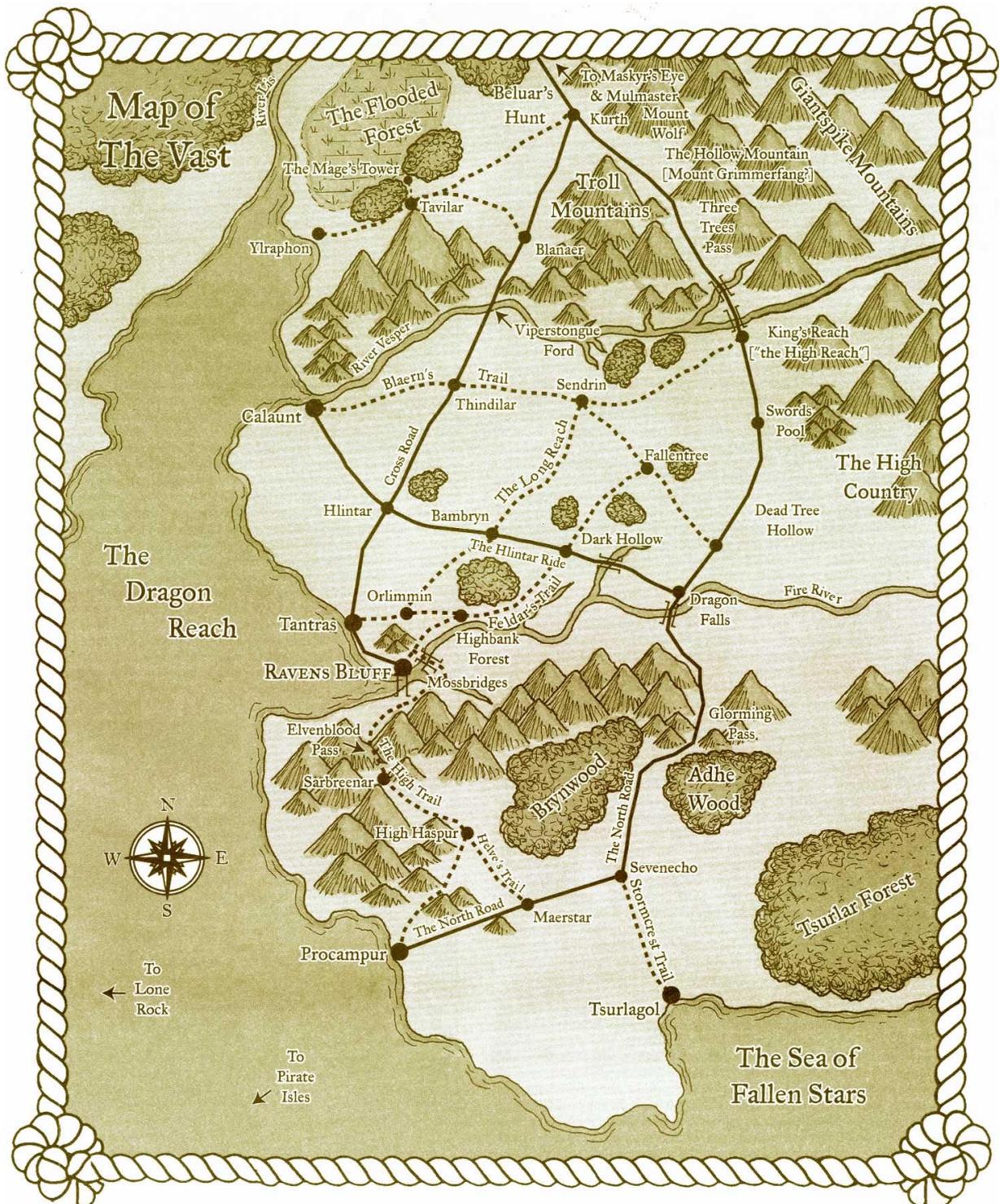


## Information über das Gebiet Vast

Folgende Informationen sind allen Charakteren bekannt, die aus der Gegend des Vast oder der Moonsea kommen oder dort einige Zeit verbracht haben.

### Karte des Gebiets:



Anmerkung: Kein Charakter hat tatsächlich eine solch exakte Karte, aber jeder weiß in etwa wo die einzelnen Orte liegen.

## **Geschichte des Vast:**

Das Gebiet des Vast war ursprünglich Vastar, ein primär von Orks und anderen Goblinoiden bewohntes Territorium. Nach und nach wurden diese von den Zwergen zurückgedrängt, die lange Zeit über das Gebiet herrschten und den über die Sea of fallen Stars zuwandernden Menschen zunächst nicht allzu freundlich gegenüberstanden. Die erste größere Siedlung von Menschen im Vast wurde von dem Magier Maskyr gegründet. Dieser hatte bei dem damaligen König der zwerge Tuir Stonebeart angefragt, was der Preis für ein Stück land zum siedeln wäre. Tuir, der nicht davon ausging, dass irgendjemand einen solchen Preis zahlen würde, verlangte für ein Tal im Norden (in dem heute die Stadt Maskyr's Eye liegt), dass Maskyr sich sein eigenes linkes Auge herausreißen sollte. Sehr zur Überraschung der Zwerge tat Maskyr das, und so erhielt er von den Zwergen das Tal, in dem sich bald die ersten Menschen ansiedelten.

Nach und nach nahm die Macht der zwerge ab, und immer mehr menschen füllten die freierwerdenden Gebiete. Heutzutage gibt es nur noch wenige Zwergensiedlungen und das ganze Gebiet wird fast ausschließlich von Menschen beherrscht. Die flachen Gebiete sind fast alle kultiviert und landwirtschaftlich genutzt. Es gibt nur noch wenige alte und größere waldgebiete. Gerade zu den Bergen hin wird das Gelände aber schnell uneben und steinig, und hier siedeln dann auch wenige Menschen. Die Berge selber sind noch größtenteils ungezähmtes Gebiet.

## **Ausgewählte Orte:**

### **Adhe Wood**

Ein dunkler, wilder Wald mit dichtem Unterholz und einer hohen Population an spinnenartigen Monstern. Hier soll es auch Dunkelelfen geben, die einen Zugang zum Underdark bewachen.

### **Bambryn**

Ein kleiner Ort der vor Allem für seine Pferdezucht bekannt ist und in dessen Nähe viele Wohlhabende Leute ihre Villen und Güter gebaut haben. Früher auch das Hauptzentrum der Aktivitäten des berühmten Banditen Iljack von der schwarzen Klinge. Sein gesammelter Hort soll sich noch irgendwo in oder bei Bambryn befinden.

### **Beluars Hunt**

Hier hat vor langer zeit der Elfische Krieger Beluar einen großen Sieg gegen die Orks errungen. Heutzutage ist das Gebiet verlassen und in den Hügeln soll es noch viele alte Gräber geben die von den geistern der Toten bewacht werden.

### **Blanaer**

Dieser kleine Ort ist primär ein Zentrum der Viehzucht (Schafe und Rinder) und ein großer Viehmarkt. Hierher stammt das Sprichwort: „Stinken wie ein Blanaer“, das in dem Vast gebräuchlich ist.

### **Brynwood**

Ein wilder, unzugänglicher Wald der primär deswegen überlebt hat, weil der Boden hier felsig und zerklüftet ist, und daher für Ackerbau oder Viehzucht nicht geeignet. Hier gibt es viele wilde Monster und Gerüchten nach einen Orden von Hexen oder Magierinnen die in dem Wald ihre Übernahmepläne für die Weltherrschaft schmieden. Tatsache ist, dass in den letzten Jahren gleich mehrere Abenteurergruppen in dem Wald spurlos verschwunden sind.

### **Calaunt**

Eine der größeren Städte am Dragon Reach. Die Stadt selber ist größtenteils ein heruntergekommener Slum, es gibt nur wenige bessere Wohnviertel die abgeteilt und streng bewacht sind. Die Stadt arbeitet angeblich mit Piraten und Dieben zusammen und wer nicht auf der Seite der etwas zwielichtigen herrschenden Händlersippen steht, der hat einen schweren

Stand. Der wichtigste Industriezweig der Stadt ist die Gerberei, und die Seeleute der Gegend behaupten immer, sie würden Calaunt auch im Dunkeln, nur anhand des Gestanks finden können.

### **Dark Hollow**

Das dunkle Tal in dem das gleichnamige kleine Dorf liegt gilt als verzaubert. Feen und andere Magische Kreaturen sollen dort ihr Unheil treiben. In der Gegend gibt es außerdem eine ganze Reihe von sogenannten Hedge Wizards, die vielfach ihren Lebensunterhalt durch das Brauen von Tränken finanzieren.

### **Dragons Falls**

Eine kleine Siedlung die um das Gasthaus „Inn of the Dragon“ herum entstanden ist welchen wiederum auf (und mit) dem Hort eines großen roten Drachens gebaut wurde, der hier einst von Abenteurern erschlagen wurde. Angeblich soll der Fire River seinen Namen von diesem Drachen erhalten haben.

### **Elvenblood Pass**

Einer von zwei Pässen durch die Earthfast Mountains. Er gilt als gefährlich auf grund von Steinschlägen, Banditen und Monstern die in diesem zerklüfteten Gebirge ansässig sind.

### **Glorming Pass**

Der östliche der beiden Pässe über die Earthfast Mountains. Er wurde nach einem ehemaligen Helden und Anführer der Orks benannt, der hier in einer Schlacht fiel. Noch heute gibt es in der Gegend viele Orks die häufig Karawanen und Reisegruppen überfallen.

### **Highbank Forest**

Dieser kleine Ort ist vor Allem für seine Schreiner und Holzschnitzer bekannt, die ihre kunstvollen Produkte in die ganze Welt exportieren.

### **High Haspur**

Dieser Ort wird von einer Gnomensippe regiert, die hier eine einträgliche Goldmine betreiben. Außerdem erfinden, testen und verkaufen sie oft alle möglichen anderen technischen Geräte, zum beispiele Armbrüste die mehrere Bolzen gleichzeitig verschießen.

### **Hlintar**

Eine kleine, prosperierende Stadt die für ihre exzellente Pferdezucht bekannt ist. Ein früherer Herrscher der Stadt hat hier einst eine Zwergensippe verraten und ermordet, seitdem betritt kein Zwerg aus der Gegend mehr die Stadt oder handelt mit einem der dort ansässigen Händler. Das tut dem Erfolg der kleinen Handelsmetropole jedoch keinen Schaden an. Hlintar ist auch bekannt für seine „Bank“, ein großer, stark gesicherter unterirdischer Keller, wo man, gegen eine angemessene Gebühr, Wertsachen lagern kann. Obwohl es schon viele Diebe versucht haben, ist es noch nie jemandem gelungen, in diesen Keller einzubrechen.

### **Kings Reach**

Dieser Ort ist vor Allem ein Handelszentrum für die Erze die aus den umliegenden Bergen gebracht werden. In Kings Reach werden sie zu Metallbarren verarbeitet und von hier aus über den Fluss Vesper in die ganze Welt verschifft. Der Ort ist auch ein Zentrum für Minenarbeiter und Prospektoren.

### **The Mages Tower**

Ein mächtiger, stark geschützter Turm am Rande des verrufenen Flooded Forest. Er wird von den Anwohnern gemieden und jene, die sich dem Turm nur nähern, werden schon von

Steingolems und ähnlichen gefährlichem angegriffen. Niemand weiß genau, wer dort wohnt. Die Gerüchte gehen von Maskyr selbst bis zu einem uralten Golddrachen.

### **Procampur**

Eine der ältesten Städte der Gegend. Procampur ist sehr gesetzestreu und militärisch orientiert und ist seit über zweitausend Jahren nie von Feinden eingenommen worden. Es gibt nur wenige Städte im Vast oder anderswo, die das von sich behaupten können.

### **Ravens Bluff**

Eine mittelgroße Stadt die von Abenteurern gegründet wurde und eine ziemlich bunte, chaotische Geschichte hat. Bis in den heutigen tag hinein gilt sie als ein Pflaster in dem alles passieren kann und auf das man sich besser nicht begeben sollte, wenn man eine ruhige Zeit verbringen will.

### **Sevenecho**

Dieses kleine Dorf ist primär für sein Gasthaus „The Worried Wyvern“ bekannt, das für die meisten Bewohner des Dorfes direkt oder indirekt der Arbeitgeber ist.

### **Tantras**

Diese Stadt hat während der Götterkrise stark gelitten und wird derzeit noch wieder aufgebaut. Sie ist dominiert von dem Glauben an Torm dessen Avatar während der Götterkrise in der Stadt weilte. Torms Schlacht mit Bane hat damals nicht nur die Stadt in Trümmer gelegt, sondern auch eine große Zone erschaffen, in der keine Magie funktioniert.

