübertreibung durchaus berechtigt ist. Jeder, der ein von Alexstrasia entworfenes Kleid kaufen möchte, muss einen Diplomatie-Wurf mit SG 20 bestehen, um sich als würdig von Alexstrasias Arbeit zu erweisen. Diejenigen, die scheitern, werden kurz aufgefordert zu gehen, während diejenigen, die erfolgreich sind, sich einem



mühsamen Anpassungs- und Schneidervorgang unterziehen müssen.
Kosten: 3 Stunden und 80 GM; Stilpunkte: +7.

Lafond's von Alhaster ist eine königliche Hoflieferantin, wo man sofort von einer Legion von Schneiderinnen, Schneidern und Bediensteten begrüßt wird. Die Kleidung des Ladens ist aus einem seltsamen weißen Material gefertigt, das mysteriöserweise nach nur einer oder zwei Wochen verfällt. In dieser Zeit gilt die Kleidung jedoch als lohnende Investition. Tatsächlich wird der Stoff für diese Kleidung mit Hilfe von drei versklavten Atterkopps hergestellt, die unter Lafond's gehalten werden und ein speziell behandeltes Gewebe aus ihren Spinnfäden liefern.

Zusätzlich zu den erwähnten Stilpunkten erhalten Personen, die ein Kleid oder Anzug von Lafond's tragen, für 1 Tag einen Bonus von +1 auf Diplomatie-Würfe, wenn sie mit Araneas, Drow, Atterkopp und anderen intelligenten Spinnenliebhabern interagieren.
Kosten: 1 Stunde und 60 Goldmünzen; Stilpunkte: +6.

Flickwerk: In der Nähe der zwielichtigen Docks von Alhaster befindet sich Flickwerk, der Laden von Marissa Crumn, einer überforderten menschlichen Schneiderin und Mutter von neun Kindern. Die Bedürfnisse

ihrer Kinderschar zu kleiden, hat Marissa zu einer Meisterin mit Nadel und Faden gemacht und ihre Kreationen - jene, die sie machen kann, wenn sie nicht ihre herumtobenden Kinder durch die Stadt jagt - sind einige der stilvollsten Geheimnisse in Alhaster.

Diejenigen, die Kleidung von Crimns Laden kaufen möchten, müssen zuerst einen SG 24 Wissen Lokales-Wurf bestehen, um überhaupt von ihrem Geschäft zu erfahren. Außerdem benötigt Marissa entweder einen ganzen Tag ohne Unterbrechung, um spezielle Aufträge anzufertigen, oder fünf Tage, wenn ihre Kinder sie ablenken.

Kosten: 1 Tag oder 5 Tage und 60 Goldstücke; Stilpunkte: +4

Accessoires:

"Nun zur Krönung des Ganzen."

Charaktere könnten eine beliebige Anzahl von modischen "letzten Schliffen" in Alhaster finden, die zu ihrer Gesamtzahl an Stilpunkte beitragen.

Flaschen und Stücke: Ein überteuerter Ramschladen, der in einem der schlimmsten Slums von Alhaster versteckt ist, hält Flaschen und Stücke einen Schatz von Schätzen inmitten von gewöhnlichem Schrott. Während antike Broschen und alte militärische Abzeichen vielleicht der letzte

Schrei sind, möchte niemand mit Ansehen in der Nähe des Ladens gesehen werden.

Diejenigen, die bei Flaschen und Stücke kaufen möchten, müssen einen SG 18 Heimlichkeits Wurf machen, um zu vermeiden, in der Nähe des Geschäfts gesehen zu werden. Das Scheitern dieses Checks führt zum Verlust von -2 Stilpunkten.
Kosten: 30 Goldstücke (Durchschnitt); Stilpunkte: +3.

Hopefield Haberdashery: Ein Halbbling, der von seiner Arbeit besessen ist, Ghim Hopefield fertigt die feinsten und extravagantesten Hüte in Alhaster. Der Stolz seiner Kreationen ist ein Hut für eine Frau, der für einen Wolkenriesen geeignet ist und von der Decke seines Ladens hängt. Bereit, für seine Kreationen jede Länge oder jedes Extreme zu gehen, integriert Hopefield oft die Felle und Federn seltener oder gefährlicher Tiere in seine Arbeiten mit außergewöhnlicher Wirkung.

Aufgrund der Materialien, die Hopefield in seinen Designs verwendet, erhält jeder, der einen seiner Hüte trägt, einen Abzug von -1 auf Charisma-basierte Fertigkeitswürfe, wenn er mit Druiden, Walddäulern, Klerikern von Naturgottheiten oder anderen Naturfreunden zu tun hat.

Kosten: 100 Goldstücke; Stilpunkte: +3.

Iomandi's Wunder: Ein Kuriositätenladen mit einer Vorliebe für Dramatik, Magie spielt bei vielen der Waren im Laden eine Rolle. Von Tiaren, die aus ausgebrannten Ionen-Steinen konstruiert wurden, bis hin zu Schnallen, Knöpfen und Verbindungsstücken, die mit dauerhaftem Feenfeuer akzentuiert sind, zahlen Zauberer aller Art gerne Iomandis überhöhte Preise.

Zusätzlich zu den erwähnten Stilpunkten erhalten diejenigen, die Schmuck von Iomandi tragen, einen Bonus von +1 auf Diplomatie-Würfe, wenn sie mit Zaubernern, Hexenmeistern und magiebesessenen Kreaturen zu tun haben.

Kosten: Einige Goldstücke (Durchschnitt); Stilpunkte: +5.

Herolde und Diener

"Meine Herren und Damen, ich bitte um Ihre Aufmerksamkeit!"

Ob ein persönlicher Herold, der die Ankunft ankündigt, oder ein Sekretär, der den sozialen Kalender verwaltet - Dienstleister sagen viel über die Bedeutung eines Charakters aus und erhöhen die Stilpunkte. Die Diener berechnen ihre Dienstleistungen stundenweise und der Tradition nach werden sie auch nach Erfüllung ihrer Aufgaben für die Dauer der Veranstaltung bezahlt. Diejenigen, die ihre Bediensteten vor Ende der Feier entlassen, verlieren -2 Stilpunkte pro Diener. Charaktere können so viele Diener haben, wie sie bereit sind zu bezahlen.

Der falsche Mücke: Ein halb wahnsinniger Gnom mit Größenwahn, der Irrige Mückenschwarm (CN Gnom Barde 3) möchte nichts mehr, als persönlicher Hofnarr von Prinz Zeech dienen. Leider hat der Prinz kürzlich einen neuen Narren genommen, mit dem er sehr zufrieden scheint. So hegt der

Für den Spielleiter

Diejenigen, die dieses System weiter nutzen möchten, könnten es anpassen, um Boni zu geben, wenn es um andere soziale Klassen, spezifische Organisationen, ganze Rassen oder jede Anzahl bemerkenswerter Gruppen geht. Während ein Charakter sich vielleicht nicht in Schmuck und normaler Firlefanz kleidet, um eine Gruppe von Zwergen zu beeindrucken, könnte ein gut geflochtener Bart und ein Fass Bier die Interaktion weit einfacher machen.

Irrige Mückenschwarm eine einseitige Feindschaft gegenüber dem Hofnarren des Prinzen, dem Unheilvollen Fabulierer, und tut alles, um die Auftritte und Ankündigungen des Feenvolks zu ruinieren. Obwohl der Gnom ein amüsanter Diener und ein farbenprächtig Ansager ist, könnten Charaktere ihn davon abhalten müssen, seine Abneigung gegenüber dem Hofnarren des Prinzen zu weit zu treiben.

Kosten: 5 GM pro Stunde; Stilpunkte: +3.

Inga Trolworp: Eine prude Sekretärin und Gelehrte der Manieren, Frau Trolworp (RN menschlicher Aristokrat 5) ist eine der erfahrensten Koordinatorinnen und persönlichen Managerinnen in Alhaster. Die spitzzüngige, weißhaarige Jungfer gibt ihrem Meister knappe Anweisungen zur Etikette und zur High Society während des Abends, was zu einem +2 Bonus auf Fertigkeitswürfe im Zusammenhang mit lokalen Bräuchen und Manieren führt.

Kosten: 7 GM pro Stunde; Stilpunkte: +3.

Schreiende Sammi: Ein etwas "verrücktes" Straßenkind aus den Slums der Stadt, Sammi

(CG menschlicher Gemeiner 1) ist kaum fünfzehn Jahre alt und möchte den Prinzen unbedingt treffen. Wenn sie einen Charakter überzeugen kann, sie zu Prinz Zeechs Feierlichkeit zu begleiten, gibt sie ihr Bestes, um der lauteste Herold überhaupt zu sein, indem sie eine Einführung mit einem schrillen Schrei ausstößt. Diese durchdringende Ankündigung beleidigt jeden Partygänger außer dem Prinzen selbst, der von dem Mädchen sehr unterhalten wird und sie möglicherweise ihren Meister mehrmals vorstellen lässt. Ein Charakter, der Sammi zur Feier begleitet, erleidet einen -1 Abzug auf Diplomatie-Würfe für die gesamte Veranstaltung, außer bei der Interaktion mit Prinz Zeech, bei dem er einen +1 Bonus auf Diplomatie-Würfe erhält.

Kosten: Keine; Stilpunkte: +.

Siobhan: Eine exotische halbfische Schönheit mit wildelfischem Erbe, Siobhan (N Halbfelfe Schurke 3) lebt von ihrem atemberaubenden Aussehen und unwiderstehlichem Charme. Einmal während der Nacht kann Siobhans Meister sie dazu bringen, sich einem bestimmten Partygast "anzunähern". Diese soziale Verführung dauert mindestens 2 Stunden und der SL entscheidet, ob die Aufmerksamkeit willkommen ist oder nicht. Wenn ja, erhält Siobhans Meister für den Rest der Feier einen Bonus von +1 auf alle auf Charisma basierenden Würfe, die gegenüber diesem Charakter gemacht werden. Wenn Prinz Zeech das Ziel ist, ignoriert er offensichtlich Siobhans Annäherungsversuche und verschwendet ihre Fähigkeit für den Abend.

Kosten: 10 GM pro Stunde; Stilpunkte: +4.

Wurmfutter

Überleben im Zeitalter der Würmer Abenteuerpfad

Hochstufiges Spiel

Manzorians Brunnen

Wurmfutter: Überleben im Zeitalter der Würmer Abenteuer Pfad

Der Brunnen der reichen Torheit

Während die Seiten des Dungeon-Magazins alles bieten, was ein SL braucht, um den Abenteuerpfad des Zeitalters der Würmer zu leiten, gibt Dragon den Spielern dieses - oder eines anderen - Abenteurers jeden Monat Werkzeuge an die Hand, um ihr Spielerlebnis zu verbessern.

Eine von Erzmagier Manzorians Kuriositäten, die tief in den Tiefen seiner Zitadelle liegt, ist der Brunnen der reichen Torheit, ein mächtiges Relikt, das ursprünglich geschaffen wurde, um Segen zu spenden für diejenigen, die von seinem gesegneten Wasser trinken. Im Laufe der Jahre hat die Magie des Brunnens nachgelassen und das Herumspielen von gierigen Zauberern hat ihn unzuverlässig und in manchen Fällen gefährlich gemacht. Manzorians fand ihn auf einer seiner vielen Abenteuer und brachte ihn zur weiteren Studie in seine Zitadelle. Obwohl es ihm nicht gelungen ist, den Brunnen zu seiner ursprünglichen Bestimmung wiederherzustellen, hält er es immer noch für eine mächtige Gabe und ist mehr als bereit, es mit anderen Abenteurern zu teilen.

Eingerahmt von beflecktem und gebrochenem Marmor ist der runde Pool mit kühlem, sauberem Wasser nur durch eine verdrehte Marmorsäule in der Mitte unterbrochen. Obwohl es einst edel und rein gewesen sein muss, wirkt der Brunnen jetzt seltsam unheilvoll. Kleine Symbole okkulten Sinns sind in seine Oberfläche eingeritzt und einige der Flecken sehen mysteriös wie Blut aus. Am Fuß des Brunnens stehen ein paar Becher. Einer ist elegant aus Elfenbein geschnitten, während der andere grob aus Eisen geschmiedet und mit Rostflecken bedeckt ist.

Wer aus dem Brunnen trinkt, hat die Wahl, welchen Becher er benutzt. Wer ohne einen Becher aus dem Brunnen trinkt, hat keine ungewöhnliche Wirkung. Jeder, der mit einem der Becher aus dem Brunnen trinkt,

gewinnt sowohl eine Wohltat als auch eine Torheit. Die Wahl des Bechers bestimmt, welche zufällig ist und welche der Trinker wählt. Wenn der Trinker den Elfenbeinbecher benutzt, wählt er seine Wohltat und würfelt zufällig für seine Torheit. Wenn der Trinker den Eisenbecher benutzt, wählt er seine Torheit und würfelt zufällig für seine Wohltat. Sowohl die Wohltaten als auch die Torheiten sind dauerhafte Effekte, obwohl einige behoben werden können. Ein Charakter kann niemals mehr als eine einzige Wohltat erhalten, daher führt mehrmaliges Trinken aus dem Brunnen zu mehreren Torheiten, aber nicht zu mehreren Wohltaten. Manzorians erklärt all dies jedem, der sich erhofft, eine große Wohltat zu erlangen und aus diesem Grund von dem Brunnen trinken möchte.

Wohltat Ergebnisse

Wer aus dem Elfenbeinbecher trinkt, darf seine Wohltat wählen, während das Trinken aus dem Eisenbecher zu einer zufälligen Wohltat führt. Würfel mit einem 100er Würfel für eine zufällige Wohltat. Die Fähigkeit des Domänenzaubers "Glück" und andere Effekte, die Würfel beeinflussen, können nicht verwendet werden, um das Ergebnis zu beeinflussen.

Ergebnis der Wohltat:

- 01-05 Erhöhte Ausdauer: Erhöhe deine TP dauerhaft um 3
- 06-10 Geschärfte Sinne: Erhalte einen +1 Kompetenzbonus auf Wahrnehmung
- 11-15 Tieferes Verständnis: Erhalte einen +2 Kompetenzbonus auf eine Wissensfertigkeit deiner Wahl
- 16-20 Athletik-Fertigkeit: Erhalte einen +2 Kompetenzbonus auf eine auf Stärke basierende Fertigkeit deiner Wahl
- 21-25 Gewandte Bewegungen: Erhalte einen +2 Kompetenzbonus auf eine auf Geschicklichkeit basierende Fertigkeit deiner Wahl
- 26-30 Überzeugender Redner: Erhalte einen +2 Kompetenzbonus auf eine auf Charisma basierende Fertigkeit deiner Wahl
- 31-35 Entdeckte Fertigkeit: Erhalte 2 Ränge in einer Klassenfertigkeit, in der du

die wenigsten Ränge hast (falls ein Gleichstand besteht, kannst du die Fertigkeit wählen, auf die diese Bonusränge angewendet werden).

- 36-40 Geringes Geschenk: Erhalte 1d4 zufällige Stufe 1 Tränke und 1 zufälligen Stufe 1 Zaubерrolle
- 41-45 Verbesserte Zähigkeit: Erhalte einen +1 Glücksbonus auf Zähigkeit - Rettungswürfe
- 46-50 Verbesserte Reflexe: Erhalte einen +1 Glücksbonus auf Reflex-Rettungswürfe
- 51-55 Verbesserte Willenskraft: Erhalte einen +1 Glücksbonus auf Willenskraft-Rettungswürfe
- 56-59 Schnelle Füße: Erhalte einen +2 Einblick-Bonus auf Initiative-Würfe
- 60-63 Fähigkeitssteigerung: Erhalte einen +1 Veranlagungsbonus auf einen Fähigkeitswert deiner Wahl
- 64-67 Mäßiges Geschenk: Erhalte einen zufälligen geringen magischen Gegenstand, Wiederhole jedes Trank- oder Zaubерrollen-Ergebnis (Spielleiterhandbuch Seite 116)
- 68-71 Kleiner Reichtum: Erhalte einen zufälligen Edelstein und 1d6 x 10 GM
- 72-75 Waffenbegabung: Erlange die Fertigkeit im Umgang mit einer Kampf- oder exotischen Waffe deiner Wahl
- 76-78 Unentwickelte Fähigkeit: Erhalte einen +2 Veranlagungsbonus auf einen zufälligen Fähigkeitswert
- 79-81 Göttlicher Segen: Du kannst einmal pro Tag einen göttlichen Zauber der 1. Stufe wirken. Einmal gewählt, kann der Zauber nicht mehr geändert werden. Dein Zauberrang entspricht deinem Charakterrang (Rettungswurf SG = 1 + CH-Bonus)
- 82-84 Arkane Segen: Du kannst einmal pro Tag einen arkanen Spruch der 1. Stufe zaubern. Sobald du den Spruch ausgewählt hast, kannst du ihn nicht mehr ändern. Dein Zaubерlevel entspricht deinem Charakterlevel (Rettungswurf SG = 11 + Charisma-Bonus)



- 85-87 Lebensanker: Das nächste Mal, wenn du auf -10 oder weniger Trefferpunkte reduziert wirst, wirst du stattdessen auf -9 Trefferpunkte reduziert und automatisch stabilisiert. Dieser Segen funktioniert nur einmal
- 88 Großzügiges Geschenk: Du erhältst einen zufälligen magischen Gegenstand mittlerer Stufe (Spielleiterhandbuch Seite 116)
- 91-93 Großer Reichtum: Du erhältst 1d6 zufällige Edelsteine und 1d10 * 10 GM
- 94-96 Reflexion: Du erhältst 200 EP pro Charakterstufe
- 97-99 Glücksgeschenk: Du kannst eine Situation oder negative Ereignis vermeiden, selbst wenn es gerade eingetreten ist. Dieser Segen funktioniert nur einmal und hilft nicht anderen um dich herum
- 100 Patron: Ein mächtiger Außenstehender nimmt dich wahr und könnte dir in einer Notlage helfen. Die Natur dieses Außenstehenden liegt beim SL. Dieser Segen funktioniert nur einmal und kann nicht vom Trinker ausgewählt werden (er muss zufällig gewürfelt werden)
- Folgen der Torheit**
Wenn man aus dem Eisenbecher trinkt, kann der Trinker seine Torheit wählen, während das Trinken aus dem Elfenbeinbecher zu einer zufälligen Torheit führt. Rollen Sie w100 um eine zufällige Torheit zu erhalten. Die Fähigkeit des Domänenzaubers "Glück" und andere Effekte, die Würfe beeinflussen, können nicht verwendet werden, um das Ergebnis zu beeinflussen.
- Ergebnis Torheit**
01-05 Krankheit: Verlust von 3 TP dauerhaft.
06-10 Gedämpfte Sicht: -2-Malus auf Wahrnehmungs-Würfe
11-15 Schlechte Reaktion: -1-Malus auf die Rüstungsklasse
16-20 Schwächling: -2-Malus auf alle Stärke-basierten Fertigkeitswürfe
21-25 Tollpatschig: -1-Malus auf alle Geschicklichkeit-basierten Fertigkeitswürfe
26-30 Unhöflich: -1-Malus auf alle Charisma-basierten Fertigkeitswürfe
31-35 Verlorene Konzentration: -2-Malus auf die Fertigkeit, bei der man die meisten Ränge hat. Bei Gleichstand wird zufällig gewählt. Dieser Malus bleibt bestehen
- 36-40 Trankresistenz: SR 10 gegen Tränke, die man einnimmt
- 41-45 Schwache Konstitution: -1-Malus auf Konstitutions-Rettungswürfe.
- 46-50 Träge Reflexe: -1-Malus auf Reflex-Rettungswürfe.
- 51-55 Schwacher Wille: -1-Malus auf Willens-Rettungswürfe.
- 56-59 Langsam zu reagieren: -2-Malus auf Initiative-Proben
- 60-63 Schwächung einer Fähigkeit: Eine Ihrer Fähigkeitswerte wird zufällig um 1 dauerhaft verringert
- 64-67 Geringer Fluch: Ihr teuerstes magisches Objekt erhält eine permanente Einschränkung, Diese Einschränkung wird zufällig bestimmt. Das Entfernen aller magischen Gegenstände vor dem Trinken aus dem Brunnen vermeidet diesen Effekt nicht
- 68-71 Verlorener Reichtum: Verlust von 2W6*200 GM. Dieser Verlust betrifft zunächst Münzen und Edelsteine, gefolgt von magischen Gegenständen Deiner Wahl. Das Entfernen solcher

	Gegenstände vor dem Trinken aus dem Brunnen vermeidet diesen Effekt nicht	88-90	Moral Verschiebung: Deine Ausrichtung ändert sich zum gegenteiligen Pol. Chaotisch wird gesetzestreu, gut wird böse und umgekehrt. Nur Neutral bleibt unverändert. Du kannst diese Torheit nicht wählen, wenn du in einem Ausrichtungsbestandteil neutral bist	Für den Spielleiter Der Brunnen der reichen Torheit kann problemlos in jeder Kampagne oder Umgebung platziert werden. Mächtige Artefakte wie dieses sind selten, finden aber oft ihren Weg in die Hände oder Wege von Abenteurern.
72-75	Verdorren: Ihre schwache Hand wird welk und nutzlos. Eine Regeneration repariert diesen Schaden für 2W6 Stunden, danach kehrt das Welken zurück			
76-78	Fähigkeitsverlust: Ein von Ihnen gewählter Fähigkeitswert wird dauerhaft um 2 verringert	91-93	Magischer Entzug: Wähle zwei magische Gegenstände, die du besitzt. Diese werden dauerhaft nicht-magisch.	Beim Platzieren des Brunnens sollte darauf geachtet werden, ihn an einem gefährlichen Ort zu platzieren, der nicht leicht zu erreichen ist. Dies ist wichtig, um zu erklären, warum er nicht zu einem häufigen Anlaufpunkt für alle Abenteurer geworden ist. Da er nicht tragbar ist, sind mehrere Reisen erforderlich, wenn neue Charaktere von seinen Vorteilen profitieren möchten.
79-81	Göttlicher Fluch: Sie heilen sich nicht mehr auf natürliche Weise, und jeder Versuch, Sie magisch zu heilen, muss zuerst eine SG-15-Zauberstufenprüfung bestehen.	94-96	Vergessene Lektionen Verliere 200 Erfahrungspunkte pro Charakterstufe	Natürlich könnten Schurken um den Brunnen herum ihre Häuser bauen, um die Belohnungen zu ernten und diejenigen zu überfallen, die sich dumm genug machen, ihn zu suchen.
82-84	Arkane Verfluchung: Immer wenn Sie Schaden durch einen Zauber oder eine zauberähnliche Fähigkeit erleiden, sind Sie für 1 Runde benommen, wenn Sie Ihren Rettungswurf verfehlen. Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten, die keinen Rettungswurf erfordern, führen nicht dazu, dass Sie benommen sind	97-99	Unglücklich: Einmal am Tag musst du für jeden w20-Wurf zweimal würfeln und das schlechtere Ergebnis nehmen. Der SL entscheidet, wann dies auftritt und muss dies vor deinem Wurf entscheiden	Sie können eine andere Methode bevorzugen, um das Glück und die Torheit zu bestimmen, die verliehen werden. Die einfachste Methode besteht darin, dass der Charakter zufällig auf beiden Tabellen würfelt (mit nur einer Tasse zur Verfügung). Als Wendung könnte die Wahl des verwendeten Bechers dem Charakter ermöglichen, einmal oder sogar dreimal auf einer der Tabellen zu würfeln und eines der Ergebnisse zu nehmen, während er einmal auf der anderen Tabelle würfelt. Alternativ könnte die Wahl des verwendeten Bechers dem Charakter ermöglichen, einmal auf einer Tabelle zu würfeln und das angezeigte Ergebnis oder das Ergebnis davor oder danach zu wählen, während er einmal auf der anderen Tabelle würfelt und das angezeigte Ergebnis wählt. Was auch immer die Methode ist, stellen Sie sicher, dass die Kräfte und Strafen, die der Brunnen verleiht, gewichtet werden, da sie die PCs drastisch verändern können. Der Brunnen der Torheiten des Glücks kann ein unvergesslicher Teil einer Kampagne sein, solange er Ihr Spiel nicht stört.
85-87	Grab Berührung: Wenn du unter deiner vollen Trefferpunktzahl bist, verlierst du pro Runde 2 Trefferpunkte und kannst ohne Hilfe nicht stabilisiert werden	100	Feindschaft: Du hast einen mächtigen Außenstehenden beleidigt, der dich in der Zukunft möglicherweise zerstören wird. Die Art dieses Außenstehenden liegt im Ermessen des SL. Diese Torheit funktioniert nur einmal und kann vom Trinker nicht gewählt werden (es muss zufällig gewürfelt werden)	

Wurmfutter

Überleben im Zeitalter der Würmer Abenteuerpfad

Das Herz der Dunkelheit

Hochstufige Wildnis Erkundung

Wildniss erkunden

Wurmfutter: Überleben im Zeitalter der Würmer Abenteuerpfad

Während die Seiten von Dungeon alles bieten, was ein DM benötigt, um den Abenteuerpfad im Zeitalter der Würmer zu leiten, gibt Dragon den Spielern jeden Monat Werkzeuge an die Hand, um ihr Spielerlebnis zu verbessern.

Wenn Charaktere hohe Stufen erreichen, besitzen sie in der Regel genug Tricks (durch Klassenfähigkeiten und Ausrüstung), um effektiv immun gegen die Auswirkungen des Wetters und die Risiken alltäglicher Gefahren zu sein. Obwohl Wetter und bodenbasierte Gefahren eine ausgewogene Gruppe von gut vorbereiteten Charakteren nicht mehr wirklich herausfordern, muss selbst eine hochstufige Gruppe mehr Aufwand betreiben als nur ein paar Zauber zu wirken und ein magisches Objekt herzustellen. Auch ohne eine Erhöhung der Macht von Kreaturen, die eine Gruppe bedrohen, ist das Erkunden des Unbekannten auf jeder Stufe des Spiels eine Herausforderung.

Viele hochstufige Charaktere, die Schwierigkeiten in der Wildnis haben, tun dies, weil sie annehmen, dass sie einfach fliegen oder teleportieren können, ohne dabei auf irgendwelche Bedrohungen auf dem Weg zu achten. Sie betreten die Wildnis vorbereitet für einen Wochenendausflug, anstatt für die anstrengende Aufgabe, die vor ihnen liegt. Somit betreten selbst diejenigen, die es besser wissen sollten (wie Barbaren, Druiden und Waldläufer), die Wildnis unvorbereitet, um ihre Geheimnisse aufzudecken.

Natürlich umfasst Erkundung und Entdeckung viel mehr als bloßes Überleben. Ob man nach dem Standort eines verlorenen Artefakts sucht oder die Bestimmung einer

toten Zivilisation zu entdecken hofft, die meisten Charaktere betreten die Wildnis mit einem bestimmten Ziel vor Augen: nur wenige gehen in unerforschte Gebiete aus reiner Freude.

Erkenntniszauber

Zunächst mag es so aussehen, als ob Erkenntniszauber (in Kombination mit Teleportationsmagie) die Notwendigkeit für hochstufige Charaktere beseitigen sollte, unerforschte Gebiete zu erkunden. In Wirklichkeit können zwar die meisten Erkenntniszauber einer Gruppe zeigen, wohin sie gehen müssen oder wie sie dorthin gelangen können, aber sie bieten keine Hilfe, um tatsächlich dorthin zu gelangen.

Hellhören/Hellsehen: Dieser Zauber hilft einer Gruppe, die das Unbekannte erkundet, wenig. Seine relativ kurze Dauer schadet ihm nicht so sehr wie seine relativ kurze Reichweite. In einem Bereich mit dichtem Unterholz kann Hellsehen der Gruppe einen Blick auf den Wald voraus geben. Natürlich könnten in den 10 Minuten, die es braucht, um den Zauber zu wirken, die heimlichsten Mitglieder der Gruppe - oder ein Spähzauber - in den Bereich vorrücken, Aufklärungsarbeit leisten und mit einem detaillierten Bericht zurückkehren.

Kristallkugeln, Wahrsagen und Größeres

Wahrsagen: Diese Methoden der Fernsicht helfen nicht bei der Erkundung der Wildnis, es sei denn, die Gruppe jagt ein bestimmtes bekanntes Wesen. Für diesen Zweck gibt es den Zauber Kreaturen Finden (mit wesentlich kürzerer Wirkzeit und längerer Dauer als Wahrsagen). Eine Kristallkugel ist jedoch nützlich, wenn die heimlichen Mitglieder der Gruppe voraus erkunden. Es ermöglicht dem Rest der Gruppe, ihren Bewegungen zu folgen, den Weg zu kartieren und Gefahren und Hindernisse auf dem Weg zu notieren.

Pfad finden: Obwohl es in der Lage ist, den passiven Schutz zu beseitigen, den ein Labyrinth oder ein Höhlensystem bieten kann, hilft Pfad finden einer Gruppe bei der Erkundung nur wenig. Sein größter Nutzen in einer Wildnisumgebung liegt darin, eine Gruppe davor zu bewahren, sich zu verirren. Wenn eine Gruppe ein Basislager errichtet, von dem aus sie erkundet, kann Pfad finden den Weg zurückweisen.

Kreaturen Finden und Objekt finden: Wenn die Gruppe in die Wildnis geht, um ein bestimmtes Objekt oder Wesen zu suchen, helfen diese Zauber dabei, es dorthin zu lenken. Wenn sie mit Pfad finden kombiniert werden, können diese Zauber die Charaktere direkt zu ihrer Beute führen.

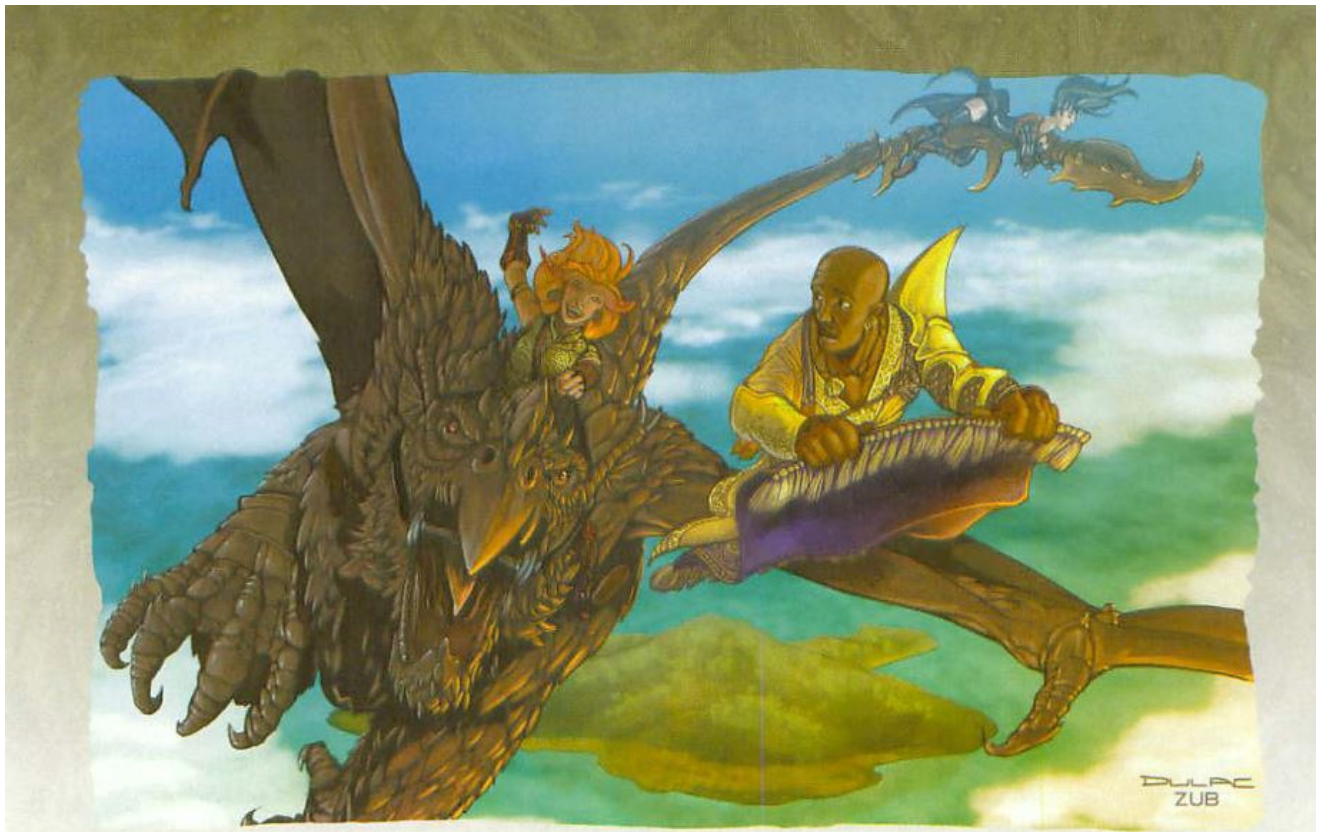
Erkundung

Während die physische Erkundung viel langsamer und gefährlicher als die Wahrsagerei ist, kann sie Schätze oder Ruinen aufdecken, die Wahrsagepartys übersehen.

Aus der Luft

Fliegen bietet den Charakteren den effektivsten Weg, das Gelände zu erkunden und große Entfernungen zurückzulegen. Mit Abstand die schnellste und einfachste Art der Erkundung, ist der Flug leider auch der schwierigste zu erlangen und teuerste. Die meisten Flugmethoden, die den Spielern zur Verfügung stehen, können nur wenige Charaktere (oder nur einen) auf einmal transportieren, was bedeutet, dass die meisten Gruppen auf verschiedene Arten in die Luft gehen müssen.

Während das Fliegen über Hindernisse die Reisezeit erheblich reduzieren und die Sicherheit erhöhen kann, ist es nicht ohne Risiken. Gruppen, die auf Heimlichkeit angewiesen sind, können sich nicht lange auf den Flug verlassen, da fliegende Kreaturen keine natürliche, nichtmagische Möglichkeit haben, sich vor neugierigen Augen zu



verstecken. Andere fliegende Kreaturen könnten aus denselben Gründen wie angreifende Bodenkreaturen angreifen: Gier, Hunger oder zum Schutz ihres Territoriums. Je nach Flugmodus besteht auch die sehr reale Möglichkeit, dass ein Charakter, der bewusstlos in der Luft ist, in den Tod fällt.

Luftweg und Überlandflug: Diese Zauber funktionieren gut für eine kleine Anzahl von Zielen, aber für den Rest der Gruppe bieten sie keinen Nutzen.

Fliegender Teppich: Diese Flugteppiche sind die kosteneffektivste Möglichkeit, mehrere Charaktere gleichzeitig zu transportieren. Der größte Teppich kann problemlos vier mittelgroße oder kleine Charaktere und noch ein paar mehr tragen, wenn sie sich zusammendrängen (obwohl das Mitnehmen von nur vier mittelgroßen Charakteren die Gefahr erhöht, den Teppich zu verlangsamen). Um die Nützlichkeit des Teppichs in einer Gruppe zu maximieren, die verschiedene Flugoptionen nutzt, sollten nur kleinere Charaktere mit leichter oder keiner Rüstung und Ausrüstung auf dem Teppich reiten. Schwerere Charaktere sollten auf Zauber, Reittiere oder Flügel des Fliegens zurückgreifen.

Fliegen und Geflügelte Stiefel: Obwohl ein ausgezeichneter taktischer Zauber, ist die kurze Dauer von Fliegen unpraktisch, um mehr als nur ein Hindernis auf dem Boden zu überwinden oder die nahegelegene Landschaft auszukundschaften. Geflügelte Stiefel erlauben ihrem Träger nur zu fliegen, wie der Zauber, und gehören damit in dieselbe Kategorie von Nutzen.

Beritten: Während ein fliegendes Reittier für einen Charakter niedriger oder mittlerer Stufe wie eine Extravaganz erscheinen mag, sollten Charaktere, sobald sie höhere Stufen erreichen, weniger Schwierigkeiten haben, ein Reittier zu bekommen, das fliegen kann. Ein Charakter kann immer ein Tier kaufen, das darauf trainiert ist, als Reittier zu dienen (oder ein junges fliegendes Tier beschaffen und aufziehen, um als Reittier des Charakters zu fungieren).

Luftschiffe stellen eine fantasievollere und seltene Methode des Bereisens der Luft dar. Kampagnen, die in Errebon spielen, könnten die Verwendung eines elementar gebundenen Luftschiffs beinhalten. Andere Einstellungen wie die Forgotten Realms haben ebenfalls Luftschiffe (aber sie kommen seltener vor). Luftschiffe kombinieren alle besten Aspekte von Schiffen (große Tragfähigkeit und Schutz vor den Elementen) mit den besten Aspekten des Fluges, jedoch zu einem erheblichen Preis.

Transmutation: Ein Druiden kann sich in einen Vogel oder ein anderes fliegendes Tier verwandeln, während ein Zauberer den Rest der Gruppe in ähnliche fliegende Kreaturen verwandeln kann. Polymorph hat jedoch eine sehr begrenzte Dauer, was es (wie der Flugzauber) nur nützlich macht, um unmittelbare Hindernisse zu überwinden. Eine Gruppe, die fähig ist, Polymorph jedes Objekt zu zaubern, muss sich jedoch keine Gedanken über die Dauer machen.

Windwandeln: Mit Abstand der effektivste Weg, um eine Gruppe über große, unerforschte Entfernungen zu bewegen, hat Windwandeln keine wirklichen Nachteile.

Jeder Kleriker oder Druiden, der den Zauber wirken kann, kann sich selbst und mindestens drei seiner Freunde in die Luft bringen. In einer großen Gruppe kann ein zweiter göttlicher Zauberkundiger hoher Stufe helfen, sicherzustellen, dass die gesamte Gruppe fliegen kann. Mit 1 Stunde pro Stufe und der Möglichkeit, die Fluggeschwindigkeit auf 60 Meilen pro Stunde zu erhöhen, kann eine Gruppe mit einem einzigen Zauber an einem langen Tag mindestens 720 Meilen zurücklegen. Windwandeln verwandelt seine Empfänger in eine wolkenähnliche Dampfform, wie der Gas Form Zauber, wodurch sie zwar gegen Angriffe relativ immun, aber im Allgemeinen nicht in der Lage sind, sich selbst zu verteidigen. Eine Gruppe, die vorausschauend plant, kann diesen Nachteil jedoch minimieren, indem sie sicherstellt, dass jeder unter dem Einfluss des Zaubers zahlreiche Schutzvorkehrungen getroffen hat.

Flügel des Fliegens: Trotz ihres hohen Preises sind Flügel des Fliegens der effektivste Weg, um einem einzelnen Charakter Flugfähigkeit zu verleihen. Sie haben keine Einschränkung bei der Verwendung und bieten eine Fluggeschwindigkeit von 60 Meilen pro Stunde (ungefähr 6 Meilen pro Stunde). Solange der Träger sie tragen kann, kann er sich selbst und eine große Menge an Ausrüstung über weite Strecken befördern.

Über Land

Der traditionelle Weg der Erkundung, das Durchqueren des Landes, birgt die größten Risiken, aber auch die größten Möglichkeiten für Belohnungen. Während

eine fliegende Gruppe möglicherweise keine Höhle oder baumbestandene Ruine sieht, kann eine Gruppe am Boden durch Zufall in ein Abenteuer (und Reichtum) geraten.

Zu Fuß: Langsam. Monoton. Gefährlich. Durch das Trampeln durch die Wildnis zu gehen, macht keinen Spaß. Es ist jedoch der einfachste Weg und bietet die größte Flexibilität. Mit der richtigen Anwendung von Magie kann selbst der am schwersten beladene oder am kürzesten beinige Charakter in einem respektablen Tempo laufen und möglicherweise sogar mit Barbaren, Mönchen und Spähern mithalten.

Beritten: Selbst eine niedrigstufige Gruppe kann sich Reittiere leisten oder sie erwerben. Obwohl sie im Gelände nicht signifikant schneller als das Gehen zu Fuß sind, können Reittiere zumindest ihre Reiter vor einigen der lästigeren Aspekte des Bodentransports schützen: Kletten, Steine in den Stiefeln, nasse Füße und stiefelgreifender Schlamm. Allein die Qualität unterscheidet eine niedrigstufige Reitgruppe von ihren hochstufigen überlegenen Reitern. Während eine 2. Stufe-Gruppe eine Vielzahl von Pferden und Ponys reiten könnte, könnte eine 15. Stufe-Gruppe auf dem Rücken von Einhörnern, Bären oder sogar ungewöhnlicheren Kreaturen durch die Wildnis reisen. Reittiere sind jedoch keine perfekte Lösung: Eine Gruppe mit Reittieren kann einfach nicht überall hingehen, wo eine zu Fuß gehende Gruppe hinkann. Die meisten Reittiere können keine Klippen erklimmen, sich nicht in Höhlen quetschen oder sich durch dichtes Gestrüpp zwängen.

Zur See

Die See stellt oft das letzte große wilde Gebiet dar, das erkundet werden kann, aber nur wenige Kampagnen konzentrieren sich auf die Erforschung der Unterwasserwelt (oder sogar der Überwasserwelt). Die Reise über das Meer kann immer noch einen signifikanten Teil der Zeit einer Gruppe beim Erkunden ausmachen, selbst wenn der SL es nur mit der Aussage abtut, dass die Zeit vergangen ist. Lange Seereisen setzen Mannschaften dem Risiko von Skorbut und anderen Gefahren aus, aber einige kartenführende SCs können die meisten dieser Bedenken mildern.

Schiff: Ein Schiff kann die gesamte Gruppe, ihre Reittiere und ihr Gepäck tragen. Natürlich ist ein Schiff in seiner Bewegungsfreiheit eingeschränkt und selbst eines in der Nähe des Landes muss einen sicheren Hafen finden oder riskiert auf Grund zu laufen (oder schlimmeres). Die Fahrt mit dem Schiff bleibt jedoch eine zuverlässige und relativ günstige Art und Weise, von einem Ort zum anderen zu gelangen.

Wasser laufen: In gewisser Weise scheint Wasser laufen das wässrige Äquivalent zum Luft laufen zu sein; sie haben die gleiche Dauer und erhöhen nicht die Bewegungsgeschwindigkeit ihrer Ziele. Wasser laufen hat jedoch zwei signifikante

Vorteile: Es kann mehr als eine Kreatur beeinflussen

(eine pro Zauberstufe, um genau zu sein) und es ermöglicht

einfaches Bewegen über verschiedene

Hindernisse wie Schlamm, Eis

und Schnee. Ein hochstufiger

Kleriker kann diese Fähigkeit

auf eine ganze Gruppe (sogar

eine große) mit einem einzigen

Zauberspruch legen, während

selbst ein hochstufiger

Waldläufer eine Gruppe mit

einem oder zwei Zaubersprüchen

beeinflussen kann. Einmal

unter dem Einfluss von

Wasser laufen kann eine

Gruppe von ihrem Schiff

ablegen und ohne Landungsboot

zum Strand überqueren.

Wasser laufen funktioniert

sogar gut für an Land gebundene

Gruppen, die Eisfelder,

Sümpfe, Flüsse oder andere

wässrige Hindernisse

überqueren müssen.

Teleportation

Mit Abstand der schnellste Weg,

um von Punkt zu Punkt zu gelangen,

birgt die Teleportation mehrere Nachteile bei der Erforschung.

Große Teleportation entfernt die Reichweitenbegrenzung und die Gefahr des

falschen Ziels, die beim Teleport inhärent

sind, erfordert jedoch mindestens einen Erkenntnis-Zauber, um effektiv genutzt zu werden. Teleportationsmagie hilft, die Reisezeit zu verkürzen, indem die Gruppe an

einen sichtbaren, aber entfernten Ort bewegt wird, wie den Fuß eines Kliffs, die andere

Geschwindigkeiten und Tragfähigkeit von Reittieren

Nicht jedes Lebewesen, das als Reittier dienen kann, möchte als solches dienen. Je nach Veranlagung könnten Sie es trainieren, bestechen oder magisch beherrschen können, um Sie zu tragen. Einige hier aufgelistete Kreaturen benötigen möglicherweise auch spezielle Sättel, Reitplattformen oder andere Mittel, um Reiter bequem (und sicher) auf ihrem Rücken zu halten.

Reittier	Speed (Flug) m/Rd	Tragkapazität in Pfd		
		Leicht	Mittel	Schwer
Bär, Schwarz ¹	12	39	79	118
Bär, Braun	12	235	471	706
Bär, Polar	12	235	471	706
Bison	12	118	235	353
Kamel	15	68	136	204
Affe ¹	9	11	23	34
Elefant	12	724	1448	2172
Löwe	12	104	208	312
Tiger	12	136	272	408
Wolf ¹	15	17	34	51
Vielfraß ¹	9	20	39	59
Ameise (Riesig (Soldat)	15	20	39	59
Chimäre	9	79	158	237
Dinosaurier				
Deinosaurus	18	53	105	158
Megaraptor	18	69	139	208
Triceratops	9	724	1448	2172
Tyranosaurier	12	363	726	1089
Schreckens Tiere				
Schreckens Dachs ¹	9	20	39	59
Schreckens Fledermaus	6 (12)	39	78	117
Schreckens Bär	12	416	833	1249
Schreckens Eber	12	235	471	706
Schreckens Löwe	12	181	362	543
Schreckens Tiger	12	235	471	706
Schreckens Wiesel ¹	12	20	39	59
Schreckens Wolf	15	181	362	543
Schreckens Vielfraß	9	118	235	353
Drachene	12 (9)	79	158	237
Adler (Riesig)	3 (24)	68	136	204
Gorgone	9	104	208	312
Pferdegreif	9 (30)	68	136	204
Greif	15 (30)	68	136	204
Krenschar ¹	12	13	26	39
Nachtmahr	12 (27)	68	136	204
Nachtmahr, Cauchemar	12 (27)	139	278	416
Eule (Riesig)	3 (21)	68	136	204
Pegasus	18 (36)	68	136	204
Rock	6 (30)	2536	5073	7609
Schattenmastiff ¹	15	29	59	88
Spinnenschlinger	9 (18)	69	139	208
Einhorn	18	90	181	271
Einhorn, Halb-Celestische	18	90	181	271
Worg ¹	15	29	59	88
Wyvern	6 (18)	75	151	226
Yrthak	7 (18)	121	241	362

¹ Als mittlere Kreatur kann nur ein kleiner Reiter getragen werden

Seite eines Tals oder den Gipfel eines Plateaus oder Berges. Die Verwendung von Teleportation (oder Großer Teleportation) in diesem Fall kann der Gruppe bis zu einem Tag Reisezeit sparen.

Wurmfutter

Überleben im Zeitalter der Würmer Abenteuerpfad

Vergessene Magie

Einzige Gegenstände

Vergessenen Magie

Wurmfutter: Überleben im Zeitalter der Würmer Abenteuerpfad

Während die Seiten von Dungeon alles bieten, was ein DM benötigt, um den Abenteuerpfad im Zeitalter der Würmer zu leiten, gibt Dragon den Spielern jeden Monat Werkzeuge an die Hand, um ihr Spielerlebnis zu verbessern.

In vergangenen Zeiten war der Orden des Sturms ein mächtiger Bund von Druiden und Magiern, der der Erhaltung der Welt und der Vernichtung der Untoten gewidmet war. Die Kräfte von Kyuss und ihre drakonischen Verbündeten zerstörten diesen heiligen Orden vor Jahrhunderten und löschten ihn so gründlich aus, dass die Erinnerung daran verblasst ist. Diese mächtigen Zauberer, die ihr baldiges Ende vorausahnten, fanden einen Weg, um sicherzustellen, dass das Wissen, das sie über Kyuss und seine Verbündeten besaßen, bewahrt würde - sicher vor den neugierigen Blicken und den verschleiernenden Nebeln der Zeit.

Im Verlauf des Abenteuerpfads Zeitalter der Würmer entdecken die Spielercharaktere das verlassene Paradies dieses längst vergessenen Ordens und haben die Chance, einige seiner Geheimnisse zu erfahren. Während das Wissen, das sie erlangen, an sich unschätzbar ist, möchten einige Charaktere möglicherweise etwas von intrinsischem Wert.

Der Orden des Sturms war sowohl für die Macht ihrer Zauberei als auch für die Weisheit ihrer Gelehrten bekannt, aber auch einige der begabtesten Erfinder, die die Welt je gesehen hat, zählten zu ihren Mitgliedern. Als sie verschwanden, nahmen sie ihre Geheimnisse mit sich, und viele mächtige magische Gegenstände verschwanden aus der Welt und wurden nie wieder gesehen. Bis jetzt.

Aufgrund des intimen Wissens des Ordens des Sturms über Drachen und Untote waren

die meisten seiner Schöpfungen entweder zur Verfügung gestellt worden, um ihre Macht zu verstärken, oder wurden entworfen, um bei ihrer Vernichtung zu helfen. Hier ist eine Auswahl solcher Gegenstände, die nun von den Spielercharakteren erstellt oder in Auftrag gegeben werden können.

Amulett des Lichts

Vor langer Zeit wurden diese einfachen Sonnenausbruch-Anhänger den Frontsoldaten des Ordens gegeben, um ihnen bei der Vernichtung ihrer untoten Feinde zu helfen und zu verhindern, dass ihre Kameraden als Untote auferstehen, selbst wenn sie gefallen sind. Jeder dieser Anhänger strahlt eine kontinuierliche Weihung aus, wie der Zauber.

Mäßige Evokation; ZS 5; Wundersamen Gegenstand herstellen, Weihung; Preis 5.000 GM; Gewicht 1 Pf.

Atemtrinker-Schwert

Dieses +3 Großschwert besitzt eine ungewöhnlich große Menge an Verzierungen. Die Klinge selbst ist gezackt, und zahlreiche Haken, Spitzen, Schleifen und Kreuzschutze ragen unregelmäßig von ihrer Oberfläche ab. Der Griff enthält einen komplizierten Drahtgriff, der über die Hände des Benutzers fließt und das Schwert während des Gebrauchs an sein Fleisch bindet. Das Schwert gewährt seinem Benutzer einen Umstandsbonus von +8 auf Würfe, um sich gegen Entwaffnen zu wehren. Der Benutzer ist auch immun gegen jeden Energieschaden, der durch Atemwaffen verursacht wird. Darüber hinaus kann der Benutzer, sobald das Schwert ihn vor einer Atemwaffe geschützt hat, wählen, die Energie der Atemwaffe im Schwert zu speichern oder sie harmlos zu entladen. Wenn er sich entscheidet, die Energie zu speichern, ist er solange nicht mehr gegen zukünftige Atemwaffen geschützt, solange die Energie gespeichert bleibt, aber wenn er einen Gegner erfolgreich mit dem Atemtrinker-Schwert trifft, während er diese gespeicherte Energie enthält, kann er wählen, sie freizusetzen. Wenn er dies tut, erleidet sein Ziel die Auswirkungen der Atemwaffe

zusätzlich zum normalen Schaden des Angriffs (der den gleichen Schaden mit dem üblichen Reflexwurf für die Hälfte verursacht). Das Schwert kann seine gespeicherte Energie nicht länger als einen Tag behalten, danach entlädt sie harmlos. Das Schwert bietet keinen Schutz gegen Atemwaffen, die keinen Energieschaden verursachen.

Starke Beschwörung und Evokation; ZS 14.; Handwerk Magische Waffen und Rüstungen, Schutz vor Energie, Zauberkkehrung; Preis 25.350 GM; Gewicht 4 Pf.

Umfang des 24. Zauberer-Königs

Wie die Sonnenstrahlen, die auf einer Wasserfläche tanzen, scheinen die brillanten Farben dieses Umhangs zu tanzen und zu wirbeln, wenn sein Träger sich bewegt. Gewebt aus hunderten winziger Schuppen von jedem der fünf chromatischen Drachen hat dieser Umhang die Fähigkeit, den Träger mit einem Teil ihrer Kraft zu beleben.

Der Umhang des Zauberer-Königs verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +6 auf Charisma. Außerdem ermöglicht er es dem Träger, einmal täglich das Aussehen jedes chromatischen Drachens anzunehmen und einige der Fähigkeiten dieses Drachens zu erlangen. Das Aktivieren eines Aspekts ist eine Standard-Aktion für den Träger und jeder Aspekt dauert 1 Minute. Für die Dauer des Effekts kann kein anderer Aspekt angenommen werden. Folgendes beschreibt die Aspekte und ihre Wirkungen.

Schwarz: Der Umhang wird tiefschwarz und saugt das umgebende Licht wie ein bodenloses Loch auf. Die Gesichtszüge des Trägers verändern sich subtil, seine Haut und Haare nehmen einen grauen Farbton an und seine Augen werden zu einem sauren Grün. Der Träger erhält Säureresistenz 30 und kann einmal während des Aspekts Dunkelheit als zauberähnliche Fähigkeit wirken (ZS 18.). Zusätzlich wird jeder von ihm gewirkte Zauber mit dem Säure- oder Wasser-Attribut automatisch verlängert und verstärkt, als wäre es durch die Metamagie-Fähigkeiten gewirkt worden. Das passiert



ohne Anpassung des Zauberlevels oder der Zauberdauer

Blau: Der Umhang wird dunkelblau und schwache Funken von Elektrizität tanzen darüber. Die Gesichtszüge des Trägers verändern sich subtil, seine Haut und Haare nehmen einen bläulichen Farbton an und seine Augen verblassen zu reinem Weiß. Der Träger erhält Elektrizitätsresistenz 30 und kann während des Aspekts einmal die Fähigkeit Bauchreden als zauberähnliche Fähigkeit wirken (ZS 18.). Zusätzlich wird jeder von ihm gewirkte Zauber mit dem Elektrizitäts- oder Erde-Attribut automatisch verlängert und verstärkt, als wäre es durch die Metamagie-Fähigkeiten gewirkt worden- Das passiert ohne Anpassung des Zauberlevels oder der Zauberdauer

Grün: Der Umhang wird tiefes, waldiges Grün und scheint in der natürlichen Vegetation zu verblassen. Die Gesichtszüge des Trägers verändern sich subtil, seine Haut und Haare nehmen einen grünlichen Farbton an und seine Augen werden zu einem kränklichen Gelbton. Der Träger erhält Säureresistenz 30 und kann einmal während des Aspekts Befehl als zauberähnliche Fähigkeit wirken (ZS 18). Zusätzlich wird jeder Zauberspruch des Zaubersers mit dem Säure- oder Luft-Attribut automatisch verlängert und verstärkt, wie die Metamagie-Fähigkeiten. Das passiert ohne Anpassung des Zauberlevels oder der Zauberdauer

Rot: Der Umhang wird leuchtend rot und scheint zu rauchen und zu schwelen. Die

Gesichtszüge des Trägers verändern sich subtil, seine Haut und Haare nehmen einen rötlichen Farbton an und seine Augen leuchten mit goldenem Licht. Der Träger erhält Feuerresistenz 30 und kann einmal während des Aspekts Gegenstand lokalisieren als zauberähnliche Fähigkeit wirken (ZS 18). Zusätzlich wird jeder Zauberspruch des Zaubersers mit dem Feuer-Attribut automatisch verlängert und verstärkt, wie die Metamagie-Fähigkeiten. Das passiert ohne Anpassung des Zauberlevels oder der Zauberdauer

Weiß: Der Umhang wird schneeweiß und ein Kältegefühl umgibt ihn. Die Merkmale des Trägers verändern sich leicht, seine Haut und sein Haar verblassen zu einem gebleichten Weiß und seine Augen verdunkeln sich zu purem Schwarz. Der Träger erhält Kälteresistenz 30 und kann während des Aspekts einmal Nebelwolke als Zauberfähigkeit wirken (ZS 18). Außerdem wird jeder Zauberspruch des Zaubersers mit dem Kälte-Attribut automatisch erweitert und gestärkt, wie die Metamagie-Fähigkeiten. Das passiert ohne Anpassung des Zauberlevels oder der Zauberdauer
Starke Abwehr und Verwandlung; ZS 18.; Wundersamem Gegenstand herstellen, Adlers Glanz, Resistenz gegen Energie, Schöpfer muss ein Zauberser sein; Preis 102.000 GM, Gewicht 2 Pf.

Körperlicher Magnet

Diese mächtige Barriere ähnelt nichts mehr als einer unscheinbaren 1-Zoll

durchmessenden Kugel aus poliertem Stahl. Die Kraft des Magnet ist jedoch ein großer Segen für diejenigen, die gegen unkörperliche Untote und Kreaturen kämpfen, die sich ätherisch bewegen können. Der Magnet stärkt die Grenze zwischen der Ätherischen Ebene und der Materiellen Ebene, was verhindert, dass irgendwelche unkörperlichen Untoten in einem Radius von 6 m erscheinen. Es verhindert auch jede Reise von und zur Ätherischen Ebene innerhalb dieses Radius und negiert die Auswirkungen von Zaubersprüchen wie Blinken, Ätherischer Sprung und Ätherisch sein. Da der Magnet so eng an die Materielle Ebene gebunden ist, kann er nicht auf eine andere Ebene mitgenommen werden. Jedes Mal, wenn sein Besitzer über Ebenen transportiert wird, bleibt der Magnet zurück. Starke Abwehr; ZS 11; Wundersamen Gegenstand herstellen Dimension, Preis 39.000 GM; Gewicht 3 Pf.

Doomslayer Bogen

Möglicherweise die tödlichste Errungenschaft des Ordens des Sturms, blieben die Mittel zur Herstellung dieser Bögen für Jahrtausende ein streng gehütetes Geheimnis. Aus gewöhnlicher Eibe gefertigt und mit Drachenknochen verziert, gibt es wenig an diesem unscheinbaren Bogen, dass seine unbestreitbare Kraft enthüllt. Ein +2 Kompositbogen (+5 Stärke), dieser Bogen ermöglicht es dem Benutzer, die Schwachstellen in der Haut seines Feindes zu finden, wodurch er jedes natürliche

Rüstungsbonus (einschließlich aller Verbesserungsboni für diesen natürlichen Rüstungsbonus) für einen Angriff dreimal täglich ignorieren kann. Der Benutzer muss erklären, dass er diese Fähigkeit (eine freie Aktion) vor dem Angriffswurf einsetzt.

Starke Wahrsagung; ZK 16.; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Wahrer Treffer; Preis 50.900 GM; Gewicht 3 Pf.

Drachenfluch Zepter

Hergestellt aus Adamant und besetzt mit Edel- und Halbedelsteinen, gewährt dieser Zepter die Fähigkeit, die arkanen Verteidigungen der mächtigsten Drachen zu durchdringen. Der Benutzer erhält einen Bonus von +4 auf Zauberstufe-Würfe, um die Zauberresistenz von Drachen zu überwinden.

Mäßige Magie (keine Schule); ZK 10.; Handwerk Stab, Höhere Zauberdurchdringung; Preis 5.500 GM.

Elixier der Drachenessenz

Dieses Elixier gibt es in fünf Varianten, eine für jeden der fünf chromatischen Drachen. Hergestellt aus dem Blut wahrer Drachen und durch Magie verstärkt, gewährt das Elixier Kräfte des zugehörigen Geschöpfes für jeden, der es trinkt. Dicke Schuppen in der entsprechenden Farbe bedecken die Haut des Trinkers und gewähren ihm einen Verbesserungsbonus von +4 zu seinem vorhandenen natürlichen Rüstungsbonus. Gleichzeitig wächst seine Physis, um seiner drakonischen Form zu entsprechen. Er erhält einen Verbesserungsbonus von +8 auf Stärke, einen Verbesserungsbonus von +4 auf Konstitution, einen Verbesserungsbonus von +2 auf Intelligenz und einen Verbesserungsbonus von +2 auf Charisma. Sein Gesicht erstreckt sich zu einem wilden Schnauze, während seine Finger sich zu scharfen Klauen verdrehen, die ihm 2 Klauen und einen Biss als natürliche Angriffe geben (der Schaden basiert auf der Größe, siehe die Tabelle zur Drachenessenz). Mächtige Flügel brechen aus seinen Schultern, die ihm eine Flug-geschwindigkeit von 18 m (Durchschnitt) verleihen. Er erhält eine Atemwaffe des entsprechenden Typs (siehe die Tabelle zur Drachenessenz), die einmal alle 1d4 Runden eingesetzt werden kann und 6d6 Schadenspunkte verursacht. Ein Reflex-Wurf von SG 14 halbiert diesen Schaden. Der Trinker erhält auch vollständige Immunität gegen den Energie-Typ, der mit seiner Atemwaffe verbunden ist. Diese Wirkungen bleiben 10 Minuten lang bestehen.

Mäßige Verwandlung; ZS 11; Wundersamen Gegenstand herstellen, Selbstverwandlung; Preis 6.550 GM; Gewicht 1 Pf.

Phylakterium des Schutzes vor Bösem

Dieses Phylakterium gewährt dem Träger kontinuierlich die Wirkung des Zaubers Schutz vor Bösem. Obwohl dies die gängigste Version dieses Gegenstands ist, existieren auch Phylakterien für die anderen Schutzzauber gegen Ausrichtungen.

Mäßige Abwehrzauber; ZS 7; Wundersamen Gegenstand herstellen, Schutz vor Böses; Preis 6.000 GM; Gewicht 1/2 Pf.

Quecksilber Mantel

Dieser schimmernde silberne Umhang scheint aus Quecksilber gesponnen zu sein. Seine Form flimmert und fließt ständig um den Träger herum und das Licht tanzt auf seiner Oberfläche. Er gewährt dem Träger vollständige Immunität gegen Paralyse und einen Kompetenzbonus von +10 auf Flucht Würfe.

Mäßige Abwehrzauber; ZS 7; Wundersamen Gegenstand herstellen, Bewegungsfreiheit; Preis 10.000 GM; Gewicht 2 Pf.

Ring der Widerstandsfähigkeit gegen Tot

Dieser Ring gewährt dem Träger kontinuierlich den Schutz des Zaubers Tod-Widerstandsfähigkeit.

Einmal pro Tag, wenn der Träger durch Schaden auf 0 oder weniger TP fällt, fällt er stattdessen auf 1 TP. Wenn der Träger Ziel eines Effektes wird, das direkt tötet ohne Schaden, dann wird der Effekt negiert.

Mäßige Abwehrzauber; ZS 7; Ring schmieden; Preis 30.000 GM; Gewicht -

Schild der Sonne

Dieses schwere Stahlschild mit einem Bonus von +2 hat eine hochglänzende konkave reflektierende Oberfläche, die einen großen goldenen Edelstein in seiner Mitte enthält. Zweimal pro Tag kann auf Befehl der Edelstein einen brillanten Strahl aus Sonnenlicht entzünden, der die Lebenden blendet und die Untoten zerstört. Dieser Effekt entspricht einem Sonnenstrahlzauber (Zauberstufe 13).

Starke Beschwörungsmagie; ZS 13; Handwerk Magische Waffen und Rüstungen, Sonnenstrahl; Preis 74.170 GM; Gewicht 15 lb.

Mantel der Untoten Abwehr

Dieser Mantel ist aus schlichter grauer Seide gefertigt und mit feinen weißen Verzierungen von mächtigen Runen des Todes und der Abwehr versehen. Über normaler Kleidung oder Rüstung getragen, gewährt er dem Träger kontinuierlich die Vorteile des Zaubers Verstecken vor Untoten (Willenswurf SG wie beim Zauber).

Schwache Abwehrzauber; ZS 3; Wundersamen Gegenstand herstellen,, Verstecken vor Untoten; Preis 7.500 GM; Gewicht 1 Pf.

Drachenform Schädel

Aus den Schädeln der mächtigsten Drachen gefertigt und magisch verkleinert, um auf einen humanoiden Kopf zu passen, sind diese Gegenstände unter den begehrtesten Kreationen des Ordens - denn wer hat nicht schon einmal davon geträumt, ein Drache zu sein? Dieser Gegenstand gibt es in fünf Varianten, jede aus dem Schädel eines unterschiedlich farbigen chromatischen Drachen gefertigt. Einmal pro Tag kann der Träger sich in einen jungen Drachen der entsprechenden Art verwandeln. Dieser

Effekt dauert eine Stunde, kann jedoch jederzeit als Standardaktion beendet werden. Der Effekt funktioniert wie der Zauberspruch Selbstverwandlung (ZS 17, ohne die TW-Beschränkung), außer dass der Träger die Atemwaffe des Drachen, in den er sich verwandelt, sowie dessen sensorische Fähigkeiten (Dunkelsicht, Scharfe Sinne, Blindsinn usw.) erhält.

Starke Verwandlungsmagie; ZS 17; Wundersamen Gegenstand herstellen,, Gestaltwandel; Preis 86.000 GM; Gewicht 4 Pf.

Drachen Essenz	Biss	Klauen
Fine	1	-
Sehr winzig	1w2	1
Winzig	1w3	1W2
Klein	1w4	1w3
Mittel	1w6	1w4
Groß	1w8	1w6
Sehr groß	2w6	1w8
Gigantisch	3w6	2w6
Kollosal	4w6	3w6
Drachen Art		
Schwarz	18 m Linie	Säure
Blau	18 m Linie	Blitz
Grün	9 m Kegel	Säure Gas
Rot	9 m Kegel	Feuer
Weiss	9 m Kegel	Kälte

Wurmfutter

überleben im Zeitalter der Würmer Abenteuerpfad

Einsatz der Schwergewichte

Solen der Schwergewichte

Wurmfutter: Überleben im Zeitalter der Würmer Abenteuerpfad

Während die Seiten des Dungeon-Magazins alles bieten, was ein SL braucht, um den Abenteuerpfad des Zeitalters der Würmer zu leiten, bietet Dragon den Spielern jeden Monat Werkzeuge, um ihr Spielerlebnis zu verbessern.

Die Spielercharaktere stehen an der Schwelle zum Zeitalter der Würmer, einer Ära des wimmelnden Dunkels und des zitternden Verfalls. Nachdem sie Legionen von elenden Kultisten, Städte von Riesen und einen Regenbogen chromatischer Drachen besiegt haben, naht die Stunde und die finale Konfrontation gegen den Wurmgoßen Kyuss und seine mächtigsten Handlanger ist unvermeidlich.

Natürlich möchten Sie einige Hilfe rufen. Und mit dem Zauber Tor zur Verfügung, können Sie auf sehr starke Hilfe zählen. Einer der mächtigsten Zauber, Tor, ermöglicht es Ihnen, ein Portal zu einer anderen Existenz zu öffnen und eine Kreatur oder Kreaturen zu rufen, um Ihnen zu dienen. Das Spielerhandbuch beschreibt, wie man zahlreiche "generische" Kreaturen ruft, sagt aber nicht ganz so viel über Tors interessantere Option - das Herbeirufen einer einzigen Kreatur mit TW, die bis zu zweimal so hoch sind wie das Zauberniveau des Zaubers. Da Sie mindestens 17. Stufe sein müssen, um einen Zauber der 9. Stufe zu wirken, sprechen wir hier von einigen der mächtigsten Kreaturen im Multiversum.

Dieser Artikel präsentiert sechs einzigartige planare Kreaturen, die über den Zauber Tor gerufen werden können, eine für jede der nicht-bösen Ausrichtungen. Während wir bei weitem nicht genug Platz haben, um vollständige Statistikblöcke für diese potenziellen Verbündeten bereitzustellen, sollten die kurzen Persönlichkeits-

beschreibungen und Klassen- und Stufenzusammenfassungen ausreichen, um Sie beim Erstellen der Statistikblöcke selbst zu unterstützen. Da es sich bei jeder um ein einzigartiges Wesen mit eigenen Zielen und Motivationen handelt, erlaubt der Zauber dem Zaubersenden nicht, sie wie geringere Kreaturen zu kontrollieren. Um zu helfen, haben wir Informationen darüber bereitgestellt, wie man mit diesen Kreaturen um Dienstleistungen verhandeln kann, um zumindest vorübergehend ihre Loyalität sicherzustellen. Denken Sie immer daran, dass einzigartige Kreaturen jederzeit bereit sind, Sie zu verlassen, daher ist es in Ihrem besten Interesse, sie glücklich zu machen, mit mächtigen Zaubersprüchen voll aufgepumpt und fest auf das Herz von Kyuss' abstoßenden Machenschaften gerichtet.

BARABOG

Chaotisch Neutraler männlicher Titan Barbar 6

Barabog stammt aus den heroischen Domänen von Ysgard und ist ein Titan, der das Leben in vollen Zügen genießt und alles ausprobieren möchte, was die Welt zu bieten hat, bevor ihn eine epische Schlacht fordert. Wenn er nicht in einem mächtigen Kampf verwickelt ist, verbringt Barabog seine Zeit damit, mit jedem zu trinken und zu feiern, der ihn haben möchte. Wenn er gerufen wird, wirft sich der Titan mit voller Kraft in die Aufgabe und gerät in Rage, sobald er verletzt wird. Barabog ist fast 9 m groß und trägt unter seinem geflochtenen Bart eine glänzende Mithril-Brustplatte. Der Titan führt eine riesige +2 scharfe Zweihandaxt mit brutaler Effizienz.

Handel: Barabog erwartet Bezahlung für seine Dienste in Form von Essen und Trinken. Der Titan wird jedoch schnell von der Routine gelangweilt. Er verlangt in der Regel eine große Menge an Lebensmitteln und Getränken, die er noch nie zuvor hatte. Da er viele verschiedene Küchen ausprobiert hat, kostet dieser Wunsch normalerweise etwa 5.000 Goldmünzen für exotische Gewürze, Fleischsorten und Fässer von seltenem Wein.

Barabog versteht, dass der Erwerb solcher feiner Speisen Zeit braucht und ist bereit, bis zu einer Woche zu warten, um die Bezahlung zu erhalten.

Herr des Feuers, GENDINOM

Neutral, Ein fortgeschrittener 28-TW Älterer Feuerelementar

Ein treuer Diener Seiner Hochwohlgeborenheit und unbußfertigen Exzellenz Loz Imin - einem Bey des Efreets Groß Sultan in der Messingstadt - Gendinom hasst es, seine schwüle Heimat zu verlassen. Arrogant, seinem Genie-Meister ergeben und besessen davon, Dinge zu verbrennen, hat das Elementarwesen einen explosiven Zorn und richtet ihn oft gegen diejenigen, die ihn rufen. Wenn er jedoch mit einem überzeugenden Angebot beruhigt werden kann, richtet der turmhafte Feuersäule seinen Zorn eifrig gegen jeden, gegen den er antreten soll, um ein Stück der Elementarebene des Feuers auf die Materialebene zu bringen.

Handel: Beauftragt, die nahezu sonnenähnlichen Temperaturen der schwülen Rauchsauen und feurigen Kessel seines sybaritischen Meisters aufrechtzuerhalten, hat Gendinom unzählige Materialien und Wesen in einem endlosen Streben nach der perfekten Feuersbrunst verbrannt. Im Gegenzug für seine Dienste verlangt das Feuerelementar etwas Neues, das er in die großen Öfen seines unsterblichen Meisters werfen kann. Mit Jahrhunderten an Erfahrung hat Gendinom fast jede weltliche Substanz und fast jedes bekannte Wesen verbrannt. Daher sollten Angebote entweder aus einzigartigen Kreationen, neuen oder magischen Kunstwerken oder etwas anderem bestehen, mit dem das jahrhundertealte Elementarwesen noch nie konfrontiert wurde - eine Aufgabe, die sich als ziemlich schwierig erweisen könnte.

SELAUAFE

Chaotisch Gut weiblicher ausgewachsener celestial Messingdrache



Als strahlende Schönheit unter ihresgleichen lebt Selauafe in üppigem Prunk auf einer hohen Mesa, die den unendlichen Wüsten von Mithardir, der dritten Ebene der Olympischen Haine von Arborea, überblickt. Endlos launisch und schelmisch, aber ebenso freundlich und neugierig, gibt Selauafe die gelangweilte und verwöhnte Prinzessin, die sie vorgibt zu sein. Als celestialer metallischer Drache finden andere Drachen es schwierig, Selauafes anhaltende und unermüdliche Behauptung, die Enkelin von Bahamut zu sein, zu bestreiten. Tatsächlich besitzt sie die königliche Haltung und selige Wohltätigkeit von Bahamuts engen (und bestätigten) Nachkommen.

Handel: Wie es sich für königliche Drachen gehört, erwartet Selauafe, dass jeder, der sie ruft, sie auf Drakonisch anspricht und als Prinzessin behandelt. Besonders gerne mag sie es, wenn diejenigen, die ihre Hilfe anfordern, sie als Enkelin von Bahamut bezeichnen. Neben der respektvollen Behandlung besitzt Selauafe die typisch drakonische Gier nach materiellen Gütern und die deutlich messingfarbene Drachenliebe zur Konversation. Selauafe verlangt eine einzige Perle im Wert von mindestens 16.000 Goldstücken (wobei sie zahlreiche kleinere Geschenke ablehnt, die insgesamt den gleichen Betrag ergeben), ist aber bereit, den Mindestwert des Geschenks um 1.000 Goldstücke für jeden Monat zu reduzieren, dem der Beschwörer zustimmt, in ihrem Mesa-Top-Palast mit ihr zu

sprechen (dies kann nach Selauafes Dienst geleistet werden).

SYRANUS

Neutral Gut Männlicher, menschlicher Solar-Waldläufer der 5. Stufe.

Obwohl er oft auf der Jagd durch die Ebenen streift, bezeichnet Syranus die Zwillingparadiese von Bytopia als seine Heimat. Vor allem dem Ausrotten von Untoten und jenen, die die Natur unterwerfen, gewidmet, begibt sich Syranus oft auf ausgedehnte Quests, um Bedrohungen durch Untote aufzudecken und zu vernichten. Nicht überraschend ist der Solar-Ranger stark besorgt über das drohende Zeitalter der Würmer und ergreift ohne zu zögern die Gelegenheit, gegen diese Bedrohung vorzugehen.

Im Kampf zieht Syranus es vor, seinen +3 Untoten vernichtende Komposit-Langbogen mit seinen tödlichen Pfeilen so lange wie möglich einzusetzen, bevor er dann mit seinem +5 schnellen Untoten vernichtenden Großschwert seine Feinde endgültig besiegt. Dank seiner Stufen als Waldläufer erhält Syranus einen +4-Bonus auf Schadenswürfe gegen Untote und beherrscht den Kampfstil des Bogenschießens. Syranus trägt sehr wenig Kleidung und seine weiße Marmeladenhaut ist mit schwach leuchtenden Runen und Symbolen bedeckt, die den Solar an seine Schwur erinnern.

Handel: Syranus verlangt keine Bezahlung, wenn die ihm gestellte Aufgabe die Vernichtung von Untoten oder ihrer Meister

beinhaltet. Für alle anderen Aufgaben lehnt der Solar ab und kehrt stattdessen zurück zu den Äußerer Ebenen, um seinen ewigen Kampf fortzusetzen.

WALKYRIE XVII

Rechtschaffen Gut Fortgeschrittener 16 TW gesetzestreuer Zelekhut, Unvermeidlicher - Kämpfer 10

Als mächtiger Jäger im Dienste des absoluten Gesetzes patrouilliert Walkyrie XVII durch die Ebenen von Acheron, den Bestienländern, den Äußerer Ebenen und jedem anderen Ort, an dem Flüchtige versuchen könnten, sich zu verstecken. Obwohl er bereit ist, anderen Dienern des Gesetzes zu helfen, bleibt der Unvermeidliche ständig auf der Jagd und lässt sich nur dann von einem Beschwörer ablenken, wenn dies letztendlich seine gegenwärtigen oder zukünftigen Quests unterstützt. Im Kampf nutzt Walkyrie XVII neben seinen beträchtlichen natürlichen Angriffen und zauberähnlichen Fähigkeiten eine mächtige +4 axiomatische Armbrust.

Handel: Während er stets auf der Jagd nach zahlreichen Individuen ist, sucht Walkyrie XVII immer nach neuen Informationen, die ihn zu einem seiner aktuellen Jagdziele führen oder ihm weitere Einblicke in den Verstand eines Flüchtigen geben könnten. Der Unvermeidliche hilft bereitwillig jeder Kreatur, die in der Lage ist, ihm etwas obskure arkanische oder planare Weisheit zu vermitteln. Ein Beschwörer, der bei einem Wissenswurf (Wissen Arkane oder Ebenen)

einen SG von 35 erreicht, erweist sich als kenntnisreich genug, um dem planaren Jäger zu helfen und dessen Dienste in Anspruch zu nehmen.

Alternativ kann ein Beschwörer Walkyrie XVII's Hilfe erlangen, indem er ihn auf ein neues Jagdziel aufmerksam macht, dass die Kräfte des Gesetzes stark beleidigt hat. Wenn der Übeltäter die Zeit des Zelekhut wert ist (entschieden vom SL), hilft Walkyrie XVII dem informierenden Beschwörer und notiert sich den Gesetzesbrecher für eine zukünftige Jagd (er beginnt nicht sofort mit der Verfolgung des neuen Ziels).

XITOMAT

Rechtschaffen Neutral männlicher Couatl - Mönch 16

Im Vergleich zu anderen Couatl ist sein Gefieder gedämpft, als ob die Farben seiner Schuppen und Flügel im Wasser ausgewaschen wurden. Er wird manchmal als der "Gewaschene Mönch" bezeichnet und verbringt seine Tage in einem bescheiden aussehenden Kloster auf einem windgepeitschten Arm des Sieben Himmels von Celestia. Kreaturen aller Art reisen zu Xitomats Kloster, um Training zu suchen. Er ist eingebildet und selbstverliebt bis zum Äußersten, das seine Gesinnung erlaubt. Xitomat behauptet, die meisten Kampfkunst-Techniken, die den Sterblichen bekannt sind, erfunden oder dazu inspiriert zu haben. Gelegentlich verbringt er Jahre in seinem Kloster und entwickelt neue Techniken oder nimmt monatelange Meditationen vor.

Handel: Wenn er zum Dienst gerufen wird, gibt Xitomat vor, gleichgültig zu sein und tut so, als ob er wütend wäre, wenn ihm materielle Güter angeboten werden. Unabhängig von der Wahrheit seiner Behauptungen über die Entwicklung zahlreicher Kampfkunsttechniken hat er ein umfangreiches Wissen über verschiedene Formen und Bewegungen. Als Teil seiner Bezahlung für die Erbringung eines Dienstes verlangt Xitomat die Vorführung einer Bewegung, Technik oder eines Wurfes, den er nicht kennt. Hierfür muss ein Charakter mit der Verbesserten Unbewaffneten Schlag-Technik den Angriffswurf gegen Rüstungsklasse 40 ohne die Hilfe von Magie (Xitomat zaubert Erkennen von Magie kurz bevor der Charakter den Angriffswurf versucht) erfolgreich bestehen. Xitomat hat nichts dagegen, wenn es dem Charakter mehrere Versuche braucht, um zu bestehen. Wenn eine Gruppe von Charakteren ihm keine neue Bewegung zeigen kann, muss sie einen Monat mit ihm in seinem Kloster verbringen und eine neue Technik von ihm lernen (dies kann nach dem Ende des Dienstes von Xitomat erfolgen).

Für den Spielleiter

Obwohl der Verhandlungsaspekt des Tores es den Zaubernern ermöglicht, bestimmte Dienstleistungen von den Kreaturen zu verlangen, die sie beschwören, können solche Vereinbarungen schnell das Spiel aus dem Ruder laufen lassen. Als SL sollten Sie möglicherweise einige Aspekte des interplanaren Handels Ihrer Spieler einschränken oder übergehen, um das größere Abenteuer im Blick zu behalten.

Sie sollten auch daran denken, dass die PCs nicht die einzigen Charaktere mit Zugang zum Tor sind. Am Ende des Zeitalters der Würmer könnten zahlreiche Gegner in der Lage sein, einige der furchterregendsten Wesen aller Ebenen zu ihrem Dienst zu rufen. Böse Zauberer, die nach außerplanarischen Verbündeten suchen, könnten fortgeschrittene, klassengebundene oder Schablonen-basierte Balors, Fresser, Lichs, Nachtschrecken, Gruben Teufel, Slaad, Titanen, Vampire oder sogar chromatische Drachen in Betracht ziehen.