

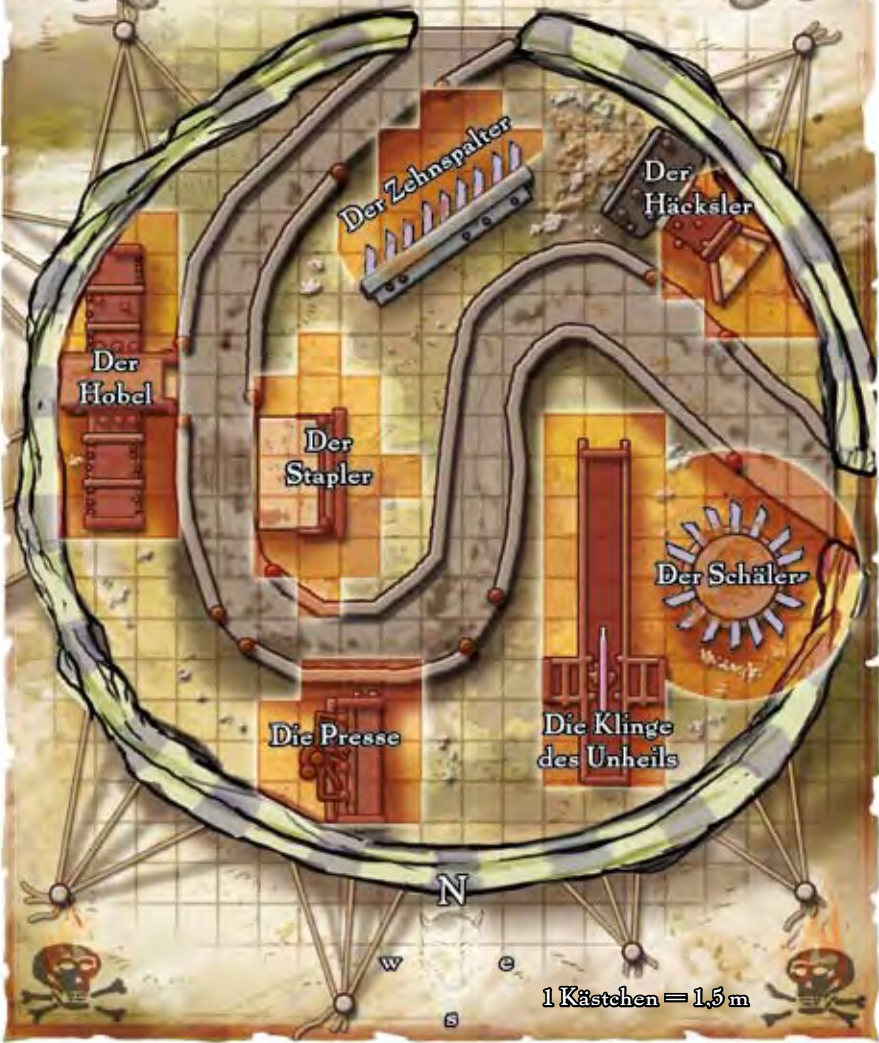


Tapfere Streiter, seid begrüßt!

Ein trostloser und bitterkalter Frost hat den Wald befallen und ich fürchte, dass er sogar bis in die Herzen meines Volkes gedrungen ist. Mit der Hilfe von Boten eines uralten Bösen machen sie sich daran, dem Volk Eurer Gemeinschaft Zerstörung in einem Maße zuzufügen, wie sie nur in Albträumen vorstellbar ist. Wenn ihr mir helfen wollt, diese Scheusale zu bekämpfen, kommt bitte zum Hain hinter dem Westeingang des Jahrmarkts. Lasst euch durch meinen Anblick nicht erschrecken.

—Syntira

# Moderne Ingenieurskunst



Der Zehnpalter

Der Häcksler

Der Hobel

Der Stapler

Der Schäler

Die Presse

Die Klinge des Unheils

N

W

E

S

1 Kästchen = 1,5 m

# Frostreiter Finale

Feuerwerkskörper

Dünnes Eis

Baumstümpfe

Feuerwerkskörper

Feuerwerkskörper



1 Kästchen = 1,5 m

## Web-Erweiterung zum Modul „Jahrmarkt der Tränen“ Die fehlende Begegnung „JT18. Zelt der Illusionen“

Ganz in der Tradition anderer Abenteuer von Nick Logue enthält das Modul „Jahrmarkt der Tränen“ einige Begegnungen, die Spieler das Fürchten lehren können.

Wie einige aufmerksame Leser des Moduls feststellten, wird auf der Begleitkarte eine Begegnung genannt, der im Abenteuer selbst nicht näher beschrieben wird. Diese Begegnung fiel der Lektoratsschere bei Paizo zum Opfer, wurde allerdings später in einem Forenbeitrag von Nick Logue näher beschrieben.

Wir reichen euch hiermit diese zusätzliche Begegnung nach. Aber Achtung! Das Abenteuer ist mit Sicherheit eines der herausforderndsten Pathfinder-Module. Setzt die Begegnung daher mit Vorsicht ein, sie kann für eine geschwächte Gruppe verhängnisvoll ausfallen.

### Nick Logues Kommentar zur Begegnung:

„Ursprünglich gab es einen mit Namdrin verbündeten Illusionisten, der im Laufe des Moduls ebenfalls ganz "feenverrückt" wurde. Im Zelt der Illusionen unterhielt er bisher Besucher mit wilden Zurschaustellungen von Täuschungsmanövern und kleinen Zauberticks. Als der Jahrmarkt sich in etwas Dunkles und Blutiges verwandelte, begann er stattdessen, den Zauber *Tödliches Phantom* und schlimmeres zu wirken.

Jozial Mondmantel (das war sein Name) wurde mangels Platz aus dem Modul weggelassen. Wenn ihr ihn verwenden wollt, findet ihr hier aber seine Spielwerte aus dem ursprünglichen Modulentwurf. Es handelt sich noch um einen sehr groben Entwurf, da ich ihn nicht einmal gegenprüfen konnte (er wurde schon beim zweiten Umlauf weggelassen):“

### JT18. Zelt der Illusionen

Jozial Mondmantel ist ein lang gedientes Mitglied der Nachtschatten und Freund von Namdrin Quinn. Im Zelt bietet er Privatvorstellungen für zahlungskräftige Klientel an, in denen er ihre wildesten Träume oder schmutzigsten Fantasien mit illusorischem Leben erfüllt. Natürlich enden die fantastischen Vorführungen immer damit, dass sich die Wünsche der Kunden in ihre schrecklichsten Ängste verwandeln. Er passt seine Illusionen an die jeweiligen Forderungen seiner gut zahlenden Kundschaft an. Für weniger fantasievolle Kunden führt er lasterhafte Angebote wie halbnackte Iomedae-Priesterinnen mit neuschwänzigen Katzen und viel Heilsalbe oder gut gebaute Eulenbären, die an einen eisernen Rahmen gefesselt um ihre Befreiung krächzen. Sobald seine Kunden sich der Ekstase hingeben, beschwört er furchtbare Bestien mit seinem *Stab der Schattenbeschwörung*, um sie zu zerreißen.

Jozial war einmal ein verwegener wandernder Illusionist, der Vergnügungen in Anspruch nahm, wann immer ihm danach war und der sich oft auf Raub verlegte, um sein Leben zu finanzieren. Schließlich lernte er aber unter Namdrins und Tessas Anleitung, das Abenteuerleben mehr als die belanglosen Verbrechen seines bisherigen Lebens zu lieben. Er würde nichts lieber tun, als in das Tal zu Ruhm und Abenteuer zurückzukehren, aber er fühlt sich zuerst dazu verpflichtet, seine Schuld Namdrin gegenüber abzutragen, indem er ihm hilft, seine Frau zu retten. Aus diesem Grund hilft er den Feen mit eiserner Entschlossenheit bei ihren Morden. Er hofft, dass das seinem treuen Freund die Frau zurückbringt. In der Zwischenzeit schöpft er so viel Vergnügen wie möglich daraus, sich einmal mehr auf Chaos und Mord zu verlegen.

### JOZIAL MONDMANTEL HG 7

#### EP 3.200

Elfischer Illusionist 7

CB mittelgroßer Humanoider (Elf)

INI +4; Sinne: Dämmerlicht; Wahrnehmung +0

#### VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14

(GE +4, magische Rüstung +4, Schild +4)

TP 52 (7W6+7+7 (bevorzugte Klasse) und Falsches Leben)

REF +6, WIL +5, ZÄH +3

#### ANGRIFF

Bewegungsrate: 10m

Nahkampf Dolch +1 +6 (1W4)

Angriffsfläche 1,50m; Reichweite: 1,50m

**Besondere Angriffe:** Zauber, *Blendstrahl* 8/Tag (Berührungsangriff aus der Entfernung +7, 1 Runde blind)

**Vorbereitete Zauber** (ZG 7, verbotene Schulen: Erkenntniszauber, Hervorrufung):

4. Grad —*Schwarze Tentakel* (SG 19), *Mächtige Unsichtbarkeit*

3. Grad —*Magie bannen*, *Standort vortäuschen*, *Person festhalten* (SG 18), *Mächtiges Trugbild* (SG 19)

2. Grad —*Katzenhafte Anmut*, *Falsches Leben*, *Schläue des Fuchses*, *Spiegelbild*, *Windgeflüster*

1. Grad —*Selbstverkleidung*, *Magische Rüstung*, *Schwächestrahle*, *Schild*, *Bauchreden*

0. Grad —*Arkanes Siegel*, *Magie entdecken*, *Geisterhaftes Geräusch*, *Magierhand*

#### TAKTIK

**Vor dem Kampf:** Er wirkt *Katzenhafte Anmut*, *Falsches Leben*, *Schläue des Fuchses*, *Schild* und *Magierrüstung* (schon in seinen Spielwerten berücksichtigt). Er zaubert außerdem *Mächtige Unsichtbarkeit*, gefolgt von *Bauchreden*, was ihm erlaubt, bei seinen Angriffen unsichtbar zu bleiben und durch *Bauchreden* bei seinen Gegnern zusätzliche Verwirrung zu stiften.

**Im Kampf:** Jozial verwendet seinen *Stab der Schattenbeschwörung*, um einen Schwarm albraumhafter Monster (infernalisches Affen, infernalisches Würgeschlange, Höllenhunde, infernalisches riesige Tausendfüßler und Dretche sind seine Lieblinge) herbeizurufen. Er überlässt es ihnen, seine schmutzige Arbeit zu verrichten, ergänzt ihre Angriffe aber durch *Schwarze Tentakel*, *Person festhalten* und *Schwächestrahlen*. Er bleibt in Bewegung und setzt seine Stimme während des gesamten Kampfs ein, um Angreifern zu entgehen.

**Moral:** Jozial ist nicht selbstmörderisch und flieht, sobald seine Trefferpunkte auf unter 10 sinken.

Basis-Spielwerte (ohne magische Effekte): INI +2, TP 25, RK 12, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 10, REF +4, GE 15, IN 17, Mächtiges Spiegelbild (SG 18)

#### SPIELWERTE

ST 8, GE 19, KO 12, IN 21, WE 10, CH 14

GAB +3; KMB +2; KMV +16

**Talente:** Magischen Gegenstand erstellen, Schriftrolle erstellen, Zauberkonzentration (Illusion), Durchschlagende Zauber, Mächtige Durchschlagende Zauber, Waffenfinesse

**Fertigkeiten:** Konzentration +5, Beruf (Alchemie) +10, Entziffern +10, Wissen (arkan) +15, Wissen (Geschichte) +10, Auftreten +7, Zauberkunde +15

**Sprachen:** Gemeinsprache, elfisch, riesisch, sylvanisch

**Besondere Eigenschaften:** *Ausgedehnte Illusion* (Illusionszauber bleiben nach Erlöschen der Konzentration noch 7 Runden bestehen), Vertrauten beschwören (keiner)

**Ausrüstung:** Im Kampf - *Stab der Schattenbeschwörung* (11 Ladungen); sonstige Ausrüstung - Handschuhe des Pfeilfangens, prunkhafte schwarze Robe mit arkanen Siegeln und astrologischen Mustern an den Säumen, schwarzer Velourmantel, Zauberkomponentenbeutel, Zauberbuch.

Quelle: [Produktdiskussionsthread auf www.paizo.com](http://www.paizo.com)

Einleitungstext und Übersetzung: Günther Kronenberg

Die Originalspielwerte wurden für OGL 3.5 erstellt und bei der Übersetzung an die Regeln des Pathfinder Rollenspiels angepasst.