

TRIPLE  TWENTY

**ADVENTURE CORP**

**STAFFEL 2**



Liebe Leser,

im Folgenden befinden sich meine Notizen die im Verlauf der 2.Staffel der "Adventure Corp" entstanden sind.

Teilweise wurden die Ideen wieder über den Haufen geworfen, teilweise umgesetzt.

Manche Sachen haben die Spieler auch nicht gesehen.

Es handelt sich dabei keinesfalls um ausführliche Quellen, erwartet also bitte wirklich nicht mehr als Notizen. Ich hoffe aber, dass hier und da vielleicht doch etwas als Inspiration für eure eigenen Abenteuer taugt.

Viel Spaß dabei,  
Björn

PS: Ihr könnt das als persönliches Liebesbrief von mir betrachten.

Gern geschehen <3



# Die Miken von Salzbruch

- Währung: Salz (besonders Salz: ~~Silber~~ Silbersalz)
- Austausch von Salz gegen Material & Lebensmittel von der Oberfläche (alle 4 Tage → Liebezzeit für Liansche 4 Tage)
- wichtig: Öl, Brot, Fleisch, Holz
- ehemalige Zwergstollen

## NPCs

Cablewait (Mensch, Priester, 56)

- Austausch der Lären
- Verwaltung des Lagers
- Priester der Cassandra (Gerechtigkeit)
- tötete einen Sünder
- in Wahrheit Nekromant, sammelt in geheimem Gang Leichen
- gedrungenen Statur, geknickte Augen, Glotze

## Zwergengräber

Meik - (Menschelwürder) Gnom

Strivan }  
Trozo } Benkräuber  
Alexandar } Draganborn  
Virtus } ??? Human  
Steim } Human

~~Die Hauptcharaktere~~

Nagkin (Orc, 37 ♂)

Zug Fleisch

- aufrichtiger Orc
- naiv (dünmmlich)
- leicht reizbar (Kopf wird rot)
- tötete einen Grafen, weil dieser ein Kind schlug (Schädel eingedrückt)
- brauner Körper, grüne Haut, schwarzes Haar als Zopf und Koteletten
- sehr muskulös

Stollen 13

Walker (Elf, Druid)

- war in der Menschheit, starb vor kurzem

Hadrian (Halbelf, 44 ♂)

→ ein Arm verloren

- rotes Haar, grüne Augen
- 187cm, muskulös
- Anführer der Bärengräber +  
(Domian, Ishtar, Geppert, Zorn)  
Wald-Elf Elf Elf Halbelf

bei der Zerstörung gestorben

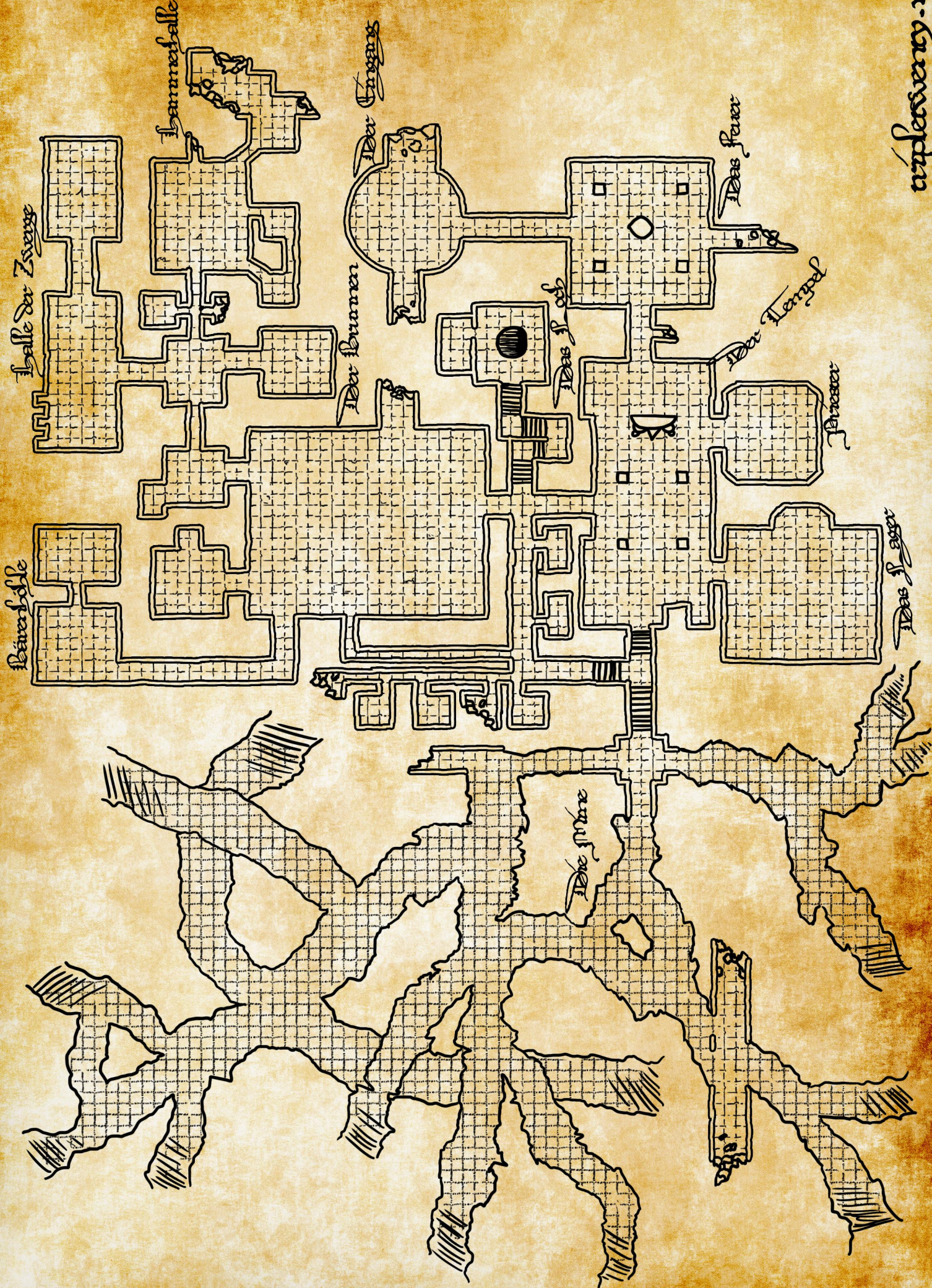
Barda (Transvestit, ~~setzt~~ Elf) ca 28 Jahre  
schlug mehrere Männern den Penis ab)

- grünliche Haut, langes, silbernes Haar, mandelförmige Augen
- 162cm

+ Rose (Tiefhing, 24)

- rote Haut, kräftige Hörner, Sklaventatoo
- tötete mit Barda Männer





Halle der Zwergen

Bäuerballe

Hammerballe

Der Brunnen

Der Eingang

Das Schloss

Das Feuer

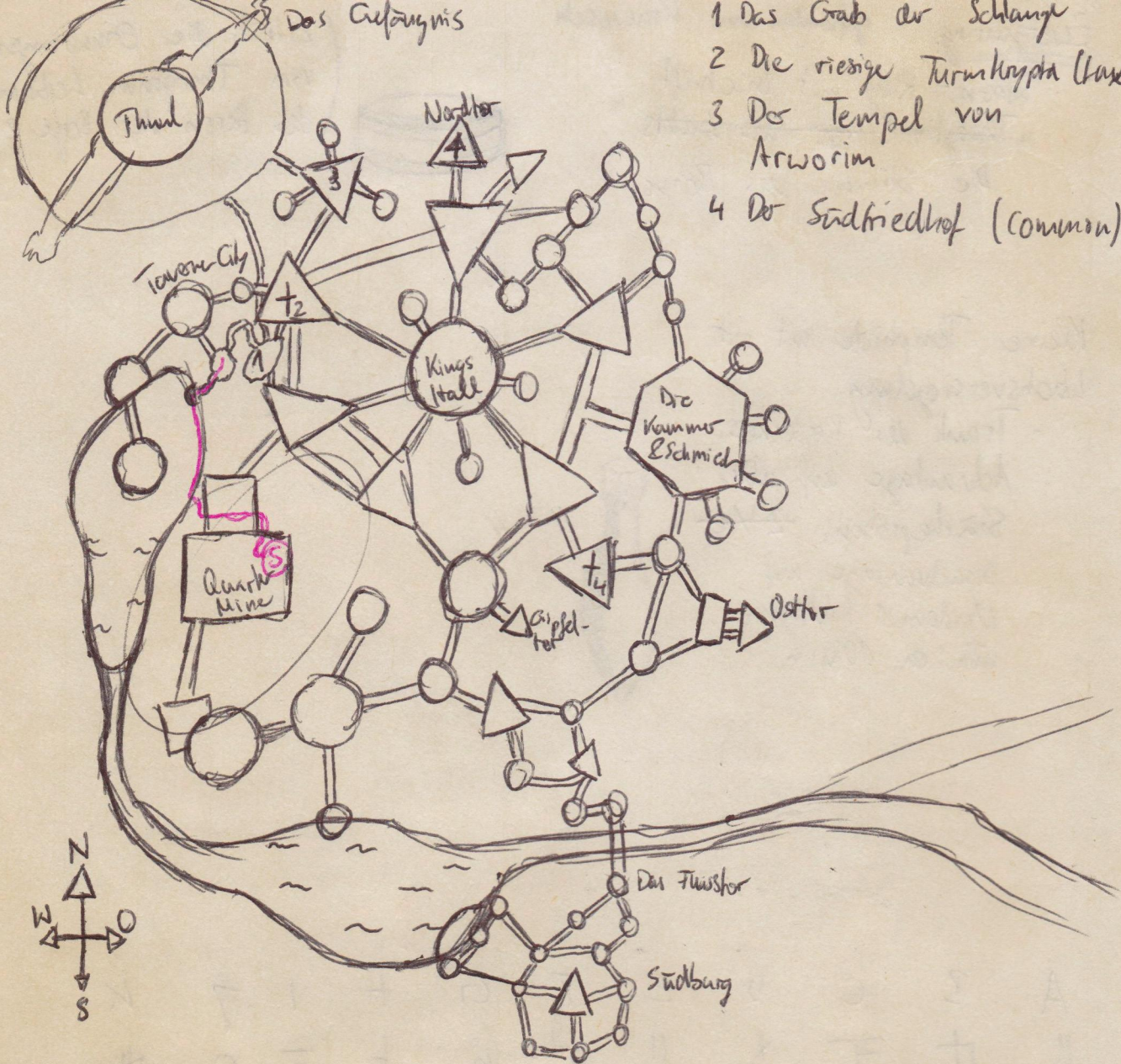
Der Tempel

Der Keller

Das Schloss

Die Mauer

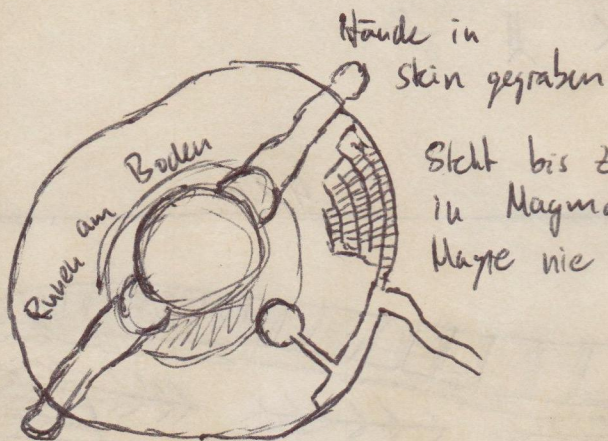




- 1 Das Grab der Schlange
- 2 Die riesige Turmkrypta (Linsen)
- 3 Der Tempel von Arworim
- 4 Der Südfriedhof (Common)

Der Berg ist das Gefängnis des Gottes Thund.  
 Sein Leben wurde in ein Gefäß gesperrt (einer riesige Statue)  
 und ist hier gefangen, bis kein Zwerg Herz mehr in dem  
 Berg hallen schlägt.

Thund liebt Kalk,  
 Hinkolistigkeit,  
 Kampf ohne Regeln  
 und hasst  
 Zwoge, Hitze, Salz



Steht bis zur Hüfte  
 in Magma, das durch  
 Mägen nie verhärtet



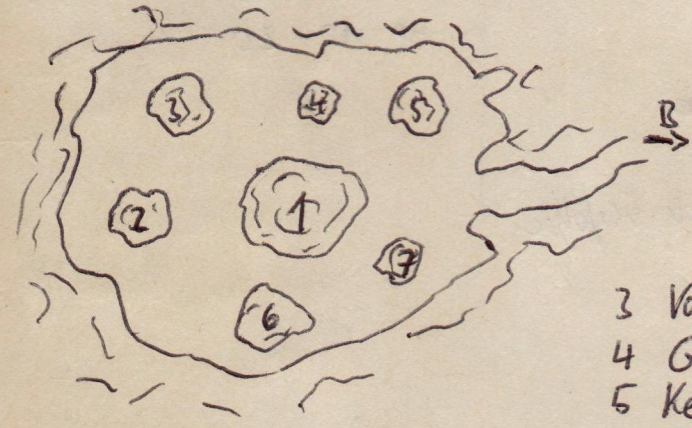
# Das Grab der Schlange - der eingestürzte Tunnel



- Skelett einer Schlange, verhärtete Hautreste
- beim Beben von Trümmern erschlagen
- (A) Das Nest
- (B) Der Friedhof / Gruft der Zwirge

Vor dem Beben führte der Tunnel zum See, in dem sich die Schlange von Fischen und gelegentlich Zwirgen ernährte - auch Zugang zur Außenwelt.

Unter dem Tunnel befindet sich die Grabkammer (Gruft) der Familie Mudobrim (⌘ / \* ↓ † ← ≡ ⌘). Die Gräber der Zwirge wirken auf den ersten Blick primitiv, in Stein geschlagene Höhlen; sind aber äußerst kunstfertig. Jeder Leichnam wird in einem Felsbrocken eingeschlossen, die mit flüssigem Stahl versiegelt werden.



- 1 Grabfels von Kadram Mudobrim
- Kriegshammer
- ~~"märrischer Hurry"~~
- "Fröhlicher Floh"

- 2 Nodéal Mudobrim
- 3 Varsena Mudobrim
- 4 Galdra Mudobrim
- 5 Keghelm Mudobrim
- 6 Batrim Mudobrim
- 7 Thralmine Mudobrim

## (A) Das Nest

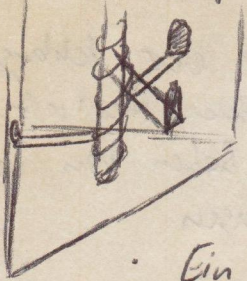
mehrere Löcher in den Wänden, ca 1m Ø, führen zu einzelnen Nestern



Ereignis: Gothis tauben einer Schlange ein Ei



⑧ Der Friedhof (West)



Großer, dreieckiger Raum mit Wendeltreppe in der Mitte. Brücken gehen von dort ab und führen zu den einzelnen Gräbern und Krypten, von der Decke strahlt Sonnenlicht

- Ein Goblinskamm hat sich in den Krypten eingerichtet, führt Indianer-ähnliches Leben
- Hauptprodukt: Erzeugnisse aus Schlangen (Leber, Schwanz, Eier, Fleisch, ...), am Boden der Hauptkammer Kürbisse

Goblinnamen:

♀	♂
Die Versteckte	Der, der nachts tanzt
Die Kalk	Der Unerschrockene
Die Langsame	Der Schlangenfänger
Die, die redet	Schnellfinger
Die Erfolgreiche	Der Wackelnde
Skinzahn	Frisst viel
Die Unheimliche	Der Furchtsame
Die mit drei Fingern	Viele Frauen
Der Eschköpfige	Der vom Pech verfolgte

- ca 1m groß, kaum Haare, buschige Augenbrauen
- grün-grüne Haut
- humanoid, hager Gestalt
- teilweise tätowiert
- Int 5-10
- HP 10-20

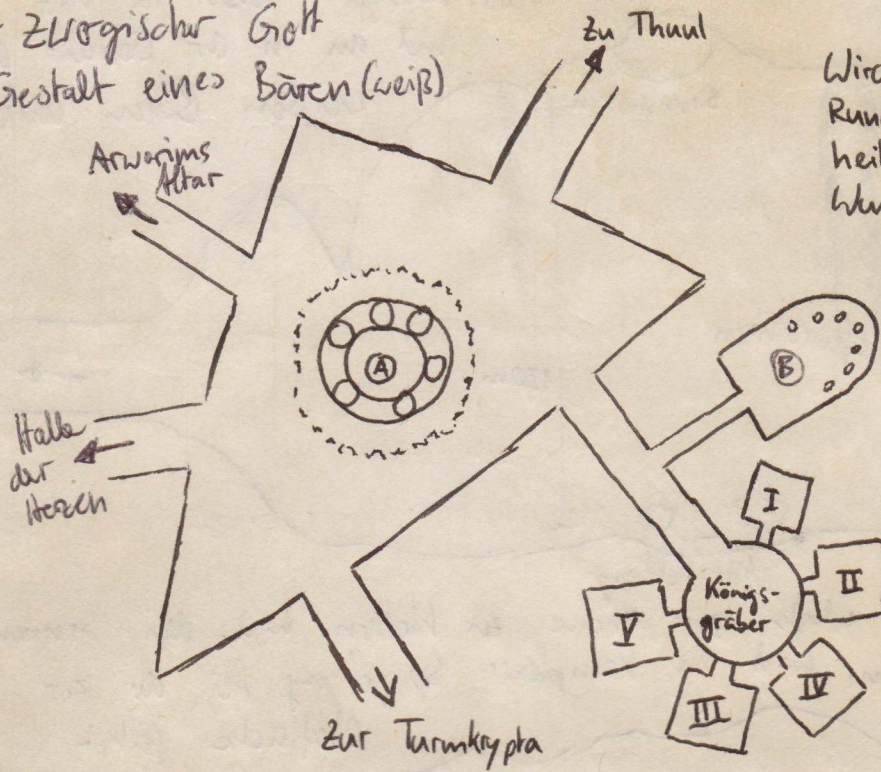
Der, der nachts tanzt

- HP: 13
- AC: 12
- STR -1
- CON 0
- INT -1
- WIS 0
- CHA 0
- DEX 1



### ③ Der Tempel von Arworim

Arworim - Zilogischer Gott  
in der Gestalt eines Bären (weiß)



### ⑥ A) Gesegneht Brunnen

Wird das Wasser im  
Runenkreis getrunken,  
heilt es alle  
Wunden

B) Grab des  
Priesters Tordrim,  
beerdigt mit dem  
Löffel des  
Halkus  
(magischer Löffel,  
kann nie abgelegt  
werden, wenn ihn  
nicht jemand  
freiwillich nimmt)

Cobran Treufels trägt eine  
mächtige Spitzhacke, mit der er  
der Legende nach in 1000 Tagen  
und 1000 Nächten ohne Paß die  
mächtigen Hallen und Tunnel in  
den Fels schlug

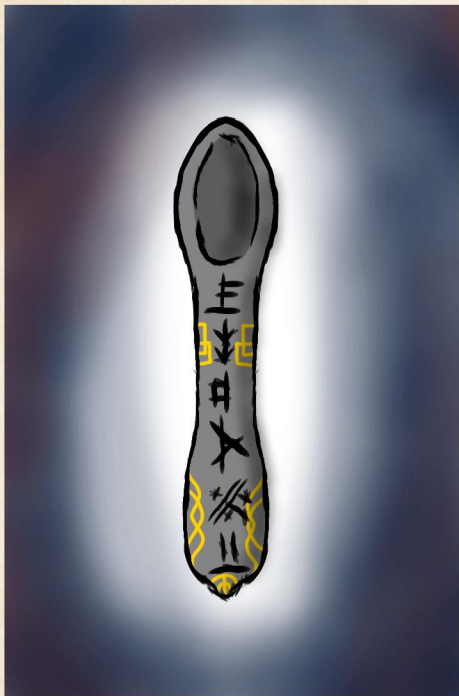
Turan Treufels, Sohn des Cobran,  
Priester des Arworim und zereiter  
König des Boges. Gemeinsam  
mit dem Avatar Arworims bannte  
er Thaul und schwor ihm bis in  
alle Ewigkeit zu bewachen

Garus Silberschild, dritter König,  
begraben mit seinen beiden Töchtern  
Helgrid und Mulda. Alle gefallen in  
der großen Schlacht um das Flussfor.  
Beerdigt mit den Köpfen der sieben  
Oger, die sie erschlugen (vergoldet)  
und dem Kriegshorn der Silber-schild's.  
Grab von Grotius geöffnet, aber aus  
Aberglauben beim Anblick der Schädel  
verlassen

- I Verschllossen, Grab von Cobran  
Treufels, Gründer des Boges
- II Geöffnetes Grab (für aufmerksame  
Augen: von Innen geöffnet)  
Grab von Turan Treufels, Wächter  
des Thaul
- III Verschllossen, Grab von „Goldbart“,  
Gründer der Minen, Entdecker des  
Silbersalzes
- IV Aufgebrochen aber unberührt  
Grab von Garus Silberschild
- IV nicht fertig gestelltes Grab  
(geplant für den fünften König)

Karlain „Goldbart“ Silberschild,  
dritter König, entdeckte das  
Verfahren, um aus Silbersalzerz  
essbares Silbersalz zu gewinnen,  
begründete den Reichtum des  
Königreichs (beerdigt in goldenem  
Rüstung in silbernem Sarg)

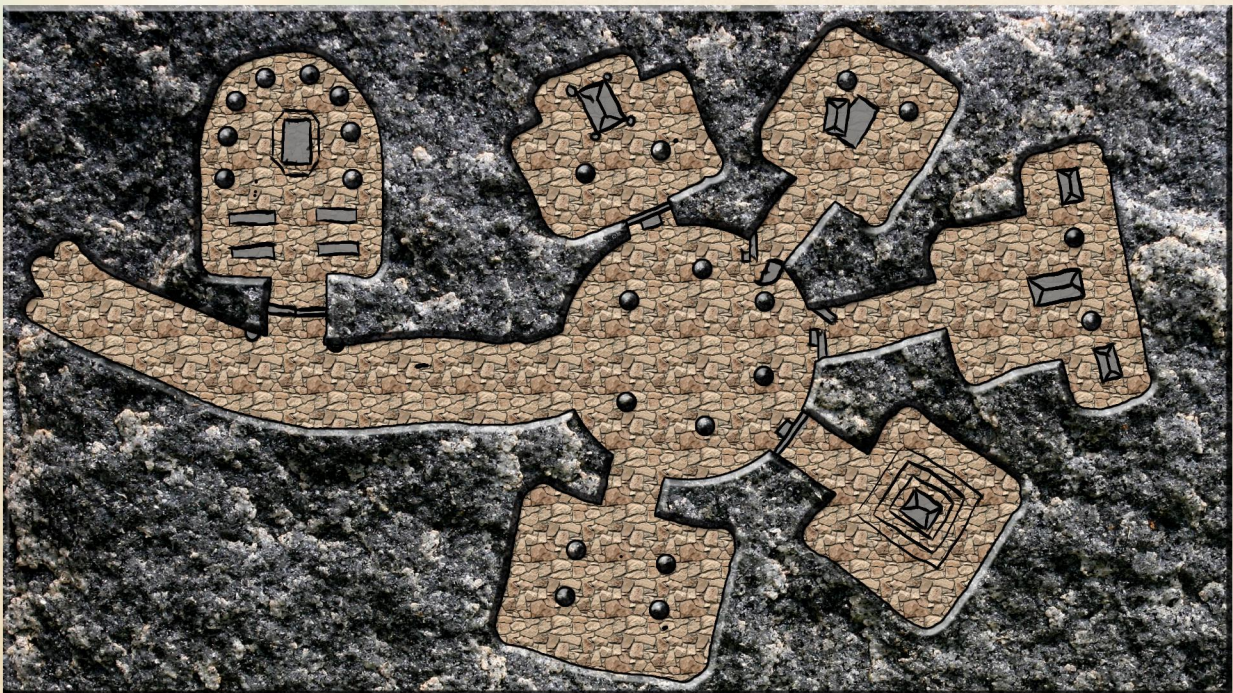




LÖFFEL DES HALTENS (SPOON OF HOLDING)  
HAT DIE HAND DIESEN LÖFFEL ERST EINMAL  
UMSCHLOSSEN, KANN DER LÖFFEL NICHT WIEDER  
LOSSELASSEN WERDEN, EGAL WIE SEHR ES  
VERSUCHT WIRD, UM DEN LÖFFEL LOS ZU WERDEN,  
MUSS ENTWEDER DIE HAND ABGESCHLAGEN WERDEN  
ODER EINE ANDERE PERSON AUFRICHTIG DARUM  
BITTEN DEN LÖFFEL ZU HALTEN.



“DER FRÖHLICHE FLOH”  
BESEELTER HAMMER, DESSEN INNERE STIMME  
IN JEDER LEBENSLAGE STETS DAS POSITIVE  
SIEHT UND DAS AUCH LAUTSTÄRKE VERKÜNDEN  
MUSS. SOLANGE ER GEHALTEN WIRD, KOMMEN  
SEINE WORTE AUS DEM MUND DES TRÄGERS,  
WAS DIESER ABER NICHT MITBEKOMMT.  
FÜR AUBENSTEHENDE FÜHRT DER TRÄGER  
SELBSTGESPRÄCHE.

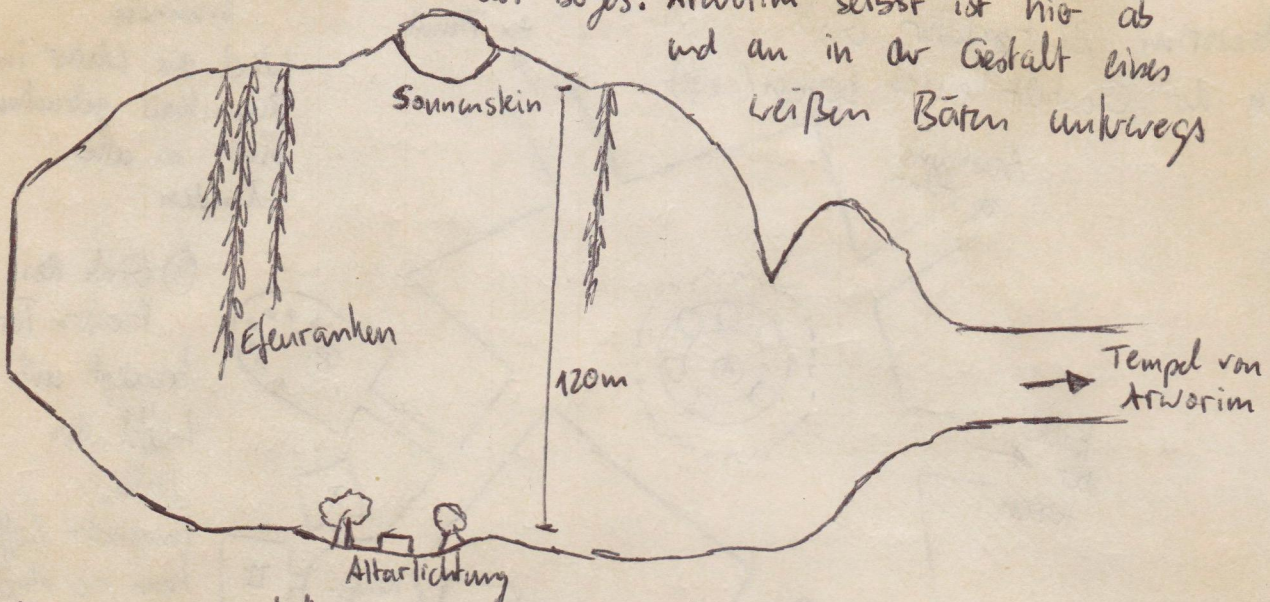


DIE GRABKAMMERN DER KÖNIGE

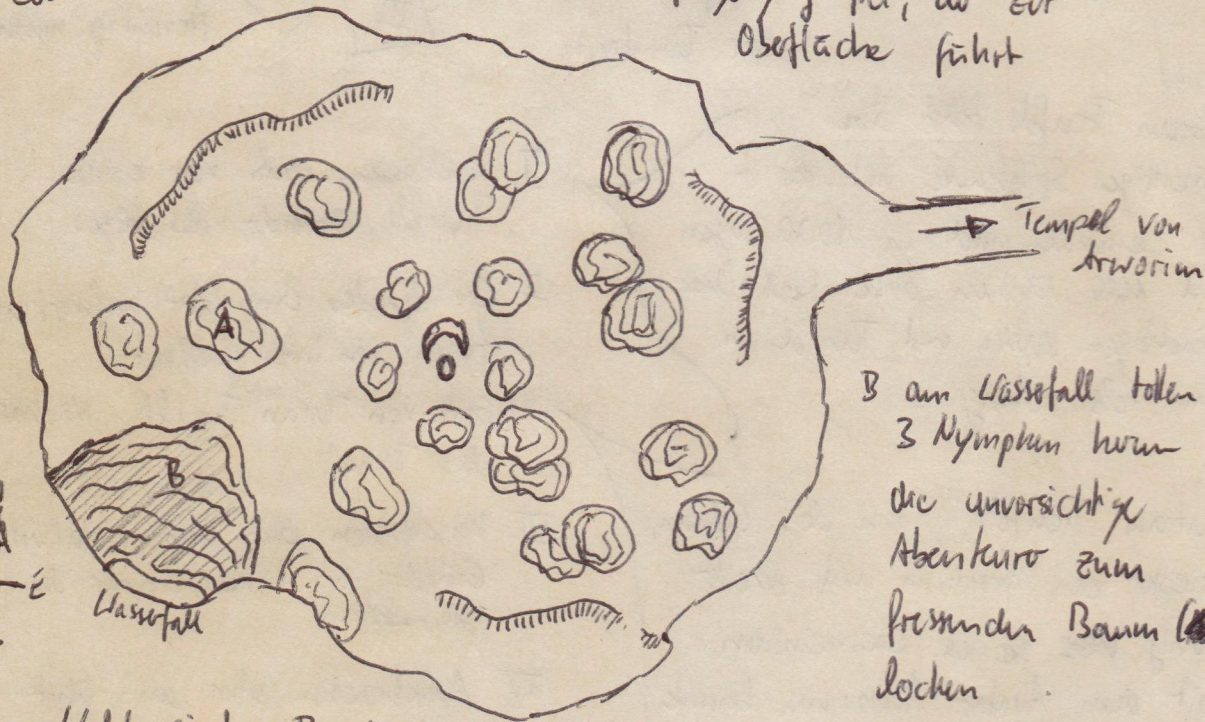


# Arworims Altar

Ein magisches, immergrünes Heiligtum inmitten  
des Bogs. Arworim selbst ist hier ab  
und an in der Gestalt eines  
weißen Bären unterwegs



Wenn sie es schaffen zur Decke zu klettern und den Sonnenskin  
zu zerbrechen, wird ein komplexer Spiegelgang frei, der zur  
Oberfläche führt



B am Wasserfall toben  
3 Nymphen herum  
die unvorsichtige  
Abenteurer zum  
fremden Baum (A)  
locken

Im Wald sind Büsche mit  
Beeren & Pilze (giftig und ungiftig)  
Wird etwas auf dem Altar  
geopfert, kann der Charakter  
von Arworim gesegnet  
werden

## Fremder Baum

AC 17 Speed 5ft  
HP 100

Multitack - 2

Schlinge - Zicht kuram,  
STR DC 16

Biss +4 DMG 3d6







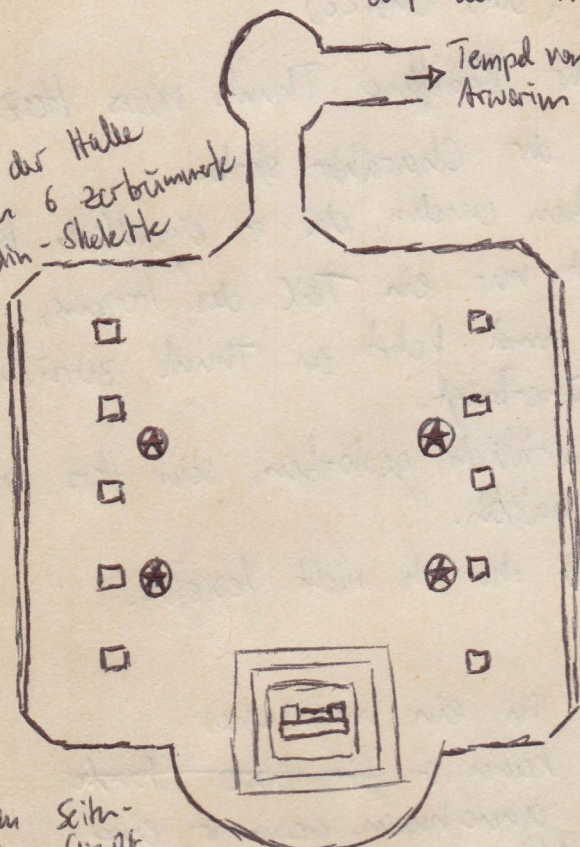
Halle der  
Hessen



Ein großer Thronsaal voller Edelsteine (siehe Herzen)

auf dem Thron sitzt der Leichnam von  
Turan Treufels mit seinem  
Kriegshammer

in der Halle  
liegen 6 zerbrümmerte  
Goblin-Skelette



An den Seiten-  
Wänden fließt  
Wasser an der Wand in eine  
Rinne im Boden

⊗ tote Zwergenwache

### Tote Zwergenwache (Axt & Schild)

AC 16 HP 30-45  
Speed 25 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
+2	0	+2	0	0	0

- Immunity to poison
- Multiattack - 2
- Axt + 5 Hit (DMG 1d8+2)  
(DMG 1d10+2 2-händig)
- Schild + 4 Hit (DMG 1d4+2)  
DC 12 Strength Save oder Ziel  
geht zu Boden
- Wurfaxt (2x) + 4 Hit (DMG 1d6+2)

+1 AC (max 3) für jeden Zwerg  
mit Schild, der neben dem  
Zwerg steht



Turan schwor, dass er ewig über Thund  
wacht. Nachdem alle Zwerge im  
Berg verstorben oder geflohen waren,  
wurde sein Leichnam durch den  
Schwur reanimiert und bewacht  
nun den Stein.

Wird der Stein in den Ruinenkreis vor  
Thunls Körper gelegt, ist er frei

### Turan Treufels

AC 18 Speed 25ft  
HP 93

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
+3	0	+4	0	+1	0

Save: Con +2, STR +2

Turan bewegt sich nur durch den  
Schwur und seine enorme Willenskraft.  
Magie gegen seinen Verstand ist erschwert

Multiattack - 3

Hammer Schlag (max 2 pro Runde) +8  
DMG 2d8+2

Faustschlag +6 DMG 1d6+4

Banishing Strike (+5d10 next attack)

Wenn Turan zerstört wird, spricht  
er zuletzt einen Fluch aus →



# VENTIAL

