ABENTEUER
IN DEN FORGOTTEN REALMS

Aus Kobaltblauen Tiefen

Episode 5

Die Suche eines machthungrigen Magiers nach einem arkanen und gefährlichen Artefakt hat endlich ihr Ende gefunden. Er hält das Objekt seiner Begierde in Händen. Und so braut sich neues Unheil zusammen. Mit seiner neu gefundenen Macht verspricht dieser boshafte Zauberer, Schlösser für kaltherzige Söldner und abtrünnige Armeen zu errichten, die ihm die Treue schwören. Dies sind die ersten Tage eines Plans, gegen die Schwertküste in den Krieg zu ziehen, und es ist an den Abenteurern, dem Magier, der im Hintergrund die Fäden zieht, das Handwerk zu legen – bevor er eine Armee um jenes Artefakt herum aufstellen kann, das er den kobaltblauen Tiefen des Hochsternsees entrissen hat.

Dieses kurze DUNGEONS & DRAGONS®-Abenteuer ist auf 4 bis 6 Charaktere der 10. Stufe ausgelegt. Zum Spielen brauchst du nur diesen Text und die D&D-Grundregelwerke. Das Abenteurerhandbuch für die Schwertküste ist zweifellos ebenfalls nützlich zum Bespielen des Hochmoors Faerûns – jenes kalten, grasigen Hochlands, in dem das Abenteuer stattfindet.

Ende Einer Reihe

Dieses Abenteuer bildet das Finale einer fünfteiligen Reihe. Hast du die vorherigen Abenteuer dieser Reihe nicht gespielt, bildet dieses Szenario eher einen Anfang als ein Ende. Am Ende dieses Abenteuers sind die Charaktere höchstwahrscheinlich in Besitz eines mächtigen und gefährlich verlockenden Artefakts. Was werden sie damit anfangen?

Der Antagonist dieses Abenteuers – ein Zauberer namens Tyreus aus der riesigen Stadtwelt Ravnica – war auch der Gegner der vorherigen Abenteuer in dieser Reihe. Seine Geschichte wurde bereits in diesen Abenteuern enthüllt. Ziehst du es vor, die Vergangenheit ruhen zu lassen oder möchtest du einen eigenen machthungrigen Schurken ins Feld führen, kannst du dieses Abenteuer an diesen anpassen. Die Verlockung und die Macht des Steins der Schöpfung könnten sicherlich auf zahlreiche Bösewichte anziehend wirken.

Dieses Abenteuer ist zwar das Ende der Reihe, aber nicht notwendigerweise das der Geschichte. Es liegt in deinen Händen und denen deiner Spieler, was als Nächstes geschieht. Ob dies nun das Ende von Tyreus oder der Beginn der Kontrolle der Abenteurer über ein mächtiges Artefakt ist: Weitere Abenteuer (und Konsequenzen) warten.

Zusammenfassung Des Abenteuers

Dieses Abenteuer dreht sich um die Entscheidungen der Spieler und das Vorgehen ihrer Charaktere. So vieles hängt von dem ab, was die Abenteurer unternehmen: Sie sind die entscheidende Variable in dieser Gleichung.

Sobald die Spieler davon erfahren, dass ein ruchloser, bösartiger Zauberer kaltschnäuzige und niederträchtige Söldner ins Hochmoor ruft, um eine Armee auszuheben, bestimmt ihre Reaktion über den weiteren Verlauf dieses Abenteuers. In der beschworenen Feste am Hochsternsee am nördlichen Ende des Hochmoors nahe der Schwertküste in Faerûn ist alles bereit. Dieser Ort bildet den Kern dieses kurzen Abenteuers, denn dort hält der Gegner sich auf. Treffen die Abenteurer an der eigenartigen Festung ein, finden sie den Zauberer bei Verhandlungen mit Söldnerhauptleuten vor. Dies sind die ersten Tage eines großen Plans, das Hochmoor zu erobern und die umliegenden Lande zu bedrängen. Wollen die Abenteuer diesen teuflischen Plan jetzt vereiteln, müssen sie es mit Elementaren, Söldnern und dem machthungrigen Zauberer selbst aufnehmen. Und sie müssen sich beeilen.

Werden die Abenteurer das magische Schloss direkt angreifen oder werden sie etwas Subtileres versuchen? Wollen sie den Zauberer töten oder ihm einfach nur das mächtige Artefakt entreißen? Welches Schicksal erwartet den Stein der Schöpfung – und wer wird ihn letzten Endes besitzen, sofern es denn überhaupt jemand tut?

Ob sich dieses Abenteuer wie eine fulminante finale Konfrontation mit Tyreus oder der Beginn einer neuen Herausforderung (oder beides) anfühlt, hängt zu einem großen Teil davon ab, was die Spieler und ihre Charaktere vorher unternommen haben. Der Ausgang dieser kurzen Abenteuerreihe und das Schicksal von Tyreus liegen in ihren Händen.

Aufhänger Des Abenteuers

Die Abenteurer können auf verschiedene Weise in dieses Szenario hineingezogen werden: Entweder setzen sie die vorangegangenen Abenteuer fort oder sie stürzen sich beginnend mit diesem ins Gefecht

Der Augenblick Zum Zuschlagen

Abenteurer, die bereits in dieses Abenteuer involviert sind, haben mittlerweile zweifellos einen guten Grund, Tyreus geradeheraus anzugreifen. Sie können ihn entweder beim Durchkämmen des Hochmoors aufspüren oder dadurch, dass sie den Hinweisen in Secomber nachgehen, wie sie in „Die Verlockung der Macht“ beschrieben sind. Abhängig davon, welche Verbündeten sie in den vorherigen Abenteuern gewonnen haben, kann eine ganze Reihe von NSC die Abenteurer über ein seltsames neues Schloss, das an

ANNA STEINBAUER

den Ufern des Hochsternsees aufgetaucht ist, und über den Zauberer im blauen Umhang, den manche auch den Kobalt-Magier nennen, in Kenntnis setzen.

Ansonsten werden die Abenteurer auf der Durchreise in Secomber auf Söldner auf dem Weg zum Hochsternsee treffen. Die Söldner hängen Flugblätter aus, mit denen sie nach Schwertträgern suchen, die das Schloss des Kobalt-Magiers beschützen. Sie sagen, selbiger könne Schlösser aus dem Boden wachsen lassen. Tyreus sorgt sich nicht, dass die Abenteurer seine Spur aufnehmen: Er will sich ihnen stellen, sie besiegen und dann mit seinen Plänen für die Schwertküste fortfahren.

Die Verlockung der Macht

Haben die Abenteurer die vorherigen Abenteuer in dieser Reihe nicht gespielt, hören sie womöglich Gerüchte über Söldnerkompanien, die Krieger ins Hochmoor entsenden, und Geschichten über einen Zauberer, der eine Armee aushebt und „in beschworenen Schlössern“ bezahlt. Diese Söldnerkompanien halten unterwegs überall an, um Vorräte aufzunehmen und Unruhestifter anzuheuern, was den Abenteurern jede Menge Zeit verschafft, die Festung vor ihnen zu erreichen und dort mehr über Tyreus und den Stein der Schöpfung zu erfahren. Der Kobalt-Magier verheimlicht sein Streben nach Macht nicht mehr.

Zeit Zum Handeln

Lasse die Dinge an der Festung nicht stagnieren. Lassen die Abenteurer Tyreus und den Söldnern genug Zeit Streitkräfte auszuheben bevor sie eingreifen, so hat diese Entscheidung Folgen. Die Anzahl der Söldner in der Festung wird im Lauf der Zeit größer. Die Anführer der Söldner (und selbst die Elementare) ziehen weiter und lassen zahlreichere, aber weniger mächtige Gegner zurück, um Tyreus zu dienen. Jeder dieser abreisenden Anführer trägt einen Schlussstein bei sich, was sich auf die Entscheidung der Abenteurer auswirken könnte, sollten sie in den Besitz des Steins der Schöpfung gelangen.

AARON J. RILEY

Die Festung des Kobalt-Magiers

Dieses Abenteuer beginnt, wenn die Abenteurer nahe genug an Tyreus' Festung gelangt sind, um das Gebiet auszukundschaften. Wie nahe genau hängt von den Zaubern und anderen Kräften ab, die ihnen zur Verfügung stehen. Die Festung, die gleich am Ufer in der südwestlichen Region des Hochsternsees steht, ist leicht auszumachen. Auch verfügt sie über ausgezeichnete Sichtlinien auf die umgebende Landschaft, die aus mindestens einer Meile offenem Sumpf- und Grasland in jede Richtung besteht und sich nähernden Kreaturen somit kaum Deckung bietet.

Versammelte Streitkräfte

In diesem frühen Stadium des Schmiedens von Bündnissen und des Aushebens der Armee ist Tyreus' Verteidigung zwar gefährlich, aber auch lückenhaft. In der Festung befinden sich jede Menge unsichtbare Diener, die gleichzeitig mit dem Errichten der Festung herbeigerufen wurden. Sie eignen sich nicht sonderlich gut zur Verteidigung, können aber auf Schwierigkeiten reagieren, indem sie die an den Wänden angebrachten Glocken läuten, die dazu dienen, das Gesinde herbeizurufen. Währenddessen stehen einige der Söldner auf den Mauern und Türmen Wache und halten Ausschau nach herannahendem Unheil. Es sind nur wenige, doch sie sind der festen Überzeugung, dass jeder Reisende in Sichtweite Ärger bedeutet.

Elementarwesen

Tyreus hat eine Reihe magischer Ressourcen eingesetzt, die er zuvor besaß, um erste Bündnisse mit einigen Elementaren in der Region einzugehen. Er beauftragte sie, das Seeufer nach dem Stein der Schöpfung abzusuchen. Als man ihn gleich am Rand des Sees unter einem Haufen losen Gerölls fand, nutzte Tyreus einenTelekinese-Zauber, um den Stein mithilfe der Elementare in das Kellergewölbe seiner Festung (Gebiet 8) zu schaffen.

Eine Handvoll übellauniger Elementare durchstreift das Gebiet. Sie sind weder Tyreus noch den Söldnern gegenüber loyal, aber sie freuen sich auf Gelegenheiten, gegen Tyreus' Feinde zu kämpfen – zumindest so lange, bis Tyreus sie zu langweilen beginnt oder sie bessere Verbündete finden. Dann ist es möglich, dass sie sich gegen ihn und seine Söldner wenden. Die Launen von Elementaren sind schwer abzuschätzen.

Zwei Luftelementare, zwei Wasserelementare und ein Erdelementar streifen im Wasser, an Felskanten und am Himmel über der Festung umher.

Söldner

Die Söldner im Gebiet sind hier, um Tyreus als Auftraggeber zu gewinnen. Er hat sie gerufen, um jede Söldnerarmee mit einem Schlussstein der Schöpfung zu bestechen. Tyreus hat jedem Anführer der Söldner eine Festung als Gegenleistung für die Hilfe bei der Befriedung des Hochmoors und der Eroberung Secombers versprochen. Bislang hat keiner der Anführer eingewilligt, doch das ist nur eine Frage der Zeit. Keiner der Söldner traut Tyreus, aber sie glauben, sie können ihn lange genug aushalten, um erst Reichtum anzuhäufen und ihn dann einige Jahre später zu stürzen oder zu besiegen.

Bei Tag ertüchtigen sich die Söldner auf dem engen Hof des Schlosses oder auf den umliegenden Feldern. Des Nachts trinken sie gemeinsam und erzählen einander Geschichten. Die meisten sind begierig darauf, ihren Schlussstein zu erhalten und zu verschwinden, doch Tyreus zögert das Ende ihres Besuchs so lange hinaus, bis die Verstärkungen der Söldner eintreffen, die bereit sind, ihm zu dienen und ihn zu verteidigen.

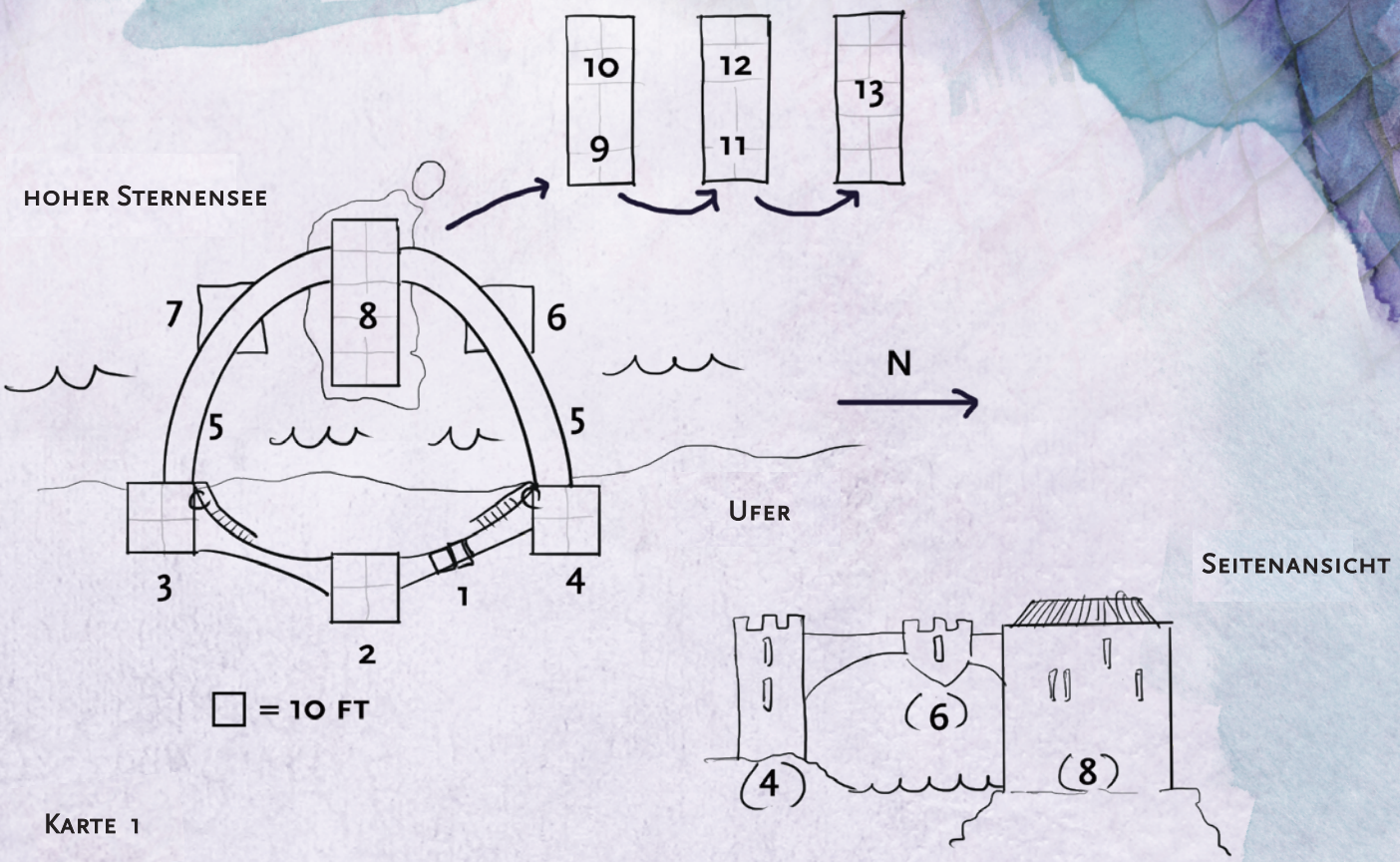
Jeder der verweilenden bösartigen Kader besteht aus fünf Abgesandten der Söldner (siehe Anhang A) sowie einem Anführer, die gemeinsam jeweils für eine größere Gruppe von Glücksrittern stehen. Diese größeren Gruppen warten anderswo in den Reichen darauf, dass ihre Abgesandten mit ihren eigenen Schlusssteinen zurückkehren.

Das Banner der Klingen. Vor gerade einmal zehn Jahren von Audra Dunkelklinge (weiblich, Halbelfe, rechtschaffen böse, Gladiatorin) gegründet und angeführt wächst der Ruf des Banners der Klingen an der Schwertküste stetig. Einige betrachten sie als Unruhestifter, andere als Problemlöser, doch es gibt keinen Zweifel an ihrer Effektivität. Angeblich wurden sie in Kämpfen in den Landen im Süden ausgebildet und gestählt, und Gerüchte behaupten, sie wären eigentlich eine verschleierte Invasionsarmee. In Wahrheit hat das Banner der Klingen Ausgestoßene, Überlebende und andere Versprengte aus zerschlagenen Armeen angezogen – Soldaten, die sich nach dem geregelten Eifer und der erfahrenen Führung sehnten, die Audra ihnen bietet. Die Soldaten des Banners betrachten sich selbst nicht als eine Armee aus dreihundert Söldnern, sondern als Einheiten aus fünf oder zehn Mitgliedern mit Verstärkung überall in den Reichen. Sie kämpfen alle einfach nur unter derselben Flagge: einem grünen Banner mit als Raute angeordneten Schwertern.

Die Eisernen Löwen. Jahrzehntelang haben die Eisernen Löwen sich als eine geheime Bedrohung verstanden. Die meisten Kämpfer der Schwertküste haben nie von ihnen gehört, und so wollen es die Löwen auch. Jeder Krieg beruht auf Täuschung, und die Löwen prahlen ebenso gern mit Schlachten, die sie wirklich gewonnen haben wie sie gerne auch mal den Ausgang einer Schlacht beschönigen. Heute bestehen die Löwen aus etwa einhundert Soldaten, die auf der Suche nach Reichtum sind. So klein war ihre zusammengewürfelte Armee noch nie gewesen,

Söldner mit Vertrauten Gesichtern

Hat deine Kampagne das erste Abenteuer in dieser Reihe – „In scharlachroten Flammen" – umfasst, bieten diese Söldner eine Gelegenheit, bekannte Gesichter wiederauftauchen zu lassen. Unter der Voraussetzung, dass sie die früheren Abenteuer überlebt haben, können Lothar Prallmark (menschlicher Mann, chaotisch neutral,Banditenanführer) und seine Kohorte – Gordo, Vic und Rora (alle Spione) – sich ebenfalls in Tyreus' Festung aufhalten. Sie haben ihr Lager auf dem dem Ufer zugewandten Hof aufgeschlagen. Ihre Geschichte mit den Abenteurern kann für neue Herausforderungen oder Gelegenheiten sorgen.



KARTE 1

und so sind es magere Zeiten. Ihr derzeitiger Anführer Gollis „Leonid“ Stampfer (menschlicher Mann, neutral böse, Gladiator) ist der Enkel Gorans, des Gründers der Kompanie, doch diese Rolle hat er nicht ererbt. Gollis übernahm die Anführerschaft der Löwen vor zwei Jahren, indem er ihren Hauptmann zu einem Duell herausforderte und ihn niedermetzelte. Das Abzeichen der Löwen ist ein einfacher, eisengrauer Löwenkopf auf einer roten Flagge.

EIGENSCHAFTEN DER FESTUNG

Jeder Teil der Festung ahmt einen Aspekt eines anderen Schlosses, einer Feste oder einer Burg nach, die Tyreus im Lauf der Jahre gesehen hat. Das Ergebnis ist eine eigentümliche Mischung architektonischer Stile – von der schlichten Funktionalität des Wachturms bis hin zu den verschwenderischen Bögen an den Nord- und Südmauern. Diese Mauern bieten nur wenig Schutz gegen militärische Angriffe oder Belagerungen. Ihr Sinn ist es, die dekorativen Mauern eines großen Gelehrtengebäudes nachzuahmen, das Tyreus auf Ravnica bewundert hat.

Tyreus kümmert es nur wenig, dass ein Großteil des Gebäudes kaum seinen Zweck als Festung erfüllt. Seine Aufgabe ist es, andere zu faszinieren und anzulocken, und dazu muss es nicht lange halten. Er rechnet ohnehin damit, die Festung irgendwann entzaubern oder überarbeiten zu müssen oder gar eine neue herbeizurufen, wenn ihm der Sinn danach steht.

Decken. Die Decken in den Türmen sind 2,70 Meter hoch und bestehen aus flachem Stein. In seiner eigenen Unterkunft hat Tyreus 3 m hohe Decken mit dekorativen Holzbalken beschworen, von denen Laternen und andere Details, die er ersonnen hat, herabhängen.

Türen. Die meisten Türen bestehen aus beschworenem Holz mit eisernen Scharnieren und Riegeln. Jede Tür ist 2,10 m hoch und oben abgerundet.

Licht. Trotz der damit verbundenen Sicherheitsrisiken strömt reichlich natürliches Licht in die Festung. Bei Einbruch der Abenddämmerung entzünden die Diener Fackeln und Kerzen im ganzen Gebäude, um für ausreichende Beleuchtung zu sorgen. Den Gästen steht es frei, des Nachts nach Belieben Lichter zu löschen.

Geräusche. In den meisten Bereichen gibt es steinerne Böden ohne Läufer, die Geräusche dämpfen könnten. Außerhalb seiner eigenen Unterkunft hat Tyreus nicht an solche Einzelheiten gedacht. In jedem Stockwerk eines jeden Turms hängt eine einfache Handglocke an irgendeiner Wand, um Diener herbeizurufen – oder Alarm zu schlagen.

Orte in der Festung

Jeder Schlüsselbereich der Festung ist hier beschrieben, oft zusammen mit verschiedenen Stockwerken, Türmen oder Gebäudeteilen, zu denen sie gehören

1. Tor zum Ufer

Dies ist ein beeindruckendes Holztor mit eisernen Zierriegeln. In das Tor selbst sind Abbildungen eines weitläufigen Schlosses unter einem Sternenhimmel geschnitzt, über den ein feuriger Meteor hinwegrast. Das Schloss ist voll von gepanzerten Soldaten, und auf dem höchsten Turm steht die Gestalt eines Manns in einem langen Umhang, der den Meteor entweder willkommen heißt oder beschwört.

Das Tor ist üblicherweise von innen verriegelt. Der Hof innerhalb der Mauern besteht aus einem kleinen Flecken Gras und einem weiten Strandabschnitt mit Kieseln, der das kalte Ufer des Hochsternsees säumt. Die Festung trägt nur wenig dazu bei, den Winden und der Kälte des Sees Einhalt zu gebieten. Der Hauptzweck dieses Hofs ist, Bittstellern einen kleinen Ort zu bieten, an dem sie lagern und von Tyreus angehört werden – oder ihm die Treue schwören können.

Im Wasser hier liegt oder lag der Stein der Schöpfung verborgen.

2. Zentraler Wachturm

Dieser karge, schlichte Turm wirkt neu und auffallend unscheinbar. Er sieht robust, aber nüchtern aus und wurde ohne jedwede Verzierung oder Dekoration erbaut. Er erfüllt einen Zweck, drückt jedoch nichts aus.

Tyreus verschwendete kaum einen zweiten Gedanken an diesen Turm, als er die Festung herbeirief. Er stellte ihn sich als einen Ort vor, an dem halbwirkliche Wachen unermüdlich über das Tor zum Ufer blicken – und zu mehr ist er auch nicht gedacht.

Erdgeschoss. Abgesehen von den Stufen, die zum Rest des Turms hinaufführen, befindet sich in diesem Raum lediglich ein Fass zum Auffangen von Regenwasser. Hier gibt es keine Schießscharten oder anderen Öffnungen, um aus der Festung hinaussehen zu können.

Erster Stock. Diese karge, leere Kammer lugt durch enge Schießscharten in die Welt hinaus.

Zweiter Stock. Die höheren Fenster in diesem Stockwerk erlauben es, die Welt draußen zu betrachten. Türen öffnen sich auch hier zu den mit Zinnen versehenen Befestigungen auf den Festungsmauern.

Dach. Diese Ebene besteht aus wenig mehr als dem steinernen Dach der Ebene darunter. Sie ist von Zinnen umgeben, um Wachen Deckung zu bieten, die das Tor zum Ufer oder die umgebende Landschaft im Auge behalten.

3. Südlicher Wachturm

Ein weiterer einfacher, solider Turm. Hier riecht es nach frischem Mörtel, Seewasser und den Körpergerüchen und gekochten Mahlzeiten der Söldner, die hier untergekommen sind.

Die Söldner der Eisernen Löwen haben diesen Turm zu ihrem Lager erkoren. Sie haben es sich bequem gemacht, haben aber wenig Achtung vor dem Ort.

Erdgeschoss. Dieser Raum, der nur über die Treppe vom ersten Stock aus zu erreichen ist, sollte als Rückzugsort für Gäste oder als Lagerraum für deren Vorräte und Ausrüstung dienen. Eine Tür, die nur von innen zu verriegeln ist, führt hinaus zum Ufer des Sees.

Erster Stock. Vom uferseitigen Hof führt entlang, der inneren Mauer eine Treppe nach oben, die hier im ersten Stock endet. Hier befindet sich ein Gemeinschaftsraum für die Söldner.

Zweiter Stock. Dieses Stockwerk dient nun als persönliches Quartier und Befehlsposten des Söldneranführers Gollis (menschlich, männlich, neutral böse, Gladiator). Er hält nicht gerade Ordnung in diesem Raum, dessen Mittelpunkt ein großer Tisch bildet, auf dem mit Dolchen eine Karte des Hochmoors festgepinnt ist. Von hier aus führen Türen zum zentralen Wachturm und dem südlichen Bogengang.

Dach. Niedrige Zinnenmauern umschließen ein leeres Dach, das die grünen Hügel des Hochmoors und das eisige Wasser des Sees überblickt.

4. Nördlicher Wachturm.

Ein weiterer einfacher, solider Turm. Die Luft riecht nach frischem Mörtel und Zimt.

Audras Söldner unter dem Banner der Klingen residieren zur Zeit hier. Sie benehmen sich ordentlich und diszipliniert und verwenden Zimtzweige und Rauchwerk, um eine gewisse Behaglichkeit zu schaffen, ohne dabei ihre militärische Ordnung zu schmälern.

Erdgeschoss. Dieser Raum, der nur über die Treppe vom ersten Stock aus zu erreichen ist, sollte als Rückzugsort für Gäste oder als Lagerraum für deren Vorräte und Ausrüstung dienen. Hier schlafen Audras Söldner. Eine Tür, die nur von innen zu verriegeln ist, führt hinaus zum Ufer des Sees.

Erster Stock. Treppen entlang der inneren Mauer der Festung führen vom Hof darunter hierher. Dieses Stockwerk dient als Versammlungsraum für die Söldner aus Audras Kompanie. Die meiste Zeit über bleibt einer von ihnen hier, um nach Ärger Ausschau zu halten.

GABOR SZIKSZAI

Zweiter Stock. Audra (weiblich, Halbelfe, rechtschaffen böse, Gladiatorin) hat dieses Stockwerk für sich selbst beansprucht. Hier schläft und liest sie, aber sie trifft sich mit ihren Leuten unten. Die Kammer ist einigermaßen bequem – mit einem Haufen aus Pelzen als Bettstatt und einem halben Dutzend Geschichtsbüchern, die neben einem Ledersessel mit dicker Polsterung gestapelt sind, in dem sie studiert und plant. Von diesem Stockwerk aus führen Laufwege in Richtung des zentralen Wachturms und des nördlichen Bogengangs.

Dach. Dieses Zinnendach ist karg, bietet aber einen grandiosen Ausblick auf die umliegenden Hochlande und die klaren Wellen des Hochsternsees.

5. Bogengänge

Durch dieses Gebiet heult der Wind. Darunter glitzern die Wellen des Sees.

Hier oben ist der Wind oft stark genug, dass Fernkämpfer im Nachteil sind. Die niedrigen Schutzwälle zu jeder Seite der Laufstege sind nur etwa einen Meter hoch und bieten jenen, die hier entlanggehen, nur wenig Schutz. (Tyreus will, dass sich seine Besucher unbehaglich fühlen.))

6. Nördlicher Turm

Dieses architektonische Kuriosum scheint unbewacht zu sein. Ein Großteil des Bodens besteht aus einem Eisengitter, durch das viele Meter unter einem die Wellen des Sees zu sehen sind.

Dieses hängende Türmchen soll (wie sein Gegenstück auch) wie ein architektonischer Schnörkel wirken, gehört aber zu Tyreus' Verteidigungsmaßnahmen gegen Eindringlinge zu Fuß.

Erdgeschoss. Dieser Turm besitzt kein Erdgeschoss. Er ist Teil der geschwungenen Nordmauer der Festung, die von Tyreus beschworen und über dem See platziert wurde. Der Fuß dieses Turms befindet sich etwa sechs Meter über dem See.

Erster Stock. Diese leere Kammer ist zum See darunter offen.

Zweiter Stock. Dieses Gebiet dient als Aussichts- und Kontrollpunkt, den Tyreus so angelegt hat, dass er Kreaturen Schaden zufügt und vor herannahenden Bedrohungen warnt. Es hat kein Dach, sodass es den Luftelementaren leicht fällt, es zu erreichen. Der Boden dieses Gebiets besteht hauptsächlich aus einem breiten Metallgitter, das sich zu einer Fallgrube in den See darunter öffnen lässt. Der Hebel dafür befindet sich im Türrahmen in Richtung der Festung.

Der östliche Durchgang im zweiten Stock ist mit einer Glyphe der Abwehr/Explosiven Runen und einer Verknüpften Glyphe versehen, die mit einer Alarmglyphe verbunden ist (Probe gegen 18, um beide zu entdecken). Die Effektglyphe für den Alarm befindet sich in Tyreus' Zuflucht (Gebiet 10). Die Glyphen reagieren auf jede Kreatur, die nicht das Passwort „Visionär" sagt, ehe sie durch die Tür tritt. Wird Tyreus vor einem Eindringling gewarnt, beginnt er sich wie in Anhang A beschrieben auf den Kampf vorzubereiten. Mehr Informationen über Verknüpfte Glyphen findest du in Anhang B.

7. Südlicher Turm

Dieser ungewöhnliche Turm scheint leer zu sein. Ein Großteil des Bodens besteht aus wenig mehr als einem Metallgitter, unter dem in der Tiefe der See wogt.

Dieses hängende Türmchen soll (wie sein Gegenstück auch) wie ein architektonischer Schnörkel wirken, gehört aber zu Tyreus' Verteidigungsmaßnahmen gegen Eindringlinge zu Fuß

Erdgeschoss. Dieser Turm besitzt kein Erdgeschoss. Er ist Teil der geschwungenen Nordmauer der Festung, die von Tyreus beschworen und über dem See platziert wurde. Der Fuß dieses Turms befindet sich etwa sechs Meter über dem See.

Erster Stock. Diese leere Kammer ist zum See darunter offen.

Zweiter Stock. Dieses Gebiet dient als Aussichts- und Kontrollpunkt, den Tyreus so angelegt hat, dass er Kreaturen Schaden zufügt und vor herannahenden Bedrohungen warnt. Es hat kein Dach, sodass es den Luftelementaren leicht fällt, es zu erreichen. Der Boden dieses Gebiets besteht hauptsächlich aus einem breiten Metallgitter, das sich zu einer Fallgrube in den See darunter öffnen lässt. Der Hebel dafür befindet sich im Türrahmen in Richtung der Festung.

Der östliche Durchgang im zweiten Stock ist mit einer Glyphe der Abwehr/Explosiven Runen und einer Verknüpften Glyphe versehen, die mit einer Alarmglyphe verbunden ist (Probe gegen 18, um beide zu entdecken). Die Effektglyphe für den Alarm befindet sich in Tyreus' Zuflucht (Gebiet 10). Die Glyphen reagieren auf jede Kreatur, die nicht das Passwort „Visionär" sagt, ehe sie durch die Tür tritt. Wird Tyreus vor einem Eindringling gewarnt, beginnt er sich wie in Anhang A beschrieben auf den Kampf vorzubereiten. Mehr Informationen über Verknüpfte Glyphen findest du in Anhang B.

8. Kellergewölbe

Dieses steinerne Gewölbe fühlt sich weniger wie ein Keller als vielmehr wie ein Tresorraum an, in dem Fässer voller Münzen und kostbare Gold- und Silberwaren achtlos an den Wänden aufgehäuft wurden. Oben auf dem Haufen liegt ein großes Landschaftsgemälde des Sees.

Die Doppeltüren an der östlichen Wand sind von den Steinen der Außenmauer blockiert, die Tyreus mithilfe des Schlusssteins oder anderen magischen Mitteln umformen kann, wann immer er will. Tyreus hat diesen Raum als Lagerraum für Schätze und Vorräte vorgesehen, die er von jenen erhält, die ihm Tribut zahlen. Abgesehen von einem Tisch und einer Waage befinden sich in dem Raum lediglich Schätze und Fallen.

Der Schlussstein für diese Festung ist in etwa drei Meter Höhe in die Decke eingelassen.

Fallen. Zwei magische Glyphen sind in der Mitte des Raumes im Boden versteckt (Probe gegen 18, um beide zu entdecken) und werden aktiviert, wenn jemand anderes außer Tyreus oder die mystischen Diener der Festung den 10 Fuß umfassenden Bereich in der Mitte des Raums betritt. Die erste ist eine Alarmglyphe von einem „Verknüpfte Glyphen"-Zauber. IhreEffektglyphe befindet sich in Tyreus' Zuflucht. Bei der zweiten Glyphe handelt es sich um eine Zauberglyphe, die eine Energiewand wirkt, die eine Kuppel über den Eindringlingen bildet, diese festsetzt und Tyreus und seinen Dienern Zeit zum Herbeieilen verschafft. Die Kuppel der Energiewand überspannt einen Kreis mit einem Radius von 10 Fuß in der Mitte des Raums.

Schatz. In einer Reihe von Fässern befindet sich ein Hort an Münzen, die Tyreus im Lauf der Jahre angehäuft hat, um jetzt und in Zukunft Söldner anzuheuern. Ein Fass beinhaltet verschiedene Münzen im Wert von 7.090 Goldmünzen (GM), das andere 7.120 GM. Verschiedene Kunstobjekte (im Wert von 3.200 GM) liegen auf einem Haufen in der nordwestlichen Ecke. Darüber befindet sich ein Gemälde des Hochsternsees, das vor Jahren von Saraque Himmelshügel angefertigt wurde. Es ist 800 GM wert.

Der Stein der Schöpfung wurde von Tyreus wiederbeschafft und befindet sich ebenfalls hier. Er liegt auf einer sauberen Bronzeschale an einem Ende des Raums neben der Tür.

9. Residenz des Magiers

Dieser prunkvolle Raum wird von samtenen Vorhängen und farbigen Wandbehängen verschönert – einschließlich etwas, was wie ein Banner aussieht, in das der Buchstabe T aufwendig mit Goldfäden eingestickt wurde. Von den hölzernen Dachbalken hängen süßlich riechende, getrocknete Kräuter herab. Über einem Kamin hängt ein Porträt, das einen Mann in königlicher Pose mit einem sorgfältig gestutzten weißen Bart und einem kobaltblauen Mantel zeigt. Er trägt eine silberne Krone.

Tyreus' Residenz ist gemütlich, aber aufgeräumt – voller opulenter Teppiche, weicher Läufer, samtenen Vorhängen und einem großen runden Bett. All das wurde als Teil der Festung von ihm beschworen. Das Porträt über dem Kamin zeigt Tyreus selbst, und zwar so, wie er sich in zehn oder zwanzig Jahren gern sehen würde. Außer einem Buch über arkane Geschichte, das er aus der Bibliothek eines anderen Magiers gestohlen hat, befindet sich nichts von wirklichem Wert hier.

10. Zuflucht

Schwere Holztische mit metallenen Beinen beherrschen diesen Raum. Auf jedem thront eine komplexe Ansammlung gläserner Instrumente und silberner Laborausrüstung – zweifellos zum Studieren arkaner Dinge. Der Raum ist allerdings blitzblank geputzt und bar jeden Geruchs.

Er dient als Zuflucht und Labor, doch Tyreus hat ihn bislang kaum genutzt. Die Waagen, mit Skalen versehenen Glasbehältnisse und der Rest der Ausrüstung sind makellos und wurden alle als Teil der Festung beschworen.

Schatz. Auf einem Holzteller liegt unter einem Glasdeckel ein Splitter der Schöpfung.

11. Arbeitszimmer

Massive Bücherregale aus Hartholz säumen hier die Wände. Bunte, makellose Buchrücken reihen sich in ihnen aneinander. Lagen weicher Teppiche sind zwischen ihnen ausgebreitet. Ein weicher lederner Lesesessel und ein breiter, quadratischer Tisch, auf dem weitere Bücher verteilt sind, runden den Raum ab. Trotz allem gibt es hier keinerlei Gerüche.

Jedes Buch in den Regalen ist leer und wurde von Tyreus beschworen, als er sich diesen Ort ausdachte.

Schatz. Die Bücher, die auf dem Boden und dem Tisch liegen, wurden allesamt aus den Sammlungen anderer Magier gestohlen. Sie beinhalten Spekulationen über den Ursprung und den Fundort des Steins der Schöpfung sowie die Siegelkombinationen für verschiedene Kreise der Teleportation (an Orten, die die Spielleitung bestimmen darf). Eines davon ist ein Zauberbuch, das die Zauber Teleportation, Kreis der Teleportation, Stein formen, Steinhaut, und Steinwand enthält. Die historischen und arkanen Texte sind für Sammler insgesamt 2.250 GM wert.

12. Versammlungssaal

Dieser Raum wird von einem langen Esstisch dominiert, der an einem Ende von einem gewaltigen Kamin eingerahmt wird. Über dem Kamin hängt der ausgestopfte Kopf eines blauen Drachen, der mitten im Schnauben eingefroren zu sein scheint. Seine Augen wirken wie Diamanten. Auf dem dunklen Tisch liegt ein kobaltblauer Tischläufer, und auf einem Beistelltisch glänzen goldene Becher auf einem goldenen Tablett neben einer Karaffe dunkelroten Weins. Am Tisch stehen sechs niedrige Stühle sowie ein einzelner Stuhl mit hoher Lehne am Kopfende in der Nähe des Kamins.

Hier trifft sich Tyreus mit den Anführern der Söldner und anderen Besuchern, die er bewirten – oder beeindrucken – will. An dem langen Tisch finden an jeder Seite drei Gäste Platz, und der hochlehnige Stuhl am Ende ist für Tyreus bestimmt. Der Drachenkopf, die Becher, das Tablett und der Wein sind Teil der beschworenen Festung und besitzen keinen echten Wert.

13. Observatorium

Abgesehen von einem glänzenden Teleskop und einer kleinen Eisenkiste in der Nähe eines breiten, geöffneten Fensters, das nach Westen über den See blickt, ist dieser Raum beinahe vollkommen leer. Ein schwerer Steinthron aus schwarzem, von Gold- und Platinadern durchzogenem Marmor steht in der Mitte des Raums. In den Boden ist ein Kreis aus Siegeln eingraviert. Natürliches Licht strömt durch hohe Fenster und Luftschächte an der Decke herein. Die Decke selbst besteht aus gewölbtem Stein und hölzernen Balken.

Selbst Tyreus ist sich nicht ganz sicher, wozu dieser Raum dient – außer der Festung mehr Höhe zu verleihen und die Sterne Faerûns betrachten zu können. Der Siegelkreis dient Tyreus zum Wirken von Kreis der Teleportation und anderen Zaubern, ist aber weder aktiv noch ein dauerhaft magischer Ort.

Der Thron hat zwei Aufgaben: Zum einen soll er Tyreus herrlicher erscheinen lassen und zum anderen soll er Besucher glauben machen, Tyreus habe den Stein der Schöpfung bezwungen und sich zu eigen gemacht. Der Thron ist natürlich keineswegs magisch, sondern lediglich ein weiterer beschworener Teil von Tyreus' Fantasieschloss.

Wenn er kann, versucht Tyreus, Eindringlinge hier einzuschüchtern oder zu bekämpfen.

Schatz. Das Teleskop ist 250 GM wert. Die Eisenkiste ist nicht verschlossen und beinhaltet eine Kristallkaraffe voller Weinbrand aus Tiefwasser sowie ein einfaches Glas. Der Weinbrand und die Kiste sind echt, alles aus Kristall oder Glas ist Teil des beschworenen Schlosses.

Anhang A: Neue Monster und NSC

Diese Werte beschreiben einige der Schlüssel-NSC, die in diesem Abenteuer vorkommen.

Abgesandte der Söldner

Diese Söldner kämpfen für das Banner der Klingen und die Eisernen Löwen in Tyreus' Festung, sind aber nicht notwendigerweise repräsentativ für diese Armeen. Sie sind einfache Krieger, die in der Lage sind, koordinierte Angriffe auszuführen und Formationen einzunehmen. Sie sind weder die fähigsten Befehlshaber noch die hartgesottenen Massen kleiner Armeen.

Was ihre Eigenschaft „Beflügelte Tapferkeit" betrifft, betrachten die Söldner beider Armeen einander innerhalb der Festung als Verbündete – bis die Abenteurer etwas tun, um sie zu entzweien.

Tyreus

Als er noch jung war und auf der riesigen, in einem ewigen inneren Vernichtungskrieg gefangenen Stadtwelt Ravnica lebte, verboten ihm seine Eltern Tyberio und Ayraea, jeglichen Studien der Magie oder der Zauberkunde nachzugehen. Sie wollten nicht, dass Tyreus' Leben von Gefahr und Hinterlist geprägt war, wie es auf Ravnica oft der Fall ist. Doch Tyreus verstand, dass zumindest ein Teil der Beweggründe seines Vaters, ihm die Magie zu verbieten, aus Tyberios eigenem Aufbegehren gegen seine abenteuerlustigen Eltern bestand. Als er erfuhr, dass seine Großmutter einst eine mächtige Magierin gewesen war, wollte Tyreus in ihre Fußstapfen treten.

Machthungrig. Tyreus wollte schon immer einzigartig, bewundert und mächtig sein. Er betrachtete Magie als eine Möglichkeit, jene Größe zu erlangen, die Tyberio ihm verwehrt hatte. Also suchte er im Geheimen nach Möglichkeiten, Magie zu erlernen, doch da er gezwungen war, seinen Ehrgeiz und seine Studien zu verbergen, fand er seine Mitstreiter an den übelsten Orten. Böse Magier fachten seinen Hunger nach Macht an und ließen sein Gewissen abstumpfen.

Weltlicher Zorn. Tyreus sprach oft monatelang nicht mit seinen Eltern, und so verstarben sie, bevor er überhaupt erfuhr, dass sie krank waren. Wütend über seine Unfähigkeit, ihnen zu helfen – und ihre stumme Starrsinnigkeit –, strebte Tyreus nach jener Art von Macht, die ihm dabei helfen sollte, Orte zu erschaffen, die er kontrollieren konnte. Zunächst studierte er die Magie von Illusionen. Er dachte, er könnte Illusionen erzeugen, die derart echt waren, dass er in ihnen leben, andere täuschen und so sein eigenes Schicksal in die Hand nehmen konnte. Dann fand er eine andere Möglichkeit.

Selbstsüchtiges Streben. In den Tagebüchern von Tyberios Mutter – der Zauberin Sylvene –, die Tyberio vor Tyreus verborgen hatte, fand er Geschichten über den Stein der Schöpfung, ein Artefakt, das Orte und Gebäude scheinbar nur durch schiere Vorstellungskraft entstehen lassen konnte. Tyreus versuchte alles über Sylvene und den Stein zu erfahren, und gelangte schließlich in eine andere Welt – Faerûn – und dort zum abgelegenen Hochsternsee, wo der Stein vor langer Zeit verschollen war.

Verloren in Ehrgeiz

Für Tyreus ist es womöglich schon zu spät. Er hat sich nun vollends in seiner eigenen Großmannssucht verloren und vergessen, warum er überhaupt begonnen hatte, nach Macht zu streben. Er will niemandem außer sich selbst helfen. Er betrachtet jene, die ihn unterstützen oder seinen Ehrgeiz teilen, als Bedrohung für seine Macht. Er will keine Bestätigung oder Bündnisse, er will Unterwerfung. Ob er es nun erkennt oder nicht: Es kümmert ihn nicht, wem er schadet, um das zu bekommen, was er will.

Persönlichkeit: „Ich lache, um mir Zeit zum Nachdenken zu verschaffen, auch wenn mein Bauchgefühl oft besser ist als die sorgfältig geplanten Bemühungen anderer.""

Ideale. „Macht. Die Leute versuchen, mir Dinge wegzunehmen, mir Grenzen zu setzen oder mir etwas zu verweigern, doch das werde ich nicht zulassen. Wahre Macht bedeutet, über das Schicksal anderer entscheiden zu können."

Bund. „Ich nehme mir Zeit für andere, wenn ich ein Königreich mein Eigen nenne. Dann werde ich wissen, wem ich vertrauen kann: denen, die mir nicht in die Quere kommen."

Makel. „Ich bin aufbrausend. Warum erkennen die Leute denn nicht, dass ich weiß, was ich tue?"

Abgesandter der Söldner

Mittelgroß, humanoid

Rüstungsklasse 15 (Kettenhemd)
Trefferpunkte 26 (4W8 + 8)
Bewegungsrate 30

STR	GE	KON	INT	WE	CHA
15 (+2)	15 (+2)	15 (+2)	10 (0)	12 (+1)	9 (-1)

Rettungswürfe ST +4, KON +4
Fertigkeiten Athletik +4, Wahrnehmung +3
Sinne passive Wahrnehmung 13
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderung 1 (200 EP)
Übungsbonus +2

Beflügelte Tapferkeit. Befindet sich der Söldner in einem Umkreis von 5 Fuß von mindestens einem Verbündeten, ist er bei Rettungswürfen gegen Bezauberung, Furcht, Festhalten oder Festsetzen im Vorteil

Kriegerischer Vorteil. Einmal pro Zug kann der Söldner einer Kreatur, die er mit einem Waffenangriff trifft, zusätzlich 7 (2W6) Schaden zufügen, wenn sich diese in einem Umkreis von 5 Fuß eines Verbündeten des Söldners befindet und dieser nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Söldner führt zwei Angriffe mit einem Langschwert durch.

Langschwert. Angriff mit Nahkampfwaffe: +4 zum Treffen, Reichweite 5, ein Ziel. Treffer: 6 (1W8+2) Hiebschaden.

Schwere Armbrust. Angriff mit Fernkampfwaffe: +4 zum Treffen, Reichweite 100/400, ein Ziel. Treffer: 7 (1W10+2) Stichschaden.

Anhang B: Neue Zauber

Die Effekte der Magierzauber, die in diesem Abenteuer vorkommen. Der Zauber Mächtige Festung erschien als Erstes in Xanathars Ratgeber für Alles.

Verknüpfte Glyphen

Bannzauber der 4. Stufe

Zeitaufwand: 1 Stunde
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (Rauchwerk und Diamantpulver im Wert von mindestens 300 GM, die der Zauber verbraucht)
Wirkdauer: Bis zum Entzaubern oder Auslösen

Beim Wirken dieses Zaubers inskribiert man eine Erkennungsglyphe, die später am Ort einer weiteren, verknüpften Glyphe einen magischen Effekt hervorruft. Man zeichnet die Erkennungsglyphe entweder auf eine Oberfläche (wie etwa einen Tisch oder eine Stelle am Boden oder der Wand) oder in ein Objekt, das sich verschließen lässt (etwa ein Buch, eine Schriftrolle oder eine Schatzkiste), um die Glyphe zu verbergen. Die Glyphe kann ein Gebiet bedecken, das nicht größer ist als 10 Fuß im Durchmesser. Wird die Oberfläche oder das Objekt weiter als 10 Fuß von dort wegbewegt, wo man den Zauber gewirkt hat, ist die Erkennungsglyphe gebrochen und der Zauber endet, ohne je ausgelöst zu werden.

Beide Glyphen sind beinahe unsichtbar. Eine erfolgreiche Probe auf Intelligenz (Nachforschen) gegen den Wert für Rettungswürfe gegen Zauber ist erforderlich, um sie aufzuspüren.

Beim Wirken des Zaubers legt man fest, wodurch die Erkennungsglyphe ausgelöst wird. Die typischsten Auslöser für Glyphen, die auf einer Oberfläche angebracht wurden, sind Berührung oder das Stehen auf der Glyphe, das Entfernen eines Objekts von der Glyphe, das Annähern bis auf eine bestimmte Entfernung oder das Bewegen des Objekts, auf dem die Glyphe angebracht wurde. Glyphen, die auf einem Objekt aufgebracht wurden, werden meist durch das Öffnen des Objekts, der Annäherung bis auf eine

Tyreus, Illusionist

Mittelgroß, humanoid (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 13 (16 mit Magierrüstung)
Trefferpunkte 156 (24W8+48)
Bewegungsrate 30

STR	GE	KON	INT	WE	CHA
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Int +10, We +7
Fertigkeiten Arkane Kunde +12, Täuschung +8, Geschichte +10, Wahrnehmung +7
Schadenswiderstände Schaden durch Zauber, nicht-magischer Wucht-, Stich- und Hiebschaden (durch Steinhaut)
Sinne passive Wahrnehmung 17
Sprachen Gemeinsprache, Tiefensprache, Drakonisch, Urtümlich, Sylvanisch
Herausforderung 13 (10.000 EP)
Übungsbonus +5

Legendärer Widerstand (3/Tag). Schlägt ein Rettungswurf fehl, kann Tyreus sich entscheiden, dass er gelingt.

Illusorische Wirklichkeit. Wirkt Tyreus einen Illusionszauber der 1. Stufe oder höher, kann er ein bewegungsloses, nicht-magisches Objekt auswählen, das Teil dieser Illusion ist, und es real werden lassen. Dies kann er in seiner Runde als Bonusaktion ausführen, während der Zauber noch aktiv ist. Das Objekt bleibt 1 Minute lang real und kann weder Schaden verursachen noch jemandem direkt Schaden zufügen.

Zauberwirker. Tyreus ist ein Zauberwirker der 16. Stufe. Seine Zauberwirken-Fähigkeit ist Intelligenz (Rettungswürfe gegen Magie 18, +10, um ihn mit Zauberangriffen zu treffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (nach Belieben): Feuerpfeil, Licht, Magierhand, Einfache Illusion, Schockgriff
1. Stufe (4 Plätze): Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schild, Donnerwoge
2. Stufe (3 Plätze): Unsichtbarkeit, Spiegelbilder*, Macht der Vorstellungskraft**
*3. Stufe (3 Plätze): Gegenzauber, Fliegen, Blitz, Mächtiges Trugbild**
4. Stufe (3 Plätze): Verbannung, Scheingelände, Tödliches Phantom*, Steinhaut*
5. Stufe (2 Plätze) Elementar beschwören, Ablenkung, Telekinese*
6. Stufe (1 Platz): Auflösung
7. Stufe (1 Platz): Ebenenwechsel
8. Stufe (1 Platz): Labyrinth

(*Illusionszauber der 1. Stufe oder höher)

Verlagerung (lädt wieder auf, nachdem Tyreus einen Illusionszauber der 1. Stufe oder höher gewirkt hat). Als Bonusaktion erzeugt Tyreus eine Illusion, durch die es so wirkt, als stünde er ein paar Zentimeter von seiner eigentlichen Position entfernt, sodass jede Kreatur, die ihn angreifen will, dabei im Nachteil ist. Der Effekt endet, wenn Tyreus Schaden erleidet, kampfunfähig ist oder seine Geschwindigkeit auf 0 sinkt.

Aktionen

Dolch. Angriff mit Nah- oder Fernkampfwaffe: +8 zum Treffen, Reichweite 5 oder Reichweite 20/60, ein Ziel. Treffer: 5 (1W4+3) Stichschaden.

Illusion modifizieren. Wirkt Tyreus einen Illusionszauber mit einer Wirkdauer von 1 Minute oder länger, kann er seine Aktion dazu verwenden, die Art dieser Illusion (innerhalb deren normaler Parameter) zu ändern, vorausgesetzt, dass er die Illusion sehen kann.

Legendäre Aktionen

Tyreus kann drei legendäre Aktionen aus den unten genannten Optionen ausführen. Er kann nur eine legendäre Aktion gleichzeitig einsetzen und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur. Tyreus erhält verwendete legendäre Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück.

Untersuchen. Tyreus legt eine Probe auf Intelligenz (Nachforschungen) oder Weisheit (Wahrnehmung) ab.
Zaubertrick wirken. Tyreus wirkt einen Zaubertrick aus seiner Zauberliste.
Zauber wirken (kostet 1 – 3 Aktionen) Tyreus nutzt einen Zauberplatz, um einen vorbereiteten Zauber der 1., 2. oder 3. Stufe zu wirken. Dazu wendet er 1 legendäre Aktion pro Stufe des Zaubers auf.

gewisse Entfernung oder das Sehen oder Lesen der Glyphe ausgelöst. Ist eine Glyphe ausgelöst, endet der Zauber.

Man kann den Auslöser weiter verfeinern, sodass der Zauber nur unter bestimmten Voraussetzungen auslöst: durch bestimmte körperliche Eigenschaften (wie etwa Größe oder Gewicht), Kreaturen (damit der Schutz beispielsweise nur durch Aberrationen oder Dunkelelfen ausgelöst wird) oder Gesinnung. Zudem kann man Bedingungen festlegen, dass Kreaturen die Glyphe nicht auslösen – etwa solche, die ein bestimmtes Passwort sagen. Beim Aufbringen der Erkennungsglyphe wählt man eine Alarmglyphe oder Zauberglyphe zum Verknüpfen.

Alarmglyphe. Man erschafft und verknüpft auf magische Weise zwei Glyphen: eine Erkennungsglyphe und eine Effektglyphe. Diese beiden Glyphen dürfen nicht weiter als 100 Fuß voneinander entfernt sein. Sonst endet der Zaubereffekt. Wird die Erkennungsglyphe ausgelöst, reagiert die Effektglyphe wie der Zauber Alarm und erzeugt ein Klingeln im Kopf des Zauberwirkers, solange dieser sich nicht weiter als eine Meile von der Effektglyphe entfernt aufhält. Sollte man schlafen, weckt das Klingeln einen auf.

Zauberglyphe. Man erschafft und verknüpft auf magische Weise zwei Glyphen: eine Erkennungsglyphe und eine Effektglyphe. Diese beiden Glyphen dürfen nicht weiter als 100 Fuß voneinander entfernt sein. Man kann einen vorbereiteten Zauber der 4. Stufe oder niedriger in der Effektglyphe speichern, indem man ihn als Teil der Erschaffung der Glyphen wirkt. Der Zauber muss eine einzelne Kreatur oder ein Gebiet als Ziel haben. Der gespeicherte Zauber hat, wenn er auf diese Weise gewirkt wird, keinen sofortigen Effekt. Wird die Erkennungsglyphe ausgelöst, wird der in der Effektglyphe gespeicherte Zauber gewirkt. Hat der Zauber ein Ziel, wirkt er auf die Kreatur, die die Glyphe ausgelöst hat. Betrifft der Zauber ein Gebiet, liegt das Zentrum dieses Gebiets auf der Effektglyphe. Beschwört der Zauber feindselige Kreaturen oder erschafft gefährliche Objekte oder Fallen, erscheinen diese so nah wie möglich neben der Effektglyphe. Erfordert der Zauber Konzentration, hält seine Wirkung bis zum Ende der vollständigen Wirkdauer an.

Auf höheren Stufen. Wirkt man diesen Zauber mithilfe eines Zauberplatzes der 5. Stufe oder höher, um eine Zauberglyphe zu erschaffen, kann man jeden Zauber bis zur gleichen Stufe des verwendeten Platzes darin speichern.

Mächtige Festung

Beschwörung der 8. Stufe

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: 1 Meile
Komponenten: V, G, M (ein Diamant im Wert von mindestens 500 GM, den der Zauber verbraucht)
Wirkdauer: Sofort

Eine Festung aus Stein bricht in einem vom Zauberwirker bestimmten quadratischen Gebiet, das er innerhalb der Reichweite sehen kann, aus dem Boden hervor. Jede Kante des Gebiets ist 120 Fuß lang, und es dürfen sich keine Gebäude darauf befinden. Alle Kreaturen in dem Gebiet werden beim Aufsteigen der Festung unverletzt hochgehoben.

Die Festung verfügt über vier 30 Fuß hohe Türme mit quadratischen Fundamenten. Jede Seite ist 20 Fuß lang, und in jeder Ecke befindet sich ein Turm. Die Türme sind miteinander durch jeweils 80 Fuß lange Steinmauern verbunden, die einen abgeriegelten Bereich erzeugen. Jede Mauer ist 1 Fuß dick und besteht aus einzelnen Elementen, von denen jedes 10 Fuß breit und 20 Fuß hoch ist. Jedes Element grenzt entweder an zwei weitere Elemente oder ein Element und einen Turm an. Du kannst bis zu vier Türen aus Stein in der Außenmauer der Festung platzieren.

Inmitten des abgeriegelten Bereichs steht ein kleiner Wohnturm. Der Wohnturm besteht aus einem quadratischen Fundament mit einer Kantenlänge von jeweils 50 Fuß sowie drei Stockwerken mit 10 Fuß hohen Decken. Jedes der Stockwerke lässt sich in so viele Räume aufteilen, wie man will, solange die Wände eines jeden Raums mindestens 5 Fuß lang sind. Die Stockwerke des Wohnturms sind durch steinerne Treppen miteinander verbunden. Seine Wände sind 15 cm dick, und die Innenräume verfügen entweder über Steintüren oder offene Türbögen. Der Wohnturm ist so eingerichtet und ausgestattet, wie der Zauberwirker es sich vorstellt, und hat genug Lebensmittel vorrätig, um jeden Tag ein Bankett aus neun Gängen für bis zu 100 Gäste auszurichten. Werden Möbelstücke, Nahrung und andere Objekte aus der Festung entfernt, zerfallen sie zu Staub.

Die Belegschaft aus einhundert unsichtbaren Dienern befolgt jeden Befehl, der ihr von Kreaturen, die man beim Wirken des Zaubers festlegt, gegeben wird. Jeder Diener funktioniert, als wäre er durch den Zauber Unsichtbarer Diener erschaffen worden.

Die Wände, Türme und der Wohnturm bestehen aus Stein, der beschädigt werden kann. Jeder 10 x 10 Fuß große Abschnitt hat eine Rüstungsklasse von 15 und 30 Trefferpunkte pro 2,5 cm Dicke. Er ist immun gegen Gifte und psychischen Schaden. Fallen die Trefferpunkte eines Abschnitts auf 0, wird er zerstört. Dadurch können weitere Abschnitte (gemäß der Entscheidung der Spielleitung) absinken oder einstürzen.

Nach sieben Tagen oder wenn man den Zauber an einem anderen Ort wirkt, fällt die Festung in sich zusammen und versinkt wieder im Boden. Alle Kreaturen, die sich im Inneren befunden haben, werden sanft am Boden abgesetzt.

Wird der Zauber ein Jahr lang alle sieben Tage am gleichen Ort gewirkt, so wird die Festung permanent.

Anhang C: Neue Artefakte

In diesem Anhang werden drei Arten von Artefakten beschrieben, die in diesem Abenteuer auftauchen

Stein der Schöpfung

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Seltene Geschichten und Legenden, die vom Stein der Schöpfung berichten, behaupten, er wäre wie ein Meteorit aus irgendeinem weit entfernten Winkel der Äußeren Ebenen oder dem Fernen Reich auf die Materielle Ebene gestürzt. Ähnliche Legenden auf zahlreichen Welten sprechen von Steinen, die Gebäude und Inseln aus Magie erschaffen – wie ein Haus aus einem Saatkorn. Sie deuten an, dass der Stein der Schöpfung kein einzigartiges Artefakt ist beziehungsweise dass seine zahlreichen Teile von einer einzelnen Quelle stammen, die noch größer ist, als die Gelehrten vermuten. Der blanke, schwarze Stein wirkt brüchig wie Schiefer, ist jedoch so hart wie Granit und von Adern aus Gold und Platin durchzogen. Der ursprüngliche, vollständige Stein der Schöpfung hatte die Gestalt eines massiven Steinblocks – ähnlich einer Steinsäule –, doch viele wussten, dass es unmöglich war, die wahre Größe des Steins zu erahnen – oder ob die Idee eines „vollständigen" Steins der

der Schöpfung überhaupt auf das Artefakt zutrifft. Vielleicht sind noch weitere Brocken aus dem Stein – durch interplanare Bewegungen und die Magie der Artefakte selbst – im Multiversum verstreut.

Zufällige Eigenschaften. Der Stein der Schöpfung besitzt die folgenden zufälligen Eigenschaften:

- 2 geringere vorteilhafte Eigenschaften
- 1 höhere vorteilhafte Eigenschaft

Steinmetz. Während man auf den Stein der Schöpfung eingestimmt ist, ist man erfahren im Umgang mit Steinmetzwerkzeug, das man dazu verwenden kann, Teile vom Stein abzutrennen und so geringere Artefakte herzustellen.

In Stücke schneiden. Der Stein der Schöpfung dient als Ursprung für kleinere Artefakte, die ihre Macht aus ihm beziehen. Diese Teile erlauben es, einen Teil der Macht des Steins für sich und andere zu formen und nutzbar zu machen.

Man kann zwei verschiedene Größen herstellen: einen Splitter der Schöpfung oder einen Schlussstein der Schöpfung. Diese geringeren Artefakte erfordern ihre eigene Einstimmung.

Aus dem existierenden Brocken können bis zu elf Splitter der Schöpfung sowie zuzüglich bis zu neun Schlusssteine hergestellt werden. Ein Splitter ähnelt einem Steinsplitter von der ungefähren Größe einer menschlichen Hand. Ein Schlussstein ist mindestens fünf Mal so dick.

Sind alle Splitter und Schlusssteine abgetrennt, bleibt ein Stück des Steins übrig, das sich allen Versuchen, weitere Teile herauszuschlagen, widersetzt. Die kleinste Version des Steins ist etwa von derselben Größe wie eine winzige Kreatur.

Das Auslöschen oder Neuformen von Schöpfungen Obwohl der Stein der Schöpfung selbst keine Gebäude oder Halbebenen erschaffen kann, kann man, während man auf ihn eingestimmt ist, jedes Gebäude oder jede Halbebene, die von einem Schlussstein oder Splitter erschaffen wurde, neu ordnen oder renovieren – solange man sich nicht weiter als eine Meile von dem Stein entfernt befindet und man das Gebäude oder die Halbebene sehen oder anderweitig wahrnehmen kann. So kann man beispielsweise Türen hinzufügen, Fenster versiegeln, Räume neu aufteilen oder sogar ein Gebäude entzaubern, das von einem Schlussstein erschaffen wurde. Dazu muss man sich 1 Minute lang wie auf einen Zauber konzentrieren und sich die Änderungen, die man vornehmen will, vor dem inneren Auge ausmalen. Die Veränderungen treten im Lauf dieser Minute langsam ein. Sie können keinen Schaden verursachen oder einer Kreatur unmittelbar Leid zufügen. Ein entzaubertes Gebäude zieht sich langsam zurück und wird allmählich zu nichts. Kreaturen bleiben dabei unverletzt.

Zerstören des Steins. Der Stein der Schöpfung ist ein seltsames Artefakt, das zwar in kleinere Teile zerlegt werden kann, der Stein selbst ist jedoch vor den meisten Schäden gefeit. Nur der Schmied, der auf den Stein eingestimmt ist, kann ihn bearbeiten. Werden die kleineren Artefakte, die von dem Stein abstammen (und ihre Schöpfungen) zerstört, so wird der Stein selbst dadurch nicht beschädigt.

Der Stein der Schöpfung wird zerstört, wenn er das Elementare Chaos erreicht oder mit einem gegabelten Metallstab zerschlagen wird, der auf das Elementare Chaos eingestimmt ist (gemäß des Zaubers Ebenenwechsel). Der Stein zerspringt dann in harmlose, inaktive Felssplitter. Orte, die durch die Splitter und Schlusssteine erschaffen wurden, stürzen in sich zusammen, verfallen oder verblassen zu nichts, wenn der Stein der Schöpfung zerstört wird.

Ob der Stein der Schöpfung selbst Teil eines noch größeren Artefakts ist, ist nicht bekannt.

Splitter der Schöpfung

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Dieser stabile, handtellergroße Splitter ist ein kleinerer Teil des Steins der Schöpfung und beinhaltet einen Teil seiner Macht.

Verknüpfter Raum. Jeder Splitter der Schöpfung ist untrennbar mit einem Raum seiner Halbebene verbunden – entsprechend des Zaubers Halbebene. Dieser Raum existiert ebenso lange wie der Splitter und der Stein der Schöpfung. Eine Tür zu diesem Raum existiert nur, wenn sie während des Zaubers Halbebene erschaffen wurde – unabhängig davon, ob ein Splitter der Schöpfung während des Wirkens verwendet wurde oder nicht.

Halbebene. Während man auf einen Splitter der Schöpfung eingestimmt ist, kann man nach Belieben Halbebene wirken, jedoch nur den Raum auf der Halbebene erreichen, der mit dem Splitter der Schöpfung oder mit einer anderen Halbebene, deren Natur und Inhalt man kennt, verbunden ist – und auch nur dann, wenn die gewählte Halbebene durch einen anderen Teil des Steins der Schöpfung erschaffen wurde.

Einen Splitter zerstören. Ein Splitter der Schöpfung ist ein eigenständiges Artefakt und somit vor dem meisten Schaden gefeit. Der Zauber Auflösung reicht jedoch aus, ihn zu zerstören.

Nachdem er einmal eingestimmt wurde, wird ein Splitter, der 1W4+1 Tage nicht eingestimmt ist, zu einem inaktiven, machtlosen Stein.

Wird der Stein der Schöpfung zerstört, wird die Einstimmung all seiner Splitter aufgehoben. Sie verlieren sämtliche magischen Eigenschaften, und verknüpfte Räume auf Halbebenen hören zu existieren auf. Kreaturen oder Objekte in diesem Raum werden augenblicklich in die Nähe des zerstörten Splitters befördert.

Erreicht er das Elementare Chaos oder wird er von einem gegabelten Metallstab getroffen, der – gemäß des Zaubers Ebenenwechsel – auf das Elementare Chaos eingestimmt ist, wird der Splitter zerstört.

Schlussstein der Schöpfung

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Ein Schlussstein der Schöpfung ist ein Teil des Steins der Schöpfung, für gewöhnlich etwa 3 bis 5 cm lang. Ein Steinmetz, der auf einen Stein der Schöpfung eingestimmt ist, kann ihn entweder grob behauen oder sauber schleifen und polieren.

Zufällige Eigenschaften. Ein Schlussstein der Schöpfung besitzt die folgenden zufälligen Eigenschaften:

- 1 geringere vorteilhafte Eigenschaft
- 1 vorteilhafte Manifestation
- 1 nachteilige Manifestation

Extradimensionale Orte Man kann den Schlussstein dazu verwenden, einen extradimensionalen Raum – wie etwa Mordenkainens Herrliches Herrenhaus – herbeizurufen. Das geht am einfachsten, indem man den Zauber mithilfe der Macht des Artefakts wirkt. Dies erfordert keine Zauberplätze oder Materialkomponenten. Jedes Mal, wenn man einen Zauber mit dem Artefakt wirkt, ersetzt dieses Wirken das vorherige. Weitere Einzelheiten über das Kontrollieren einer herbeigerufenen Halbebene oder eines extradimensionalen Raumes findest du unter „Einzelheiten zum Errichten“.

Gebäude errichten. Man kann den Schlussstein verwenden, um ein physisches Gebäude auf der Materiellen Ebene zu errichten. Das geht am einfachsten, indem man den Zauber Mächtige Festung mithilfe der Macht des Artefakts wirkt. Dies erfordert keine Zauberplätze oder Materialkomponenten. Jedes Mal, wenn man einen Zauber mit dem Artefakt wirkt, ersetzt dieses Wirken das vorherige. Weitere Einzelheiten über das Kontrollieren einer

herbeigerufenen Halbebene oder eines extradimensionalen Raumes findest du unter „Einzelheiten zum Errichten“. Orte, die durch Schlussstеine herbeigerufen werden, können durch wiederholtes Zauberwirken nicht permanent werden.

Verbundene Räume. Man kann mehrere Schlussstеine verwenden um größere Räume zu erschaffen – ob nun nebeneinanderliegend oder miteinander verbunden. Man kann auf diese Weise sogar Gebäude auf der Materiellen Ebene und in extradimensionalen Räumen miteinander kombinieren. Ist man auf einen Schlussstein eingestimmt, während man sich auf einen weiteren Schlussstein einstimmt, verbinden sich diese Schlussstеine zu einem einzelnen Artefakt (und nehmen nur einen Einstimmungsplatz ein). Ihre Eigenschaften und ihr Schicksal werden dadurch untrennbar miteinander verknüpft. Man kann nicht mehr als drei Schlussstеine gleichzeitig kombinieren bzw. sich auf sie einstimmen.

Einen Schlussstein zerstören Ein Schlussstein ist ein eigenständiges Artefakt und somit vor dem meisten Schaden gefeit. Der Zauber Auflösung ist jedoch ausreichend, einen nicht eingestimmten Schlussstein zu zerstören.

Wurde er mindestens einmal eingestimmt, braucht ein Schlussstein weitere Einstimmung, um seine magische Macht aufrechtzuerhalten. Andernfalls werden seine Schöpfungen auf der Materiellen Ebene innerhalb von 1W12+1 Tagen langsam verfallen, und eine Halbebene, die auf einen Schlussstein angewiesen ist, fällt innerhalb von 1W20+10 Minuten in sich zusammen. Weitere zerstörerische Kräfte – wie etwa Feuer – beschleunigen die Vernichtung. Eine Halbebene, die durch einen Schlussstein erschaffen oder aufrechterhalten wird, befördert bei ihrem Zusammenbruch alle Kreaturen, die sich in ihr befinden, in ihre jeweiligen Heimatwelten.

Ist die Schöpfung eines Schlussstеins vollständig zerstört, wird der Schlussstein zu einem machtlosen Stück Stein.

Wird der Stein der Schöpfung zerstört, so wird die Einstimmung all seiner Schlussstеine aufgehoben. Sie verlieren sämtliche magischen Eigenschaften, und ihre Schöpfungen fallen in sich zusammen oder verblassen zu nichts.

Erreicht er das Elementare Chaos oder wird er von einem gegabelten Metallstab getroffen, der – gemäß des Zaubers Ebenenwechsel – auf das Elementare Chaos eingestimmt ist, wird der Schlussstein zerstört.

Einzelheiten zum Errichten

Man kann die Schöpfung eines Schlussstеins mit allen Einzelheiten verschönern, die man sich vorstellen kann. Man kann außerdem den Grundriss und die strukturellen Eigenschaften seiner Schöpfungen wie folgt umgestalten.

Entwurf einer Halbebene

Mithilfe eines einzelnen Schlussstеins kann man einen extradimensionalen Raum in Form einer Kuppel oder einer Pyramide heraufbeschwören. Das Bauwerk kann eine Kantenlänge von bis zu 1 Meile haben und auf jedem Gelände stehen, das man sich vorstellt. Die Ränder dieses Raums sind fest und unpassierbar, doch sie können unsichtbar sein, sodass ein Raum sich scheinbar endlos erstreckt, wenn man das will. Mithilfe zusätzlicher Schlussstеine kann man seine Schöpfung um eine weitere Quadratmeile erweitern und Geländearten verbinden oder hinzufügen.

Auf jeder Quadratmeile kann sich ein einzelnes Gebäude bis zu einer Größe entsprechend Mordenkainens Herrlichen Herrenhauses – mit allen Dienern und Festmahlen – befinden oder eine Reihe kleinerer Gebäude, deren Gesamtfläche der des Herrlichen Herrenhauses entspricht.

Man kann keine Flora und Fauna erschaffen, die Schaden verursacht oder Kreaturen anderweitig Leid zufügt. Erschafft man Klippen, Gewässer oder andere natürliche Gebilde, können Kreaturen von diesen herabstürzen, darin ertrinken oder auf andere Weise zu Schaden kommen.

Entwurf der physischen Bauwerke

Mit einem einzelnen Schlussstеin kann man ein Gebäude ähnlich der Mächtigen Festung erschaffen – mit der zusätzlichen Flexibilität, diese Festung nicht nur hinsichtlich ihres Aussehens, sondern auch ihrer substanziellen Effekte anpassen zu können. Mithilfe eines einzelnen Schlussstеins kann man die Wände, offenen Räume, Böden, Türen und anderen Eigenschaften der Mächtigen Festung neu strukturieren – vorausgesetzt, dass man 150 Würfel mit einer Kantenlänge von 10 Fuß nicht überschreitet. Die Festung kann sich über einen Teich, einen Fluss oder über ein anderes Gewässer erstrecken. Sie kann kühne oder gar gefährliche Formen annehmen (wie etwa tiefe Gruben, überflutete Kammern oder Ähnliches). Ist der Entwurf erst einmal herbeigerufen, ist nicht garantiert, dass er sein eigenes Gewicht tragen oder der Witterung oder dem Zahn der Zeit widerstehen kann.

Man kann eine beliebige Anzahl an Dienern des Gebäudes als Wachen aufstellen. Ihre Werte entsprechen denen eines Unsichtbaren Dieners – mit dem Zusatz, dass ihr Wert in passiver Wahrnehmung dem des Wirkers entspricht. Allerdings kann man nicht durch ihre Sinne wahrnehmen. Die Diener können Glocken läuten oder die Umgebung auf andere Art und Weise nutzen, um Alarm zu schlagen.

Manifestationen

Jeder Ort und jedes Gebäude, das durch einen Schlussstein der Schöpfung herbeigerufen wird, besitzt besondere, unvorhergesehene Manifestationen, die seinen Aufbau und sein Erscheinungsbild beeinflussen. Einige Manifestationen sind von Vorteil, andere von Nachteil. Sie ändern sich jedes Mal, wenn ein Schlussstein verwendet wird, um ein Gebäude oder einen Ort herbeizurufen. Die Spielleitung kann die folgenden Tabellen zum Auswürfeln oder Festlegen heranziehen oder einzigartige Manifestationen, basierend auf den jeweiligen Schöpfungen, ersinnen.

RUSS NICHOLSON

Vorteilhafte Manifestationen

W100	Manifestation
01–20	Deine Schöpfung hat einen Geruch, der dir angenehm ist, selbst wenn es keine offensichtliche Quelle dafür gibt.
21–30	Du kannst 1 Minute damit verbringen, alle leicht verdeckenden Bedingungen innerhalb von 120 Fuß in deiner Schöpfung zu zerstreuen.
31–40	Innerhalb deiner Schöpfung kannst du ein Mal pro Tag Nahrung und Wasser erschaffen wirken, ohne einen Zauberplatz dafür aufwenden zu müssen..
41–50	Während du dich in deiner Schöpfung aufhältst, kannst du im Umkreis von 30 Fuß jede gesprochene Sprache verstehen.
51–60	Bestien finden deine Schöpfung anziehend oder abstoßend (du entscheidest).
61–70	Bei der Erschaffung deiner Schöpfung entscheidest du, welche Wetterbedingungen darin herrschen können.
71–80	Während du dich in deiner Schöpfung aufhältst, kannst du nicht bezaubert oder in Furcht versetzt werden.
81–90	Alle Gebäude in deiner Schöpfung haben eine Rüstungsklasse von +2.
91–00	Innerhalb deiner Schöpfung bist du bei Proben auf passive Wahrnehmung im Vorteil.

Nachteilige Manifestationen

W100	Manifestation
01–20	In deiner Schöpfung herrscht ein unangenehmer Geruch, selbst wenn es keine Quelle dafür gibt.
21–30	Deine Schöpfung ist anfällig für Dunst, Nebel und andere leicht verdeckende Bedingungen.
31–40	In deiner Schöpfung sind die Tage oder Nächte (du entscheidest) ungewöhnlich lang..
41–50	Gebäude in deiner Schöpfung haben nur Schießscharten anstelle von Fenstern.
51–60	Bestien fallen entweder in deine Schöpfung ein oder meiden sie.
61–70	In deiner Schöpfung herrschen seltsame Wetterbedingungen (die Spielleitung entscheidet was und wann).
71–80	Alle Mindestwürfe auf Proben zum Aufspüren oder Verfolgen von Kreaturen in deiner Schöpfung erhöhen sich um 2.
81–90	Alle Gebäude in deiner Schöpfung haben eine Rüstungsklasse von -2.
91–00	Innerhalb deiner Schöpfung bist du bei Proben auf passive Wahrnehmung im Nachteil.

JUSTINE JONES

Credits

Adventure Writing & Maps: Will Hindmarch
Adventure Graphic Designer: Bree Heiss
Illustrators: Justine Jones, Russ Nicholson, Anna Steinbauer, and Gabor Szikszai

***Adventures in the Forgotten Realms* Set Leads:** James Wyatt (narrative), Zach Stella (art), with contributions from Tyler Jacobson

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, MAGIC: THE GATHERING, Wizards of the Coast, their respective logos, Forgotten Realms, the dragon ampersand, and the planeswalker symbol are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. ©2021 Wizards of the Coast LLC.