

A NIGHT of MASKS and MONSTERS

in the strange city of Ibrido, magic lurks everywhere. and sometimes, it has claws.

A Requiem of Wings PART ONE

a level 3 adventure for three to six players
DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Ravenloft, the dragon ampersand, and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild. All other original material in this work is ©2018 and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.
by Ashley Warren

Table of Contents

- About the Adventure ... 3
- Part 1 | Arrival in Ibrido ... 4
- Part 2 | The Castel di Maschera ... 6
- Part 3 | Secrets in the Castle ... 8
- Part 4 | The Transformation ... 11
- Part 5 | Conclusion ... 13
- A1 | Dramatis Personae ... 14
- A2 | Enemy/NPC Statistics ... 18
- A3A | Map: The Castel di Maschera ... 19
- A 3B | Map: Secret Laboratory ... 20
- A 4 | Invitation from Prospero ... 21
- A 5 | The Masks ... 22
- Author's Notes and Acknowledgements 23

Summary

In the city of Ibrido, locals enjoy a life of splendor and frivolity. Every week, a lavish party is held at the Castel di Maschera, hosted by the Marquis di Maschera, Prospero, who has a reputation for being a generous party-thrower and avid patron of the arts. Receiving an invitation to a Marquis di Maschera party is coveted, and those who enter his social circle never leave it.

But the Castel di Maschera holds many secrets. When a strange, hybrid creature — half bird, half man — is

EINE NACHT DER MASKEN UND MONSTER

In der geheimnisvollen Stadt Ibrido lauert die Magie überall. Und manchmal hat sie Krallen.

Ein Requiem der Flügel TEIL EINS

Ein Level 3 Abenteuer für drei bis sechs Spieler
DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Ravenloft, das Drachen-Ampersand und alle anderen Markennamen und Logos von Wizards of the Coast sind Warenzeichen von Wizards of the Coast in den USA und anderen Ländern. Dieses Werk enthält urheberrechtlich geschütztes Material von Wizards of the Coast und/oder anderen Autoren. Dieses Material wird mit Erlaubnis im Rahmen des Community Content Agreement für die Dungeon Masters Guild verwendet. Alle anderen Originalmaterialien in diesem Werk sind ©2018 und werden im Rahmen der Community Content-Vereinbarung für die Dungeon Masters Guild veröffentlicht.
Von Ashley Warren

Inhaltsverzeichnis

- - Über das Abenteuer ... 3
- - Teil 1 | Ankunft in Ibrido ... 4
- - Teil 2 | Das Castel di Maschera ... 6
- - Teil 3 | Geheimnisse im Schloss ... 8
- - Teil 4 | Die Verwandlung ... 11
- - Teil 5 | Abschluss ... 13
- - Anhang 1 | Dramatis Personae ... 14
- - Anhang 2 | Gegner/NPC-Statistik ... 18
- - Anhang 3A | Karte: Castel di Maschera ... 19
- - Anhang 3B | Karte: Geheimlabor ... 20
- - Anhang 4 | Einladung von Prospero ... 21
- - Anhang 5 | Die Masken ... 22
- - Autorenhinweise und Danksagung ... 23

Zusammenfassung

In der Stadt Ibrido genießen die Einwohner ein Leben voller Prunk und Ausgelassenheit. Jede Woche findet im Castel di Maschera ein rauschendes Fest statt, zu dem der Marquis von Maschera, Prospero, einlädt. Dieser hat den Ruf, ein großzügiger Gastgeber und leidenschaftlicher Förderer der Künste zu sein. Eine Einladung zu einem Fest des Marquis di Maschera ist sehr begehrt, und wer einmal in seinen Bekanntenkreis gelangt, verlässt ihn nie wieder. Doch das Castel di Maschera birgt viele Geheimnisse. Als ein seltsames Mischwesen - halb Vogel, halb Mensch - brutal ermordet auf dem Dorfplatz von Ibrido aufgefunden wird, tätowiert mit dem Zeichen des Marquis und zwei Masken,

found brutally murdered in Ibrido's city square, tattooed with the Marquis's signature symbol of two masks, rumors have begun to spread throughout Ibrido that something more sinister may be occurring.

Did a Marquis di Maschera party simply get out of hand, or does a real danger threaten the inhabitants of Ibrido?

Adventure Hook

The characters, as a thanks for completing a previous quest, are given an all-expenses-paid vacation to the luxurious city of Ibrido. Having received word of their visit, the Marquis di Maschera has sent them an invitation to a party at the Castel di Maschera. (See Invitation, pg. 21, for printout.) There is a port to Ibrido in the docks of Waterdeep. The characters are transported by gondola across a deep blue lagoon, and deposited at the Ibrido city square. For an extra moody and romantic scene, have the characters arrive at sunset.

Note for DMs

NPCs use the commoner stats unless otherwise stated. Statistics not included in the module can be found in the Monster Manual. This adventure is designed for an APL of 3 and works best for groups with three to six players. Scalable difficulty is provided with the boss battle.

Mood

This story is a classic masquerade-meets-murder-mystery-party with a twist. Inspired by the mercurial beauty of Venice, this is an atmospheric adventure enhanced by in-person details such as music, candlelight, and perhaps a beverage or two to enjoy.

Where is Ibrido?

Ibrido is an Amnian colony in the void of Emberez, which is currently embroiled in an ongoing war between angels and demons — although on the surface, life appears to proceed as usual. For more information on Emberez, read The War of Emberez supplement provided with this module. This story is part of a larger narrative; however, you are of course welcome to disregard this lore entirely and adapt the location as you see fit!

Ibrido is a city comprised of many islands connected via canals. Because it serves as a trading post for Amn and all of Emberez, its inhabitants are extraordinarily wealthy. This adventure is relegated to a specific area in Ibrido. Once the characters arrive on Ibrido's main island, they will not be able to leave until the main quest is complete.

beginnen in Ibrido Gerüchte zu kursieren, dass etwas noch Unheimlicheres im Gange sein könnte.

Ist nur ein Fest des Marquis von Maschera aus dem Ruder gelaufen oder droht den Einwohnern von Ibrido wirklich Gefahr?

Abenteureranstoß

Die Charaktere erhalten als Belohnung für den Abschluss einer früheren Quest einen Luxusurlaub in der prächtigen Stadt Ibrido. Nachdem der Marquis di Maschera von ihrem Besuch erfahren hat, schickt er ihnen eine Einladung zu einem Fest im Castel di Maschera. (Siehe Einladung, S. 21, zum Ausdrucken.) Es gibt einen Hafen nach Ibrido an den Docks von Waterdeep. Die Figuren werden mit einer Gondel über eine tiefblaue Lagune transportiert und auf der Piazza von Ibrido abgesetzt. Für eine besonders stimmungsvolle und romantische Szene können die Figuren bei Sonnenuntergang ankommen.

Hinweis für DM

NPCs verwenden die Werte für Bürger, wenn nicht anders angegeben. Statistiken, die nicht im Modul enthalten sind, finden sich im Monsterhandbuch. Dieses Abenteuer ist für eine durchschnittliche Abenteuerstufe (APL) von 3 ausgelegt und eignet sich am besten für Gruppen von drei bis sechs Spielern. Der Schwierigkeitsgrad des Bosskampfes kann angepasst werden.

Stimmung

Diese Geschichte ist eine klassische Maskenball-auf-Mord-Rätsel-Party mit einem Twist. Inspiriert von der launischen Schönheit Venedigs, ist dies ein atmosphärisches Abenteuer, das durch persönliche Details wie Musik, Kerzenlicht und vielleicht ein oder zwei Getränke zum Genießen bereichert wird.

Wo liegt Ibrido?

Ibrido ist eine Amnische Kolonie im Leeren von Emberez, das derzeit in einen andauernden Krieg zwischen Engeln und Dämonen verwickelt ist — obwohl das Leben an der Oberfläche scheinbar normal weitergeht. Für weitere Informationen über Emberez lesen Sie das Supplement "Der Krieg von Emberez", das mit diesem Modul bereitgestellt wird. Diese Geschichte ist Teil einer größeren Erzählung; Sie sind jedoch herzlich eingeladen, diese Hintergrundgeschichte völlig zu ignorieren und den Ort nach Ihren Wünschen anzupassen!

Ibrido ist eine Stadt, die aus vielen Inseln besteht, die durch Kanäle miteinander verbunden sind. Da sie als Handelsstation für Amn und ganz Emberez dient, sind ihre Bewohner außergewöhnlich wohlhabend. Dieses Abenteuer spielt in einem Teil von Ibrido. Sobald die Charaktere auf der Hauptinsel von Ibrido angekommen sind, können sie die Insel nicht verlassen, bis die Hauptquest abgeschlossen ist.

A Classic War Between Angels and Demons

The characters will not know until the conclusion of the game that they have just participated in one battle in a much larger war. For centuries, an order of celestials known as the Aureum have fought to defeat the Malum Animus: a collective of demons, hybrid creatures, and cursed werefolk.

Marquis Prospero di Maschera is a pseudonym for a cambion named Akro Dimiryan, who can alter his appearance at will. After losing a battle against the Aureum, Akro was forced to remain for centuries in the Nine Hells, where cambion are born. Akro eventually found his way out of the Hells via the portal in Ravukoi, the capital of East Emberez and the seat of the Malum Animus. Disguising himself as an Ibridian, he began building an army of chimera, searching for more monsters to recruit to his cause. The best subjects for his experiments are adventurers, which he turns into hybrid creatures to "enhance" their abilities.

In attendance at Akro's party is Kara Krasandel, a deva and high-ranking commander of the Aureum. If she goes after Akro in Emberez, this could instigate a devastating battle that would destroy all of Emberez and eventually spill into the Material Plane. As such, Kara hopes a group of heroes will defeat Akro in Ibrido so his soul will be transported back to the Nine Hells, and the Aureum can defeat him there once and for all.

Part 1 | Arrival in Ibrido

The entirety of Ibrido is divided up by canals, and bridges connect the islands to one another. The gondola docks at Ibrido's city square. Read or paraphrase the following:

"You are taken to a lovely city square, paved with cobblestone. The perimeter is lined with buildings painted in jewel tones. Each building varies in structure — some have arched windows and doorways; others have rectangular windows filled with stained glass — but the effect is altogether very pleasing. In the

Klassischer Krieg zwischen Engeln und Dämonen

Die Charaktere werden bis zum Ende des Spiels nicht wissen, dass sie nur an einer Schlacht in einem viel größeren Krieg teilgenommen haben. Seit Jahrhunderten kämpft ein Orden von himmlischen Wesen, bekannt als die Aureum, um den Malum Animus zu besiegen: ein Kollektiv von Dämonen, Mischwesen und verfluchten Werwölfen.

Marquis Prospero di Maschera ist das Pseudonym eines Cambions namens Akro Dimiryan, der sein Aussehen nach Belieben verändern kann. Nach einer verlorenen Schlacht gegen das Aureum war Akro gezwungen, Jahrhunderte in den Neun Höllen zu verbringen, dem Ort, an dem Cambionen geboren werden. Akro fand schließlich einen Ausweg aus den Höllen durch das Portal von Ravukoi, der Hauptstadt von Ost-Emberez und Sitz des Malum Animus. Als Ibridianer getarnt, begann er, eine Armee von Chimären aufzustellen und nach weiteren Monstern Ausschau zu halten, die er für seine Sache rekrutieren konnte. Die besten Kandidaten für seine Experimente sind Abenteurer, die er in Mischwesen verwandelt, um ihre Fähigkeiten zu „verbessern“.

Kara Krasandel, eine Deva und hochrangige Kommandantin des Aureum, ist bei Akros Party anwesend. Sollte sie Akro in Emberez aufspüren, könnte dies einen verheerenden Krieg auslösen, der ganz Emberez zerstören und schließlich auf die Materielle Ebene übergreifen könnte. Deshalb hofft Kara, dass eine Gruppe von Helden Akro in Ibrido besiegt, damit seine Seele in die Neun Höllen zurückgeschickt wird, wo die Aureum ihn ein für alle Mal besiegen kann.

Teil 1 | Ankunft in Ibrido

Ganz Ibrido ist von Kanälen durchzogen und Brücken verbinden die Inseln miteinander. Die Gondel legt am Dorfplatz von Ibrido an. Lies oder paraphrasiere:

"Ihr werdet zu einem schönen Stadtplatz gebracht, der mit Kopfsteinen gepflastert ist. Am Rand stehen Gebäude, die in Juwelentönen gestrichen sind. Jedes Gebäude hat eine andere Struktur - einige haben gewölbte Fenster und Türen, andere rechteckige Fenster, die mit buntem Glas gefüllt sind - aber das Gesamtbild ist sehr ansprechend. Abends werden die Straßenlaternen angezündet und tauchen die Stadt in ein warmes Licht.

evening, the streetlamps are lit, casting a warm glow over the city."

There are a few notable details in the square:

- A makeshift memorial commemorates the recent death of a strange creature. The memorial includes a cluster of lit candles; several long, blue feathers; and a wooden amulet, onto which a symbol of an eye has been carved. This is the symbol of the Aureum. A successful DC 13 Intelligence (Religion) check suggests that it might be some sort of holy symbol, but unless characters have somehow visited Ibrido before, they won't be familiar with the Aureum.
- A large, stone bridge leads to the front entrance of Castel di Maschera. A canal runs underneath the bridge. The bridge is 20 ft wide and 30 ft long.
- A tall clock tower looms over the square. It is a very beautiful clock, depicting the phases of the moon and astronomical symbols alongside the time. It chimes every 30 minutes, and the sound is heard throughout Ibrido.
- A human woman named Kara Krasandel lingers near the base of the stairs. She has long, black hair bound in an intricate braid, and she wears a very beautiful blue and gold gown. Atop her head is a golden dragon mask; it does not yet cover her face. If they do not approach her first, Kara greets the characters in the square. She has information about the memorial.

The Murder of a Strange Creature

"It happened last week, a day after the Marquis's last party: the body of a strange creature was found in the square. He was half human, half bird; large blue wings sprouted from his back, and his arms and shoulders were covered with feathers. We think he was murdered because his wings were broken and half-torn from his back, and his bones were broken as if he had fallen from the sky. Nothing like this has ever occurred in Ibrido. Most of the

Es gibt einige bemerkenswerte Details auf dem Platz:

- Ein provisorisches Denkmal erinnert an den kürzlichen Tod einer seltsamen Kreatur. Das Denkmal besteht aus einer Gruppe brennender Kerzen, mehreren langen blauen Federn und einem hölzernen Amulett, in das ein Augensymbol geschnitzt ist. Es ist das Symbol des Aureum. Eine erfolgreiche Intelligenz-Probe (Religion) auf DC 13 deutet darauf hin, dass es sich um ein heiliges Symbol handeln könnte, aber die Charaktere werden das Aureum nicht kennen, es sei denn, sie waren schon einmal in Ibrido.
- Eine große Steinbrücke führt zum Haupteingang des Castel di Maschera. Unter der Brücke verläuft ein Kanal. Die Brücke ist 6 m breit und 9 m lang.
- Ein hoher Uhrturm überragt den Platz. Es ist eine sehr schöne Uhr, die neben der Uhrzeit auch die Mondphasen und astronomische Symbole anzeigt. Sie schlägt alle 30 Minuten und ihr Klang ist in ganz Ibrido zu hören.
- Eine Menschenfrau namens Kara Krasandel verweilt in der Nähe der Treppe. Ihr langes schwarzes Haar ist zu einem kunstvollen Zopf gebunden und sie trägt ein wunderschönes blau-goldenes Kleid. Auf ihrem Kopf sitzt eine goldene Drachenmaske, die ihr Gesicht noch nicht bedeckt. Wenn die Figuren sie nicht zuerst ansprechen, begrüßt Kara sie auf dem Platz. Sie hat Informationen über das Monument.

Der Mord an einer seltsamen Kreatur

"Es geschah vorige Woche, einen Tag nach dem letzten Fest des Marquis: die Leiche eines seltsamen Wesens wurde auf dem Platz gefunden. Es war halb Mensch, halb Vogel; große blaue Flügel wuchsen aus seinem Rücken, Arme und Schultern waren mit Federn bedeckt. Wir glauben, dass er ermordet wurde, denn seine Flügel waren gebrochen und halb vom Rücken gerissen, und seine Knochen waren zerschmettert, als ob er vom Himmel gefallen wäre. So etwas hat es in Ibrido noch nie gegeben. Die meisten Einwohner halten es für einen Zufall. Schließlich kommen viele Besucher nach Ibrido."

— Kara Krasandel

citizens regard it as a fluke. Ibrido receives many visitors, after all.”

— Kara Krasandel

Roleplaying Kara

Kara is warm and genuine, but hides her secret well. She is there with an agenda. Because of her ties to the Aureum, Kara does not tell the characters the truth about herself and maintains a disguise to mask her true nature as a deva. She has dedicated her life to protecting the residents of Emberez.

Kara claims to have lived in Ibrido her whole life, and has attended the Marquis’s parties before. She expresses worry about the murder and asks the characters to be on alert when they attend the party. Much of this is true and passes scrutiny, but a successful DC 16 Wisdom (Insight) check catches on to a small lie among the truth: Kara is from Aurea, another city in Emberez that serves as the seat of the Aureum, and is not native to Ibrido. She has, however, spent significant time in the city and knows much about it.

A successful DC 12 Wisdom (Perception) check notes strange markings on Kara’s hands — the symbol of an eye is tattooed onto each palm. If asked, Kara says that a tattoo artist who frequently attends parties at the Castel di Maschera did them for her. Knowing that the characters are likely outsiders and not familiar with Ibridian customs, she says that eyes are wards against evil. This is also true, if understated: the tattoos serve as wards against demons and fiends.

When the characters proceed across the bridge, they see a queue of people waiting to get into the party, all dressed in finery and chatting amongst themselves.

Part 2: The Castel di Maschera

Approaching the Door

As the characters wait in line, a tall woman wearing a very detailed black cat mask waves them to the front. Her name is Sewing Needle. A DC 11 Wisdom (Perception) check draws attention to her paws; Sewing Needle is a Tabaxi. She asks to see the invitation for entrance to the party.

In addition, Sewing Needle offers each character a mask to wear for the duration of the party. If asked, Sewing Needle says that Marquis fears that plague will strike Ibrido again; several years ago, the sickness wiped out a significant portion of the population. Because of this, the Marquis insists that everyone wear masks. Plus, she says, it adds to the atmosphere.

Rollenspiel Kara

Kara ist warmherzig und aufrichtig, aber sie verbirgt ihr Geheimnis gut. Sie ist mit einer Mission hier. Aufgrund ihrer Verbindungen zum Aureum erzählt Kara den Charakteren nicht die Wahrheit über sich selbst und bleibt in einer Verkleidung, um ihre wahre Natur als Deva zu verbergen. Sie hat ihr Leben dem Schutz der Bewohner von Emberez gewidmet.

Kara behauptet, ihr ganzes Leben in Ibrido verbracht und an den Festen des Marquis teilgenommen zu haben. Sie äußert ihre Besorgnis über den Mord und bittet die Charaktere, auf der Party wachsam zu sein. Vieles davon ist wahr und hält einer Überprüfung stand, aber eine erfolgreiche DC 16 Weisheit (Einsicht) enthüllt eine kleine Lüge unter der Wahrheit: Kara stammt aus Aurea, einer anderen Stadt in Emberez, die als Sitz des Aureum dient, und ist nicht in Ibrido geboren. Sie hat aber viel Zeit in der Stadt verbracht und weiß viel über sie.

Ein erfolgreicher DC 12 Weisheit (Wahrnehmung) zeigt seltsame Markierungen an Karas Händen - das Augensymbol ist auf beide Handflächen tätowiert. Auf Nachfrage erzählt Kara, dass ein Tätowierer, der oft auf Partys im Castel di Maschera zu Besuch ist, diese für sie gemacht hat. Da sie weiß, dass es sich bei den Figuren wahrscheinlich um Außenseiter handelt, die mit den Bräuchen in Ibrido nicht vertraut sind, erklärt sie, dass die Augen ein Schutz gegen das Böse sind. Das ist wahr, wenn auch untertrieben: Die Tätowierungen dienen als Schutz gegen Dämonen und Unholde.

Als die Figuren die Brücke überqueren, sehen sie eine Schlange von Menschen, die darauf warten, das Fest zu betreten, alle fein gekleidet und in Gespräche vertieft.

Teil 2: Das Castel di Maschera

Annäherung an das Tor

Während die Figuren in der Schlange warten, winkt eine große Frau mit einer sehr detaillierten schwarzen Katzenmaske nach vorne. Ihr Name ist Nähnaedel. Ein erfolgreicher DC 11 Weisheit (Wahrnehmung) lenkt die Aufmerksamkeit auf ihre Pfoten; Nähnaedel ist eine Tabaxi. Sie bittet darum, die Einladung zur Party zu sehen. Außerdem bietet Nähnaedel jedem Charakter eine Maske an, die er während der Party tragen soll. Auf Nachfrage erzählt Nähnaedel, dass der Marquis befürchtet, die Pest könnte Ibrido wieder heimsuchen; vor einigen Jahren hat die Krankheit einen großen Teil der Bevölkerung dahingerafft. Deshalb bestehe der Marquis darauf, dass jeder eine Maske trage. Außerdem, so sagt sie, trägt es zur Atmosphäre bei.

Die Masken

Stelle sicher, dass du **Die Masken** auf Seite 22 liest, um Informationen über die Masken zu erhalten. Du kannst die Masken zufällig verteilen, indem du die Charaktere eine der

The Masks

Be sure to read The Masks on pg. 22 for information on the masks. You may choose to administer the masks randomly by having the characters draw one of the nine cards or allow the characters to select the mask.

Characters can detect magic on the masks and the masks are certainly magical; however, they have to attune to the masks before learning the effects. It is recommended to play this out in real-time; you can choose to wait for 30 minutes to an hour during the session before sharing the effects with them. This is, of course, entirely up to you, but allows the characters time to explore the party and the castle.

Describing the Party

It's all about the atmosphere! The Castel di Maschera is a beautiful, old castle, and the party atmosphere is divine. Nearly one hundred people are in attendance, all wearing masks. Read or paraphrase the following:

"It is dusk, and the castle is candlelit within; chandeliers emit a golden glow over the festivities. Metallic accessories glint in its rays. A feeble remaining daylight filters in through the stained glass windows, casting colorful patterns onto the high stone walls."

Once the characters enter the castle, this light will only last for another half hour before night falls over the city.

In the main hall, there is much to see and do. Many performances are happening simultaneously:

- A gnome bard, wearing a mask adorned with finch feathers, enthusiastically plays a fiddle;
- A trio of belly dancers, each wearing an owl mask, move in syncopation;
- A snake charmer, an elfen man wearing a serpent mask, sits cross-legged on the floor before his snake basket;
- A drow fortune teller, donning a scorpion mask, sits behind a low, velvet-covered table.

There is also plenty of food. The back wall is lined with long rectangular tables covered in a variety of offerings: goblets of wine, cakes and cookies, plaited black breads, and a roast pig with an apple in its mouth. The festivities are an assault on the senses, and it is very overwhelming.

Throwing Punches with Piccolo

A chance encounter may kick off a round of combat. A tiny halfling man named Piccolo Troppovino, wearing a corgi mask, has crashed the party. He collides with a character selected at random. Angry

neun Karten ziehen lässt, oder die Charaktere die Maske auswählen lassen.

Die Charaktere können Magie auf den Masken entdecken und die Masken sind definitiv magisch; sie müssen sich jedoch an die Masken gewöhnen, bevor sie die Effekte erfahren. Es wird empfohlen, dies in Echtzeit auszuspielen; du kannst entscheiden, 30 Minuten bis eine Stunde während der Sitzung zu warten, bevor du ihnen die Effekte mitteilst. Dies ist natürlich ganz dir überlassen, aber es ermöglicht den Charakteren, die Party und das Schloss zu erkunden.

Beschreibung der Party

Die Atmosphäre zählt! Das Castel di Maschera ist ein wunderschönes altes Schloss, und die Stimmung ist himmlisch. Es sind fast hundert Leute da, alle tragen Masken. Lies oder paraphrasiere:

„Es dämmt, das Schloss ist von innen mit Kerzen erleuchtet, Kronleuchter verbreiten einen goldenen Schein über das Fest. Metallische Accessoires funkeln in ihren Strahlen. Das schwache Restlicht des Tages fällt durch die Buntglasfenster und wirft bunte Muster auf die hohen Steinmauern“.

Sobald die Figuren das Schloss betreten, hält dieses Licht nur noch eine halbe Stunde an, bevor die Nacht über die Stadt hereinbricht.

Im Hauptsaal gibt es viel zu sehen und zu tun. Viele Aufführungen finden gleichzeitig statt:

- Ein Gnom-Barde in einer Maske mit Finkenfedern spielt begeistert auf seiner Geige;
- Ein Trio von Bauchtänzerinnen, jede mit einer Eulenmaske, bewegt sich im Einklang;
- Ein Schlangenbeschwörer, ein Elfenmann mit Schlangenmaske, sitzt im Schneidersitz vor seinem Schlangenkorb;
- Eine Drow-Wahrsagerin mit Skorpionmaske sitzt hinter einem niedrigen, mit Samt bezogenen Tisch.

Es gibt reichlich zu essen. An der Rückwand stehen lange rechteckige Tische, die mit einer Vielzahl von Speisen gedeckt sind: Becher mit Wein, Kuchen und Kekse, geflochtenes Schwarzbrot und ein gebratenes Schwein mit einem Apfel im Maul. Die Festlichkeiten sind ein Angriff auf die Sinne und überwältigend.

Kampf mit Piccolo

Ein zufälliges Ereignis kann eine Prügelei auslösen. Ein winziger Halbling namens Piccolo Troppovino, der eine Corgi-Maske trägt, hat sich auf die Party geschlichen. Er stößt mit einem zufällig ausgewählten Charakter zusammen. Wütend und knurrend greift der Halbling die Figur mit einem Faustschlag an.

„Wie kannst du es wagen, Piccolo zu treten - Hicks! - Ruff!“ - Piccolo Troppovino

and growling, the halfling attacks the character by throwing a punch.

"How dare you trod — hyuk! — on Piccolo! Ruff!" — Piccolo Troppovino

Piccolo's stats are on pg. 18. The encounter catches the attention of the Marquis himself, Prospero, who greets the characters after the encounter. If the characters kill Piccolo, Prospero is displeased by the disruption and tells the characters that he used to hire Piccolo as a guard for his parties. The abundance of accessible wine was too much for Piccolo, and over time he grew increasingly more unstable. However, Prospero does not blame the characters for retaliating. A DC 18 Wisdom (Insight) check suggests that Prospero's claim is not entirely truthful. The truth is that the qualities of Piccolo's mask took effect more quickly than Prospero intended, thanks to Piccolo's consumption of wine, turning the halfling feral. If the characters subdue Piccolo or attempt to negotiate, Prospero has Piccolo removed from the party and enthusiastically thanks the characters for their efforts.

Meeting the Marquis

Regardless of the fight's outcome, Prospero is pleased to meet the characters. He is very charismatic and warm and knows much about the characters. (You can infuse Prospero's greeting with some tidbits from the player's character sheets or from their prior adventures.)

If asked about the dead bird-man, Prospero responds that he was very saddened by the event but denies that anything occurred at the party. It is very difficult for a level 3 character to see through this lie, but a DC 20 Wisdom (Insight) check hints that Prospero is not telling the whole story. Prospero says the tattoo of the two masks is indeed his symbol, but was likely a party gift from the tattoo artist, who attends each party. After conversing with the characters for a minute or two, he excuses himself to attend to other guests and pulls the mask over his face.

Roleplaying Prospero

Prospero's real identity is Akro, a cambion and Demon Prince of the Malum Animus. Because adventurers frequently travel to Ibrido on vacation, Akro saw this as an opportunity to recruit them to his cause. The masquerades are a cover that enables him to transform people into hybrid beasts to serve in his army.

Piccolo's Werte stehen auf Seite 18. Der Vorfall erregt die Aufmerksamkeit des Marquis selbst, Prospero, der die Charaktere nach dem Vorfall begrüßt. Als die Charaktere Piccolo töten, ist Prospero verärgert über die Störung und erzählt den Charakteren, dass er Piccolo früher als Wachmann für seine Feste angestellt hatte. Der Überfluss an Wein war jedoch zu viel für Piccolo und mit der Zeit wurde er immer labiler. Prospero macht den Figuren jedoch keinen Vorwurf. Ein erfolgreicher DC 18 Weisheit (Einsicht)-Scheck zeigt, dass Prosperos Aussage nicht ganz der Wahrheit entspricht. Die Wahrheit ist, dass die Eigenschaften von Piccolos Maske schneller als von Prospero beabsichtigt gewirkt haben, weil Piccolo Wein getrunken hat, der den Halbling verwildert hat. Als die Charaktere Piccolo überwältigen oder versuchen, mit ihm zu verhandeln, lässt Prospero Piccolo von der Party entfernen und dankt den Charakteren begeistert für ihre Bemühungen.

Treffen mit dem Marquis

Unabhängig vom Ausgang des Kampfes freut sich Prospero auf die Begegnung mit den Figuren. Er ist sehr charismatisch und warmherzig und weiß viel über die Charaktere. (Du kannst Prosperos Begrüßung mit einigen Details aus den Charakterbögen der Spieler oder aus ihren bisherigen Abenteuern anreichern).

Auf die Frage nach dem toten Vogelmann antwortet Prospero, dass er sehr traurig über den Vorfall sei, aber bestreitet, dass auf dem Fest etwas passiert sei. Für einen Charakter der Stufe 3 ist es sehr schwierig, diese Lüge zu durchschauen, aber eine erfolgreiche Probe auf Weisheit (DC 20) zeigt, dass Prospero nicht die ganze Wahrheit sagt. Prospero behauptet, die Tätowierung der beiden Masken sei tatsächlich sein Symbol, aber wahrscheinlich ein Partygeschenk des Tätowierers, der auf jeder Party auftaucht. Nachdem er ein oder zwei Minuten mit den Figuren gesprochen hat, entschuldigt er sich, weil er sich um andere Gäste kümmern muss, und zieht die Maske über sein Gesicht.

Rollenspiel Prospero

Prosperos wahre Identität ist Akro, ein Cambion und Dämonenfürst des Malum Animus. Da Abenteurer oft nach Ibrido reisen, um dort Urlaub zu machen, sah Akro die Gelegenheit, sie für seine Sache zu rekrutieren. Die Maskerade ist eine Tarnung, die es ihm ermöglicht, Menschen in hybride Bestien zu verwandeln, die in seiner Armee dienen.

Den Gästen erscheint Prospero als großer Elf mit perfekt frisiertem schwarzem Haar. Sein Spitzbart ist attraktiv grau gestreift und er trägt prächtige rote Gewänder. Prospero trägt eine Maske, die drei Gesichter mit drei verschiedenen

To partygoers, Prospero appears to be a tall elven man with perfectly coiffed black hair. His goatee is becomingly streaked with gray, and he wears opulent red robes. Prospero has a mask depicting three faces with three different expressions: horror, joy, and sadness. Like Kara, he wears his mask propped up on the top of his head while he speaks with attendees. Akro is incredibly charismatic and should pass Charisma checks with advantage.

PART 3: secrets in the castle

After the encounter with Piccolo, characters can determine what to do next. They may choose to explore the castle, partake in games or activities, eat and imbibe, or converse with NPCs. (A list of random NPC guests can be found on pg. 17. Be prepared to ad-lib conversations.) After thirty minutes, or whenever you determine, the characters hear the bell chime from the nearby bell tower. Each character has attuned to their mask at this point and can flip their card over and learn about the mask's qualities. If they try to remove the mask, they learn at this point that their masks cannot be removed. If they ask an NPC, the NPC is unconcerned and says that the masks ensure that they won't be infected by the plague.

Areas of the Castle

See Appendix 3A. Map. The Castel di Maschera, pg. 19.

C1. Main Hall

The main hall of the castle is a large, open space, about 100 feet wide. In the center, a large staircase leads to the upstairs floor. There is plenty of space to mingle and entertain, and the floor is covered in various rich carpets that serve as makeshift stages for performers. For the full list of performers, see Party Perf., pg. 17.

The back walls are lined with tables of food — breads, cakes, and a roasted pig — and three large casks of wine.

"The Wine e Wine is tart and delectable — and poisoned with a sleeping draught that knocks a person out for eight hours. The poison can be detected with a 12 Wisdom (Medicine) check. A purifi Food and Drink spell easily purifies a whole cask. If a character consumes the wine, it

Ausdrücken zeigt: Schrecken, Freude und Trauer. Wie Kara trägt er die Maske auf dem Kopf, während er mit den Gästen spricht. Akro ist unglaublich charismatisch und sollte Charisma-Tests mit Vorteil bestehen.

TEIL 3: Geheimnisse im Schloss

Nach der Begegnung mit Piccolo können die Charaktere entscheiden, was sie als Nächstes tun wollen. Sie können das Schloss erkunden, an Spielen oder Aktivitäten teilnehmen, essen und trinken oder sich mit NSCs unterhalten. (Eine Liste zufälliger NSC-Gäste befindet sich auf Seite 17. Sei darauf vorbereitet, Gespräche aus dem Stegreif zu führen). Nach 30 Minuten, oder wann immer du es wünschst, hören die Charaktere die Glocke vom nahe gelegenen Glockenturm läuten. Jede Figur hat sich nun an ihre Maske gewöhnt und kann ihre Karte umdrehen, um die Eigenschaften der Maske zu erfahren. Wenn sie versuchen, die Maske abzunehmen, stellen sie fest, dass dies nicht möglich ist. Fragt man einen NPC, so ist dieser beruhigt und sagt, dass die Masken dafür sorgen, dass man nicht mit der Pest infiziert wird.

Bereiche der Burg

Siehe Anhang 3A. Karte. Das Castel di Maschera, S. 19.

C1. Haupthalle

Die Haupthalle des Schlosses ist ein großer, offener Raum von etwa 30 Metern Breite. In der Mitte führt eine große Treppe ins Obergeschoss. Es gibt viel Platz zum Mischen und Unterhalten, und der Boden ist mit verschiedenen reichen Teppichen bedeckt, die als provisorische Bühnen für die Darsteller dienen. Eine vollständige Liste der Darsteller findet sich in Party Performers, S. 17.

An den Rückwänden stehen Tische mit Speisen - Brot, Kuchen und ein gebratenes Schwein - sowie drei große Weinfässer.

„Der Wein ist herb und köstlich - und vergiftet mit einem Schlaftrunk, der einen Menschen acht Stunden lang bewusstlos macht. Das Gift kann mit einer erfolgreichen Weisheit (Medizin)-Prüfung DC 12 entdeckt werden. Der Zauber "Essen und Trinken reinigen" kann ein ganzes Fass reinigen. Wenn ein Charakter den Wein trinkt, wirkt er nach 30 Minuten im Spiel. Die Effekte können mit einem Heiltrank (jede Stufe) oder einem Heil-, Wiederherstellungs- oder Fluch brechen (jede Stufe) entfernt werden.“

takes affect after 30 minutes in-game. The effects can be removed with a potion of healing (any level), or a healing, restoration, or remove curse spell Of any level”

C2. Staircase to the Kitchens

A spiral staircase leads to the kitchens and basement of the castle. This is also where the secret laboratory is located, but there is no entrance to it from the kitchens.

C3. Staircase and Balcon

y A large staircase leads to the second-floor balcony, which overlooks the main hall below.

C4 Center Room - Tattoo Artist

A table and two stools have been set up in the center of the room for the artist. There are a few dark red armchairs also set up in the room for additional seating. The tattoo artist is Zula Ozu, a tiefling with crimson skin and large black ram horns. (See Appendix I, pg. 14.) She wears a simple bejeweled mask. When the characters enter, she is administering a tattoo to a random NPC. It is not a tattoo of Prospero’s masks, so you can choose a design that fits the NPC.

Zula can be a source of information about Kara’s eye symbol. She has never tattooed Prospero’s symbol, although she is familiar with it. She is earnest, which is confirmed with a DC 10 Intelligence (Insight) check. Despite what characters may assume, Zula is simply an artist. She is happy to administer tattoos for free.

The War of Wings

“The symbol of the eye is the symbol of the Aureum: celestial creatures from the heavenly realms. They are mortal enemies of the demons they call the Malum Animus. The angels and demons have been waging war for centuries. We Ibridians have lived for many years in the shadow of their conflict.”

— Zula Ozu

C5. Far Right Room - Cup

This spacious room contains only wall decorations — tapestries and curtains — and a large area rug, but no furniture. Those in this room sit on the floor in a circle, playing a game of Marquis’s Cup.

The characters see the following guests (descriptions are on pg. 15):

- A halfling wearing a mouse mask
- A dragonborn wearing a rabbit mask
- A dwarf wearing a crab mask
- A half-elf wearing a moon mask
- An elf wearing a crocodile mask
- A human wearing a skull mask

C2. Treppe zu den Küchen

Eine Wendeltreppe führt in die Küchen und den Keller der Burg. Hier befindet sich auch das geheime Labor, das von den Küchen aus nicht betreten werden kann.

C3. Treppe und Balkon

Eine große Treppe führt zum Balkon im zweiten Stock mit Blick auf die Haupthalle.

C4. Zentraler Raum - Tätowiererin

In der Mitte des Raumes stehen ein Tisch und zwei Hocker für die Tätowiererin. Im Raum befinden sich auch einige dunkelrote Stühle als zusätzliche Sitzgelegenheiten. Die Tätowiererin ist Zula Ozu, ein Tiefling mit purpurroter Haut und großen schwarzen Widderhörnern. (Siehe Anhang I, S. 14.) Sie trägt eine einfache, mit Juwelen besetzte Maske. Als die Charaktere den Raum betreten, tätowiert sie gerade einen zufälligen NPC. Es ist keine der Prospero-Masken, so dass du ein Design wählen kannst, das zu dem NPC passt. Zula kann eine Informationsquelle für Karas Augensymbol sein. Sie hat Prosperos Symbol noch nie tätowiert, obwohl sie es kennt. Sie ist aufrichtig, was durch eine erfolgreiche Intelligenz-Probe (Einblick) von DC 10 bestätigt wird. Trotz der Annahmen der Charaktere ist Zula einfach eine Künstlerin. Sie tätowiert gerne umsonst.

Krieg der Flügel

„Das Symbol des Auges ist das Symbol des Aureums: himmlische Wesen aus den himmlischen Reichen. Sie sind die Todfeinde der Dämonen, die sie Malum Animus nennen. Engel und Dämonen bekriegen sich seit Jahrhunderten. Wir Ibridianer leben seit vielen Jahren im Schatten ihres Konflikts“.

– Zula Ozu

5. Rechter Raum - Becher

Dieser große Raum enthält nur Wanddekorationen - Wandteppiche und Vorhänge - und einen großen Teppich, aber keine Möbel. Die Personen, die sich in diesem Raum aufhalten, sitzen in einem Kreis auf dem Boden und spielen ein Spiel namens „Der Becher des Marquis“.

Die Figuren sehen folgende Gäste (Beschreibungen auf S. 15):

- Ein Halbling mit Mausmaske
- Ein Drachenkind mit einer Hasenmaske
- Ein Zwerg mit Krabbenmaske
- Ein Halbling mit einer Mondmaske
- Ein Elf mit Krokodilmaske
- Ein Mensch mit Totenkopfmaske

Jeder Teilnehmer hat einen Becher vor sich stehen. Die Figuren werden aufgefordert, am Spiel teilzunehmen.

Becher des Marquis spielen

Siehe Regeln auf Seite 16. Man kann ein echtes Kartenspiel verwenden oder die Charaktere einen W20 würfeln lassen.

Each participant has a goblet in front of them. The characters are invited to join the game.

Playing Marquis's Cup

See rules are on pg. 16. You may choose to use a real deck of cards or have characters roll a D20. Numbers 1-13 correspond with the cards, beginning at 1 for Ace, and 13 for King.

If all of the characters choose to participate in Marquis's Cup and prepare to consume wine, Eya Harisa, the half-elf donning the moon mask, nudges the closest character and shakes her head in warning. If the characters speak further with Eya, she tells them that she detects something strange about the wine but doesn't have the ability to purify it. A DC 14 Wisdom (Perception) check draws the character's attention to Eya's silver amulet, from which the symbol of an eye hangs (the symbol of the Aureum). A DC 16 Charisma (Persuasion) check convinces Eya to share that she is a member of the Aureum and has attended the party to investigate Prospero, whom the Aureum suspects is a member of the Malum Animus in disguise.

If fewer than half of the characters participate in the game, Eya does not give the warning about the wine. However, characters can still converse with her and ask her questions.

A Risk Worth Taking?

"Participating in the drinking game puts the characters at risk for succumbing to the sleeping draught if they are unable to cure it. However, it also presents the chance to earn the trust of intoxicated party members and learn more about the recent murder. All of the NPCs in this room speak freely about their fears and suspicions."

C6. Prosperd's Room

The door to Prospero's chamber is locked but can be lockpicked, magicked, or forced open. A DC 12 Stealth (Sleight of Hand) check successfully lockpicks it open; a DC 15 Strength check forces it open. Depending on the characters' approach, an intoxicated guest may warn the characters that they'll alert Prospero about a break-in to his private chamber. You may decide to set a Stealth check for this; however, most of the guests are busy socializing and are not particularly observant.

This room is large, impeccably clean, and lavishly furnished. There is a tall mahogany bookshelf lined with books that look like they've never been read. The books are religious texts about the gods worshipped by the Aureum. Several swords of different designs — a scimitar, a shashka, and a sabre — are mounted to the wall. To the left of the door is a tapestry depicting a three-headed beast —

Die Zahlen 1-13 entsprechen den Karten, beginnend mit 1 für Ass und 13 für König.

Wenn alle Charaktere am „Kelch des Marquis“ teilnehmen und Wein trinken wollen, stupst Eya Harisa, die Halbelfin mit der Mondmaske, den nächsten Charakter an und schüttelt warnend den Kopf. Wenn die Charaktere weiter mit Eya sprechen, teilt sie ihnen mit, dass sie etwas Seltsames im Wein bemerkt, aber nicht die Fähigkeit hat, ihn zu reinigen. Ein erfolgreicher DC 14 Weisheit (Wahrnehmung) lenkt die Aufmerksamkeit des Charakters auf Eya's silbernes Amulett, an dem das Symbol eines Auges hängt (das Symbol des Aureum). Ein erfolgreicher DC 16 Charisma (Überredungskunst) überredet Eya, sich als Mitglied des Aureum zu outen und die Party zu besuchen, um Prospero zu untersuchen, den das Aureum verdächtigt, ein verkleidetes Mitglied des Malum Animus zu sein. Wenn weniger als die Hälfte der Charaktere am Spiel teilnehmen, gibt Eya keine Weinwarnung. Die Charaktere können aber trotzdem mit ihr sprechen und Fragen stellen.

Ein Risiko, das sich lohnt?

„Die Teilnahme am Trinkspiel setzt die Charaktere dem Risiko aus, dem Schlaftrunk zu verfallen, wenn sie ihn nicht heilen können. Es bietet aber auch die Chance, das Vertrauen der betrunkenen Partygäste zu gewinnen und mehr über den kürzlich geschehenen Mord zu erfahren. Alle NSCs in diesem Raum sprechen offen über ihre Ängste und Verdächtigungen“.

C6. Prosperos Zimmer

Die Tür zu Prosperos Zimmer ist verschlossen, kann aber geknackt, magisch geöffnet oder aufgebrochen werden. Eine Probe auf Heimlichkeit (Fingerfertigkeit) gegen SG 12 öffnet das Schloss erfolgreich, eine Probe auf Stärke gegen SG 15 bricht die Tür auf. Je nachdem, wie die Charaktere vorgehen, könnte ein betrunkenen Gast die Charaktere warnen, dass er Prospero von einem Einbruch in seine Privatgemächer erzählen wird. Es liegt an dir, ob du eine Geheimhaltungsprobe verlangst, aber die meisten Gäste sind mit der Gesellschaft beschäftigt und nicht besonders aufmerksam.

Das Zimmer ist groß, blitzsauber und prachtvoll eingerichtet. Es gibt ein hohes Bücherregal aus Mahagoni, voll mit Büchern, die aussehen, als wären sie noch nie gelesen worden. Die Bücher sind religiöse Texte über die Götter, die von den Aureum verehrt werden. An der Wand hängen mehrere Schwerter in verschiedenen Ausführungen - ein Krummsäbel, eine Schaschka und ein Säbel. Links von der Tür hängt ein Wandteppich mit der Darstellung eines dreiköpfigen Ungeheuers, einer Chimäre. Das große Fenster an der Rückwand ist mit Seidenvorhängen verhängt. Dahinter sieht man die Ibridische Lagune.

C7. Geheime Tür

Hinter dem Chimären-Wandteppich kann mit einer Intelligenz-Probe gegen SG 13 eine geheime Tür entdeckt

a chimera. The large window on the back wall is covered with silk curtains. The view beyond is the Ibridian lagoon.

C7. Secret Door

A secret door can be uncovered behind the chimera tapestry with a DC 13 Intelligence (Investigation) check. The door is made of stone and has no handle; it can be pushed open from either direction. The door opens into a dark staircase leading down into the secret laboratory.

C8. Secret Laboratory

A steep, tight staircase leads downstairs into a windowless stone chamber in the lower level of the castle. Dried herbs hang from hooks on the walls, and there is a wooden table covered with empty vials that smell foul. Several censers emit a gray smoke.

Smoke Signals

„In Emberez, both the Aureum and the Malum Animus use incense to detect and deter their enemies. While in the laboratory, characters who are celestial in nature, or closely linked to a celestial, suffer from an allergic reaction to the gray smoke puffing from the censer. They should make a DC 15 Constitution save. On a fail, they sneeze, announcing their presence to the wererat. Fiendish creatures find the scent quite pleasant.”

The laboratory contains a gruesome sight: five dead creatures lay atop five tables. The races of the creatures vary: there is a human male, a dwarf woman with vivid red hair, a half-orc woman, a half-elf man, and a gnome man. None of them wear a mask. Each of the bodies is missing a limb, and animal parts that look canine in nature have been crudely sewn to the bodies in place of the missing limbs. The rest of the animal's bodies cannot be found.

The basement also houses a gaunt, disheveled, and feral wererat (MM, pg 209) in hybrid form. The wererat has gone mad from its captivity and cannot communicate. The wererat is hostile and difficult to hide from, since the room is small and the creature is on high alert. Although it has a knife, it will prefer to bite.

After defeating the wererat, a DC 12 Intelligence (Investigation) check reveals the Marquis di Maschera's symbol tattooed onto the wererat's wrist. If the characters inspect the other dead creatures, they find the same tattoo on the corpses' wrists or chests.

werden. Die Tür ist aus Stein, hat keinen Griff und kann in beide Richtungen aufgestoßen werden. Die Tür öffnet sich zu einer dunklen Treppe, die zu einem geheimen Labor führt.

C8. Geheimes Labor

Eine steile, schmale Treppe führt hinab in eine fensterlose Steinkammer im unteren Teil der Burg. An den Wänden hängen getrocknete Kräuter, auf einem Holztisch stehen leere Fläschchen, die übel riechen. Mehrere Räucherstäbchen verströmen grauen Rauch.

Rauchzeichen

„In Emberez benutzen sowohl der Aureum als auch der Malum Animus Weihrauch, um ihre Feinde zu erkennen und abzuschrecken. Während sie sich im Labor befinden, leiden Charaktere, die himmlischer Natur sind oder eine enge Verbindung zu einem Himmlischen haben, unter einer allergischen Reaktion auf den grauen Rauch, der aus den Weihrauchgefäßen aufsteigt. Sie müssen eine Konstitutionsprobe auf SG 15 ablegen. Bei Misserfolg niesen sie und verraten so dem Wererat ihre Anwesenheit. Dämonische Kreaturen hingegen finden den Geruch sehr angenehm“.

Im Labor bietet sich ein grausiger Anblick: Auf fünf Tischen liegen fünf tote Kreaturen. Die Rassen der Kreaturen sind unterschiedlich: ein menschlicher Mann, eine Zwergenfrau mit leuchtend roten Haaren, eine Halborks, ein Halbelf und ein Gnom. Keiner trägt eine Maske. Jedem der Körper fehlt ein Glied, stattdessen wurden grobe Tierteile, die wie Hunde aussehen, an den Körper genäht. Der Rest der Tiere fehlt.

Im Keller befindet sich auch ein abgemagerter, verwahrloster und verwilderter Wererat (MM, Seite 209) in Hybridform. Der Wererat ist durch die Gefangenschaft verrückt geworden und kann nicht mehr kommunizieren. Er ist feindselig und schwer zu verstecken, da der Raum klein ist und die Kreatur sehr wachsam ist. Obwohl er ein Messer hat, zieht er es vor zu beißen.

Nach dem Besiegen des Wererats enthüllt eine Intelligenz (Nachforschungen) Probe gegen SG 12 das Symbol des Marquis di Maschera, das auf das Handgelenk des Wererats tätowiert ist. Wenn die Charaktere die anderen toten Kreaturen untersuchen, finden sie dasselbe Tattoo an den Handgelenken oder auf den Brustkörben der Leichen.

Wererat

Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 33 (6d8 + 6)

Geschwindigkeit 30 Fuß

Wererat

Medium humanoid (human, shapchanger), lawful evil

Armor Class: 12

Hit Points 33 (6d8 + 6)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Skills Perception +3, Stealth +4

Damage Immunities bludgeoning, piercing, and slashing from nonmagical attacks not made with silvered weapons

Senses darkvision 60 ft., passive Perception 12

Languages understands Common, can't speak in rat form

Challenge 2 (450 XP)

Keen Sight and Smell. The wererat has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on sight or smell.

Actions

Bite Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 4 (1d4 + 2) piercing damage. If the target is a humanoid, it must succeed on a DC 11 Constitution saving throw or be cursed with wererat lycanthropy.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3, Heimlichkeit +4

Schadensimmunitäten Wucht-, Stich- und Hiebschaden von nichtmagischen Angriffen, die nicht mit versilberten Waffen ausgeführt werden

Sinne Dunkelsicht 60 Fuß, passive Wahrnehmung 12

Sprachen versteht Gemeinsprache, kann in Rattengestalt nicht sprechen

Herausforderung 2 (450 EP)

Scharfer Blick und Geruch. Der Wererat hat Vorteil bei Weisheitsproben (Wahrnehmung), die sich auf Sicht oder Geruch verlassen.

Aktionen

Biss. Nahkampfangriff mit Waffen: +4 Angriff, Reichweite 5 Fuß, ein Ziel. Treffer: 4 (1d4 + 2) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoider ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 bestehen oder mit Wereratten-Lycanthropie verflucht werden.

PART 4: The Transformation

After being at the party for a while, the characters start to notice a change in their demeanor or appearance. Prompt the characters to reflect on this by selecting a random player to roll a perception check. A DC 12 Wisdom (Perception) check reveals that another character is beginning to show signs of the animal that corresponds with their mask; for instance, they see a hint of fur on their hands or tiny

TEIL 4: Die Verwandlung

Nach einer Weile auf der Party bemerken die Charaktere eine Veränderung in ihrem Verhalten oder Aussehen. Fordere die Charaktere auf, darüber nachzudenken, indem du einen zufälligen Spieler auswählst, der eine Wahrnehmungsprobe macht. Eine Weisheitsprobe (Wahrnehmung) gegen SG 12 zeigt, dass ein anderer Charakter beginnt, Anzeichen des Tieres zu zeigen, das seiner Maske entspricht; z.B. sieht er einen Hauch von Fell an seinen Händen oder kleine Hörner, die aus seinem Schädel wachsen (falls er nicht bereits Fell oder Hörner hat). Während dies geschieht, findet ein anderes Ereignis statt, unabhängig davon, wo sich die Figuren in der Burg befinden. Du kannst entscheiden, wann dieses Ereignis eintritt, je nachdem, was die Figuren gerade tun. Das Ziel dieses Ereignisses ist es, eine Konfrontation mit Prospero herbeizuführen. Dieses Ereignis sollte die Charaktere in die Haupthalle locken.

horns protruding from their skulls (if they do not already possess fur or horns).

As this happens, another event takes place regardless of where the characters are in the castle. You can decide when this event occurs depending on what the characters are doing. Essentially, the aim of this is to instigate a confrontation with Prospero. This event should lure the characters to the main hall.

The Beasts

At this point, the mood of the party begins to shift. The characters hear or see a dragonborn guest, wearing a tiger mask, suddenly crouch to all fours and give a great roar. A minute later, another guest, a half-orc wearing a lizard mask, convulses and collapses to the floor. A long, green tail protrudes from his backside, and he writhes on the ground, attempting to crawl. Neither of these beastly guests will be able to communicate.

The Battle Begins

The other guests begin to panic and try to remove their masks, realizing that they have been tricked. If the characters do not yet suspect Prospero, an NPC of your choice — Zula or any of the Marquis's Cup players — can prompt the characters by telling them that the effects of the masks will likely end if Prospero is defeated. Create urgency by introducing Malinov, Prospero's giant vulture. The characters hear a screeching sound as Malinov swoops into the main hall.

Ideally, the battle occurs in the main hall; partygoers move away to give the characters room. Once Malinov spots the characters, he gives a shrill squawk, summoning Prospero. Prospero flies in, transforming into his true form: a cambion. He introduces himself as Akro Dimiryan, a prince of the Malum Animus. You may allow the characters a quick chance to ask Akro about the murder, or allow a brief reprieve from combat if initiative has already begun. Akro says that the bird-man was named Uccello Omo, and while Akro did transform him into a bird beast, Uccello ultimately died by his own hand — he tried to rip the wings from his body, and when that failed, he attempted to fly out of the castle and fell to his death.

The Prince of the Malum Animus

"Uccello was undeserving of his gifts and tried to rid himself of the qualities I blessed him with. For years I have been assembling my legion of beasts and hybrids, and you will be my most magnificent new soldiers. Together we will conquer the Aureum!"
— Akro Dimiryan

Die Bestien

Zu diesem Zeitpunkt beginnt sich die Stimmung der Party zu ändern. Die Charaktere hören oder sehen, wie ein drachengeborener Gast, der eine Tigermaske trägt, plötzlich auf allen Vieren kauert und ein lautes Brüllen ausstößt. Eine Minute später krampft ein anderer Gast, ein Halbork mit Echsenmaske, und bricht zusammen. Ein langer, grüner Schwanz ragt aus seinem Rücken, er windet sich am Boden und versucht zu kriechen. Keiner dieser tierischen Gäste kann sich verständigen.

Der Kampf beginnt

Die anderen Gäste geraten in Panik und versuchen, ihre Masken abzunehmen, als sie merken, dass sie getäuscht wurden. Wenn die Charaktere Prospero noch nicht verdächtigen, kann ein NSC deiner Wahl - Zula oder einer der Spieler des Marquis's Cup - die Charaktere darauf hinweisen, dass die Wirkung der Masken wahrscheinlich nachlässt, wenn Prospero besiegt wird. Schaffe Dringlichkeit, indem du Malinov, Prosperos riesigen Geier, einführst. Die Figuren hören ein kreischendes Geräusch, als Malinov in die Haupthalle stürzt. Idealerweise findet der Kampf in der Haupthalle statt; die Partygäste weichen zurück, um den Charakteren Platz zu machen. Sobald Malinov die Figuren entdeckt, stößt er einen schrillen Schrei aus und ruft Prospero herbei. Prospero fliegt herbei und verwandelt sich in seine wahre Gestalt: ein Cambion. Er stellt sich als Akro Dimiryan vor, ein Prinz des Malum Animus. Du kannst den Charakteren eine kurze Gelegenheit geben, Akro nach dem Mord zu fragen, oder eine kurze Kampfpause, wenn die Initiative bereits begonnen hat. Akro sagt, dass der Vogelmensch Uccello Omo hieß, und obwohl Akro ihn in einen Vogel verwandelte, starb Uccello schließlich durch seine eigene Hand - er versuchte, sich die Flügel vom Körper zu reißen, und als das nicht gelang, versuchte er, aus dem Schloss zu fliegen, und stürzte in den Tod.

Der Fürst des Malum Animus

„Uccello war seiner Gaben nicht würdig und versuchte, sich der Eigenschaften zu entledigen, mit denen ich ihn gesegnet hatte. Seit Jahren stelle ich meine Legion aus Bestien und Hybriden zusammen, und ihr werdet meine prächtigsten neuen Soldaten sein. Gemeinsam werden wir das Aureum erobern!“
— Akro Dimiryan

Richtlinien für Fertigungsproben

Verstehen des Fluchs: Eine Intelligenz (Arkana)-Probe gegen SG 13 zeigt, dass die Masken tatsächlich verflucht sind, und das Besiegen der Quelle des Fluchs stoppt die Auswirkungen und ermöglicht das Abnehmen der Masken. Einschränkungen für Zauberwirker: Eine Intelligenz (Arkana)-Probe gegen SG 12 zeigt, dass jeder Zauber, der das

Guidelines for Skill Checks

Understanding the curse: DC 13 Intelligence (Arcana) reveals that the masks are indeed cursed, and defeating the source of the curse will stop the effects and allow the masks to be removed.
Spellcaster limitations: DC 12 Intelligence (Arcana) reveals that any magic that banishes or transports the target to another plane will not work while in the castle.
Creature knowledge: DC 11 Intelligence (Nature) reveals that the giant vulture, while terrifying, is not a magical familiar that can be re-summoned.

SCALING THE BATTLE

Should the battle prove too difficult or too easy, there are a few options for scaling the battle:
EASY Malinov (Akro’s giant vulture) attacks first, giving the characters an attack round (or two) against only him. Akro comes in after Malinov has been killed, starting a new round of combat but maintaining the characters’ initial initiative roll.
MEDIUM Malinov and Akro both enter combat in the same round. HARD/DEADLY
Malinov, Akro, and the two creatures that transformed in the main hall — the dragonborn tiger and half-orc lizard — all enter combat in the same round. Eya Harisa can serve as an ally to the characters (see her stats on pg. 18).

Malinov (Giant Vulture)

Large beast, neutral evil

Armor Class: 10
Hit Points 22 (3d10 + 6)
Speed 10 ft.fly 60 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Skills: Perception +3
Senses: passive Perception 13
Languages: understands Common but can’t speak
Challenge: 1 (200 XP)
Keen Sight and Smell. The vulture has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on sight or smell.
Pack Tactics. The vulture has advantage on an attack roll against a creature if at least one of the vulture’s allies is within 5 feet of the creature and the ally isn’t incapacitated.

Ziel verbannt oder auf eine andere Ebene versetzt, im Schloss nicht wirkt.
Kreaturenwissen: Eine Intelligenz (Natur) Probe gegen SG 11 zeigt, dass der riesige Geier zwar furchterregend, aber kein magischer Vertrauter ist, der neu beschworen werden kann.

ANPASSUNG DES KAMPFES

Wenn der Kampf zu schwer oder zu leicht ist, gibt es einige Möglichkeiten, den Schwierigkeitsgrad anzupassen:
EINFACH
Malinov (Akros riesiger Geier) greift zuerst an und gibt den Charakteren eine oder zwei Angriffsrunden nur gegen ihn. Akro erscheint erst, nachdem Malinov besiegt wurde und beginnt eine neue Kampfrunde, wobei die ursprüngliche Initiative der Charaktere erhalten bleibt.
MÄSSIG
Malinov und Akro kämpfen in derselben Runde.
SCHWER/TÖDLICH
Malinov, Akro und die beiden Kreaturen, die sich in der Haupthalle verwandelt haben - der Drachengeborene Tiger und die Halbork-Echse - treten alle in derselben Runde in den Kampf ein. Eya Harisa kann den Charakteren als Verbündete zur Seite stehen (siehe ihre Werte auf Seite 18).

Malinov (Riesengeier)

Großes Biest, neutral böse
Rüstungsklasse: 10
Trefferpunkte: 22 (3d10 + 6)
Geschwindigkeit: 10 Fuß, fliegen 60 Fuß

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Fertigkeiten: Wahrnehmung +3
Sinne: passive Wahrnehmung 13
Sprachen: versteht Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen
Herausforderung: 1 (200 EP)
Scharfer Blick und Geruch. Der Geier hat Vorteil bei Weisheitsproben (Wahrnehmung), die sich auf Sicht oder Geruch verlassen.
Rudel Taktik. Der Geier hat Vorteil bei einem Angriffswurf gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Geiers innerhalb von 5 Fuß um die Kreatur befindet und der Verbündete nicht kampfunfähig ist.
Aktionen
Mehrfachangriff. Der Geier führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Schnabel und einen mit seinen Klauen.
Schnabel. Nahkampfangriff mit Waffen: +4 Angriff, Reichweite 5 Fuß, ein Ziel. Treffer: 7 (2d4 + 2) Stichschaden.

Actions

Multiattack. The vulture makes two attacks: one with its beak and one with its talons.
Beak. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 7 (2d4 + 2) piercing damage.
Talons. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 9 (2d6 + 2) slashing damage.

Akro Dimiryan (Cambion)

Medium fiend, lawful evil
Armor Class: 19 (scale mail)
Hit Points: 82 (11d8 + 33)
Speed: 30 ft., fly 60 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Saving Throws: Str +7, Con +6, Int +5, Cha +6
Skills: Deception +6, Intimidation +6, Perception +4, Stealth +7
Damage Resistances: cold, fire, lightning, poison; bludgeoning, piercing, and slashing from nonmagical attacks
Senses: darkvision 60 ft., passive Perception 14
Languages: Abyssal, Common, Infernal
Challenge: 5 (1,800 XP)
Fiendish Blessing. The AC of the cambion includes its Charisma bonus.
Innate Spellcasting. The cambion’s spellcasting ability is Charisma (spell save DC 14). The cambion can innately cast the following spells, requiring no material components. 3/day each: alter self, command, detect magic. 1/day: plane shift (self only).

Actions

Multiattack. The cambion makes two melee attacks or uses the Fire Ray twice.
Spear. Melee or Ranged Weapon Attack: +7 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft., one target. Hit: 7 (1d6 + 4) piercing damage, or 8 (1d8 + 4) piercing damage if used with two hands to make a melee attack, plus 3 (1d6) fire damage.
Fire Ray. Ranged Spell Attack: +7 to hit, reach 120 ft., one target. Hit: 10 (3d6) fire damage.

Klauen. Nahkampfangriff mit Waffen: +4 Angriff, Reichweite 5 Fuß, ein Ziel. Treffer: 9 (2d6 + 2) Hiebschaden.

Akro Dimiryan (Cambion)

Mittelgroßer Unhold, rechtschaffen böse
Rüstungsklasse: 19 (Schuppenpanzer)
Trefferpunkte: 82 (11d8 + 33)
Geschwindigkeit: 30 Fuß, fliegen 60 Fuß

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Rettungswürfe: Stärke +7, Konstitution +6, Intelligenz +5, Charisma +6
Fertigkeiten: Täuschung +6, Einschüchterung +6, Wahrnehmung +4, Heimlichkeit +7
Schadensresistenzen: Kälte, Feuer, Blitz, Gift; Wucht-, Stich- und Hiebschaden von nichtmagischen Angriffen
Sinne: Dunkelsicht 60 Fuß, passive Wahrnehmung 14
Sprachen: Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch
Herausforderung: 5 (1.800 EP)
Unheilige Segnung. Die RK des Cambions beinhaltet seinen Charisma-Bonus.
Angeborene Zauberei. Die Zauberkraft des Cambions ist Charisma (Zauber-SG 14). Der Cambion kann die folgenden Zauber angeboren wirken, ohne materielle Komponenten zu benötigen. 3/Tag: Selbstverwandlung, Befehl, Magie entdecken. 1/Tag: Dimensionstor (nur selbst).

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Cambion führt zwei Nahkampfangriffe aus oder verwendet den Feuerstrahl zweimal.
Speer. Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +7 Angriff, Reichweite 5 Fuß oder Reichweite 20/60 Fuß, ein Ziel. Treffer: 7 (1d6 + 4) Stichschaden oder 8 (1d8 + 4) Stichschaden, wenn mit zwei Händen im Nahkampf verwendet, plus 3 (1d6) Feuerschaden.
Feuerstrahl. Fernkampfaufwurfangriff: +7 Angriff, Reichweite 120 Fuß, ein Ziel. Treffer: 10 (3d6) Feuerschaden.
Unheilige Verführung. Ein Humanoider, den der Cambion innerhalb von 30 Fuß sehen kann, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 bestehen oder wird für 1 Tag magisch bezaubert. Das bezauberte Ziel gehorcht den gesprochenen Befehlen des Cambions. Wenn das Ziel

Fiendish Charm. One humanoid the cambion can see within 30 feet of it must succeed on a DC 14 Wisdom saving throw or be magically charmed for 1 day. The charmed target obeys the cambion's spoken commands. If the target suffers any harm from the cambion or another creature or receives a suicidal command from the cambion, the target can repeat the saving throw, ending the effect on itself on a success. If a target's saving throw is successful, or if the effect ends for it, the creature is immune to the cambion's Fiendish Charm for the next 24 hours.

PART 5: Conclusion

Once Akro is defeated, the characters feel the masks loosen on their faces, and they can remove them. All negative effects of the masks are gone, but the buffs remain, and the characters may want to keep the masks in their inventory. Guests who have not yet begun to transition are also able to remove their masks. The guests who have turned beastly need to be taken

to a high-level cleric to restore them to their natural state.

This information is given to them by Kara. The characters feel a strange sensation as time stops around them, but they remain unaffected. This gives Kara the chance to change into her true form, a deva. Her spectacular celestial presence is bright and awe-inspiring in the dimly-lit castle. Kara thanks the characters for defeating Akro and informs them that his essence has been transported back to the Nine Hells, where he will be reborn. The Aureum is preparing an ambush to kill him for good while he is weak.

Kara bids the characters good fortune. She tells the characters that she is returning to the city of Aurea, where the Aureum has gathered; the characters are welcome there at any time. Kara disappears, and time resumes as normal.

Rewards

Kara awards each character with a gold amulet bearing the symbol of the Aureum. The amulet is an Amulet of Protection, which awards a +1 bonus to AC. If a character has died, Kara can resurrect them. If you are playing through other stories in this series, this adventure earns the party 5 points of renown for the Aureum.

Schaden durch den Cambion oder eine andere Kreatur erleidet oder einen selbstmörderischen Befehl vom Cambion erhält, kann es den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn ein Rettungswurf des Ziels erfolgreich ist oder der Effekt für es endet, ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden immun gegen die Unheilige Verführung des Cambions.

TEIL 5: Abschluss

Nachdem Akro besiegt ist, spüren die Charaktere, wie sich die Masken auf ihren Gesichtern lockern, und sie können sie abnehmen. Alle negativen Effekte der Masken sind verschwunden, aber die positiven Effekte bleiben erhalten, und die Charaktere möchten möglicherweise die Masken in ihrem Inventar behalten. Die Gäste, die sich noch nicht verwandelt haben, können ebenfalls ihre Masken abnehmen. Die Gäste, die sich in Bestien verwandelt haben, müssen zu einem hochrangigen Kleriker gebracht werden, um wieder in ihren natürlichen Zustand versetzt zu werden. Diese Informationen werden ihnen von Kara mitgeteilt. Die Charaktere fühlen ein seltsames Gefühl, als die Zeit um sie herum stillsteht, aber sie selbst bleiben unbeeinflusst. Dies gibt Kara die Gelegenheit, sich in ihre wahre Form zu verwandeln, eine Deva. Ihre spektakuläre himmlische Präsenz ist hell und beeindruckend im schwach beleuchteten Schloss. Kara bedankt sich bei den Charakteren für die Niederlage Akros und informiert sie, dass seine Essenz zurück in die Neun Höllen transportiert wurde, wo er wiedergeboren wird. Die Aureum bereitet einen Hinterhalt vor, um ihn endgültig zu töten, während er geschwächt ist.

Kara wünscht den Charakteren viel Glück. Sie sagt ihnen, dass sie in die Stadt Aurea zurückkehrt, wo sich die Aureum versammelt hat; die Charaktere sind jederzeit willkommen. Kara verschwindet, und die Zeit läuft wieder normal weiter.

Belohnungen

Kara belohnt jeden Charakter mit einem goldenen Amulett, das das Symbol der Aureum trägt. Das Amulett ist ein **Amulett des Schutzes**, das einen Bonus von +1 auf die RK verleiht. Falls ein Charakter gestorben ist, kann Kara ihn wiederbeleben. Wenn ihr andere Abenteuer in dieser Reihe spielt, erhält

Apendices

MAIN CHARACTERS

Kara Krasande

Kara is a young human woman with pale skin and long black hair. She has a golden dragon mask bound to her head, but it is not pulled over her face. In reality, Kara is a deva, passing as a human woman. Her true form is magnificent; she has long white hair, silver skin, and expansive feathered wings. A deva is a celestial being, able to shapeshift and cast healing spells. Devas are also formidable enemies when crossed, wielding mighty maces. She is not found during the party, but addresses the characters at the start and end of the game. Kara is a commander of the Aureum cavalry and hopes to lead the celestials to victory by defeating Akro once he has been defeated on the Material Plane and sent back to the Nine Hells to be reborn.

Marquis Prospero di Maschera (Akro Dimiryan)

The Marquis Prospero di Maschera appears to be a tall, handsome elf. His features are very angular; he has a pointed chin, high cheekbones, dark eyes, and dark hair. When the characters meet Prospero, he is dressed in ornate robes and wears a mask of three faces, depicting expressions of horror, joy, and sadness.

The Marquis's real name is Akro Dimiryan, and he is a cambion, born of a succubus and a human. Akro is a prince in the Nine Hells and hopes to lead the legion of the Malum Animus. He is motivated by his desire to build his demonic army and wage war against the angels. As such, he lures people to his masquerades to imbue them with animalistic and beastly qualities. When the final battle begins, Akro transforms into his natural demonic state. He has deep red skin, black eyes, a long red tail, and large wings that protrude from his back. Akro has a giant vulture, named Malinov, who does his bidding and engages the characters in combat alongside Akro.

Anhänge

HAUPT CHARACTÄRE

Kara Krasande

Kara ist eine junge Menschenfrau mit heller Haut und langen schwarzen Haaren. Sie trägt eine goldene Drachenmaske auf dem Kopf, die aber nicht über ihr Gesicht gezogen ist. In Wirklichkeit ist Kara eine Deva, die sich als Menschenfrau ausgibt. Ihre wahre Gestalt ist wunderschön: Sie hat lange weiße Haare, eine silberne Haut und weit ausgebreitete, gefiederte Flügel. Eine Deva ist ein himmlisches Wesen, das sich verwandeln und Heilzauber wirken kann. Devas sind auch starke Gegner, wenn sie provoziert werden, und führen mächtige Streitkolben. Sie ist während der Party nicht anwesend, spricht aber zu Beginn und am Ende des Spiels zu den Charakteren. Kara ist eine Kommandantin der Reiter des Aureum und hofft, die Himmlischen zum Sieg zu führen, indem sie Akro besiegt, der im Materialplan besiegt und in die Neun Höllen zurückgeschickt wurde, um dort wiedergeboren zu werden.

Marchese Prospero di Maschera (Akro Dimiryan)

Der Marquis Prospero di Maschera erscheint als großer, gut aussehender Elf. Seine Gesichtszüge sind sehr markant, er hat ein spitzes Kinn, hohe Wangenknochen, dunkle Augen und dunkles Haar. Wenn die Figuren Prospero begegnen, ist er in prächtige Gewänder gekleidet und trägt eine Maske mit drei Gesichtern, die Ausdruck von Schrecken, Freude und Trauer sind.

Der wirkliche Name des Marquis ist Akro Dimiryan und er ist ein Cambion, geboren von einem Sukkubus und einem Menschen. Akro ist ein Prinz der Neun Höllen und hofft, die Legion des Malum Animus anzuführen. Er ist von dem Wunsch beseelt, seine dämonische Armee aufzubauen und Krieg gegen die Engel zu führen. Deshalb lockt er Menschen in seine Maskerade, um ihnen tierische und bestialische Eigenschaften zu verleihen.

Wenn der letzte Kampf beginnt, verwandelt sich Akro in seinen natürlichen dämonischen Zustand. Er hat eine dunkelrote Haut, schwarze Augen, einen langen roten Schwanz und große Flügel, die aus seinem Rücken wachsen. Akro hat einen riesigen Geier namens Malinov, der seine Befehle ausführt und mit ihm gegen die Charaktere kämpft.

Eya Harisa

Eya ist eine Halbhelfe mit olivfarbener Haut und dunklen Haaren. Sie trägt eine Mondmaske. Eya ist eine Himmelshexe und trägt das Symbol des Aureum, um ihre Sache zu unterstützen. Obwohl Eya den Wein selbst nicht

Eya Harisa

Eya is a half-elf woman with olive skin and dark hair. She wears a mask in the shape of the moon. Eya is a celestial warlock and wears the symbol of the Aureum in support of their cause. Although Eya cannot purify the wine itself, she is able to cast a healing spell on a poisoned player.

Sewing Needle

Sewing Needle is a Tabaxi woman. She speaks in a low, husky voice that contains the hint of a purr and no shortage of rolled r's. Over her feline face, she wears a mask of a black cat, and her bright green eyes are keen and observant. She serves the Marquis and prevents partygoers from entering without a mask. Sewing Needle also prevents guests from leaving the party once they are inside. If asked about this, Sewing Needle says it is to prevent the plague from infecting the wealthier inhabitants of Ibrido.

Piccolo Troppovino

Piccolo Troppovino is an odd, middle-aged halfling. Although he is trained and would be an intimidating opponent sober, his affinity for drinking makes him a poor fighter. However, this doesn't stop Piccolo from being a proud and haughty halfling, and he will gladly go to fisticuffs with those who get in his way. Despite his bravado, he wears an adorable corgi mask.

Zula Ozu A tiefling

with red skin and large black ram horns, Zula is the tattoo artist giving out tattoos at the party. She knows about the Aureum and the Malum Animus and shares this information with the characters. Early in the game, Kara may claim to have received her eye symbol tattoos from Zula, but that is false. Similarly, Prospero claims that the bird-man's tattoo was from Zula, and that is also untrue. Despite her tiefling heritage, Zula is not at all involved in any of Akro's plot. She is simply an artist. (Zula hails from Ravukoi, the setting of Altar of Holy Fire, part 4 in the A Requiem of Wings series.)

MARQUIS'S CUP PLAYERS

Carina Coda, Halfling

Carina is a halfling woman with a high-pitched voice that gets increasingly higher in pitch the more she

reinigen kann, ist sie in der Lage, einen Heilzauber auf einen vergifteten Spieler anzuwenden.

Nähnadel

Nähnadel ist eine Tabaxi-Frau. Sie spricht mit einer tiefen, rauhen Stimme, die einen Hauch von Schnurren enthält und der es an gerollten r-Lauten nicht mangelt. Über ihrem pelzigen Gesicht trägt sie eine schwarze Katzenmaske und ihre leuchtend grünen Augen sind scharf und aufmerksam. Sie dient dem Marquis und verhindert, dass Gäste ohne Maske eintreten. Nähnadel hindert die Gäste auch daran, die Party zu verlassen. Auf Nachfrage erklärt Nähnadel, dass es darum geht, die Pest von den wohlhabenderen Bewohnern Ibridos fernzuhalten.

Piccolo Troppovino

Piccolo Troppovino ist ein seltsamer, mittelalterlicher Halbling. Obwohl er trainiert ist und nüchtern ein beeindruckender Gegner wäre, macht ihn seine Vorliebe für Alkohol zu einem schlechten Kämpfer. Trotzdem ist Piccolo ein stolzer und arroganter Halbling, der bereit ist, mit den Fäusten zu kämpfen, wenn ihm jemand in die Quere kommt. Trotz seiner Prahlerei trägt er eine niedliche Corgi-Maske.

Zula Ozu

Zula ist ein rothaariger Tiefling mit großen schwarzen Widderhörnern. Sie ist die Tätowiererin, die auf der Party Tattoos verteilt. Sie kennt sich mit dem Aureum und dem Malum Animus aus und teilt diese Informationen mit den Charakteren. Zu Beginn des Spiels könnte Kara behaupten, dass sie ihre Augensymbol-Tattoos von Zula bekommen hat, aber das ist falsch. Ebenso behauptet Prospero, dass die Tätowierung des Vogelmenschen von Zula stammt, was ebenfalls nicht stimmt. Trotz ihres Tieflingerberbes ist Zula nicht in Akros Pläne verwickelt. Sie ist nur eine Künstlerin. (Zula stammt aus Ravukoi, dem Schauplatz von Altar of Holy Fire, Teil 4 der Serie A Requiem of Wings.)

SPIELER BEIM MARQUIS'S CUP

Carina Coda, Halbling

Carina ist ein Halbling mit einer hohen Stimme, die umso höher wird, je mehr sie trinkt. Sie trägt eine Mausmaske, die ihr ganzes Gesicht bedeckt. Ihre blonden Haare stehen ihr in alle Richtungen ab. Carina erzählt den Figuren, dass ihr der halbvogelähnliche Mann auf dem Stadtplatz vage bekannt vorkommt und sie sich fragt, ob sie ihn auf der Party letzte Woche gesehen hat. Ihre Betrunketheit macht diese Information jedoch unzuverlässig.

drinks. She wears a mask of a mouse, and it covers her whole face. She has blonde hair that sticks up in all directions. Carina tells the characters that the half-bird man found in the city square looked vaguely familiar to her, and she wonders aloud if she saw him at last week's party. However, her drunkenness makes this unreliable information.

Alto Orec, Dragonborn

Alto is a silver dragonborn and he wears a furry bunny mask over his scaled face. He does not care much for wine but enjoys the more clever aspects of Marquis's Cup. He laments the absence of more intelligent games that don't involve drinking. If asked, he tells the characters that he lives near the city square and never sees Prospero leave the castle.

Polpo Torabek, Dwarf P

Polpo's goblet is empty, and he is quite drunk. He regularly attends Prospero's parties but is starting to suspect the man is up to something. Polpo wears a crab mask. He is very eager to share his suspicions about Prospero with the characters and mentions that a friend of his, a dwarf woman named Barba, went missing several weeks ago. If the characters have found the secret laboratory, Barba is the red-haired dwarf woman on one of the tables. If they share this information with Polpo, he becomes irate, but the sleeping draught in the wine takes effect before he is able to confront Prospero.

Eya Harisa, Half-Elf

Additional information about Eya can be found under Main Characters.

Rezmar Birk, Elf

Rezmar has very tanned skin, long ears, and brilliant robes of deep green and blue. He wears a very ornate crocodile mask that is likely made out of a real crocodile. A DC 15 Wisdom (Perception) check may reveal to a character that Rezmar twitches his fingers in an odd way, perhaps affecting the selection of cards in the deck. This hints that Rezmar has magical abilities, and he does; he is a sorcerer. Depending on how many of the characters choose to drink (at least two characters must remain sober for this), Rezmar may voice his suspicions that Prospero is not who he says he is. If the characters persuade Rezmar to say more, he may say that he knows that certain demons are able to alter their appearance at will. If the conversation continues long enough, Rezmar confirms that he is a sorcerer and has personally met shapeshifting demons during previous travels. While Rezmar is neutral in alignment, a player may be suspicious of his previous dealings with demons.

Alto Orec, Drachengeborener

Alto ist ein silberner Drachengeborener und trägt eine pelzige Hasenmaske über seinem schuppigen Gesicht. Er interessiert sich nicht besonders für Wein, genießt aber die intelligenteren Aspekte des Marquis' Cup. Er bedauert den Mangel an intelligenteren Spielen, die nichts mit Trinken zu tun haben. Auf Nachfrage erzählt er den Figuren, dass er in der Nähe des Stadtplatzes wohnt und Prospero nie das Schloss verlassen sieht.

Polpo Torabek, Zwerg

Polpos Becher ist leer und er ist ziemlich betrunken. Er besucht regelmäßig Prosperos Feste, aber er beginnt zu ahnen, dass der Mann etwas im Schilde führt. Polpo trägt eine Krabbenmaske. Er ist sehr darauf bedacht, seinen Verdacht den Figuren mitzuteilen und erwähnt, dass eine Freundin von ihm, eine Zwergin namens Barba, vor einigen Wochen verschwunden ist. Wenn die Charaktere das geheime Labor gefunden haben, ist Barba die rothaarige Zwergin auf einem der Tische. Wenn sie diese Information mit Polpo teilen, wird er wütend, aber der Schlaftrunk im Wein wirkt, bevor er Prospero gegenüber treten kann.

Eya Harisa, Halbelfe

Weitere Informationen zu Eya finden Sie unter Hauptpersonen.

Rezmar Birk, Elf

Rezmar hat eine stark gebräunte Haut, lange Ohren und prächtige Gewänder in tiefem Grün und Blau. Er trägt eine sehr kunstvolle Krokodilmaske, die wahrscheinlich aus echtem Krokodil besteht. Ein WZ 15 Weisheit (Wahrnehmung) könnte einem Charakter verraten, dass Rezmar seine Finger auf ungewöhnliche Weise zuckt, was die Auswahl der Karten im Deck beeinflussen könnte. Dies deutet darauf hin, dass Rezmar magische Fähigkeiten besitzt, was tatsächlich der Fall ist; er ist ein Zauberer. Je nachdem, wie viele Charaktere sich für das Trinken entscheiden (mindestens zwei Charaktere müssen nüchtern bleiben), könnte Rezmar seinen Verdacht äußern, dass Prospero nicht der ist, für den er sich ausgibt. Wenn die Charaktere Rezmar überreden, mehr zu sagen, könnte er erwähnen, dass er weiß, dass manche Dämonen ihr Aussehen nach Belieben verändern können. Wenn das Gespräch lange genug dauert, wird Rezmar bestätigen, dass er ein Zauberer ist, und dass er auf früheren Reisen Formwandler-Dämonen persönlich getroffen hat. Obwohl Rezmar neutral ist, könnte ein Spieler misstrauisch werden, was seine früheren Geschäfte mit Dämonen angeht.

Jasna Mesic, Mensch

Jasna trägt eine Maske, die wie ein Totenschädel aussieht, und ihr Wein steht unberührt vor ihr. Als sie merkt, dass die Charaktere Fragen stellen, um mehr über den Mord zu erfahren, gibt sie ihnen einige Informationen über den

Jasna Mesic, Human

Jasna wears a mask decorated to look like a skull, and her wine sits untouched before her. If she senses the characters are asking questions in an effort to learn more about the murder, she provides them with some lore about the war of Emberez. If Rezmar is spoken to first, Jasna muses that it's possible Prospero is a demon in disguise.

Marquis's Cup Rules

Adapted from traditional King's Cup Rules. You are encouraged to create your own rules! For additional fun, let the players act out the game at your table in-character.

Ace – Waterfall. To perform a waterfall, each player starts drinking their beverage at the same time as the person to their left. No player can stop drinking until the player before them stops.

2 – Give 2 and Possibly a Third. Player points at two people and tells them to drink. Player can also tell one person to take two drinks.

3 – Three is Me. Player takes a drink.

4 – Give 2 Take 2. Player gives out two drinks, and takes two for themselves.

5 – Rule. Set a rule to be followed, e.g. drink with your left hand, tap your head before you drink, don't use first names, etc.

6 – Thumbs. The player puts their thumb on the table, and tries to do this without anyone noticing. As people notice, they will also have to put their thumb on the table too. The last person to place their thumb on the table drinks.

7 – Raise Your Hand to Heaven. Last person to raise their hand takes a drink.

8 – Mate. Player chooses a person to be their mate and their mate drinks when they drink for the rest of the game.

9 – Nine is Rhyme. Player says a word, and the person to their right has to say a word that rhymes. This continues around the table until someone cannot think of a word. This person must drink. The same word may not be used twice.

10 – Categories. The player comes up with a category of things, and the person to their right must come up with something that falls within that category. This goes on around the table until someone can't come up with anything. This person must drink.

Jack – All the men must take a drink.

Queen – All the women must take a drink.

King – Marquis's Cup! When each of the first 3 Kings are drawn, the person who drew the card puts some of their drink into the Marquis's Cup at the center of

Krieg von Emberez. Als Rezmar als Erster angesprochen wird, überlegt Jasna, dass Prospero ein Dämon in Verkleidung sein könnte.

Marquis's Cup Regeln

Angelehnt an die traditionellen King's Cup Regeln. Ihr seid ermutigt, eure eigenen Regeln zu erstellen! Für zusätzlichen Spaß lässt die Spieler das Spiel in Charakter an eurem Tisch nachspielen.

Ass – Wasserfall. Um einen Wasserfall durchzuführen, beginnt jeder Spieler gleichzeitig mit dem Trinken seines Getränks wie die Person zu seiner Linken. Kein Spieler darf aufhören zu trinken, bevor der Spieler vor ihm aufhört.

2 – Gib 2 und möglicherweise einen Dritten. Der Spieler zeigt auf zwei Personen und sagt ihnen, dass sie trinken sollen. Der Spieler kann auch einer Person sagen, dass sie zwei Getränke nehmen soll.

3 – Drei ist Meins. Der Spieler nimmt einen Drink.

4 – Gib 2, nimm 2. Der Spieler gibt zwei Getränke aus und nimmt zwei für sich selbst.

5 – Regel. Setze eine Regel, die befolgt werden muss, z.B. mit der linken Hand trinken, den Kopf antippen, bevor man trinkt, keine Vornamen verwenden, etc.

6 – Daumen. Der Spieler legt seinen Daumen auf den Tisch und versucht dies unbemerkt zu tun. Sobald andere es bemerken, müssen sie ebenfalls ihren Daumen auf den Tisch legen. Die letzte Person, die ihren Daumen auf den Tisch legt, trinkt.

7 – Hand zum Himmel. Die letzte Person, die ihre Hand hebt, nimmt einen Drink.

8 – Partner. Der Spieler wählt eine Person als seinen Partner, und der Partner trinkt, wenn der Spieler trinkt, für den Rest des Spiels.

9 – Reim. Der Spieler sagt ein Wort, und die Person zu seiner Rechten muss ein Wort sagen, das sich darauf reimt. Dies geht reihum, bis jemand kein Wort mehr weiß. Diese Person muss trinken. Dasselbe Wort darf nicht zweimal verwendet werden.

10 – Kategorien. Der Spieler denkt sich eine Kategorie aus, und die Person zu seiner Rechten muss etwas nennen, das in diese Kategorie fällt. Dies geht reihum, bis jemand nichts mehr einfällt. Diese Person muss trinken.

Bube – Alle Männer müssen trinken.

Dame – Alle Frauen müssen trinken.

König – Marquis's Cup! Wenn einer der ersten 3 Könige gezogen wird, gibt die Person, die die Karte gezogen hat, etwas von ihrem Getränk in den Marquis's Cup in der Mitte des Tisches. Wenn der 4. König gezogen wird, muss die Person, die den 4. König gezogen hat, den Inhalt des Marquis's Cup trinken.

the table. When the 4th King is drawn, the person who drew the 4th King must drink the contents of the Marquis's Cup.

PARTY PERFORMERS

Fiero the Bard

Fiero is a jovial gnome bard, wearing a half-faced mask adorned with finch feathers. He enthusiastically plays the fiddle, tapping his small feet to the tune.

Mia, Dia, and Lia the Bellydancers

Mia, Dia, and Lia each wear a different owl mask. Each human dancer has two different colored eyes, one hazel and one brown. They are each dressed in jewel-colored clothing, with belled belts tied around their hips.

Adamo the Snake Charmer

Adamo is an elven man wearing a serpent mask, sitting cross-legged on the floor before his snake basket. His actual serpent is emerald in color, matching Adamo's emerald mask.

Giorgia the Fortune Teller

Giorgia is an elderly drow woman wearing a scorpion mask. Her white hair is tightly plaited in a single braid. She has a deck of tarot cards and a crystal ball displayed on her velvet-colored table. Despite her trade, she lacks magical abilities. If characters seek to have their fortunes told, consult the table below and roll a 1d4 to determine the prediction. You can also use a tarot card app, such as Golden Thread Tarot, to share more thorough readings.

D4 PREDICTION

1. "Your well-being will soon be threatened. Remain observant in strange places."
2. "Someone close to you harbors deep feelings for you."
3. "Your deepest fear will soon become a reality. It is a test; do not cower from it."
4. "You have been indecisive about a major decision. The answer is yes."

Party Guest NPCs If the characters want to interact with other attendees at the party, randomly select an NPC from this list.

NAME + RACE	MASK
• Strella, Halfling	Bat
• Maya, Human	Otter

Künstler auf der Party

Fiero der Barde

Fiero ist ein fröhlicher Gnom-Barde, der eine Halbmaske trägt, die mit Finkenfedern verziert ist. Er spielt begeistert die Geige und tippt mit seinen kleinen Füßen im Takt.

Mia, Dia und Lia die Bauchtänzerinnen

Mia, Dia und Lia tragen jeweils eine andere Eulenmaske. Jede menschliche Tänzerin hat zwei unterschiedlich farbige Augen, eines haselnussbraun und eines braun. Sie sind jeweils in juwelenfarbenen Kleidern gekleidet, mit Glockengürteln um die Hüften.

Adamo der Schlangenbeschwörer

Adamo ist ein elfischer Mann, der eine Schlangenmaske trägt und im Schneidersitz vor seinem Schlangenkorb sitzt. Seine echte Schlange ist smaragdgrün, passend zu Adamos smaragdgrüner Maske.

Giorgia die Wahrsagerin

Giorgia ist eine ältere Drow-Frau, die eine Skorpionmaske trägt. Ihr weißes Haar ist zu einem einzigen Zopf geflochten. Sie hat ein Deck Tarotkarten und eine Kristallkugel auf ihrem samtfarbenen Tisch ausgestellt. Trotz ihres Handwerks fehlen ihr magische Fähigkeiten. Wenn die Charaktere ihre Zukunft vorhersagen lassen möchten, konsultieren Sie die Tabelle unten und würfeln Sie einen 1d4, um die Vorhersage zu bestimmen. Sie können auch eine Tarotkarten-App wie Golden Thread Tarot verwenden, um ausführlichere Lesungen zu teilen.

D4 VORHERSAGE

1. „Ihr Wohlbefinden wird bald bedroht sein. Bleiben Sie in fremden Orten aufmerksam.“
2. „Jemand in Ihrer Nähe hegt tiefe Gefühle für Sie.“
3. „Ihre tiefste Angst wird bald Wirklichkeit. Es ist ein Test; weichen Sie nicht zurück.“
4. „Sie waren unentschlossen bei einer wichtigen Entscheidung. Die Antwort ist ja.“

Party-Gast NSCs Wenn die Charaktere mit anderen Teilnehmern der Party interagieren möchten, wählen Sie zufällig einen NSC aus dieser Liste aus.

NAME + RASSE	MASKE
• Strella, Halbling	Fledermaus
• Maya, Mensch	Otter
• Diggo, Gnom	Gecko

- Diggo, Gnome Gecko
- Calarmo, Tiefling Squid
- Gallo, Human Parrot
- Amira, Human Raven
- Ruh Ruh, Dwarf Poodle
- Liam, Human Horse
- Hoben, Halfling Donkey
- Akra, Dragonborn Iguana
- Phaedrus, Human Deer
- Arcadie, Half-Elf Moth
- Alinar, Elf Butterfly
- Ella, Gnome Squirrel
- Ander, Human Monkey
- Ragnar, Dwarf Boar
- Aunder, Human Firefly
- Aduran, Elf Goat

- Calarmo, Tiefling Tintenfisch
- Gallo, Mensch Papagei
- Amira, Mensch Rabe
- Ruh Ruh, Zwerg Pudel
- Liam, Mensch Pferd
- Hoben, Halbling Esel
- Akra, Drachengeborener Leguan
- Phaedrus, Mensch Hirsch
- Arcadie, Halb-Elf Motte
- Alinar, Elf Schmetterling
- Ella, Gnom Eichhörnchen
- Ander, Mensch Affe
- Ragnar, Zwerg Eber
- Aunder, Mensch Glühwürmchen
- Aduran, Elf Ziege

Enemy/NPC Statistics

Dragonborn-Tiger Hybrid

Medium beast, chaotic evil
 Armor Class: 13
 Hit Points: 20
 Speed: 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
17 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	11 (+0)

Damage Resistance: Lightning
 Senses: passive Perception 11
 Languages: understands Draconic and Common but can't speak
 Challenge: 1 (200 XP)
 Keen Sight and Smell. The dragonborn-tiger has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on sight or smell.
 Pack Tactics. The dragonborn-tiger has advantage on an attack roll against a creature if at least one of the dragonborn's allies is within 5 feet of the creature and the ally isn't incapacitated.

Actions

Bite. Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 8 (1d10 + 3) piercing damage.
 Claw. Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 7 (1d8 + 3) slashing damage.

Gegner-/NPC-Statistiken

Drachengeborener-Tiger-Hybrid

Mittelgroßes Biest, chaotisch böse
 Rüstungsklasse: 13
 Trefferpunkte: 20
 Geschwindigkeit: 30 Fuß

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
17 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	11 (+0)

Schadensresistenz: Blitz
 Sinne: passive Wahrnehmung 11
 Sprachen: versteht Drakonisch und Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen
 Herausforderung: 1 (200 EP)
 Scharfer Blick und Geruch. Der Drachengeborene-Tiger hat Vorteil bei Weisheitsproben (Wahrnehmung), die sich auf Sicht oder Geruch verlassen.
 Rudel Taktik. Der Drachengeborene-Tiger hat Vorteil bei einem Angriffswurf gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Drachengeborenen innerhalb von 5 Fuß um die Kreatur befindet und der Verbündete nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Biss. Nahkampfangriff mit Waffen: +5 Angriff, Reichweite 5 Fuß, ein Ziel. Treffer: 8 (1d10 + 3) Stichschaden.
 Klaue. Nahkampfangriff mit Waffen: +5 Angriff, Reichweite 5 Fuß, ein Ziel. Treffer: 7 (1d8 + 3) Hiebschaden.

Breath Weapon. Lightning. Distance 30 ft. Target must roll a Dexterity saving throw; on a failed save, they take 2d6 lightning damage. This ability can be used once per day.

Piccolo Troppovino

Halfling, chaotic neutral
Armor Class: 11
Hit Points: 32 (5d8)
Speed: 25 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Skills: Intimidation +2
Senses: passive Perception 10
Languages: Common, Halfling
Challenge: 1/2 (100 XP)

Actions

Multiattack. Piccolo makes two melee attacks.
Mace. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 5 (1d6 + 2) bludgeoning damage.
Crossbow. Ranged Weapon Attack: +2 to hit, range 100/400 ft., one target. Hit: 5 (1d10) piercing damage.

Half-Orc-Lizard Hybrid

Medium beast, chaotic evil
Armor Class: 15
Hit Points: 20
Speed: 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	10 (+0)

Racial Trait: Advantage on Charisma (Intimidation) checks
Senses: passive Perception 11
Languages: understands Orcish and Common but can't speak
Challenge: 1 (200 XP)
Keen Sight and Smell. The half-orc-lizard has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on sight or smell.
Pack Tactics. The half-orc-lizard has advantage on an attack roll against a creature if at least one of the half-orc's allies is within 5 feet of the creature and the ally isn't incapacitated.

Actions

Maul. Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 8 (1d12 + 3) bludgeoning damage.
Bite. Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 6 (1d8 + 2) slashing damage.

Atemwaffe. Blitz. Reichweite 30 Fuß. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf machen; bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 2d6 Blitzschaden. Diese Fähigkeit kann einmal pro Tag verwendet werden.

Piccolo Troppovino

Halbling, chaotisch neutral
Rüstungsklasse: 11
Trefferpunkte: 32 (5d8)
Geschwindigkeit: 25 Fuß

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Fertigkeiten: Einschüchterung +2
Sinne: passive Wahrnehmung 10
Sprachen: Gemeinsprache, Halbling
Herausforderung: 1/2 (100 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Piccolo führt zwei Nahkampfangriffe aus.
Streitkolben. Nahkampfangriff mit Waffen: +4 Angriff, Reichweite 5 Fuß, ein Ziel. Treffer: 5 (1d6 + 2) Wuchtschaden.
Armbrust. Fernkampfwaffenangriff: +2 Angriff, Reichweite 100/400 Fuß, ein Ziel. Treffer: 5 (1d10) Stichschaden.

Halb-Ork-Echsen-Hybrid

Mittelgroßes Biest, chaotisch böse
Rüstungsklasse: 15
Trefferpunkte: 20
Geschwindigkeit: 30 Fuß

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	10 (+0)

Rassenmerkmal: Vorteil bei Charisma (Einschüchterung) Proben
Sinne: passive Wahrnehmung 11
Sprachen: versteht Orkisch und Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen
Herausforderung: 1 (200 EP)
Scharfer Blick und Geruch. Der Halb-Ork-Echse hat Vorteil bei Weisheitsproben (Wahrnehmung), die sich auf Sicht oder Geruch verlassen.
Rudel Taktik. Der Halb-Ork-Echse hat Vorteil bei einem Angriffswurf gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Halb-Orks innerhalb von 5 Fuß um die Kreatur befindet und der Verbündete nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Keule. Nahkampfangriff mit Waffen: +5 Angriff, Reichweite 5 Fuß, ein Ziel. Treffer: 8 (1d12 + 3) Wuchtschaden.
Biss. Nahkampfangriff mit Waffen: +5 Angriff, Reichweite 5 Fuß, ein Ziel. Treffer: 6 (1d8 + 2) Hiebschaden.

Eya Harisa

Half-elf celestial Warlock of the Harbinger, chaotic good
Armor Class: 13
Hit Points: 20 (1d8 + 12)
Speed: 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)

Racial Trait: Advantage on saving throws against being charmed
Senses: passive Perception 13
Languages: Common, Elvish, Celestial
Challenge: 1 (200 XP)
Harbinger’s Light. Eya can heal wounds for 1d6, four times a day.

Actions (spell DC 13)

Sacred Flame. Cantrip. The target must succeed on a Dexterity saving throw or take 1d8 radiant damage.
Flaming Sphere. Spell. Reach 60 ft. The target that ends its turn within 5 feet of the sphere must make a Dexterity saving throw. On a failed save, the target suffers 2d6 fire damage, and half as much on a successful save.

Appendix 3A. Map: Castel di Maschera

- C1: Main Hall
- C2: Staircase to the kitchens
- C3: Staircase and balcony
- C4: Center room — tattoo artist
- C5: Far right room — Marquis’s Cup
- C6: Prospero’s room
- C7: Secret staircase to laboratory

Appendix 3B. Map: Secret Laboratory

- L1: Stairs leading to/from Prospero’s room via the secret door
- L2: Secret laboratory
- L3: Staircase to main hall
- L4: Kitchen
- L5: Servant sleeping quarters

Eya Harisa

Halb-Elf, himmlischer Hexenmeister des Vorboten, chaotisch gut
Rüstungsklasse: 13
Trefferpunkte: 20 (1d8 + 12)
Geschwindigkeit: 30 Fuß

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)

Rassenmerkmal: Vorteil bei Rettungswürfen gegen Bezauberung
Sinne: passive Wahrnehmung 13
Sprachen: Gemeinsprache, Elbisch, Himmlisch
Herausforderung: 1 (200 EP)
Licht des Vorboten. Eya kann viermal am Tag Wunden um 1d6 heilen.

Aktionen (Zauber SG 13)

Heilige Flamme. Zaubertrick. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen oder 1d8 Strahlungsschaden erleiden.
Flammende Sphäre. Zauber. Reichweite 60 Fuß. Das Ziel, das seinen Zug innerhalb von 5 Fuß um die Sphäre beendet, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 2d6 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens.

Anhang 3A. Karte: Castel di Maschera

- C1: Haupthalle
- C2: Treppe zu den Küchen
- C3: Treppe und Balkon
- C4: Mittlerer Raum — Tätowierer
- C5: Rechter Raum — Becher des Marquis
- C6: Prosperos Zimmer
- C7: Geheime Treppe zum Labor

Anhang 3B. Karte: Geheimes Labor

- L1: Treppe zu/von Prosperos Zimmer durch die geheime Tür
- L2: Geheimes Labor
- L3: Treppe zur Haupthalle
- L4: Küche
- L5: Schlafquartiere der Diener

Appendix 4. Invitation from Prospero

*Adventurers,
I have received word of your impending travels to Ibrido.
As a thank you for your service to the Realms, you are
hereby invited to attend a masquerade ball at the Castel
di Maschera during your stay in Ibrido. Partake in
decadent food, wine, and entertainment!
Please dress in your finest attire. Decorative masks will
be provided to you upon your arrival. Present this
invitation at the door to be admitted entry.
I look forward to meeting you in person.
Prospero, Marquis di Maschera*

Appendix 5. The Masks

More than just disguises

The masks serve a few purposes in both the game and the story:

- to add a unique strategic element;
- to create an immersive atmosphere;
- and to incentivize the characters to complete a goal within a short amount of time.

In the story, the Marquis di Maschera uses the magicked masks to lure people to his parties and transform them into hybrid creatures that he will recruit as soldiers in his war against the Aureum.

Mask Mechanics

Note: The masks have been provided with your download of this module as a separate, printable file. Characters must each select a mask before entering the party. You can facilitate this in two ways:

- Have the characters roll initiative. Based on this order, let them select a mask. Characters will only see the visuals of the mask, and not the stats and effects.

Anhang 4. Einladung von Prospero

*Abenteurer,
ich habe von euren bevorstehenden Reisen nach Ibrido
erfahren. Als Dank für eure Dienste für die Reiche seid ihr
hiermit eingeladen, während eures Aufenthalts in Ibrido an
einem Maskenball im Castel di Maschera teilzunehmen. Genießt
dekadentes Essen, Wein und Unterhaltung!
Bitte kleidet euch in eure feinste Kleidung. Dekorative Masken
werden euch bei eurer Ankunft zur Verfügung gestellt. Zeigt
diese Einladung an der Tür vor, um Einlass zu erhalten.
Ich freue mich darauf, euch persönlich kennenzulernen.
Prospero, Marquis di Maschera*

Anhang 5. Die Masken

Mehr als nur Verkleidungen

Die Masken dienen sowohl im Spiel als auch in der Geschichte mehreren Zwecken:

- um ein einzigartiges strategisches Element hinzuzufügen;
- um eine immersive Atmosphäre zu schaffen;
- und um die Charaktere zu motivieren, ein Ziel innerhalb kurzer Zeit zu erreichen.

In der Geschichte verwendet der Marquis di Maschera die magischen Masken, um Menschen zu seinen Partys zu locken und sie in hybride Kreaturen zu verwandeln, die er als Soldaten in seinem Krieg gegen die Aureum rekrutieren wird.

Masken-Mechanik

Hinweis: Die Masken wurden mit dem Download dieses Moduls als separate, druckbare Datei bereitgestellt. Die Charaktere müssen vor dem Betreten der Party jeweils eine Maske auswählen. Dies kann auf zwei Arten erleichtert werden:

- Lassen Sie die Charaktere die Initiative auswürfeln. Basierend auf dieser Reihenfolge dürfen sie eine Maske auswählen. Die Charaktere sehen nur die

- Shuffle the masks, and hand them out to the characters at random.

Characters must attune to their masks before learning the masks' qualities. It is up to you to determine when to do this. The recommended time is 30 minutes into the game, so the characters may become motivated to figure out how to remove them. The city square's bell tower may chime to indicate how much time has passed. However, depending on what the characters do, you may choose to shorten and lengthen this time to affect the pacing.

Beastly Qualities

Once the characters have attuned to the masks, the effects of the mask begin immediately. Characters must declare when they intend to use the once-a-day skill. Given the length of the party and the story, this essentially means they will be able to use this skill once during the game. Be sure to document who has which mask to ensure that they correctly modify their stats.

The longer the game proceeds, the more the masks affect the characters. The masks worn by other guests also affect the NPCs over the course of the night. You can pepper in these details throughout the game.

Author's Notes

At the time of writing this note, it has been about nine months since I first published this module. I can't believe how much my life has changed in that short period of time, all because of this little story I decided to share with the world. I had no idea how people would respond to my very first adventure. I've learned so much about game design in these past few months. As this series continues to expand, it felt like a good time to revisit this module and make a few small updates, based on your wonderful reviews and comments. Thank you for taking the time to play this story! It means more to me than I can express.

Cheers,
Ashley Warren

Acknowledgments

- My husband, Andrew, for editing the story, designing the maps, and providing constant love/support. Love you!
- My D&D crew, the Tavern Burners, for enthusiastically playtesting this adventure with me.
- All of my friends who are part of the DMs Guild community. I'm grateful for your support and camaraderie!

visuellen Merkmale der Maske, nicht die Werte und Effekte.

- Mischen Sie die Masken und geben Sie sie den Charakteren zufällig.

Die Charaktere müssen sich mit ihren Masken verbinden, bevor sie die Eigenschaften der Masken erfahren. Es liegt an Ihnen zu bestimmen, wann dies geschieht. Die empfohlene Zeit ist 30 Minuten nach Spielbeginn, damit die Charaktere motiviert werden, herauszufinden, wie sie die Masken abnehmen können. Der Glockenturm auf dem Stadtplatz kann läuten, um anzuzeigen, wie viel Zeit vergangen ist. Abhängig von den Aktionen der Charaktere können Sie diese Zeit jedoch verkürzen oder verlängern, um das Tempo zu beeinflussen.

Tierische Eigenschaften

Sobald sich die Charaktere mit den Masken verbunden haben, beginnen die Effekte der Masken sofort. Die Charaktere müssen angeben, wann sie die einmal täglich verfügbare Fähigkeit nutzen möchten. Angesichts der Länge der Party und der Geschichte bedeutet dies im Wesentlichen, dass sie diese Fähigkeit einmal während des Spiels nutzen können. Dokumentieren Sie, wer welche Maske hat, um sicherzustellen, dass die Werte korrekt angepasst werden.

Je länger das Spiel dauert, desto mehr beeinflussen die Masken die Charaktere. Die von anderen Gästen getragenen Masken beeinflussen auch die NSCs im Laufe der Nacht. Sie können diese Details im Laufe des Spiels einstreuen.

Anmerkungen des Autors

Zum Zeitpunkt des Schreibens dieser Notiz sind etwa neun Monate vergangen, seit ich dieses Modul zum ersten Mal veröffentlicht habe. Ich kann nicht glauben, wie sehr sich mein Leben in dieser kurzen Zeit verändert hat, alles wegen dieser kleinen Geschichte, die ich mit der Welt teilen wollte. Ich hatte keine Ahnung, wie die Leute auf mein allererstes Abenteuer reagieren würden. In den letzten Monaten habe ich so viel über Spieldesign gelernt. Da diese Serie weiter wächst, schien es ein guter Zeitpunkt zu sein, dieses Modul noch einmal zu überarbeiten und basierend auf euren wunderbaren Bewertungen und Kommentaren ein paar kleine Updates vorzunehmen. Vielen Dank, dass ihr euch die Zeit genommen habt, diese Geschichte zu spielen! Es bedeutet mir mehr, als ich ausdrücken kann.

Liebe Grüße,
Ashley Warren

Danksagungen

- Meinem Ehemann Andrew, für das Bearbeiten der Geschichte, das Entwerfen der Karten und die ständige Liebe und Unterstützung. Ich liebe dich!
- Meiner D&D-Gruppe, den Tavern Burners, für das begeisterte Testspielen dieses Abenteuers mit mir.
- Allen meinen Freunden, die Teil der DMs Guild Community sind. Ich bin dankbar für eure Unterstützung und Kameradschaft!

|