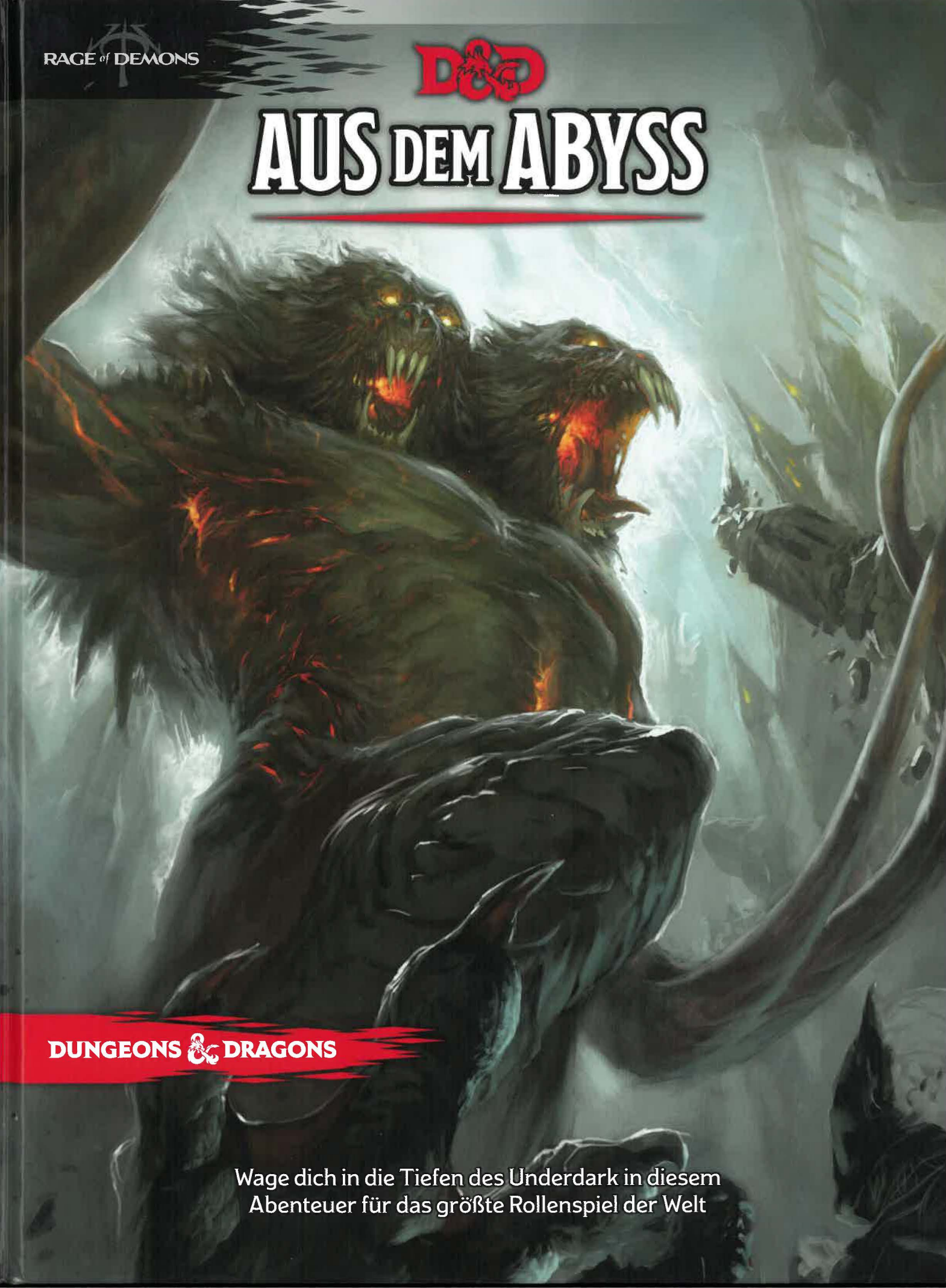
RAGE of DEMONS

D&D

AUS DEM ABYSS



DUNGEONS & DRAGONS

Wage dich in die Tiefen des Underdark in diesem Abenteuer für das größte Rollenspiel der Welt

AUS DEM ABYSS

RAGE of DEMONS

OFFICIAL Wizards LICENSED PRODUCT

GREEN RONIN PUBLISHING

Impressum

Dieses Buch entstand in Zusammenarbeit zwischen Wizards of the Coast und Green Ronin Publishing. Mitglieder des Kreativteams von Green Ronin sind hier mit einem Sternchen markiert.

Erfinder der Geschichte: Christopher Perkins, Adam Lee, Richard Whitters
Berater für die Geschichte: R.A. Salvatore, Troy Denning

Haupt-Abenteuer-Designer: Steve Kenson*
Weitere Designer: Cam Banks,* Walter Ciechanowski,* Alex Melchor,* Christopher Perkins, Chris Pramas,* Robert J. Schwalb,* Matt Sernett, Rodney Thompson, Ray Winninger*
Redaktionsleitung: Jeremy Crawford
Redakteure: Scott Fitzgerald Gray, Christopher Perkins, Tom Cadorette*
Zusätzliches Korrektorat: Peter Lee, Sean K Reynolds
Herausgeber: Greg Bilsland
D&D Haupt-Designer: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Art Directors: Hal Mangold,* Kate Irwin, Shauna Narciso
Titelbild-Illustrator: Tyler Jacobson
Weitere Illustratoren: Empty Room Studios, Sam Burley, Olga Drebas, Wayne England, Ilich Henriquez, David Hueso, William O'Connor, Claudio Pozas, Jasper Sandner, Craig Spearing, Bryan Syme, Carlos Nuñez de Castro Torres, Francis Tsai, Anthony Waters, Richard Whitters, Ben Wootten, Kieran Yanner
Kartenzeichner: Jared Blando, Mike Schley
Graphik: Emi Tanji

Projektleitung: Neil Shinkle, John Hay
Produktionsleitung: Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman
Marke und Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, John Feil, Laura Tommervik, Greg Tito, Kim Lundstrom, Trevor Kidd
Spieltester: Robert Alaniz, Jay Anderson, Bill Benham, Stacy Bermes, Anthony Caroselli, Krupal Desai, Frank Foulis, Jason Fuller, Gregory L. Harris, Justin Hicks, Yan Lacharité, Jonathan Longstaff, Matt Maranda, Shawn Merwin, Lou Michelli, Mike Mihalas, Karl Resch, Kyle Turner, Arthur Wright, Keoki Young

Vorwort

Damit ich in die richtige Stimmung komme, um eine Underdark-Geschichte zu erzählen, die in den Vergessenen Reichen spielt, bin ich einen Schritt zurückgegangen und habe *Exile* von R.A. Salvatore gelesen, einer meiner liebsten Drizzt-Romane. Dieser erzählt die Geschichte, wie die Dunkelelfen zum ersten Mal zur Welt an der Oberfläche hinaufsteigen. Auf dem Weg trifft Drizzt auf seltsame Underdark-Charaktere, darunter ein Tiefengnom, der Hämmer statt Hände besitzt, ein Pech (eine kleine Erdkreatur), der in einen Hakenschrecken verwandelt wurde, und ein verrückter Magier mit einer *Daerns flotten Festung*.

Nachdem ich das Buch noch einmal gelesen hatte, musste ich an *Alice im Wunderland* und *Alice hinter den Spiegeln* denken. An diesem Punkt entschied ich, dass unsere Underdark-Geschichte von Lewis Carolls Werken inspiriert sein sollte. Wir würden das Underdark als ein wahnsinnig-wundersames Reich schildern, in das unsere Helden hinabsteigen müssen.

Zuerst brauchten wir einen Bösewicht, so geistesgestört wie die Herzkönigin. Lolth war eine offensichtliche Wahl, genau wie Zuggtmoy. Bei der Recherche über Letztere wurde ich an die fortlaufende Fehde der Dämonenkönigin Fungis mit Juiblex erinnert. Da kam mir der Gedanke, dass wir so dreist sein könnten, eine Underdark-Geschichte zu erzählen, in der nicht nur ein Dämonenfürst vorkommt, sondern mehrere. Vielleicht sogar *alle* von ihnen.

Wir wussten, dass unsere vor Dämonen wimmelnde Geschichte von zwei Drizzt-Romanen gerahmt werden sollte, also baten wir R.A. Salvatore, uns beim Entwerfen der Geschichte zu helfen. Wir fragten auch Troy Denning an, einen weiteren unserer talentierten Autoren, sich uns anzuschließen, da er an einem Roman über Orcus schrieb. Aus diesen Gesprächen entstand die *Rage of Demons* Storyline, die wir den Leuten bei Green Ronin vorstellten. *Callooh, callay!* Sie erklärten sich bereit, mit uns an einem D&D-Abenteuer zusammenzuarbeiten – an diesem Buch, das du nun in deinen Händen hältst. Viel Spaß damit, und mögen die Geschichten der erschütternden Heldentaten deiner Spieler so wundervoll und unvergesslich sein wie jeder großartige Roman!

Christopher Perkins
Juni 2015

Disclaimer: Bevor du dich mit Dämonenfürsten abgibst, konsultiere bitte deinen Arzt. Trinke keinen Alkohol, wenn du dich einem Dämonenfürsten stellst; das kann die Wahrscheinlichkeit eines schnellen Todes deutlich erhöhen. Weitere Nebeneffekte von Dämonenfürsten können sein: Halluzinationen, Raserei, Völlerei, Gier, Wahnvorstellungen, Selbsttäuschung, tierische Triebe, Nihilismus, Hedonismus, Größenwahn, ein Messias-Komplex, Kannibalismus, multiple Persönlichkeiten und Selbstmordabsichten.

Auf dem Titelbild

Tyler Jacobson stellt hier Demogorgon dar, Fürst der Dämonen, wie er durch Menzoberranzan tobt, nachdem er von dem Drow-Erzmagus Gromph Baenre aus dem Abyss herausgerissen wurde.

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH, Waldems
Originaltitel: Out of the Abyss
Redaktion: Mirko Bader
Übersetzung: Lydia Rieß, Sabrina Dora, Larissa Freundt, Daniel Mayer
Lektorat: Claudia Feld, Simon Burandt, Frauke Forster
Layout: Susanne Majewski

Gale Force Nine Produktionsteam:
Projektleiter: Matthew Vaughan
Projektteam: Chris Forgham, Emily Harwood, Alexander Weeks
Produzent: John-Paul Brisigotti

ISBN: 978-1-9456-2551-0
Deutsche Erstauflage: 2021
GFDND73614-G

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Out of the Abyss, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, 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. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Green Ronin Publishing and the Green Ronin Publishing logo are trademarks of Green Ronin Publishing.

Printed in Lithuania. © 2021 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.
Manufactured by Standartu Spaustuve, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lithuania.

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1: Gefangene der Drow 4
Flucht! 4
Das Abenteuer beginnt 5
Im Sklavenpferch 5
Die Drow 9
Velkynvelve 10
Fluchtmöglichkeiten 15
Velkynvelve verlassen 16
EP-Belohnungen 16

Kapitel 2: In die Dunkelheit 17
Wohin soll es gehen? 17
Reisen im Underdark 18
Ausrüstung 21
Wahnsinn 21
Tod 22
Fungi des Underdark 22
Die Reise schildern 24
Verfolgung der Drow 24
Zufällige Begegnungen 25
Die Reise zusammenfassen 30
Festgelegte Begegnungen 31
Die Seidenen Pfade 31
Hakenschrecken-Jagd 32
Der Triefende Tempel 34
Das Verlorene Grabmal von Khaem .. 37

Kapitel 3: Der Dunkelsee 39
Den Dunkelsee überqueren 40
Zufällige Begegnungen 40
Sloobludop 43
EP-Belohnungen 49

Kapitel 4: Gracklstugh 50
Nach Gracklstugh reisen 50
Gracklstugh 56
Dunkelsee-Distrikt 59
Laduguers Furche 64
Westspalten- und Ostspaltendistrikt ... 64
Hallen der Geheiligten Zauber 65
Felsgorm-Höhle 65
Themberchauds Lager 65
Wirtelsteintunnel 67
Gracklstugh verlassen 81
Festung des Tiefenkönigs 82

Kapitel 5: Nielichthain 83
Reise zum Nielichthain 83
Ankunft im Hain 84
Nielichthain 86
Yggmorgus 92
Den Nielichthain verlassen 94

Kapitel 6: Blingdenstein 95
Nach Blingdenstein gehen 95
Blingdensteins Außenbereiche 99
Vorder-Blingdenstein 101
Inner-Blingdenstein 102
Felsplage 107
Goldbart-Bau 110
Der Blobhof 111
Schlacht um Blingdenstein 113
Blingdenstein verlassen 115

Kapitel 7: Flucht aus dem Underdark ... 116
Der Weg hinaus 116
Auf Wiedersehen sagen 117
Die Drow konfrontieren 118
Weitere Abenteuer 119

Kapitel 8: Audienz in Gauntlgrym ... 120
Von Bruenor einberufen 120
Gauntlgrym 121
Ereignisse in Gauntlgrym 124
Eine Allianz schmieden 126
Der Weg voraus 129

Kapitel 9: Mantol-Derith 132
Fraz-Urb'luus Juwel 132
Mantol-Derith erreichen 133
Mantol-Derith 133
Eingezeichnete Begegnungen 135
Mantol-Derith verlassen 141

Kapitel 10: Abstieg in die Tiefen 143
Mitreisende 143
Das Kommando führen 144
Zufallsereignisse 145
Außenposten im Underdark 147
Den Weg zurückverfolgen 147

Kapitel 11: Grabsenke 150
Nach Grabsenke reisen 150
Die Steinerne Bibliothek 152
Der Feind unseres Feindes 155
Steinsprecher-Kristalle 156
Rückkehr zu Vizeran 159
Grabsenke verlassen 159

Kapitel 12: Der Turm der Rache 160
Den Turm erreichen 160
Araj: Vizerans Turm 161

Kapitel 13: Die Wurmwindungen 166
Die Wurmtunnel 166
Troglodytenhort 168
Stimme in der Dunkelheit 171
Wurmnistplatz 172
Die Dunklen Jäger 175
Das Weite Oblivium 175

Kapitel 14: Das Labyrinth 178
Labyrinth Begegnungen 179
Adamantturm 180
Spirale des gehörnten Königs 181
Drecksloch 182
Marsch ins Nirgendwo 183
Yeenoghus Jagd 184
Galerie der Engel 185
Der Labyrinth-Antrieb 186

Kapitel 15: Die Stadt der Spinnen ... 189
Ziele 189
Der Weg nach Menzoberranzan 190
Menzoberranzan 191
Schauplätze in der Stadt 193
Unerwartete Verbündete 202
Vertrauliche Treffen 203
Ein Sinneswandel 205
Sorcere 205
Verlauf 207

Kapitel 16: Die Stinkende Hochzeit ... 208
Hochzeitseinladung 208
Myconiden-Marsch 209
Araumykos 210
Auftritt des Bräutigams 211
Im Grauen Traum 212
Lass sie nun sprechen 213
Den Gesichtslosen Fürsten bekämpfen 214
Sieg oder Niederlage 214
Entwicklungen 214

Kapitel 17: Gegen die Dämonenfürsten 215
Den Plan vorbereiten 215
Durchführung des Plans 215
Dämonenzorn 218
Gegen Demogorgon 219
Lose Fäden 219

Anhang A: Hintergründe modifizieren 221
Ersatz-Eigenschaften 221
Ersatz-Bindungen 221

Anhang B: Magische Gegenstände ... 222

Anhang C: Kreaturen 224
Derro 224
Ixitxachitl 225
Kreatur Variationen 226
Verschiedene Kreaturen 230
Erwachtes Zurkhholz 230
Nicht-Spieler-Charaktere 231

Anhang D: Dämonenfürsten 234
Baphomet 234
Demogorgon 236
Fraz-Urb'luu 238
Graz'zt 240
Juiblex 242
Orcus 244
Yeenoghu 246
Zuggtmoy 248

Nachwort 250

Kapitel 1: Gefangene der Drow

Tief unter der Oberfläche der Welt liegt das Underdark, ein Reich mit endlosen labyrinthischen Tunneln und Höhlen, in die niemals das Licht der Sonne dringt. Das Underdark wimmelt von Rassen und Kreaturen, zu zahlreich, um sie zu zählen oder aufzulisten. Vor allem sind hier die Dunkelelfen zu nennen – die Drow. Gehasst und gefürchtet von all den anderen, die mit ihnen in der Dunkelheit lauern, überfallen die Drow andere Siedlungen im Underdark wie auch in der Welt auf der Oberfläche, nehmen Gefangene und verschleppen sie. Nachdem diese Gefangenen mit Drowgift betäubt, in Ketten gelegt und mit Halsbändern versehen wurden, werden sie schließlich in den unterirdischen Städten der Dunkelelfen als Sklaven oder zur Unterhaltung verkauft.

Die Abenteurer hatten alle das Pech, genau dieses Schicksal zu erleiden. Verschleppt von den Drow, warten sie nun als Gefangene in einem Vorposten der Dunkelelfen auf ihren Transport nach Menzoberranzan, der Stadt der Spinnen. Ob sie ins Underdark kamen, um Wissen oder Reichtum zu finden, oder ob sie einfach nur zur falschen Zeit am falschen Ort waren, sie waren in jedem Fall reif, einem Raubzug der Drow zur Beute zu fallen.

Der Aufbau von *Aus dem Abyss* gestaltet sich so, dass die Charaktere vor dem Abenteuer keine Verbindung zu den Geschehnissen im Underdark oder zueinander haben müssen. Sie können als Gefangene der Drow erstmals aufeinandertreffen und sich kennenlernen. Spieler, die möchten, dass ihre Charaktere eine stärkere Underdark-Verbindung haben sollen, können aus den Background-Optionen in Appendix A auswählen.

„Gefangene der Drow" setzt voraus, dass die Charaktere auf Stufe 1 starten. Sie werden Stufe 2 (oder sogar 3) am Ende dieses Kapitels des Abenteuers erreichen. In Anbetracht der Herausforderungen des Abenteuers und der Gefahren des Underdarks kannst du die Charaktere auch auf einer höheren Stufe (2 oder 3) starten lassen, um es für die Spieler etwas leichter zu machen.

Flucht!

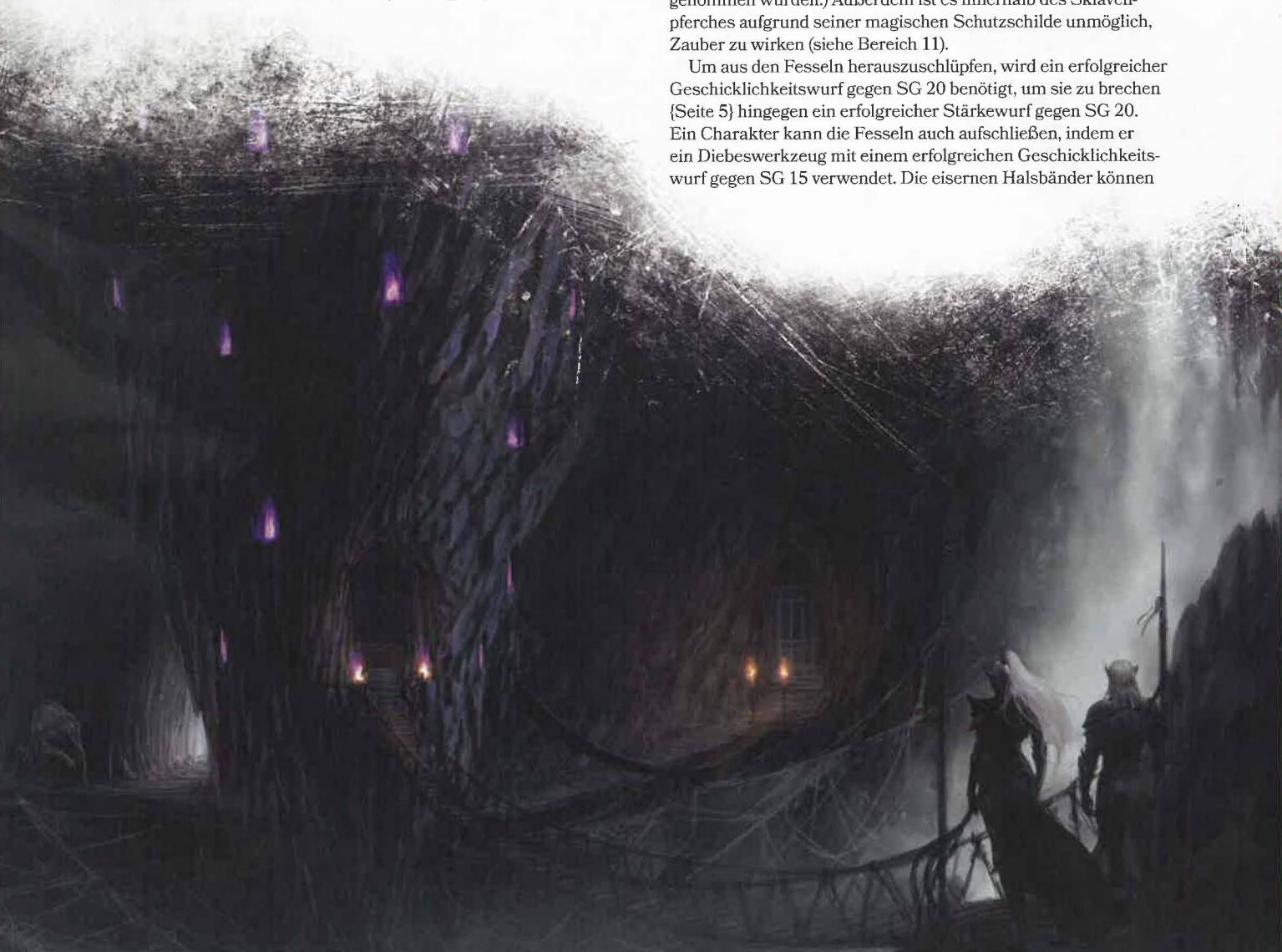
Das Ziel der Charaktere in diesem Kapitel des Abenteuers ist schnell auf den Punkt gebracht: dem Drow-Vorposten Velkynvelve entkommen, und danach den Blick weiter richten auf die Flucht aus dem Underdark. Allerdings wird dieses Unterfangen erschwert durch die fehlende Vertrautheit der Abenteurer mit ihrer Umgebung. Selbst wenn es den Gefangenen gelingt, den Drow zu entkommen, wohin sollen sie gehen und wie sollen sie überleben?

Fesseln

Alle Gefangenen der Drow, inklusive der Charaktere, tragen eiserne Sklavenhalsbänder sowie Fesseln, die durch kurze Ketten mit eisernen Gürteln verbunden sind. Dies schränkt die Gefangenen ein, hat aber keinen Einfluss auf ihre Bewegung oder ihre Geschwindigkeit.

Zur Einschränkung durch die Fesseln kommt hinzu, dass Zauberwirker keine Komponenten für Zauber oder Fokusse haben, was von vorneherein ihr Zauberwirken einschränkt. (Magier-Charaktere brauchen ihr Zauberbuch nicht, um Zauber zu wirken, sind aber ohne es unfähig, ihre vorbereiteten Zauber zu wechseln. Gib deshalb Magiern etwas Spielraum, um festzulegen, welche Zauber sie vorbereitet haben, bevor sie gefangen genommen wurden.) Außerdem ist es innerhalb des Sklavenpferches aufgrund seiner magischen Schutzschilde unmöglich, Zauber zu wirken (siehe Bereich 11).

Um aus den Fesseln herauszuschlüpfen, wird ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 benötigt, um sie zu brechen {Seite 5} hingegen ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 20. Ein Charakter kann die Fesseln auch aufschließen, indem er ein Diebeswerkzeug mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 verwendet. Die eisernen Halsbänder können



mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 20 aufgebrochen werden. Die Halsbänder haben 12 TP. Jeder Charakter, dem ein Wurf zum Brechen des Halsbandes, brechen eines Sets von Fesseln, oder zum Herausschlüpfen aus den Fesseln misslingt, kann keine Würfe mehr verwenden, bevor er oder sie keine lange Rast gemacht hat. Dieser Charakter kann allerdings noch immer die Helfen-Aktion verwenden, um anderen Charakteren zu helfen.

Das Abenteuer beginnt

Die Charaktere beginnen das Abenteuer in den Sklavenpferchen von Velkynvelve. All ihres Besitzes entledigt außer ihrer Unterwäsche, sind sie der Gnade der Dunkelelfen ausgeliefert und befinden sich in der Gesellschaft anderer Gefangener, von denen viele nicht das sind, was sie zu sein scheinen.

> Gefangen von den Drow! Du würdest dieses Schicksal niemandem wünschen, doch genau hier bist du nun – eingesperrt in einer dunklen Höhle, das kalte, schwere Gewicht von Eisen fest um deinen Hals und deine Handgelenke. Du bist nicht allein. Andere Gefangene sind mit dir hier eingesperrt, in dem unterirdischen Vorposten weit weg vom Licht der Sonne.
>
> Unter deinen Entführern befindet sich eine grausame Drowpriesterin, die sich Herrin Ilvara aus Haus Mizzrym nennt. Im Laufe der vergangenen Tage bist du ihr mehrfach begegnet, gekleidet in seidene Gewänder und begleitet von zwei männlichen Drow. Einer von ihnen trägt ein Narbengeflecht seitlich entlang seines Gesichts und Halses.
>
> Die Herrin Ilvara hat Freude daran, ihren Willen mithilfe einer Geißel in der Hand durchzusetzen und dich daran zu erinnern, dass dein Leben nun ihr gehört. „Akzeptiere dein Schicksal, lerne zu gehorchen, dann wirst du vielleicht überleben." Ihre Worte hallen in deinen Gedanken wider, während du deine Flucht planst.

Zunächst wird vorausgesetzt, dass jeder Spielercharakter seit 1W10 Tagen ein Gefangener in Velkynvelve ist. (Würfel separat für jeden einzelnen Charakter.) Die Charaktere verbringen den Großteil dieser Zeit eingesperrt im Sklavenpferch und kommen nur ab und an unter schwerer Bewachung daraus hervor, um niedere Tätigkeiten zum Vergnügen ihrer Entführer zu verrichten (siehe „Harte Arbeit").

Fühl dich frei, die Interaktionen zwischen den Drow, den Spielercharakteren und den anderen Gefangenen auszugestalten. Darin eröffnet sich die Gelegenheit, zu offenbaren, wer die Charaktere sind, und ihren Hintergrund und ihre Persönlichkeit durch Rollenspiel herauszuarbeiten, auch während du ein paar ihrer Mitgefangenen vorstellst. Ilvaras neuester Gefährte, Shoor, möchte seine Herrin beeindrucken, während Jorlan, ihr vorheriger Gefährte, mürrisch seiner Pflicht nachkommt, aber immer wieder neugierige Blicke auf die Gefangenen wirft. Jede feindselige Bewegung wird mit einem vergifteten Armbrustbolzen vonseiten der Drow honoriert, ebenso wie möglicherweise von Ilvaras Geißel oder einem *Strahl der Übelkeit* Zauber. Die Riesenspinnen attackieren und vergiften jeden, der die Drow angreift. Die Drow töten keinen ihrer Gefangenen (sie werden bewusstlos, sobald sie 0 TP erreichen), haben aber keinerlei Hemmungen, sie zu schlagen.

Im Sklavenpferch

Der Sklavenpferch von Velkynvelve ist mit einem schweren Eisentor verschlossen, das mit in den Stein geschlagenen Bolzen verriegelt ist. Siehe Bereich 11 für mehr Informationen über den Sklavenpferch, ebenso für Optionen dafür, wie man das Tor öffnen oder durchbrechen kann.

Die Gefangenen sind mit tönernen Nachttöpfen ausgestattet, und eine Aufgabe der Sklaven ist es, diese während ihrer Schicht in das Becken zu entleeren. Es gibt ansonsten keinen Komfort innerhalb des Sklavenpferches. Die Gefangenen müssen auf dem steinernen Boden sitzen oder liegen und erhalten nur eine Mahlzeit pro Tag – eine dünne Pilzbrühe, die in kleinen Tonschüsseln durch die Lücken zwischen den Gittern des Tores gereicht wird.

Gesammelte Gegenstände

Die Spielercharaktere waren während ihrer Gefangenschaft nicht untätig. Lass jeden Spieler einen W20 werfen und füge die Tage hinzu (1W10), die jeder Spielercharakter in Velkynvelve gefangen war. Das Ergebnis legt fest, was (falls überhaupt etwas) der Charakter zu Beginn des Abenteuers in seinem oder ihrem Besitz hat.

Gesammelte Gegenstände

Ergebnis	Gegenstand
2–9	—
10–12	1 Goldmünze
13–15	Eine lebende **Spinne** von der Größe einer Tarantel
16–18	Ein 1,50 m langes Stück eines seidenen Seils
19–21	Ein fehlerhafter Karneol-Edelstein im Wert von 10 GM
22–24	Eine verrostete Eisenstange, die als Keule verwendet werden kann
25–27	Eine Flintsteinscherbe, die als Dolch verwendet werden kann
28–30	Ein Handarmbrust-Bolzen, der mit Drowgift überzogen ist (Siehe „Gifte" in Kapitel 8 des *Dungeon Masters Guide (Spielleiterhandbuchs)*

Mitgefangene

Die Charaktere werden gemeinsam mit 10 weiteren Gefangenen festgehalten, die während verschiedener Raubzüge entführt wurden und ebenfalls auf ihren Transport nach Menzoberranzan warten. Manche können erwarten, als Sklaven verkauft zu werden, während auf andere der Tod durch die Hand der Drow oder ihre Haustiere wartet. Ganz egal, was sie von den Abenteurern – und voneinander – außerhalb des Sklavenpferches wohl gehalten hätten: Alle NSC haben gute Gründe, zusammenzuarbeiten, um zu entkommen und zu überleben.

Gefangene der Drow

Buppido	Gesprächiger und gerissener Derro
gerissener Derro	Quaggoth, der behauptet, ein verfluchter Elfenprinz zu sein
Prinz Derendil	Schildzwergin, Kundschafterin aus Gauntlgrym
Eldeth Feldrun	Schildzwergin, Kundschafterin aus Gauntlgrym
Jimjar	Tiefengnom mit einem Glücksspielproblem
Ront	Einschüchternder Ork
Sarith Kzekarit	Drow, der des Mordes beschuldigt wird
Shuushar der Erwachte	Einsiedler und Mystiker der Kuo-Toa
Schemel	Myconid-Spross
Kraut und Rüben	Tiefengnom-Werratten-Zwillinge

Buppido

Buppido, ein männlicher **Derro**, ist überraschend gesellig und gesprächig. Er offenbart einen scharfen Verstand und eine einnehmende Art. Diese angenehme Fassade verbirgt die Seele eines wahnsinnigen Killers. Buppido ist heimlich davon überzeugt, die lebendige Verkörperung des Derro-Gottes Diinkarazan zu sein – ein mörderischer Avatar, der Blutopfer darbringt und einen Weg des Gemetzels durch das Underdark ebnet, damit sein Volk ihm zu Ruhm und Herrlichkeit folgen kann. Er rationalisiert alle Rückschläge (inklusive seiner Entführung und Gefangennahme) als Teil seines „göttlichen Plans". Seine Tötungen sind sorgfältig ritualisiert, er folgt dabei einem exakten Prozess, bei dem er seine Opfer aufschneidet und ihre Organe arrangiert.

Obwohl er wahnsinnig ist, ist Buppido gerissen und fähig, seine wahre Natur zu verstecken, um seine eigenen Ziele zu verfolgen. Weil er glaubt, ein Gott zu sein, ist er davon überzeugt, dass er nicht getötet werden kann (oder zumindest bedeutet ihm der Tod seiner sterblichen Hülle nichts), deshalb ist er vollkommen furchtlos. Er nimmt an, dass alles Teil seines göttlichen Plans ist, weshalb er sich an jeglichem Plan, den Drow zu entkommen, mit großem Enthusiasmus beteiligt, damit er sein heiliges Werk fortsetzen kann. Buppido betrachtet seine Mitgefangenen gerne als Verbündete, so lange, bis er sie nicht mehr braucht, oder bis er überzeugt ist, dass die Omen auf die Notwendigkeit hindeuten, einen oder mehrere von ihnen für sein größeres Ziel der Herrlichkeit zu opfern.

Prinz Derendil

Dieser kolossale **Quaggoth** ist der am bedrohlichsten wirkende Gefangene im Sklavenpferch, und die anderen Gefangenen gehen ihm aus dem Weg. Falls sich allerdings einer der Charaktere entschließen sollte, ihn anzusprechen, antwortet der Quaggoth in kultiviertem Elfisch. Er erklärt, dass er tatsächlich gar kein Quaggoth ist, sondern ein Goldelfenprinz, der durch einen Fluch in einen Quaggoth verwandelt wurde. Er behauptet, Prinz Derendil aus dem Königreich Nelrindenvane im Hohen Wald zu sein. Der böse Magier Terrestor, der seine Krone an sich gerissen hat, hat ihn in dieser Form gefangen und ihn aus seinem eigenen Volk verbannt.

Auch wenn Derendil sich wie der hochgeborene Prinz verhält, der er zu sein glaubt, reagiert er auf Stress – und vor allem Bedrohungen – wie ein Quaggoth: Er reißt seinen Feinden gewaltsam die Gliedmaßen aus und zerfetzt ihr Fleisch mit scharfen Klauen und Zähnen. Erst nach einem Kampf kommt er wieder zu sich oder wenn jemand ihn an seine „wahre Identität". Derendil klagt darüber, dass er sich langsam, aber sicher in der Wildheit seiner Quaggoth-Form verliert.

In Wahrheit ist Derendil einfach nur wahnsinnig, ergriffen von den Wahnvorstellungen des Dämonenfürsten Fraz-Urb'luu. Das Königreich Nelrindenvane existiert überhaupt nicht, und alle Erinnerungen und Wesenszüge „Derendils" sind Illusionen, die vom Dämonenfürsten der Täuschung erschaffen wurden. Der Quaggoth weigert sich, die Wahrheit zu erkennen, und jeglicher unanfechtbarer Beweis seiner wahren Natur löst in ihm einen mörderischen Blutrausch aus.

Eldeth Feldrun

Die **Kundschafterin** vom Volk der Schildzwerge in Gauntlgrym ist übermütig und stolz sowohl auf ihre Herkunft als auch auf die Leistung ihres Volkes, das alte Zwergenkönigreich zurückzuerobern; sie schlägt Gauntlgrym als Ziel ihrer Flucht aus dem Underdark vor. Eldeth ist stur und hasst die Drow und alle anderen „korrupten Bewohner der Dunkelheit" wie die Derro und Duergar.

Eldeth möchte zurück nach Hause, aber sie ist ebenso trotzig und aufopfernd – und daher unter den Gefangenen eine wahrscheinliche Kandidatin dafür, zu sterben, bevor sie die Möglichkeit hat zurückzukehren. Falls das geschieht, wird Eldeth einen Charakter, dem sie vertraut, darum bitten, die Nachricht von ihrem Schicksal zu ihrer Familie nach Gauntlgrym zu bringen, ebenso wie ihren Schild und ihren Kriegshammer, sollten diese geborgen werden können. Dies mag den Charakteren dabei helfen, die Gunst von Eldeths Volk zu gewinnen, wenn sie später nach Gauntlgrym kommen.

Jimjar

Der männliche Tiefengnom-**Spion** ist ein inkompetenter Schurke mit einer „Nach-mir-die Sintflut"-Einstellung, der Goldmünzen liebt und davon besessen ist, um nahezu alles zu spielen und zu wetten. Sobald er die Charaktere kennengelernt hat, beginnt Jimjar, ihnen regelmäßig Wetten anzubieten, von ihren eigenen Bemühungen („Ich wette 10 Goldmünzen, dass du dich nicht ungesehen an dieser Wache vorbei schleichen kannst") bis zum Ausgang zufälliger Entscheidungen („Ich wette 20 Goldmünzen, dass dieser Tunnel der richtige Weg ist"). Manchmal verwendet er Wetten, um andere zu etwas anzustiften, aber die Charaktere können das auch leicht zu ihren Gunsten drehen in dem Wissen, dass es Jimjar schwerfällt, einer Wette zu widerstehen. Sein Verhalten ist ungewöhnlich für die mürrischen Tiefengnome, und andere seines Volkes (wie Kraut und Rüben) sind im besten Fall genervt von Jimjar, und halten ihn im schlimmsten Fall für labil oder potentiell wahnsinnig.

Jimjar hält sich immer an sein Wort, und es gelingt ihm stets, in seinem Kopf einen Überblick über seine Verluste und Gewinne {Seite 7} zu behalten. Er bezahlt seine Schulden

immer (oder fordert seinen Gewinn ein), sobald er kann. Er hat kein Problem damit, anderen die eine oder andere Münze aus der Tasche zu klauen, wenn keiner hinsieht, und er hat die außergewöhnliche Begabung, große Mengen an Reichtum an sich zu verbergen.

Jimjar ist der Meinung, dass etwas an den Zwillingen Kraut und Rüben seltsam ist, aber er behält seine Meinung für sich, außer er wird gefragt. Er gibt sich Mühe, mit jedem gut klarzukommen, auch wenn andere seine Geselligkeit und seine ständigen Wetten als zermürbend empfinden.

Ront

Der männliche **Ork** vom Eisschild-Stamm lief vor einem Gemetzel einer Gruppe von Orks durch die Hand der Zwerge davon, fiel einen Schacht hinunter und irrte im Underdark umher, bevor er von den Drow gefangen genommen wurde. Er schämt sich seiner feigen Tat und weiß, dass Gruumsh, der Gott der Orks, ihn bestraft. Er will aber auch nicht sterben, zumindest nicht als Gefangener der Drow. Ront ist gemein, dumm und hasserfüllt, aber er gibt nach, wenn er mit Autorität oder Drohungen konfrontiert wird. Er hasst vor allem Eldeth, da sich sein Stamm mit ihrem Volk im Krieg befindet.

Ront demonstriert immer wieder drohendes Verhalten und Schikane gegenüber den anderen Gefangenen, außer jemand bietet ihm die Stirn.

Sarith Kzekarit

Der männliche **Drow** ist ein mürrischer Einzelgänger und weist jeden Versuch zurück, mit ihm zu reden. Seine Gefangennahme hat Schande über ihn gebracht, aber er hat sich seinem Schicksal ergeben, da es nichts zu geben scheint, was er dagegen tun könnte. Sarith wird beschuldigt, einen seiner Kameraden, einen Drowkrieger, in einem Anfall von Wahnsinn ermordet zu haben, aber er hat keinerlei Erinnerung daran. Er schwankt zwischen dem Glauben, dass die ganze Sache eine List war, um ihn zu diskreditieren und zu Fall zu bringen, und der Furcht, dass alles wahr ist – was tatsächlich auch der Fall ist. Er wird festgehalten, bis er zurück nach Menzoberranzan geschickt werden kann, um dort Lolth geopfert zu werden, als Abschreckung für andere.

Was die anderen nicht wissen: Sarith ist infiziert mit verdorbenen Sporen von Myconiden, die von Zuggtmoy, der Dämonenkönigin der Fungi, korrumpiert wurden. Die ursprüngliche Infizierung mit den Sporen löste Sariths Anfall von Wahnsinn aus, und seine Gesundheit, körperlich wie geistig, verschlechtert sich mehr und mehr, während die Sporen in seinem Gehirn wachsen.

Shuushar der Erwachte

Der **Kuo-Toa** ist wahrscheinlich einer der ungewöhnlichsten Kreaturen, die jeder von den Abenteurern je getroffen hat. Der Wasser liebende Einsiedler ist eine ruhige und friedliche Seele. Ihm ist der wohlverdiente Ruf seines Volkes, wahnsinnig zu sein, durchaus bekannt, und er behauptet von sich, sein ganzes Leben mit Kontemplation und einsamer Meditation verbracht zu haben, um dieses Erbe zu überwinden. Er wirkt, als sei er damit erfolgreich gewesen, indem er eine Aura der erleuchteten Balance ausstrahlt. Shuushar begegnet sogar seiner Gefangenschaft mit Ruhe und Akzeptanz, und sagt nur, dass es ist, was es ist, und wer kann sagen, zu welchem Ende es letztendlich führen wird?

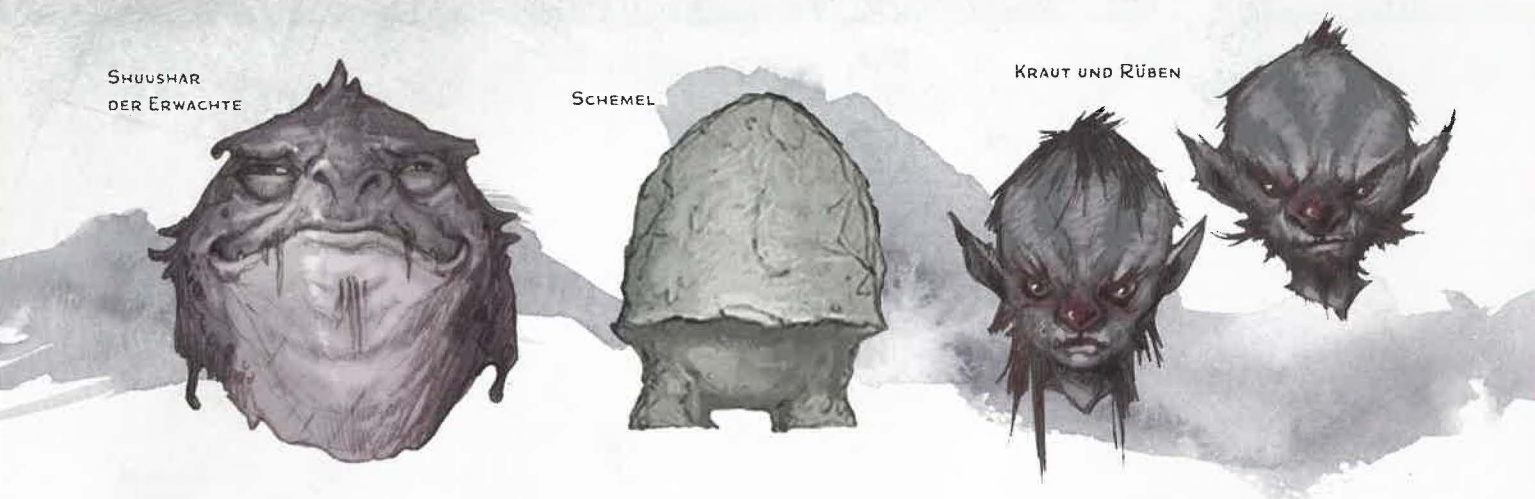
Obwohl Shuushar bei Weitem der geistig gesündeste, stabilste und ehrlichste Mitgefangene der Abenteurer ist, ist er auch der nutzloseste, wenn es um ihre unmittelbaren Ziele geht. Der Kuo-Toa Einsiedler ist ein absoluter Pazifist. Er kämpft nicht und fügt keiner Kreatur Schaden zu, er weigert sich sogar, sich selbst oder andere zu verteidigen. Er wird die Gruppe jedoch mit Freuden begleiten, wenn sie es ihm erlauben, und ihnen in jeglicher Hinsicht helfen, die nicht seinen heiligen Schwur verletzt.

Shuushar kennt Sloopludop, die Kuo-Toa-Stadt nahe des Dunkelsees, und hat die verschlungenen Fahrwege des Dunkelsees viele Jahre lang befahren. Er hegt die Hoffnung, seine Erleuchtung mit den anderen Kuo-Toa zu teilen, allerdings weiß er nichts über die aktuellen Ereignisse in Sloobludop (siehe Kapitel 3 für Details).

Schemel

Schemel ist ein **Myconid-Spross**, der von Sarith Kzekarit entführt wurde. Schemel ist einsam und verängstigt und will nichts weiter, als in seine Heimat in Nielichthain zurückzukehren. Falls die Charaktere sich mit ihm anfreunden, bietet Schemel ihnen gerne an, sie zu seinem Zuhause zu geleiten und verspricht ihnen, dass sie bei seinem Volk Zuflucht finden. Allerdings ist er sich nicht der Gefahr bewusst, die Zuggtmoys Einfluss auf die Myconiden ausübt (siehe Kapitel 5).

Schemel benutzt Aufklärungssporen, um telepathische Kommunikation mit anderen Kreaturen aufzubauen, und tut dies auch, um mit Charakteren zu kommunizieren, die nett und freundlich zu ihm sind. Der Myconid wird ebenfalls dabei behilflich sein, Kommunikation mit Underdark-Bewohnern zu ermöglichen, die nicht dieselbe Sprache wie die Charaktere beherrschen. Sobald Schemel eine Verbindung zu einem oder mehreren der Abenteurer aufgebaut hat, beginnt er, sich in etwa wie ein enthusiastischer und neugieriger kleiner Bruder zu verhalten, indem er nahe bei den Charakteren bleibt und alle möglichen Fragen stellt.



Kraut und Rüben

Die Tiefengnomin Kraut und ihr Bruder Rüben sind Zwillinge, die ursprünglich aus Blingdenstein im Underdark stammen. Sie wurden von den Drow gefangen, während sie unterwegs waren, um in den Tunneln nahe ihres Zuhauses Pilze zu sammeln. Wie die meisten Svirfnebli hat Kraut einen Wuschelkopf voll strähniger Haare, während Rüben nur ein paar Haarbüschel auf seinem ansonsten kahlen Kopf besitzt. Kraut ist bei Weitem die Sozialere der beiden. Rüben brummelt und murmelt die ganze Zeit düster vor sich hin, während Kraut stets das wiederholt oder übersetzt, was ihr Bruder von sich gibt.

Kraut und Rüben verheimlichen die Tatsache, dass sie **Werratten** sind. Sie sind beide mit Lykanthropie infiziert, aber keiner der beiden Tiefengnome hat sich bisher ganz darauf eingelassen, und beide kämpfen damit, ihre Werratten-Instinkte und das damit einhergehende Verlangen zu kontrollieren. Sie fürchten sich davor, was potentielle Verbündete tun könnten, wenn sie die Wahrheit herausfinden, und konzentrieren sich daher sehr, sich umeinander und um ihr eigenes Überleben zu sorgen. Da ihre Transformation von dem nicht sichtbaren Zyklus des Mondes abhängig ist, kannst du die drohende Verwandlung der Zwillinge als Joker während des Abenteuers einsetzen. Sie sind seit weniger als einem Monat gefangene, das heißt, der Vollmond steht kurz bevor.

Ein bunter Haufen

Die Mitgefangenen, denen es gelingt, mit den Spielercharakteren zu entkommen, werden aller Wahrscheinlichkeit nach ihre Kameraden für einen Großteil des Abenteuers. Deshalb ist es gut, wenn das Grundgerüst dieser Beziehungen früh aufgebaut wird. Manche der NSC werden den ersten Fluchtversuch womöglich nicht überleben. Andere mögen in den Gefahren des Underdark verloren gehen – oder ihr wahres Wesen offenbaren und die Gruppe verraten. Ein paar könnten echte Gefährten werden. Behalte im Auge, dass die anderen Gefangenen ihre eigenen Persönlichkeiten und Ziele haben, aber dass sie gleichzeitig auch allgemein gewillt sind, zu ihrem eigenen Vorteil zusammenzuarbeiten. Ihre Kenntnisse über das Underdark sollte die Spielercharaktere dazu ermutigen, sie zumindest für den Anfang mitzunehmen

Da es recht verstrickt werden kann, eine solch große Gruppe von NSC zu managen, kannst du, wenn du willst, auch die Hilfe der Spieler in Anspruch nehmen, indem jeder von ihnen einen oder mehrere der Gefährten übernimmt und steuert. Der jeweilige Spieler entscheidet dann allgemein, wie dieser NSC sich verhält, in dem Wissen, dass du als Spielleiter ihn jederzeit überstimmen kannst, wenn das für die Geschichte notwendig ist. Das macht es nicht nur leichter, die sekundären Charaktere zu steuern, es hilft den Spielern auch dabei, sie besser kennenzulernen, und stärkt die Verbindung zwischen den NSC und den Abenteurern.

Was die Gefangenen wissen

Erlaube den Charakteren, sich frei zu bewegen und mit ihren Mitgefangenen und vielleicht sogar den Dow-Wachen zu interagieren, wobei die Wachen nur selten mit dem „Abschaum von der Oberfläche" sprechen. Von allen Gefangenen sprechen nur Eldeth und Jimjar fließend die Gemeinsprache. Die anderen sprechen Finsterländisch (oder verstehen es zumindest). Ront kann ein wenig Gemeinsprache, während Derendil Elfisch spricht. Schemels Aufklärungssporen können eine telepathische Kommunikation herstellen, die es allen ermöglicht, frei miteinander zu sprechen. Die Wachen sind nicht aufmerksam genug, um das zu bemerken.

Wenn du willst, kannst du dich nach den Regeln zur sozialen Interaktion aus dem *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* richten, sodass die anderen Gefangenen sich den Charakteren gegenüber zunächst gleichgültig verhalten. Handhabe die Interaktionen mit Rollenspiel, Charismawürfen, oder einer ausgeglichenen Mischung aus beidem, so wie es am Besten zu deiner Gruppe passt und dazu, wie sich das Abenteuer entwickelt.

Die Charaktere können folgende Dinge herausfinden, wenn sie mit den Mitgefangenen sprechen, die teilweise seit einem Zehntag oder länger Gefangene der Drow sind:

- Es gibt neunzehn Drow in dem Vorposten, inklusive Ilvara, Shoor und Jorlan, ebenso wie eine weitere Priesterin namens Asha. Es gibt außerdem ein Dutzend Quaggoths und eine gewisse Anzahl an Riesenspinnen.
- Drei Drow-Wachen haben den Sklavenpferch von den hängenden Wachtürmen aus im Auge, die sich über die Hängebrücke verteilen und durch das verschlossene Tor sichtbar sind.
- Die Zelle besitzt eine Art antimagischen Effekt (siehe Bereich 11 für Details).
- Jorlan, der Drowkrieger, hat kürzlich entstellende Verletzungen erlitten. Davor schien er Ilvaras Gunst etwas mehr zu besitzen. Nun sieht es aus, als habe Shoor ihn ersetzt.
- Jorlan besaß einst einen Zauberstab, der es ihm erlaubte, schleimig-klebrige Klumpen zu schießen, die ihre Ziele festsetzen können. Shoor trägt ihn nun, ein weiteres Zeichen seines veränderten Status.
- Es wird vermutlich mehrere Tage oder sogar Zehntage dauern, bis eine Truppe aus Menzoberranzan ankommt, um die Gefangenen mit in die Drowstadt zu nehmen.

Außerdem sind dem Drow Sarith Kzekarit noch folgende Dinge bekannt:

- Im Becken lebt ein Grauschlick. Er ist harmlos und frisst Müll, solange er nicht gestört wird.
- Ein Versorgungstrupp aus Menzoberranzan hat sich nun schon einige Tage verspätet, was ungewöhnlich ist.

Harte Arbeit

Die Drow teilen die Gefangenen in drei etwa gleichgroße Gruppen und lassen sie ein Drittel des Tages arbeiten, wobei sie von den Quaggoths überwacht werden. Zu ihren niederen Tätigkeiten gehört es, Wasserfässer zu füllen und zu transportieren, den Aufzug zu bedienen, alles innerhalb des Vorpostens zu reinigen (ob es nun nötig ist oder nicht), Nachttöpfe zu entleeren, Essen zuzubereiten und zu servieren, Geschirr und Wäsche zu waschen. Die Gefangenen erhalten außerdem grausame oder sinnlose Aufgaben, um sie zu beschäftigen – und zur Erheiterung der Dunkelelfen. Unter diesen Aufgaben sind Dinge wie Felsen schleppen oder aufeinanderschichten, Seile aufrollen und Vorräte sortieren, wobei die Gefangenen immer wieder gezwungen werden, diese Dinge noch einmal neu zu machen, wenn sie dem willkürlichen Standard der Drow nicht genügen.

Charaktere arbeiten gemeinsam oder auch nicht, je nachdem, wie die Drow sie aufteilen. Gefangene, die miteinander freundlich umgehen, werden üblicherweise getrennt, und es dürfen nie mehr als zwei oder drei Gefangene gleichzeitig an einer Aufgabe arbeiten.

Die Drow und die Quaggoths sind grausam und launisch, aber auch ein wenig gelangweilt und auf der Suche nach Unterhaltung. Die Quaggoths sind keine guten Gesprächspartner und begegnen den Gefangenen mit Hass und Misstrauen. Die Drow sind offener für Gespräche, wenn auch nur, um darin ihre Überlegenheit zu demonstrieren. Den Charakteren mag es gelingen, ihnen durch Tricks wertvolle Informationen zu entlocken, zum Beispiel, wie lang die Reise nach Menzoberranzan dauern soll oder, dass der Vorposten sich recht nahe am Dunkelsee befindet.

Schlechte Träume

Der Schlaf, den die Charaktere im Sklavenpferch finden, ist unruhig und unbeständig, erfüllt von seltsamen Träumen und verstörenden Bildern. Dunkle Schatten scheinen sich darin zu bewegen und nach den Charakteren zu greifen, während die Charaktere ziellos durch ein endloses Labyrinth von Tunneln irren. Ölige Tentakel gleiten an ihnen vorbei und streifen sie, in der Ferne erhebt sich ein lautes Summen und Heulen. Eitrige Wunden platzen auf und spucken Wolken von Sporen oder kriechende Schwärme Maden oder Insekten aus. Mindestens einer oder mehrere der Charaktere sollten nach jedem Ausruhen in kalten Schweiß gebadet aus diesen Albträumen erwachen und das Gefühl haben, dass dort draußen in den dunklen Tiefen etwas lauert – etwas, das weitaus schlimmer ist als die Drow.

Du musst die Ursache dieser Träume und Bilder zu diesem Zeitpunkt noch nicht erklären. Charaktere können sie auf die Zustände im Sklavenpferch schieben, oder auf die Nachwirkungen des Drowgifts. Sie sind jedoch Omen davon, was im Underdark geschieht.

Zauberwirker, besonders Kleriker und Hexenmeister, können am empfänglichsten für diese Träume sein, aber sie können auch jeden der anderen oder auch alle Charaktere heimsuchen.

Kämpft!

Die meisten der anderen Gefangenen sind nicht auf Ärger aus, und sogar Killer wie Buppido sind darauf bedacht, auf den richtigen Augenblick zu warten. Derendil und Ront haben dennoch ein hitziges Gemüt, und Sarith, der Drow, neigt zu Gewaltausbrüchen, während Zuggtmoys Sporen seinen Verstand übernehmen. Es ist den Charakteren möglich, einen Kampf zu provozieren. Wenn sie das tun, werden ein paar der Gefangenen (inklusive der Tiefengnome) die Kämpfer anstacheln, während andere sich fernhalten oder sogar versuchen, die Rauferei zu unterbinden.

Jeglicher gewaltsame Konflikt zieht die Aufmerksamkeit der Drow-Wachen auf sich, die zunächst allen Gefangenen befehlen, mit dem Kämpfen aufzuhören und sie dabei mit Handarmbrüsten von der anderen Seite des Tores aus bedrohen. Wenn nötig, schießen sie mit vergifteten Armbrustbolzen auf die Gefangenen, um sie außer Gefecht zu setzen. (Siehe Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für Informationen über Drowgift.) Allerdings lassen die Wachen jeglichen Kampf bis zum Ende weiterlaufen, um sich zu amüsieren, solange es unwahrscheinlich ist, dass die Gefangenen sich gegenseitig töten.

Fütterungszeit

Wenn ein Gefangener zu viel Ärger macht, oder wenn die Drow sich gezwungen sehen, eine Lektion zu erteilen, um Gehorsam zu erwirken, machen sie ein grausiges Spektakel daraus, den Unruhestifter an eine der Riesenspinnen in den Netzen unter Velkynvelve zu verfüttern. Drow-Wachen oder Quaggoth-Diener werfen den gefesselten Gefangenen über den Rand in die Netze, wo die Spinnen sich rasch zusammenfinden, um das Opfer zu beißen und dabei ihr Gift zu injizieren. Sobald das Opfer gelähmt ist, umhüllen die Spinnen ihre Mahlzeit mit ihren Fäden.

Solch ein Ereignis ist eine günstige Gelegenheit, um einen oder mehrere der Gefangenen vor dem Ausbruchsversuch loszuwerden, wenn du sie nicht dabeihaben willst. Du kannst außerdem die Grausamkeit und Bedrohung durch die Drow betonen, indem du einen NSC eliminierst, zu dem die Charaktere bereits eine freundschaftliche Bindung aufgebaut haben.

Die Drow

Die Garnison in Velkynvelve besteht aus zwölf **Drow**, fünf **Drow-Elitekriegern**, einer Nachwuchspriesterin namens Asha (benutze die **Priester**-Spielwerte im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*, aber füge Feenblut, angeborenes Zauberwirken, und Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht aus den **Drow**-Spielwerten hinzu) und die Kommandantin des Vorpostens, eine ranghöhere **Drowpriesterin Lolths** namens Ilvara. Die Drow werden unterstützt von einem Rudel aus zwölf **Quaggoths** und sechs ausgebildeten **Riesenspinnen**.

Wichtige Drow

Ilvara Mizzrym	Drowpriesterin und Kommandantin des Vorpostens
Asha Vandree	Nachwuchspriesterin
Shoor Vandree	Drow-Elitekrieger, Ilvaras Leutnant und Liebhaber, und Ashas entfernter Cousin
Jorlan Duskryn	Entstellter Drow-Elitekrieger, Ilvaras ehemaliger Leutnant und Liebhaber

Ilvara Mizzrym

Die Kommandantin von Velkynvelve ist eine ehrgeizige Drowpriesterin, die sich darum bemüht, im Ansehen Lolths und ihres Hauses zu steigen. Sie betrachtet ihr Kommando dieses einzelnen Vorpostens lediglich als Sprungbrett für ihren Aufstieg. Der Posten ist unter ihrer Würde, und sie behandelt ihn wie auch ihre Gefangenen mit Verachtung. Sie weiß aber auch, dass der Posten nur temporär ist, und ist entschlossen, jeglichen Vorteil für sich aus ihrer Zeit dort herauszuquetschen.

Als Mitglied eines Hauses mit einer langen Geschichte als Sklavenhalter ist Ilvara eine grausame Herrin, die es genießt, ihre Feinde wie auch ihre Untergebenen zu verspotten und zu quälen. Neben ihrer Geißeln schwingt sie außerdem ein *Tentakelzepter*. Auch wenn sie Shoor Vandree als Liebhaber genommen hat, hat sie für ihn genauso wenig Liebe übrig wie für Jorlan Duskryn, den Liebhaber, den sie aufgrund seiner verkrüppelnden Verletzungen weggeworfen hat.

Ilvara Mizzrym

Asha Vandree

Als Nachwuchspriesterin unter Ilvaras Anleitung betrachtete Asha Ilvara zu Beginn als Beispiel, dem sie folgen sollte. Das änderte sich, als sie sah, wie Ilvara Jorlan Duskryn behandelte, einen bewährten Drowkrieger, der der Liebhaber der Kommandantin war, bis er eine schwere Verletzung erlitt. Ilvara sortierte Jorlan aus, ohne einen weiteren Gedanken an ihn zu verschwenden, und zeigte Asha damit, wie töricht es ist, aufgrund von Loyalität irgendeine Belohnung zu erwarten.

Asha ist ehrgeizig genug zu wissen, dass sie das Kommando über den Vorposten übernehmen könnte, sollte Ilvara etwas zustoßen, aber nicht mutig genug, um ihre Vorgesetzte öffentlich herauszufordern. Sie weiß ebenso, dass sie ihre Vorgesetzten in der Stadt der Spinnen beeindrucken müsste, damit solch eine Feldbeförderung permanent werden würde. Dementsprechend agiert Asha mit Vorsicht, facht das Feuer von Jorlans Hass an, während sie ihre eigene Weste rein hält von jeglicher Verschwörung.

Shoor Vandree

Dieser Drow-Elitekrieger hat die Rolle als Ilvaras Leutnant und Liebhaber angenommen, nachdem sein Vorgänger Jorlan Duskryn seine Verletzungen erlitt. Shoor ist relativ jung und ziemlich arrogant für einen männlichen Drow, stolz auf seine Fähigkeiten und auf das, was er erreicht hat. Er schwelgt noch im Rausch des Erfolgs, Ilvaras Gunst errungen zu haben und in den Rängen innerhalb des Vorpostens aufgestiegen zu sein. Dies zeigt sich darin, dass er prahlerisch umherstolziert und die anderen Männer in Velkynvelve von oben herab behandelt, allen voran Jorlan. Da Shoor sich in seiner Position noch immer unsicher fühlt, verspürt er den Drang, sein Können und seine Leistungsfähigkeit immer wieder seiner Herrin gegenüber zu demonstrieren. Ebenso sucht er ständig nach Möglichkeiten, um sie zufriedenzustellen.

Die Drow spielen

Die Drow sind arrogant, grausam und bösartig. Sie sehen ihre Gefangenen als kaum mehr als Vieh an und behandeln sie entsprechend mit kalter Geringschätzung. Selbst die am geringsten angesehenen Drow kennen die Unterlegenheit anderer Kreaturen und verhalten sich gegenüber den Gefangenen wie spöttische Mitglieder des Adels. Gegenüber ihren Vorgesetzten verhalten sich die Drow jedoch wie kriecherische Schleimer mit passiv-aggressivem Einschlag. Die Männer unterstehen den Frauen, die einfachen Fußsoldaten unterstehen den Elitekriegern und alle unterstehen der Priesterin Ilvara.

Als Ilvaras Leutnant trägt Shoor den *Zauberstab der klebrigen Klumpen* (siehe Anhang B), der einst Jorlan gehörte und dazu verwendet wird, Gefangene einzufangen und festzusetzen.

Jorlan Duskryn

Jorlan hat sein Talent, anderen Schmerzen zuzufügen, als Krieger zu einer Kunst gemacht, und seinen schurkischen Charme zu einer Möglichkeit verfeinert, sich bei seinen weiblichen Vorgesetzten einzuschmeicheln. Es gelang ihm schnell, sich selbst unersetzlich für Ilvara Mizzrym zu machen, sowohl als Feldkommandant der Garnison in Velkynvelve als auch als ihr Liebhaber, und genoss dabei die Vorteile, die beide Rollen mit sich brachten.

Jorlan war der Meinung, Lolths Gunst zu besitzen, oder zumindest, dass sein Charme ihre Boshaftigkeit abgewehrt habe, bis ihn das Unheil auf einem Routineraubzug ereilte, einen Zusammenstoß mit einem Schwarzen Blob zu haben. Ilvaras Heilungsmagie rettete sein Leben, konnte aber den schrecklichen Schaden nicht rückgängig machen, den die Säure des Blobs ihm zugefügt hatte. Nachdem sein einst attraktives Gesicht entstellt und vernarbt war und seine Schwerthand verdreht und zweier Finger beraubt, war Jorlan nicht mehr der Krieger, der er einst gewesen war.

Ilvara entband Jorlan von seinen Pflichten, während er noch dabei war, sich zu erholen, und ersetzte ihn durch den jungen Bravo Shoor Vandree. Als sie Shoor dann außerdem mit in ihr Bett nahm, wurde Jorlan klar, dass seine Genesung niemals ausreichen würde, um das zurückzugewinnen, was er verloren hatte. Sein gebrochenes Herz und der Verlust haben seitdem einem krankhaften Hass auf Ilvara und Shoor in ihm heraufbeschworen, der ihn von innen zerfrisst. Jorlan empfindet den Gedanken an Selbstmord oder leichtsinnige Selbstzerstörung allerdings als unter seiner Würde – außer, er findet einen Weg, wie er Ilvara und ihren neuen Liebhaber dabei mit sich reißen kann.

Jorlan ist sich sehr wohl bewusst, dass die Sympathie, die ihm die Priesterin Asha zukommen lässt, nichts weiter als ein Manipulationsversuch ist. Aber er ist bereit, sich auf das Spiel einzulassen in der Hoffnung, Asha damit näher zu sich zu ziehen und sie unter Umständen gegen Ilvara zu verwenden, wenn der rechte Zeitpunkt gekommen ist.

Aufgrund seiner Verletzungen hat Jorlan einen Malus auf seine Angriffswürfe, auf Geschicklichkeitswürfe und Geschicklichkeits-Rettungswürfe.

Drowkrieger

Die übrigen männlichen Drow der Garnison in Velkynvelve tragen die Namen Balok, Bemeril, Guldor, Honemmeth, Imbros, Jaezred, Kalannar, Malagar, Nadal, Nym und Sorn.

Velkynvelve

Der Drow-Vorposten befindet sich hoch oben in einer Höhle und wurde 30 Meter über dem felsigen Boden errichtet. Der Vorposten besteht aus einer Reihe von kleinen Höhlen in den

Höhlenwänden und 4 „hängenden Türmen" – ausgehöhlte Stalaktiten, die durch Stege, Treppen und Hängebrücken verbunden sind. Die Türme werden von den dick gewebten Netzen der Riesenspinnen verborgen, die unter ihnen ausgespannt sind, sodass nur die unteren Spitzen der Stalaktiten vom Boden der Höhle aus zu sehen sind.

Weil das fahle Licht, das im Vorposten verwendet wird, auf diese Weise vom Höhlenboden weiter unten abgeschirmt wird, könnte man die gesamte Länge der Kluft durchschreiten, ohne den Vorposten in der Höhe zu bemerken, der sich in der Dunkelheit außerhalb der Reichweite von Fackeln und Laternenlicht versteckt. Die Riesenspinnen dienen auch als Wachen und lassen sich an ihren Fäden hinuntergleiten, um sich über die Kreaturen herzumachen, die sich in die Höhle verirren. Auf ähnliche Weise können sich auch die Drowkrieger an Seilen aus Spinnenseide zum Höhlenboden herunterlassen, um ihre Feinde zu überraschen.

Drei kleine Höhlen und zwei hängende Türme, die sich um eine Plattform anordnen, bilden den Hauptteil des Vorpostens für die Drowkrieger. Der größte hängende Turm ist reserviert für die Priesterinnen und den Schrein von Lolth, während der andere ein Wachturm gegenüber der Höhle ist, in dem die Sklaven gehalten werden. Nördlich des Sklavenpferchs ist ein Pferch für die Quaggoth-Diener des Vorpostens. An jedem Ende des Vorpostens befinden sich Wachposten nahe des nördlichen und des südlichen Eingangs der Höhle.

1. Südlicher Wachposten

Nahe der südlichen Passage aus der Höhle ist ein Alkoven, der als Wachposten verwendet wird.

Zwei **Drow** sind hier zu jeder Zeit stationiert, bewachen die Passage und vermerken jede Kreatur, die sich nähert. Diese Pflicht zieht sich und ist langweilig, deshalb sind die Wachen hier manchmal unaufmerksam. Ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) gegen die passive Weisheit der Wachen (Wahrnehmung) mit einem Attribut von 12 erlaubt es den Charakteren, ungesehen zu passieren. Allerdings wird jegliches Licht aus der Passage oder der Höhle unten automatisch die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich ziehen.

Die Drow-Wachen haben den Befehl, Eindringlinge sofort zu melden und sie unter Beobachtung zu halten. Sie unternehmen nichts weiter, außer es wird ihnen befohlen oder sie erkennen eine erhebliche Bedrohung. In diesem Fall lassen sie den hohen, schrillen Ton einer Alarm-Trompete erklingen, um den gesamten Vorposten zu warnen.

2. Baracken

Steinerne Stufen führen vom Wachposten zu einer 30 cm dicken Plattform aus Zurkhholz (siehe „Fungi des Underdark" weiter vorne in diesem Kapitel), die sich zwischen zwei hängenden Türmen erstreckt und in drei sich anschließende Höhlen hineinragt.

Die zwei südlichsten Höhlen dienen als Baracken für die gewöhnlichen Drowsoldaten des Vorpostens. Sechs Krieger teilen sich eine Baracke, jeweils ausgestattet mit einer Pritsche, einer kleinen Zurkhholz-Kiste, um darin persönliche Gegenstände und Ausrüstung zu verstauen, und einem Beistelltisch. Ein Netz von Seilen aus Spinnenseide und behängt mit Haken befindet sich an den Höhlenwänden, um das Aufhängen von Laternen und anderen Gegenständen zu ermöglichen, aber die Baracken sind selten erleuchtet.

Ein **Drow** besetzt rund um die Uhr jeweils eine der Baracken-Höhlen, ein weiterer rastet dort in einer meditativen Trance. Ein rastender Drow wird sich sofort erheben, wenn er ein lautes Geräusch hört oder Licht sieht, und ist auf der Stelle kampfbereit.

Velkynvelve: Allgemeine Eigenschaften

Die folgenden Eigenschaften gelten im gesamten Vorposten.

Licht. Die Innenräume des Vorpostens sind nur fahl erleuchtet. Das Licht kommt von Laternen, die phosphoreszierende Pilze enthalten. Außen herrscht Dunkelheit.

Geräusche. Ein kleiner Wasserfall, der sich in die Höhle ergießt, erzeugt ein konstantes Hintergrundrauschen und hebt die Wirkung der Höhle auf, Geräusche zu verstärken und weiterzutragen. Würfe, um Dinge innerhalb der Höhle zu hören, erfolgen wie üblich.

Stufen. Diese 1,50 m breiten Stufen sind in die Steinwände an der Seite der Höhle hineingemeißelt und verbinden mehrere der Höhleneingänge.

Brücken. Brücken aus Spinnenseide-Seilen verbinden die Stege zum Wachturm und den Eingang zum Turm der Priesterinnen. Die schwankenden Brücken sind unsicheres Terrain für Nicht-Drow.

Herunterfallen. Eine Kreatur, die von den Stufen, einer Brücke, oder vom Rand einer Plattform gestoßen wird, muss einen Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 10 ablegen. Wenn dieser misslingt, fällt die Kreatur und landet in den Netzen, die sich unterhalb des Vorpostens erstrecken. Bei einem Erfolg gelingt es der Kreatur, sich festzuhalten und sie hängt am Rand, bis sie mithilfe eines erfolgreichen Stärkewurfs (Athletik) gegen SG 10 als Teil ihrer Bewegung wieder hinaufklettern kann. Ein fehlgeschlagener Stärkewurf bedeutet, dass die Kreatur sich nicht bewegen kann und einen weiteren Wurf ablegen muss, während ein Fehlschlag um mehr als 5 bedeutet, dass sie in das Netz herabfällt.

Netze. Die dichten Netze der Riesenspinnen, die die Drow sich halten, verbergen den Vorposten, sodass er von unten nicht zu sehen ist. Eine Kreatur, die in die Netze fällt, ist festgesetzt. Als Aktion kann eine festgesetzte Kreatur einen Stärkewurf gegen SG 12 versuchen, um sich aus dem Netz zu befreien. Die Netze können auch angegriffen und zerstört werden (RK 10, 15 TP pro 3 m Sektion, Anfälligkeit für Feuer, Immunität gegen Wucht, Gift und psychischen Schaden). Alle 30 cm an Bewegung auf dem Netz kosten weitere 30 cm, und jede Kreatur, die keine Spinne ist und das Netz betritt bzw. ihren Zug dort beginnt, muss einen Stärke- oder Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 bestehen, um zu vermeiden, verstrickt zu werden. Jede Bewegung auf dem Netz erregt die Aufmerksamkeit der Riesenspinnen, die gefangene Kreaturen angreifen und fressen.

Eine Kreatur, die aus dem Netz zum Höhlenboden herabfällt, erleidet 10W6 Wuchtschaden.

Schätze

Die Ausrüstung des rastenden Drow ist unter seiner Pritsche verstaut: ein Kurzschwert, eine Handarmbrust mit einem Vorrat von 20 Handarmbrustbolzen, ein Kettenhemd und eine 30-m-Rolle Seidenseil mit einem kleinen Widerhaken am Ende.

Jede der sechs Truhen in jeder der Baracken beinhaltet ein Fläschchen mit Drowgift, das dazu verwendet werden kann, Armbrustbolzen zu behandeln (siehe „Gifte" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Ein Fläschchen enthält genügend Gift, um 20 Bolzen damit zu behandeln. In jeder Truhe befinden sich außerdem zwei Garnituren Kleidung und 1W4 Gegenstände aus der Tand-Tabelle in Kapitel 5 des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)*.

3. Haupthalle

Diese Höhle dient als Versammlungsplatz und Essensraum für die Drowkrieger des Vorpostens. Hier befinden sich vier aus Zurkhholz geschnitzte runde Tische, jeweils mit fünf Stühlen drumherum. Ein Teil der Halle dient der Essenszubereitung

und als Lagerraum. Hier finden sich Vorräte wie getrocknete und frische Pilze, getrocknete Früchte, Käse, haltbares Fleisch, und ein paar Tontöpfe mit Gewürzen. Ein schweres eisernes Kohlebecken spendet Hitze zum Kochen sowie ein schwaches Licht, allerdings wird das meiste Essen kalt serviert.

Zu jeder Zeit besteht eine 25-prozentige Chance, dass 1W4 **Drow** in der Halle essen oder sich mit Würfeln oder Kartenspielen unterhalten. Falls Drow anwesend sind (Seite 12), sind dort auch 1W4 **Quaggoth** und servieren oder putzen. Falls sich keine Drow in der Haupthalle befinden, besteht eine 25-prozentige Chance, dass ein einsamer **Quaggoth** hier seinen Pflichten nachkommt.

Schätze

In der Haupthalle gibt es nichts Wertvolles, abgesehen von dem, was die Drow dabeihaben. Die Charaktere können allerdings die Vorratskammer plündern und dort Lebensmittel erbeuten, die bis zu 30 Tagesrationen entsprechen. Sie werden dabei davon begrenzt, was sie zu tragen fähig sind. Jede Tagesration für einen Charakter wiegt 2 Pfund.

4. Elitebaracken

Die beiden hängenden Türme, die die Plattform flankieren, beherbergen die Quartiere der Elitekrieger des Vorpostens, ausgenommen das des Leutnants der Kommandantin (momentan Shoor Vandree), der sein eigenes Quartier im Turm der Priesterinnen hat. Jeder hängende Turm besitzt zwei Kammern. Die obere und untere Kammer sind jeweils über eine Strickleiter verbunden, die durch eine Falltür aus Zurkhholz führt. Die Elitekrieger haben edlere Möbel, darunter Stühle aus Zurkhholz und kleine Tische, um die sie herumsitzen.

Je ein **Drow-Elitekrieger**, der gerade keinen Dienst hat, rastet rund um die Uhr in jeder Kammer. Es besteht eine 50-prozentige Chance, dass sich auch ein **Quaggoth** hier befindet und mit Aufgaben wie putzen oder Wasser holen beschäftigt ist. Beide reagieren feindselig auf Eindringlinge, allerdings entscheiden sie sich möglicherweise auch anstelle eines Angriffs dazu, zu fliehen und den Vorposten zu alarmieren, je nach Personenverhältnis.

Schätze

Die Ausrüstung des rastenden Drowkriegers ist unter seiner Pritsche verstaut: ein Kurzschwert, eine Handarmbrust mit einem Vorrat an 20 Bolzen, ein Kettenhemd, und ein 30 Meter langes aufgerolltes Seil aus Spinnenseide mit einem kleinen Widerhaken am Ende.

In jeder der Truhen in den vier Kammern befindet sich ein Fläschchen mit Drowgift, das dazu verwendet werden kann, Armbrustbolzen zu behandeln. Ein Fläschchen reicht aus, um 20 Bolzen damit zu behandeln. In jeder Truhe befinden sich außerdem zwei Garnituren Kleidung, 2W6 SM, 1W8 GM, und 1W4 Gegenstände aus der Tand-Tabelle in Kapitel 5, „Ausrüstung", des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*.

5. Aufzug

Am Rand der Plattform bei den Baracken ist ein Transportgerät befestigt, das aus einem großen Schwenkarm besteht, an dem ein dünner und starker Strick aus Spinnenseide hängt. Der Strick windet sich durch eine Reihe von Rollen einer handbetriebenen Spule hin zu einem schweren, gewebten Korb, der an seinem anderen Ende hängt. Der Korb steht üblicherweise oben auf der Plattform, außer er ist gerade in Betrieb.

Zwei **Quaggoth**-Aufseher sind am Aufzug stationiert und warten auf ein Signal von unten, um den Korb herabzulassen. Sie sind wachsam für den Fall, dass jemand sich nähert, der weder zu den Drow noch zu ihrer eigenen Art gehört.

Den Aufzug benutzen

Bis zu vier mittelgroße Kreaturen passen in den mehr oder weniger gemütlichen Korb hinein. Der Korb wird über den Rand der Plattform geschwungen und zum Höhlenboden herabgelassen, indem die Spule mithilfe der Hebel bewegt wird, die sich daran befinden. Dafür wir ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 18 benötigt, der normalerweise von zwei Quaggoth-Dienern erbracht wird (einer von beiden macht den Wurf, während der andere ihm mit der Hilfe-Aktion assistiert). Sobald der Korb den Höhlenboden erreicht hat, kann er mit anderen Passagieren oder mit bis zu 800 Pfund Ladung beladen werden, danach wird er auf dieselbe Weise wieder hoch zur Plattform gezogen. Der Korb braucht 4 Runden, um sich unter normalen Umständen von der Plattform bis zum Höhlenboden zu bewegen.

6. Lolths Schrein

Eine steile Hängebrücke führt vom Rand des Stegs zum höchsten Stockwerk des größten der hängenden Türme, genannt der Turm der Priesterinnen. Der Boden dieser runden Kammer ist von dunklen Seidenmatten bedeckt, in die ein blasses Netzmuster aus silbrigen Spinnenfäden gewebt ist. In der Mitte der Kammer (im Zentrum des Netzes) steht ein breites, aus Zurkhholz geschnitztes Podest, das oben mit einer 3 m hohen Spinnenskulptur abschließt. Die Schnitzerei ist so lebensecht, dass jeder, der die Kammer betritt, einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 12 bestehen muss, um es zu erkennen. Schlägt der Wurf fehl, hält der Charakter sie für eine echte Riesenspinne.

Dieser Ort ist ein Schrein für Lolth, die Spinnengöttin der Drow, und dient gleichzeitig als Unterkunft für Asha, die Nachwuchspriesterin. Sie kümmert sich um den Schrein und überwacht die alltäglichen Rituale und Opfergaben für Lolth.

Wirf einen W6, wenn die Charaktere den Schrein betreten, um festzulegen, wen sie dort antreffen.

Aktivitäten im Schrein

W6	Aktivität
1–2	Asha ist allein im Raum und ruht
3–4	Asha und 1W4 **Drow** befinden sich gerade inmitten einer kultischen Anbetung
5–6	Der Schrein ist leer

Die hintere Hälfte der Kammer, hinter dem Altar, ist angefüllt mit einem Halbkreis aus Kissen und Polstern. Zwischen diesen ruht eine **Riesenspinne**, die von den Priesterinnen dressiert und versorgt wird. Die Polster verstecken die Spinne gut genug, um sie vor jedem zu verbergen, der den Turm von vorne betritt. Ein Charakter muss einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen die Geschicklichkeit (Heimlichkeit) der Spinne bestehen, um sie zu sehen, bevor sie sich bewegt.

Schätze

Rechts und links des Altars befindet sich ein Paar schwerer silberner Kerzenhalter, die jeweils 25 GM wert sind. Auf ihnen befinden sich dicke schwarze Kerzen, die nur brennen, wenn im Schrein ein Ritual durchgeführt wird.

Die acht „Augen" der Spinnenstatue sind acht Stücke polierten Gagats – vier kleinere, die je 5 GM wert sind und vier größere, je 10 GM wert. Jeder Nicht-Drow, der diese Edelsteine besitzt, wird von einem Fluch Lolths befallen. Alle Spinnen und spinnenartigen Kreaturen greifen den Träger der Steine an, sobald sie ihn sehen, und solche Kreaturen haben einen Vorteil auf Würfe, um den Besitzer der Steine zu erkennen. Der Fluch hält an, bis alle Steine zur Verwahrung an einen Drow gehen, der Lolth verehrt, oder an den Edelsteinen ein *Fluch Brechen*-Zauber vollführt wurde.

Velkynvelve
13
12
14
10
11
6-8
9
5
4
4
3
4.50m
1
2
N
BLANDO
6
2
11
10
7
4
4
12
9
8
1
13
5
Velkynvelve seitenansicht

7. Ilvaras Unterkunft

Eine Strickleiter führt aus dem Schrein hinunter in diese Kammer, die als private Unterkunft der Herrin Ilvara dient, Priesterin Lolths und Kommandantin von Velkynvelve.

Die Wände innen sind mit einem schwarzen Netz behangen, das an ein Spinnennetz erinnert und sich von einem zentralen Punkt an der Decke die Wände hinunterzieht wie ein Vorhang. Dicke, gewobene Matten bedecken den Boden und eine niedrige Plattform ist mit Polstern und Kissen bedeckt, um ein breites, diwanartiges Bett zu bilden. Eine Seite der Kammer enthält einen kleinen Tisch und zwei Stühle, während die andere einen schmalen Schrein für Lolth beherbergt, behängt mit weißer Seide. Eine schwere Truhe aus schwarz gebeiztem Zurkhholz steht am Fuß des Bettes.

Ilvara zieht sich in ihre Unterkunft zurück, um Privatsphäre zu haben, zu rasten, und um zu meditieren. Werfe einen W6. Bei 1-2 ist die Priesterin hier. Bei 1 ist Shoor Vandree ebenfalls hier mit ihr. Ilvara wird sehr wütend, wenn jemand es wagt, ihre Unterkunft unaufgefordert zu betreten. Falls die Charaktere hier über sie stolpern, zaubert sie *Spinnennetz*, *Tiere beschwören* oder *Insektenplage*, um sie zu quälen, während sie flieht und um Hilfe ruft. Falls Shoor bei Ilvara ist, greift er an, um ihr die Flucht zu ermöglichen.

Falle

Die Truhe ist verschlossen, und Ilvara bewahrt den Schlüssel in einer verborgenen Tasche innen an ihrem Gürtel auf. Das Schloss ist mit einer Falle versehen, eine vergiftete Nadel, die in Drowgift getaucht wurde (siehe „Gifte" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Die Falle wird aktiviert, sobald jemand versucht, das Schloss ohne den richtigen Schlüssel zu öffnen. Das Opfer erleidet 1 Stichschaden und muss einen Ausdauer-Rettungswurf gegen SG 13 bestehen, ansonsten ist es für 1 Stunde vergiftet. Misslingt der Rettungswurf um 5 oder mehr, ist der Betroffene bewusstlos, während er auf diese Weise vergiftet ist. Ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 20 offenbart die Falle. Ein Charakter, der Diebeswerkzeug verwendet, kann einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 ablegen, um sie zu entschärfen. Um das Schloss zu knacken, werden Diebeswerkzeug und ein weiterer erfolgreicher Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 benötigt.

Schätze

Auf dem kleinen Tisch befindet sich ein in Silber eingefasster Spiegel, der 10 GM wert ist. Der kleine Schrein Lolths ist aus Zurkhholz und Knochen geschnitzt, mit Einlegearbeiten aus Halbedelsteinen. Er ist 50 GM wert, falls die Charaktere einen Käufer dafür finden.

In der Truhe befindet sich eine Auswahl an seidenen Gewändern und persönlichen Gegenständen. Es gibt einen Kopfputz aus Silberkettchen, in den kleine Onyxsteine eingefasst sind (Wert: 50 GM) und einen verschnürten Beutel, in dem sich zwei *Tränke der Heilung* befinden. Eine kleine Lederbörse beinhaltet 24 GM, 30 SM, und einen kleinen Mondstein, der 20 GM wert ist. Eine weitere Börse ist Ilvaras Ersatz-Zauberkomponentenbeutel.

Ebenso sind in der Truhe alle Wertgegenstände, die zuvor den Charakteren und NSC gehört haben, inklusive Zauberbücher, Komponenten, Fokusse und magische Gegenstände, die die Abenteurer verloren haben.

8. Shoors Unterkunft

Die unterste und kleinste Kammer des Turms der Priesterinnen gehört dem Leutnant der Kommandantin, dem Anführer der Elitekrieger des Vorpostens. Shoor Vandree, Ilvaras aktueller Günstling, ist der momentane Bewohner. Der vorhergehende Bewohner, Jorlan Duskryn, musste nach seinen jüngsten Verletzungen in die Elitebaracken umziehen.

In der Kammer befinden sich Polster, die über Bodenmatten ausgelegt worden sind, ein kleiner geschnitzter Tisch mit zwei Stühlen und eine stabile Zurkhholz-Truhe.

Shoor verbringt die meiste Zeit, in der er keinen Dienst hat, in Ilvaras Unterkunft, bedient seine Herrin oder wartet auf sie. Sein Quartier ist leer, außer du möchtest, dass er hier angetroffen wird.

Falle

Die Truhe ist abgeschlossen und Shoor bewahrt den Schlüssel in seiner Gürteltasche auf. Das Schloss ist mit einer Giftnadelfalle gesichert, identisch mit der in Ilvaras Unterkunft.

Schätze

Auf dem Tisch stehen eine Zinnkanne und ein Paar zusammenpassender Kelche, zusammen 1 GM wert.

In der Truhe befinden sich Shoors persönliche Gegenstände und Kleidung sowie eine kleine Geldbörse mit 20 GM, eine schwarze Maske aus Samt, mit Silberfäden in einem Spinnennetzmuster bestickt (Wert:25 GM), ein Set aus Knochenwürfeln, mit elfischen Schriftzeichen graviert (Wert: 10 GM), ein kleiner schwarzer Beutel aus Samt, in dem sich eine Onyx-Brosche in Form einer Spinne befindet (Wert: 50 GM) und ein Fläschchen mit einem starken, sirupartigen alkoholischen Getränk (Wert: 10 GM). Wer davon trinkt, ist für 1W4 Stunden angenehm vergiftet.

9. Wasserfall

Wasser dringt durch einen Spalt in der Decke in der Nähe der östlichen Wand zwischen den Stalaktiten des Turms der Priesterinnen und des Wachturms. Daraus entsteht ein kleiner Wasserfall, der nach unten zum Höhlenboden fließt und dort ein natürliches Becken bildet (siehe Bereich 14). Quaggoths sammeln etwas von dem Wasser oben am Wasserfall in kleinen Fässern, um den Vorposten zu versorgen.

Das Wasser macht es schwierig, die Wand im Umkreis von 3 m zu erklettern. Jede Kreatur, die das versucht, hat einen Nachteil auf Würfe zum Klettern. Jeder Charakter, der dabei herunterfällt, landet im Becken weiter unten und nimmt keinen Schaden.

10. Wachturm

Der vierte hängende Türm, der durch Hängebrücken mit dem Sklavenpferch verbunden ist, sowie mit dem Steg seitlich entlang des Turms der Priesterinnen, dient als Wachturm, um die Höhle, die westliche Passage und den Sklavenpferch zu beobachten.

In der unteren Kammer des Turms befinden sich zwei **Drow** und ein **Drow-Elitekrieger**, die Wachdienst haben. Hier finden sich ein Zurkhholztisch mit drei Stühlen, ein kleinerer Beistelltisch und ein Netz aus Spinnenseide mit Haken, um daran Ausrüstung aufzuhängen.

Wie auch am Wachposten ist der Wachdienst hier eine langweilige Angelegenheit, und die Wachen sind in der Regel so gut abgelenkt (indem sie sich unterhalten oder ihre Zeit mit Würfelspielen herumbringen), dass Gefangene ungesehen agieren oder sich bewegen können, wenn ihnen ein Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) gegen die passive Weisheit (Wahrnehmung) der Wachen gelingt.

In der oberen Kammer des Turms werden zusätzliche Waffen und Rüstung für den Vorposten gelagert. Charaktere, denen es gelingt, die Waffenkammer zu betreten, können sie leicht plündern (siehe „Schätze").

Schätze

In der Waffenkammer findet sich Folgendes:

- 6 Kettenhemden
- 6 Sätze beschlagene Lederrüstung
- 6 Schilde
- 6 Handarmbrüste
- 20 Kisten mit Handarmbrustbolzen, 20 Bolzen in jeder Kiste
- 6 Kurzschwerter und 10 Dolche
- 6 Beutel mit Krähenfüßen (20 Krähenfüße pro Beutel)
- 4 30 m lange Rollen Seidenstrick
- 2 Beutel mit Eisenstacheln (10 Stachel pro Beutel)
- 2 Handwerkerhämmer (nicht als Waffe benutzbar)

11. Sklavenpferch

Diese Höhle wurde gebaut, um Gefangene darin festzuhalten, bis sie nach Menzoberranzan gebracht werden, um dort als Sklaven verkauft zu werden.

Das Tor zum Sklavenpferch ist verschlossen. Ein Charakter, der ein Diebeswerkzeug benutzt, kann das Schloss mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 aufbrechen. Ein Charakter, der provisorisches Werkzeug benutzt, kann denselben Wurf versuchen, hat dabei aber einen Nachteil. Der Versuch, das Schloss aufzubrechen, kann die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich ziehen und benötigt daher einen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) gegen die passive Weisheit (Wahrnehmung) der Wachen, um geheim zu bleiben. Jede der Wachen im Dienst in den anderen Bereichen des Vorpostens trägt einen Schlüssel für das Tor an einem Ring an seinem Gürtel. Um das Schloss des Tores mit Gewalt aufzubrechen, muss ein Stärkewurf gegen SG 20 gelingen.

Magische Schilde

Die Drow haben mächtige Schilde um den Sklavenpferch gelegt, um Zauberwirker zu blockieren und den Bereich gegen *Ausspähen* zu schützen.

Zauber, die innerhalb des Sklavenpferches gewirkt werden, haben keine Wirkung, und jeder Zauberplatz oder magische Gegenstand, der verwendet wird, um solch einen Zauber zu wirken, wird verbraucht. Die Schutzschilde unterdrücken und negieren keine Zauberwirkungen, die außerhalb des Sklavenpferches gewirkt wurden. Eine Kreatur, die beispielsweise einen *Unsichtbarkeitszauber* trägt, bleibt auch unsichtbar, wenn sie den Sklavenpferch betritt.

Kreaturen innerhalb des Sklavenpferches können nicht von *Weissagungs-Zaubern* angezielt werden oder durch magische *Ausspähen* Sensoren wahrgenommen werden.

12. Das Lager der Quaggoths

Hinter dem Sklavenpferch und eine Steintreppe nach unten befindet sich eine Höhle, die als Lager für das Dutzend Quaggoths dient, die den Drow von Velkynvelve dienen. Das Innere ist übersäht mit nestartigen Abfallhügeln und den verstreuten Knochen der letzten Mahlzeiten der Quaggoths.

Diese Diener der Drow nutzen ihr Lager nur, um dort zu schlafen und zu essen. 1W4 **Quaggoths** befinden sich hier zu jeder Zeit und rasten. Die Quaggoths greifen jede Kreatur an, die in ihr Lager kommt und kein Drow, keine Riesenspinne und kein Mitglied ihrer eigenen Rasse ist. Sie greifen unbekannte Quaggoths oder Drow nicht sofort an, wenn sie sie sehen, aber sie kennen alle, die zum Vorposten gehören, und werden Fremde verhören. Ihnen ist Derendils und Sariths Status als Gefangene bekannt.

13. Nördlicher Wachposten

Dieser Alkoven kurz hinter und unter dem Lager der Quaggoths hat dieselben Eigenschaften wie der Wachposten in Bereich 1.

Zwei **Drow** sind hier als Wachen stationiert. Üblicherweise hassen sie diese Pflicht, da sie hier nahe am Lager der Quaggoths, am Sklavenpferch und am Becken sind.

14. Becken

Das Wasser, das vom Wasserfall in Bereich 9 herunterfließt, bildet ein 6 m tiefes Becken, bevor es weiter in einen unterirdischen Fluss fließt, der sich mehrere Kilometer weiter fortschlängelt, bevor er sich in den Dunkelsee ergießt. Da die Drow das Wasser, das sie benötigen, oben am Wasserfall sammeln, verwenden sie das Becken, um dort Abfall und Müll abzuladen. Auch wenn das die Oberfläche des Beckens verschmutzt, bleibt das Wasser darunter durch den konstanten Abfluss klar.

Ein **Grauschlick** lauert in den Tiefen des Beckens und tarnt sich perfekt auf dem dunklen, nassen Stein. Er ernährt sich von dem Abfall, der hier abgeworfen wird, ebenso wie von den gelegentlichen Kreaturen, die ihren Weg in die Höhle finden und in das Becken fallen.

Die Bewohner von Velkynvelve wissen nicht, dass die kürzliche Ankunft des Dämonenfürsten Juiblex im Underdark diesen Schlick besonders aggressiv und bösartig hat werden lassen. Zusätzlich dazu, dass der Schlick jede Person im Becken angreift, wogt er bis zu 3 m aus dem Becken heraus und greift jede Kreatur an seinem Rand an. Sobald er das tut, hören Kreaturen im Umkreis von 10 m telepathisch eine Stimme, die die Worte „Fleisch für den gesichtslosen Fürsten!“ ausruft.

Fluchtmöglichkeiten

Falls sie nicht den Rest ihres Lebens als Drowsklaven verbringen wollen, sollten die Charaktere schnell damit anfangen, sich nach Wegen zur Flucht umzuschauen. Obwohl das keine leichte Aufgabe wird, können die Charaktere einige Möglichkeiten für sich ausnutzen, wenn sie ihren Kopf benutzen.

Beschaffungen

Einer oder mehrere Charaktere haben womöglich nützliche Gegenstände in ihrem Besitz (siehe „Gesammelte Gegenstände“) und während sie außerhalb des Sklavenpferches arbeiten, bieten sich den Charakteren neue Möglichkeiten, an kleinere Gegenstände heranzukommen und sie zu verstecken, inklusive provisorischer Waffen oder Werkzeuge. Es könnte sogar gelingen, einer der Wachen den Schlüssel zum Sklavenpferch zu stehlen. Was sie sich aneignen können, hängt davon ab, welche Arbeit sie tun und wo sie hingehen. Gebrauche die Beschreibung der verschiedenen Bereiche im gesamten Vorposten als Anleitung für diese Möglichkeiten. Etwas zu nehmen, ohne dabei bemerkt zu werden, erfordert einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) gegen einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) jeglicher aktiver Beobachter, oder gegen die passive Weisheit (Wahrnehmung) eines Beobachters als Basis-SG. Einem Gefangenen, dem der Wurf misslingt, wird unter Androhung von Strafe und Tod befohlen, den Gegenstand wieder loszulassen.

Welche Ausrüstung und welche Beute die Charaktere während ihres Ausbruchs zusammenbekommen, hängt davon ab, wie viele Teile des Vorpostens sie erforschen, bevor sie fliehen. Für manche Charaktere mag es eine lustige Herausforderung sein, die Flucht ins Underdark mit nichts als der Kleidung an ihrem Leib zu wagen. Zugunsten anderer (inklusive der Zauberwirker, die ein Zauberbuch oder Komponenten brauchen) kannst du dir überlegen, die Gegenstände, die den Charakteren bei ihrer Flucht abgenommen wurden (normalerweise in Ilvaras Unterkunft) an einem alternativen Ort unterzubringen, falls die Charaktere fest entschlossen

sind, aus dem Vorposten zu fliehen, ohne alle Bereiche des Vorpostens zu erforschen, wie zum Beispiel in den Baracken der Drow-Elitekrieger (Bereich 4) oder in der Waffenkammer (Bereich 10).

Jorlans Schachzug

Sobald der Erstkontakt zwischen den Abenteurern und den anderen Gefangenen stattgefunden hat, wird Jorlan Duskryn es so arrangieren, dass er den Gefangenen ihr Essen während seines Wachdienstes bringt. (Shoor hat große Freude daran, Jorlan solche niederen Aufgaben zuzuweisen). Während er am Tor zum Sklavenpferch steht und die Schüsseln hineinreicht, flüstert er dem am nächsten stehenden Charakter zu: „Wenn ich dir eine Möglichkeit zur Flucht geben könnte, würdest du sie ergreifen?"

Wenn die Antwort eine Bestätigung ist, wird Jorlan schnell und leise anbieten, das Tor zum Sklavenpferch unverschlossen zu lassen sowie eine Ablenkung während der Wachablösung zu erzeugen. Er erzählt den Charakteren von der Waffenkammer, die sich in der Kammer über dem Wachposten im hängenden Turm vor dem Sklavenpferch befindet. Die flüchtenden Gefangenen können nach unten in das Netz springen, dann über den Rand in das Becken und von dort aus ihre Flucht starten.

Jorlan ist es ziemlich egal, ob den Gefangenen die Flucht tatsächlich gelingt, weshalb er auch keine weitere Hilfe anbietet oder sie vor dem Grauschlick im Becken warnt. Ihm ist es ganz recht, wenn die Gefangenen während ihres Fluchtversuchs getötet werden. Er möchte einfach nur einen peinlichen Zwischenfall für Shoor und Ilvara herbeiführen.

Jorlan schaut sich verstohlen um, während er schnell mit den Charakteren redet. Falls sie ihn ausfragen oder Änderungen im Plan vorschlagen, besteht er darauf, dass er nicht mehr tun kann. Falls sie annehmen, hält er Wort, lässt das Tor zeitnah zum nächsten Wachwechsel unverschlossen und hält die Wachen der Ablöse für ein paar Minuten auf.

Der Flug der Dämonen

Während einer Wachablösung hören die Gefangenen ein schreckliches dröhnendes Brummen durch die Höhle hallen, gefolgt von einem unmenschlichen Kreischen. Warnende Hörner erklingen, während vier **Chasmen**-Dämonen ein Paar **Vrock**-Dämonen von der nördlichen Passage in die Höhle verfolgen. Die Dämonen fliegen und schwirren umher und ignorieren zunächst alle anderen Kreaturen, während die beiden Gruppen gewaltsam übereinander herfallen. Das Auftauchen der Dämonen überrascht alle Drow und macht sie unachtsam.

Die Drow stürmen los, um ihren Vorposten vor einem möglichen Angriff zu verteidigen. Die Dämonen schwirren zunächst in einiger Entfernung an den hängenden Türmen vorbei, sodass die Stege und Höhlen außerhalb der Reichweite des Einflusses ihres Dröhnens und Kreischens bleiben. Die Drow und Quaggoths in den Türmen sind allerdings nah genug, um beeinflusst zu werden. Der Luftkampf umkreist schließlich die Plattform und die Türme der Elitekrieger, während die Dämonen sich grausam gegenseitig zerfleischen.

Den Drow gelingt es, die Dämonen in einen Kampf zu verwickeln und den Vorposten zu verteidigen, was den Charakteren eine Chance zur Flucht ermöglicht. Du kannst dieses Ereignis mit Jorlans Angebot verknüpfen, das Tor unverschlossen zu lassen, sodass es für die Charaktere leicht wird, sich heimlich zu verdrücken. Alternativ (oder falls sie sich auf Jorlans Angebot nicht einlassen) können die Charaktere den Zwischenfall nutzen, um ihren eigenen Fluchtplan in die Wege zu leiten, sich dann entscheiden, wie sie runter zum Höhlenboden kommen und wohin sie danach gehen.

Beschreibe das Chaos, das durch den Dämonenangriff entsteht und die Reaktionen der Drow, wenn die entkommenen Gefangenen versuchen zu fliehen. Die Charaktere können Jorlans Vorschlag folgen und ins Netz hinunterspringen, um dann in das Becken zu tauchen, wobei sie sich möglicherweise mit einer oder zwei Riesenspinnen und dem Grauschlick auf dem Weg auseinandersetzen müssen. Alternativ können sie sich auch nach einem anderen Weg nach unten umschauen. Um den Aufzug zu erreichen, müssen sie hinter die Drow gelangen, die sich auf der Plattform drängen, und es dann auch noch schaffen, den Aufzug während des Angriffs zu bedienen, was sich als schwierig herausstellen könnte.

Falls du eine zusätzliche Herausforderung für die Charaktere schaffen willst, fällt ihnen beinahe ein **Vrock** vor die Füße, sobald sie den Höhlenboden erreichen oder sich in die Richtung des Auswegs bewegen, den sie sich ausgesucht haben. Der Dämon ist schwer verwundet, aber auch, wenn er nur noch 11 TP hat und seine Sporen und sein betäubendes Kreischen bereits verbraucht hat, ist er immer noch recht gefährlich. Er kreischt die Charaktere an, aber falls sie 1 Runde lang nichts tun, das ihn bedroht, hebt der Dämon ab und schwingt sich wieder hinauf in den Kampf weiter oben.

Falls sich die Abenteurer mit dem gefallenen Vrock anlegen und ihn besiegen oder ihm entkommen, gib ihnen ein Viertel seiner üblichen EP, oder 575 EP aufgrund seines geschwächten Zustands.

Falls Jorlan noch lebt, sobald die Dämonen angreifen, könnte er die Ablenkung nutzen, um die Gefangenen zu befreien (wie in „Jorlans Schachzug" beschrieben). Jeder Charakter, der Jorlan nach den Dämonen fragt, bekommt eine strenge Antwort: „Die Dämonen sind nicht mein Werk. Bekämpft sie auf eigene Gefahr."

Velkynvelve verlassen

Die Charaktere haben drei Optionen, um Velkynvelve zu verlassen: die nördliche, die westliche, und die südliche Passage.

Nördliche Passage

Diese führt in Richtung Menzoberranzan (siehe Kapitel 15) und schließlich nach Blingdenstein (siehe Kapitel 6). Die meisten Mitgefangenen der Charaktere raten davon ab, in Richtung der Drowstadt zu reisen, und die Tiefengnome schlagen Blingdenstein als Route aus dem Underdark vor. Die Gruppe kann auch dem Umweg nach Westen in Richtung des Dunkelsees folgen (siehe Kapitel 3).

Westliche Passage

Diese führt auf direktem Weg zum Dunkelsee (siehe Kapitel 3), wobei die Gruppe sich schließlich nach Süden wenden könnte in Richtung Gracklstugh (siehe Kapitel 4).

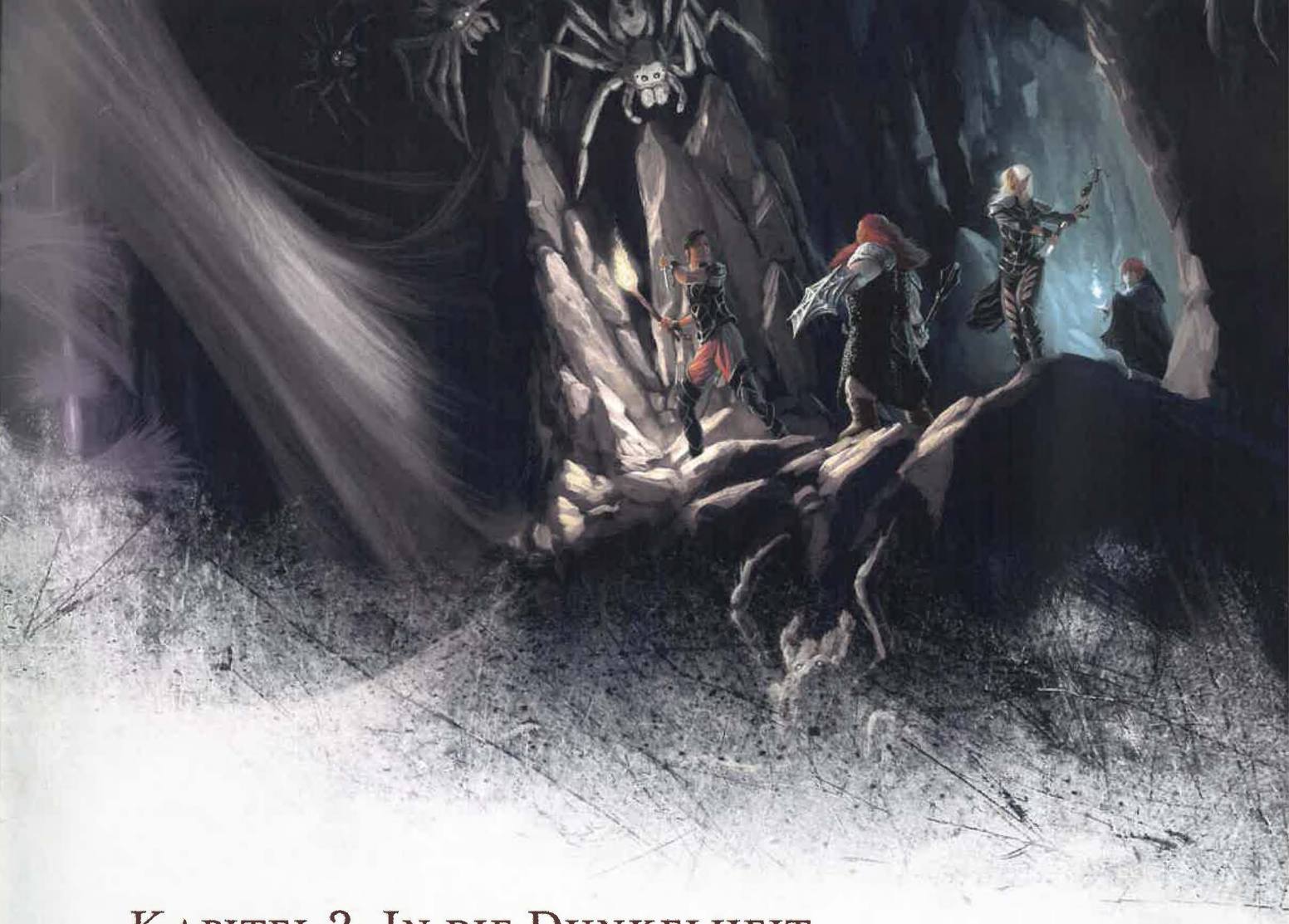
Südliche Passage

Diese führt nach Gracklstugh, der Stadt der Duergar (siehe Kapitel 4), und folgt einer süd-westlichen Route. Die Charaktere müssen hier möglicherweise unter den kämpfenden Dämonen hindurch, aber der Höhlenboden ist außerhalb der Reichweite ihres Dröhnens und Kreischens. Die Dämonen sind so sehr in den Kampf vertieft, dass sie die entkommenden Gefangenen ignorieren, mit der möglichen Ausnahme eines fallenden Vrock (siehe „Der Flug der Dämonen").

Welche Route die Charaktere auch wählen, Kapitel 2 deckt ihren Gang durch das Underdark bis zu ihrem letztendlichen Ziel ab.

EP Belohnungen

Zusätzlich zur EP-Belohnung für die Kreaturen, die die Charaktere in diesem Kapitel besiegen, erhalten sie für ihre Flucht aus Velkynvelve die besondere Belohnung von 150 EP (die gleichwertig auf die Mitglieder der Gruppe aufgeteilt wird).



Kapitel 2: In die Dunkelheit

Sobald die Abenteurer aus Velkynvelve entkommen sind, werden sie den Wunsch hegen, aus dem Underdark zu entkommen. Sie müssen ihren Weg durch ein endloses Labyrinth von Gängen und Höhlen finden, wobei sie sich zusätzlich mehrere Kilometer unter der Oberfläche befinden, die Verfolgung durch die Drow vermeiden, und eine Route in die Welt oben finden – und all das, während sie sich mit den Gefahren des Underdark herumschlagen und mit der Herausforderung, Ressourcen zu finden, die sie zum Überleben brauchen.

Dieses Kapitel liefert Richtlinien für die Reisen der Charaktere zwischen den verschiedenen Örtlichkeiten im Underdark, die in den anderen Kapiteln von *Aus dem Abyss* ausgeführt werden, Spezifische Bereiche (inklusive der Dunkelsee-Region in Kapitel 3) bieten Modifikationen zu diesen Richtlinien, um sie an die besonderen Eigenschaften dieser Bereiche anzupassen. Dieses Kapitel bietet ebenso Richtlinien für die Verfolgung der entkommenen Gefangenen durch die Drow, gemeinsam mit zusätzlichen Begegnungen, die du entlang der Route platzieren kannst, die die Abenteurer auf ihrer Reise nehmen.

Wohin soll es gehen?

Die erste Frage, die sich die Spieler nach ihrer Flucht aus Velkynvelve vermutlich stellen werden, ist „Wohin sollen wir jetzt gehen?". Die Abenteurer müssen einen Weg hinaus aus dem Underdark finden und zurück zur Welt an der Oberfläche. Ihre NSC-Kameraden haben eigene Zielorte im Kopf und sind diejenigen, die am besten dazu geeignet sind, sich durch das unterirdische Reich zu bewegen. Dementsprechend sind die Abenteurer auf ihre Führung angewiesen. Die NSC können die folgenden Wegbeschreibungen und Vorschläge weitergeben:

- Buppido weiß, wie man Gracklstugh über die Route erreicht, die südlich aus Vekynvelve herausführt. Er kann ebenso eine Route nach Gracklstugh vom Dunkelsee aus finden. Buppido drängt die Charaktere, nach Gracklstugh zu gehen, um dort bessere Ausrüstung zu bekommen, und weil er sich danach sehnt, zu seinen Leuten zurückzukehren. Er plant zudem, die Charaktere auf dem Weg einen nach dem anderen zu ermorden, da er sie für göttliche Opfergaben hält, die in seine Hände ausgeliefert wurden.
- Prinz Derendil, der Quaggoth mit Wahnvorstellungen, kann keine hilfreichen Wegbeschreibungen geben, aber er begleitet die Charaktere gerne, da er unbedingt zur Welt an der Oberfläche gelangen will.
- Eldeth Feldrun kennt diese Region des Underdark nicht und kann sich nicht zurechtfinden, aber sie hat einen Bonus von +5 auf Weisheitswürfe (Überlebenskunst) und kann in dieser Hinsicht aushelfen.
- Jimjar kann die Abenteurergruppe von der nördlichen Route aus Velkynvelve heraus nach Blingdenstein führen. Die Svirfnebli-Stadt wird ihnen Zugang zur Welt an der Oberfläche verschaffen, wobei es für Jimjar in Ordnung ist, wenn sie auf dem Weg dorthin zunächst andere interessante Orte aufsuchen, sowie Schemel zurück zu seinem Zuhause bringen.

Auf sich gestellt

In dem Fall, dass unter den Gefangenen, denen es gelingt, mit der Abenteurergruppe zu entkommen, niemand ist, der durch das Underdark navigieren kann – oder zumindest niemand, auf den die Charaktere hören wollen – sind die Abenteurer dazu gezwungen, sich auf Wanderschaft zu begeben. Die Abenteurergruppe bleibt verirrt, bis die Charaktere auf Kreaturen treffen, die ihnen den Weg weisen können oder es darauf anlegen, sie gefangen zu nehmen. Solche Kreaturen können Kuo-Toa als Sloobludop sein, Duergar-Sklavenhändler oder Händler aus Gracklstugh, die Goblins aus der Begegnung „Die Seidenen Pfade" oder sogar die Drow, die sie verfolgen und zurück nach Velkynvelve verschleppen wollen.

- Ront kennt sich im Underdark nicht aus und kann die Abenteurer nicht führen. Er ist dazu bereit, die Abenteurer zu begleiten, solange sie auf der Suche nach einem Ort sind, der ihn zurück an die Oberfläche bringt.
- Sarith Kzekarit ist der beste potentielle Führer der Gruppe, aber auch der trügerischste. Er kann sie durch jede Region im Underdark navigieren, die auf der Karte zu finden ist, aber er wird die Charaktere dazu ermutigen, zum Nielichthain zu reisen (siehe Kapitel 5). Er behauptet, dass er Schemels Angebot nutzen möchte, dass sie dort Unterschlupf finden, aber in Wahrheit spricht aus ihm der Einfluss der dämonisch besudelten Sporen Zuggtmoys in seinem Kopf.
- Shuushar kann die Gruppe durch die Region rund um den Dunkelsee führen, sobald sich die Abenteurergruppe irgendeinem Teil des Sees bis auf 4,50 km genähert hat. Er ist dazu bereit, mit den Charakteren zu reisen und sie zu führen, und schlägt vor, die Kuo-Toa Stadt Sloobludop zu besuchen, um dort Boote zu bekommen. Shuushar wünscht sich, zu seinen eigenen Leuten zurückzukehren in der Hoffnung, sie zu derselben Erleuchtung zu führen, die er selbst erlangt hat.
- Schemel kann nicht führen und hat keinerlei Kenntnisse über die hiesigen Bereiche, aber er möchte unbedingt nach Hause in den Nielichthain zurückkehren und fleht die Charaktere an, ihn dorthin zu bringen. Er behauptet, dass seine Leute dankbar sein und ihnen Unterschlupf gewähren werden, und beschreibt seinen Anführer als reich an Kenntnis über die verborgenen Pfade des Underdark.
- Kraut und Rüben können den Weg bis nach Blingdenstein führen, sind aber widerwillig, dies zu tun. Dementsprechend werden sie wahrscheinlich jeglichen Vorschlag unterstützen, der sie nicht zurück in ihre ursprüngliche Heimat führt. Sobald sie sich sicherer fühlen, werden sie vermutlich auf eigene Faust weiterreisen, so wie sie es getan haben, bevor die Drow sie gefangen genommen haben.

Reisen im Underdark

Das Underdark ist ein weitläufiges Netzwerk aus Höhlen, Tunneln, Gewölben und Gängen, das sich von einem Ende Faerûns zum anderen erstreckt. Seine physikalischen Merkmale variieren noch mehr als jene der Welt an der Oberfläche. Untergrundflüsse, Pilzfelder, tiefe Schluchten, unterirdische Städte, gähnende Abgründe – die Abenteurer werden sich mit all diesen Merkmalen und noch mehr herumschlagen müssen.

Der größte Teil der Wanderungen der Abenteurergruppe durch das Underdark wird abstrakt abgehandelt unter Verwendung der Regeln und Ratschläge in Kapitel 8, „Auf Abenteuer ausziehen", im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*. Die folgenden spezifischen Richtlinien beziehen sich auf das Reisen im Underdark während dieses Abenteuers.

Reisegeschwindigkeit

Die Reisegeschwindigkeit im Underdark ist signifikant langsamer als Reisen über Land an der Oberfläche. Nicht nur sind die Tunnel und Gänge oftmals schwieriges Gelände mit unebenen Oberflächen, zusätzlich verlaufen die Strecken im Underdark selten direkt und die Charaktere müssen den Gängen folgen, die für sie gerade erreichbar sind, mit all ihren vielen Kurven und Windungen, Kletterpartien und Abstiegen. Kreaturen, die sich durch soliden Felsen graben können (wie beispielsweise Purpurwürmer), bewegen sich in ihrer üblichen Grabungsgeschwindigkeit, aber das ist keine sehr wahrscheinliche Option für die Abenteurergruppe.

Underdark Reisegeschwindigkeit

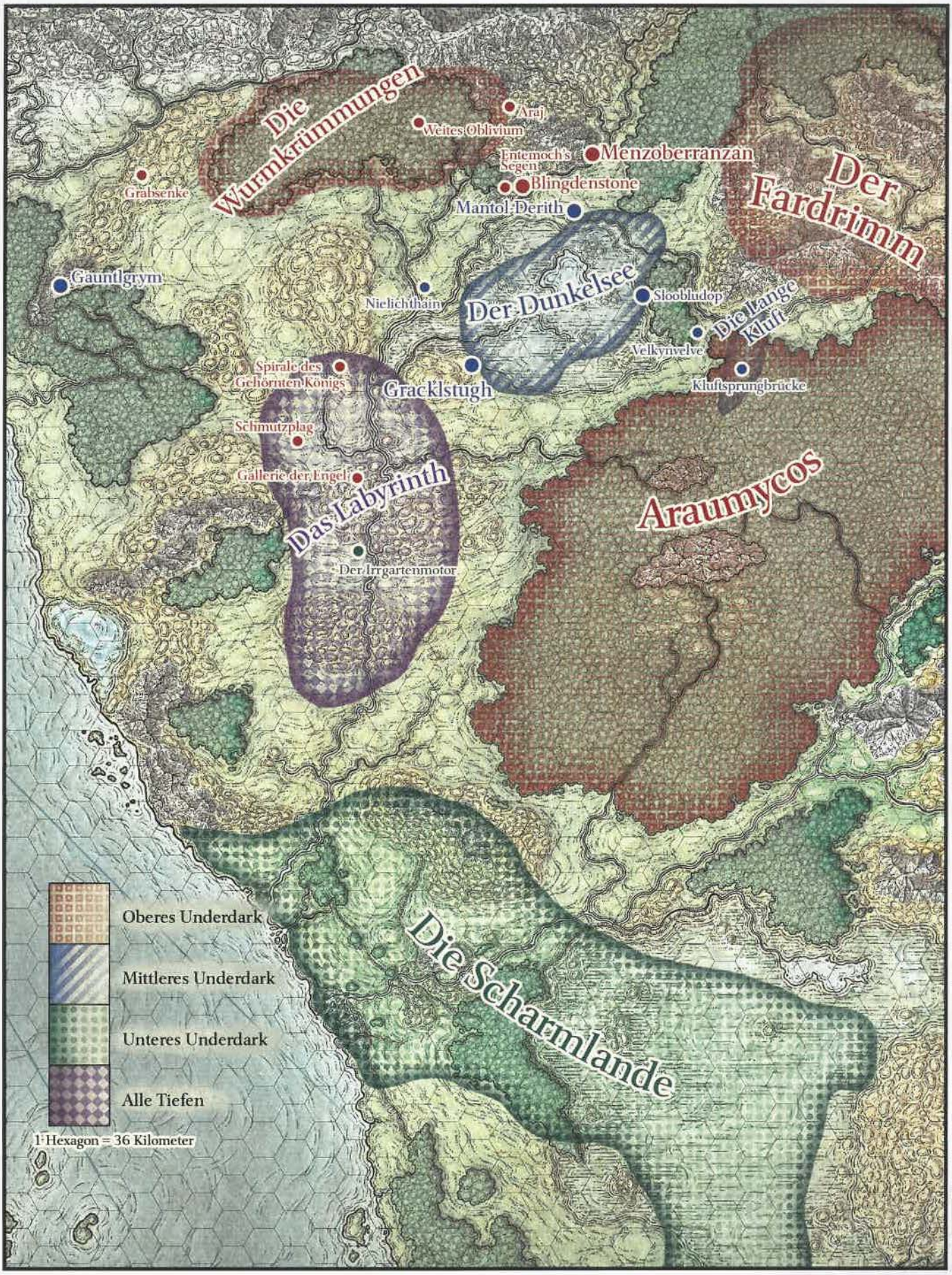
Geschwindigkeit	Kilometer pro Tag	Effekt
Schnell	12	–5 Nachteil auf passive Weisheitswerte (Wahrnehmung); keine Nahrungssuche
Normal	9	—
Langsam	6	Verbesserte Nahrungssuche, oder fähig, Heimlichkeit zu verwenden

Eine schnelle Reisegeschwindigkeit macht es schwieriger, Hinterhalte oder interessante Gegenstände zu entdecken und hält die Charaktere von der Nahrungssuche ab, während eine langsame Reisegeschwindigkeit den Charakteren erlaubt, verstohlen genug zu reisen, um Kreaturen, denen sie begegnen, zu überraschen oder sich an ihnen vorbei zu schleichen. Zudem verbessert es ihre Chancen, erfolgreich Nahrung und Wasser zu suchen.

Die Tabelle der Underdark Reisezeiten zeigt die Zeit an, die benötigt wird, um zwischen den Örtlichkeiten in Kapitel 1 bis 6 dieses Abenteuers zu reisen. Diese Zeiten setzen voraus, dass die Abenteurergruppe sich in normaler Geschwindigkeit bewegt, ohne dabei anzuhalten (abgesehen von Zeiten, in denen sie rasten oder sich verirrt haben). Reduziere die Reisezeit für eine schnelle Reisegeschwindigkeit um ein Drittel; erhöhe die Reisezeit für eine langsame Reisegeschwindigkeit um ein Drittel.

Underdark Reisezeiten

Ort	Velkynvelve	Sloobludop	Gracklstugh	Nielichthain	Blingdenstone	Menzoberranzan
Velkynvelve	—	8 Tage	28 Tage	36 Tage	30 Tage	26 Tage
Sloobludop	8 Tage	—	20 Tage	26 Tage	20 Tage	20 Tage
Gracklstugh	28 Tage	20 Tage	—	12 Tage	20 Tage	27 Tage
Neverlight Grove	36 Tage	26 Tage	12 Tage	—	16 Tage	24 Tage
Blingdenstone	30 Tage	20 Tage	20 Tage	16 Tage	—	8 Tage
Menzoberranzan	26 Tage	20 Tage	27 Tage	24 Tage	8 Tage	—


Die Wurmkrümmungen
Araj
Weites Oblivium
Entemoch's Segen
Menzoberranzan
Der Fardrimm
Grabsenke
Blingdenstone
Mantol-Derith
Gauntlgrym
Nielichthain
Der Dunkelsee
Sloobludop
Die Lange Kluft
Velkynvelve
Spirale des Gehörnten Königs
Gracklstugh
Kluftsprungbrücke
Schmutzplag
Galerie der Engel
Das Labyrinth
Araumycos
Der Irrgartenmotor
Die Scharmlande
Oberes Underdark
Mittleres Underdark
Unteres Underdark
Alle Tiefen
1 Hexagon = 36 Kilometer

Aufbau Begegnungen

Wenn sich während der Reise der Abenteurer eine Begegnung ereignet, spielen eine Reihe von Faktoren mit in den Aufbau und den potentiellen Schwierigkeitsgrad hinein.

Platz und Marschordnung

Bitte die Spieler darum, zwei Marschordnungen für die Charaktere zu etablieren – eine, bei der einer hinter dem anderen in einer Linie läuft, und eine zweite für je zwei nebeneinander. Wenn es dann zu einer Begegnung kommt, würfel mit einem W6. Bei einem Wurf von 1–2 reist die Abenteurergruppe gerade durch eine enge Passage, sodass die Abenteurer in der Marschordnung der Linie hintereinander laufen. Bei einer 3–4 reisen die Charaktere durch einen Standard-Gang und können die Marschordnung verwenden, bei der je zwei nebeneinander laufen. Bei einem Wurf von 5–6 ereignet sich die Begegnung in einem offenen weiträumigen Bereich, was den Charakteren erlaubt, sich so anzuordnen, wie sie das möchten.

Beleuchtung

Wirf einen W6, um festzustellen, wie der Bereich einer Begegnung ausgeleuchtet ist. Bei einem Wurf von 1–3 ist der Bereich schwach erleuchtet durch phosphoreszierende Moose und Flechten, wie sie im Underdark üblich sind, oder vom *Faerzress* (siehe *„Faerzress"*). Bei einem Wurf von 4–6 ist der Bereich dunkel, abgesehen von den Lichtquellen, die die Charaktere selbst dabeihaben.

Bedrohungen erkennen

Die passiven Weisheitswerte (Wahrnehmung) der Charaktere in der Abenteurergruppe zählen beim Bemerken von versteckten Bedrohungen nur, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Die Charaktere sind in der Lage, die Bedrohung zu sehen (aufgrund von Beleuchtung oder Dunkelsicht) oder sie auf andere Weise wahrzunehmen.
- Die Charaktere sind gerade nicht mit anderen Aktivitäten beschäftigt, inklusive Navigation oder Nahrungssuche.

Eine schnelle Reisegeschwindigkeit bringt einen Nachteil von –5 auf passive Weisheitswerte (Wahrnehmung) mit sich, wenn es darum geht, versteckte Bedrohungen wahrzunehmen. Du kannst außerdem festlegen, dass nur Charaktere in bestimmten Positionen der Marschordnung eine bestimmte Bedrohung wahrnehmen können.

Überraschung

Wenn sich eine Begegnung ereignet, lege fest, ob die Abenteurer oder ihre Gegner wie üblich überrascht werden. Die Abenteurer können eine Überraschung nur erzielen, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Die Begegnung findet statt, während die Abenteurergruppe in Bewegung ist (nicht pausiert oder ein Lager aufgeschlagen hat).
- Die Abenteurergruppe hat sich dazu entschieden, sich verstohlen zu bewegen, während sie sich in der langsamen Reisegeschwindigkeit fortbewegen.
- Mindestens ein Mitglied der Abenteurergruppe ist fähig, die Bedrohung wahrzunehmen und dem Rest der Gruppe davon zu berichten.

Navigieren

Sich in den windenden Tunneln des Underdark zu verirren, ist ein ernstzunehmendes Risiko, und Reisende können sich im Kreis bewegen, ohne es zu bemerken. Kreaturen, die sich in der Region des Underdark nicht auskennen, in der sie sich befinden, sind automatisch verirrt und wandern für je 4 Stunden der Reise in eine zufällige Richtung, bis sie in eine Gegend kommen, in der sie sich auskennen (was eine sehr lange Zeit dauern kann).

Selbst Kreaturen, die die Routen des Underdark kennen, sind nicht immun. Für jeden Tag des Reisens und jedes Mal, wenn die Charaktere wieder aufbrechen, nachdem sie eine kurze oder lange Rast beendet haben, macht der Navigator der Abenteurergruppe einen Weisheitswurf (Überlebenskunst) gegen SG 10. Bewegt sich die Gruppe in einer langsamen Reisegeschwindigkeit, erhält der Navigator einen Bonus von +5 auf den Wurf, während der schnellen Reisegeschwindigkeit hingegen einen Nachteil von –5. Ein misslungener Wurf bedeutet, dass die Charaktere verirrt sind und 1W6 Stunden lang in eine zufällige Richtung wandern müssen, bis der Navigator einen neuen Wurf machen und den richtigen Weg wiederfinden kann.

Karten anlegen

Charaktere, die nicht mit einer anderen Aufgabe beschäftigt sind – inklusive nach Gefahren Ausschau halten während der Reise – können den zurückgelegten Weg der Gruppe durch das Underdark aufzeichnen und eine Karte der Route erschaffen. Solch eine Karte kann in späteren Kapiteln des Abenteurers eine wertvolle Ressource sein, wenn die Charaktere die gleichen Wege noch einmal zurückgehen. Eine Karte zu haben erlaubt der Abenteurergruppe, einen Bereich zu navigieren, ohne dass dabei die Möglichkeit besteht, sich zu verirren.

Nahrungssuche

Falls es den Abenteurern nicht gelingt, an einen Vorrat von Verpflegung und Wasser zu kommen, müssen sie auf Nahrungssuche gehen, um ihre Reise zu überleben. Nahrung im Underdark zu finden ist schwierig, aber nicht unmöglich. Charaktere können Nahrung und Wasser sammeln, wenn die Abenteurergruppe sich in normaler oder langsamer Reisegeschwindigkeit fortbewegt. Ein Charakter auf Nahrungssuche macht einen Weisheitswurf (Überlebenskunst). Der SG ist üblicherweise 15, kann aber in manchen Bereichen des Underdark bis zu 20 hoch sein. Der Bedarf an Nahrung und Wasser für die Charaktere ist beschrieben in Kapitel 8, „Auf Abenteuer ausziehen", im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*.

Zusätzlich zur Nahrungssuche können Zauber wie *Nahrung und Wasser erschaffen* und *Gute Beeren* dabei helfen, Verpflegung für die Abenteurergruppe zu beschaffen, und es gibt immer die Möglichkeit, dass die Charaktere Begegnungen mit anderen haben, von denen sie Verpflegung kaufen oder stehlen können. Zusätzlich können viele der Kreaturen, auf die die Abenteurer treffen und die sie töten, geschlachtet werden, aber das Fleisch, das dadurch gewonnen wird, verdirbt nach einem Tag, wenn es nicht gegessen wird. Verdorbenes Fleisch zu essen kann einen Konstitutions-Rettungswurf nötig machen, um das Essen bei sich zu behalten, und einen Weisheits-Rettungswurf, um zu vermeiden, dass man eine Stufe des Wahnsinns durch die schreckliche Erfahrung erhält (siehe „Wahnsinn" später in diesem Kapitels), oder beides.

Fleischausbeute aus Kreaturen

Kreaturengröße	Gewonnene Nahrung
Winzig	1 Pfund
Klein	4 Pfund
Mittelgroß	16 Pfund
Groß	32 Pfund

Die Notwendigkeit der Nahrungssuche und die Suche nach Vorräten dienen den Charakteren als Motivation, um möglichst viele Bereiche des Underdark zu erforschen und zu besuchen. Je verzweifelter ihr Bedarf wird – während sich Stufen der Erschöpfung anhäufen – desto mehr Risiken werden die Spieler bereit sein auf sich zu nehmen.

Zeit messen

Ohne Sonnenlicht, einen sichtbaren Himmel, Jahreszeiten oder Wetter im Underdark können die meisten Charaktere das Fortschreiten der Zeit nur anhand der Anzahl ihrer Ruhepausen messen. Die meisten Kreaturen im Underdark halten es genauso (falls es sie überhaupt interessiert, ihre Zeit zu messen), außer es gibt eine örtliche Möglichkeit der Zeitmessung.

Faerzress

Eine ungewöhnliche magische Energie, von den Drow *Faerzress* genannt, durchdringt große Teile des Underdark. Die Ursprünge dieser mysteriösen arkanen Macht sind unbekannt. Legenden behaupten, dass es sich dabei um uralte elfische Magie handelt, die zurückreicht bis in die Zeit, als die Dunkelelfen aus der Welt an der Oberfläche verbannt wurden. Die Drow und andere Kreaturen des Underdark nutzen die Eigenschaften von Bereichen, die von *Faerzress* durchdrungen sind, um ihre Siedlungen zu schützen.

Bereiche, die von *Faerzress* durchdrungen sind, können einen Durchmesser von ein paar Dutzend Metern bis hin zu mehreren Kilometern haben, und sie besitzen die folgenden Effekte:

- Bereiche, die von *Faerzress* durchdrungen sind, sind jederzeit von einem schwachen Licht erleuchtet.
- Eine Kreatur in einem von *Faerzress* durchdrungenen Bereich hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen jegliche Erkenntniszauber. Falls ein Erkenntniszauber keinen Rettungswurf zulässt, muss der Wirkende einen Konstitutions-Rettungswurf gegen SG 15 schaffen, um den Zauber zu wirken. Gelingt ihm das nicht, bedeutet das, dass der Zauber verschwendet ist und keine Wirkung hat.
- Jede Kreatur, die versucht, sich in, innerhalb oder heraus aus einem von *Faerzress* durchdrungenen Bereich zu teleportieren, muss einen Konstitutions-Rettungswurf gegen SG 15 schaffen. Misslingt der Wurf, nimmt die Kreatur 1W10 Energieschaden und der Teleportationsversuch schlägt fehl. Selbst wenn der Wurf gelingt, kann es bei der Teleportation zu einem Missgeschick kommen, so als sei der Zielort nur als Beschreibung bekannt, ganz egal, wie vertraut der Zielort in Wirklichkeit ist. Siehe die Tabelle Teleportieren Zauber für weitere Informationen.
- Bereiche, die von *Faerzress* durchdrungen sind, sind vom Chaos der Dämonenfürsten beschmutzt. Wird in einem von *Faerzress* durchdrungenen Bereich ein Zauber gewirkt, wirft der Wirkende einen W20. Bei einem Wurf von 1 hat der Zauber einen zusätzlichen Effekt, der durch einen Wurf auf der Tabelle „Woge der Wilden Magie" in Kapitel 3, „Klassen", im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* ermittelt wird.

Wenngleich *Faerzress* nicht gebannt werden kann, werden seine Effekte vorübergehend im Bereich eines *Antimagischen Felds* unterdrückt.

Ausrüstung

Die Ausrüstung, die die Charaktere zur Hand haben, hängt davon ab, was sie alles bergen oder bei ihrer Flucht aus Velkynvelve stehlen konnten. In der Tat ist einer der primären Gründe für die Abenteurergruppe, bekannte Siedlungen im Underdark aufzusuchen, der Erwerb anständiger Ausrüstung und Vorräte.

Handwerken

Charaktere können Leerlauf während ihrer Reisen dazu verwenden, um Ausrüstung herzustellen, zumindest insofern sie geübt darin sind, die notwendigen Werkzeuge zu verwenden, und zudem Zugang zu ihnen haben (siehe „Aktivitäten zwischen den Abenteuern" in Kapitel 8 des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*). Werden Werkzeuge improvisiert, verdoppelt es die Zeit des Handwerkens, und manche Gegenstände benötigen Materialien, die im Underdark nur schwer zu finden sind, inklusive Holz und andere Pflanzen der Oberflächenwelt. Leder, Knochen oder Zurkhholz (siehe „Fungi des Underdark" weiter hinten in diesem Kapitel) können in manchen Fällen ersatzweise verwendet werden. Unter Handwerken kann auch das Modifizieren von gefundenen oder geborgenen Gegenständen fallen, damit sie anderen Zwecken dienen, z. B. eine provisorische Rüstung aus gesammelten Rüstungsstücken und anderen Materialien zu erschaffen.

Komponenten

Zauberwirkende werden möglicherweise keine Materialkomponenten für ihre Zauber haben (siehe „Komponenten" in Kapitel 10 des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*. Sie können Komponentenbeutel und Zauberfokusse von besiegten Feinden erhalten, die selbst Zauberwirker sind, aus Siedlungen und von Händlern, oder sie können solche Gegenstände selbst auf der Reise in ihren Leerlaufphasen herstellen.

Wahnsinn

In seinen besten Zeiten ist das Underdark eine bizarre, fremdartige und ungastliche Welt, aber der Einfluss der Dämonenfürsten hat es in ein Reich des Wahnsinns und des Chaos transformiert. *Faerzress* wirkt als Katalysator und verbreitet den Wahnsinn der Dämonenfürsten durch das Underdark.

Sobald die Abenteurergruppe aus Velkynvelve entkommen ist und sich auf den Weg durchs Underdark begeben hat, musst du damit anfangen, die Effekte des dämonischen Wahnsinns auf die geistige Gesundheit der Charaktere zu berücksichtigen (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Zu verschiedenen Zeiten während des Abenteuers sind Charaktere dazu aufgerufen, Rettungswürfe abzulegen, um einigen wahnsinnig-machenden Effekten zu widerstehen. Zusätzlich kannst du einen oder mehrere Charaktere einen Rettungswurf gegen Wahnsinn ablegen lassen, wenn es zu einem der folgenden Ereignisse kommt:

- Die Charaktere begegnen oder beobachten etwas besonders Fremdartiges oder Verstörendes (wie beispielsweise einen Dämonenfürsten).
- Die Charaktere bleiben längere Zeit in einem von *Faerzress* durchdrungenen Bereich (acht oder mehr aufeinander folgende Stunden).
- Ein Charakter nimmt psychischen Schaden, besonders in einem von *Faerzress* durchdrungenen Bereich.

In *Aus dem Abyss* wird Wahnsinn in drei Stufen gemessen:

Stufen des Wahnsinns

Stufe	Effekt
1	Periode kurzfristigen Wahnsinns (hält 1W10 Minuten an)
2	Periode langfristigen Wahnsinns (hält 1W10 × 10 Stunden an)
3	Periode permanenten Wahnsinns (hält an, bis er geheilt wird)

Die Wahnsinns-Stufe einer Kreatur beginnt bei 0. Misslingt der Kreatur ein Wahnsinns-Rettungswurf, steigt ihre Wahnsinns-Stufe um 1, und die Kreatur beginnt sofort, den

Effekt der Stufe zu erleiden (wie festgestellt durch das Würfeln auf den Tabellen zu kurzfristigem, langfristigem und permanentem Wahnsinn im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, so wie angemessen). Sobald der Effekt endet, verändert sich die Wahnsinns-Stufe der Kreatur nicht. Jedes Mal, wenn die Wahnsinns-Stufe der Kreatur ansteigt, erleidet sie den Effekt der neuen Stufe.

Misslingt einer Kreatur auf der Wahnsinns-Stufe 3 ein Wahnsinns-Rettungswurf, fällt ihre Wahnsinns-Stufe auf 1 zurück. Auf diese Weise können Charaktere potentiell multiple Formen des Wahnsinns ansammeln.

Perioden kurz- und langfristigen Wahnsinns können so geheilt werden, wie es im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* beschrieben wird. Aufgrund der dämonischen Ursache des Wahnsinns sind *Fluch brechen* und *Böses bannen* ebenfalls als Heilung effektiv. Der Zauber *Vollständige Genesung* oder mächtigere Magie wird benötigt, um permanenten Wahnsinn zu heilen und setzt die Wahnsinns-Stufe einer Kreatur zudem zurück auf 0.

Tod

Die herausfordernde Natur dieses Abenteuers wird unterstrichen, wenn du die Würfel in den Kämpfen so fallen lässt, wie sie eben fallen. Wenn das allerdings dazu führt, dass die Charaktere ebenso schnell fallen, solltest du den Spielern eventuell ein paar Möglichkeiten geben, mit denen tote Charaktere während der niedrigeren Stufen ihres Fortschritts durch *Aus dem Abyss* ins Leben zurückkehren können.

- Eine *Zauberschriftrolle* mit *Tote erwecken* könnte zwischen ein paar Schätzen auftauchen, entweder sobald sie gebraucht wird oder als Vorrat für die Charaktere. Für niedrigstufige Charaktere ist ein erfolgreicher Zauberwirken-Attributswurf gegen SG 15 erforderlich, damit sie solch eine Rolle verwenden können.
- Ein seltsamer *Faerzress*-Effekt könnte Charaktere zurück ins Leben bringen, allerdings nicht ohne Preis. Die Wahnsinns-Stufe des wiederhergestellten Charakters steigt um 1, wenn er wiederbelebt wird (siehe „Wahnsinn" weiter vorne in diesem Kapitel).
- Falls der gefallene Leichnam eines Charakters verloren oder zurückgelassen wird, finden ihn die Drow, die die Abenteurergruppe verfolgen. Die Hohepriesterin der Drow wirkt *Tote erwecken* auf die Leiche, damit der Charakter verhört werden kann. Dem Charakter könnte später die Flucht gelingen, oder er könnte wieder mit den anderen Abenteurern später im Kapitel vereint werden, wenn die Drow sie einholen.

Wird ein Charakter endgültig getötet, überlege dir, wie ein Spieler einen neuen Charakter während der Reise durch das Underdark in die Abenteurergruppe einführen könnte.

- Mache einen der NSC-Verbündeten der Gruppe – inklusive entkommenen Mitgefangenen aus Velkynvelve – zu einem Spielercharakter. Drow-, Zwergen- und Tiefengnomcharaktere sind alle leicht spielbar. Du kannst sogar einem Spieler erlauben, die Kontrolle über einen der ungewöhnlicheren NSC zu übernehmen, bis ein neuer Charakter sich der Gruppe anschließen kann. Diese Option ist besonders dann geeignet, wenn dieser Spieler bereits vorher diesen NSC gemanagt hat (siehe „Ein bunter Haufen" in Kapitel 1).
- Eine Kreaturen-Begegnung könnte ein potentielles neues Gruppenmitglied offenbaren, wie beispielsweise einen Oberflächenbewohner, der sich im Underdark verirrt hat oder hierher gesandt wurde, um Gerüchten über seltsame Vorgänge nachzugehen. Ein entkommener Sklave aus einer anderen Underdark-Siedlung ist ebenfalls eine Option.
- Ein Monster, dem die Abenteurergruppe begegnet, könnte andere Opfer oder Geiseln gefangen halten (z. B. eine Riesenspinne, die ein noch lebendes Opfer eingewickelt in ihrem Netz gefangen hält, oder Troglodyten, die Gefangene dabeihaben, die für ihre Speisekammer bestimmt sind). Sobald die Monster besiegt sind, könnte solch ein ehemaliger Gefangener sich der Gruppe anschließen.
- Charaktere könnten neuen Gruppenmitgliedern in jeder der Siedlungen im Underdark begegnen, die sie während ihres Abenteuers besuchen, besonders Besucher dort oder Ansässige, die einen gewichtigen Grund haben, den Ort in Eile zu verlassen.

Fungi des Underdark

Das Underdark ist das Zuhause einer gewaltigen Vielfalt an Fungi mit einer Vielfalt an verschiedenen Nutzungsmöglichkeiten. Charaktere können auf ihren Reisen verschiedenen Beispielen der Flora des Underdark begegnen. Um eine Fungi-Spezies und ihren potentiellen Nutzen zu identifizieren, wird ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Naturkunde) gegen SG 15 benötigt, aber die Bewohner des Underdark sind automatisch mit vielen dieser Spezies vertraut.

Essbare Fungi

Essbare Fungi liefern Nahrung und Wasser. Der Grundbedarf an Nahrung und Wasser für die Charaktere ist in Kapitel 8, „Auf Abenteuer ausziehen", im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* festgelegt.

Blaukappe

Die Blaukappe, die den Spitznamen „Getreide des Underdark" trägt, ist selbst ungenießbar, aber ihre Sporen können gemahlen werden, um ein nahrhaftes, fades Mehl herzustellen. Brot, das aus Blaukappenmehl gebacken wurde, wird Sporenbrot oder Blaubrot genannt. Ein Laib entspricht 1 Pfund Nahrung.

Fassstängel

Ein Fassstängel ist ein riesiger, fassförmiger Fungus, der angestochen werden kann, um das darin gespeicherte frische Wasser abzuzapfen. Ein einzelner Fassstängel beinhaltet 1W4 + 4 Gallonen Wasser und 1W6 + 4 Pfund Nahrung.

Feuerflechte

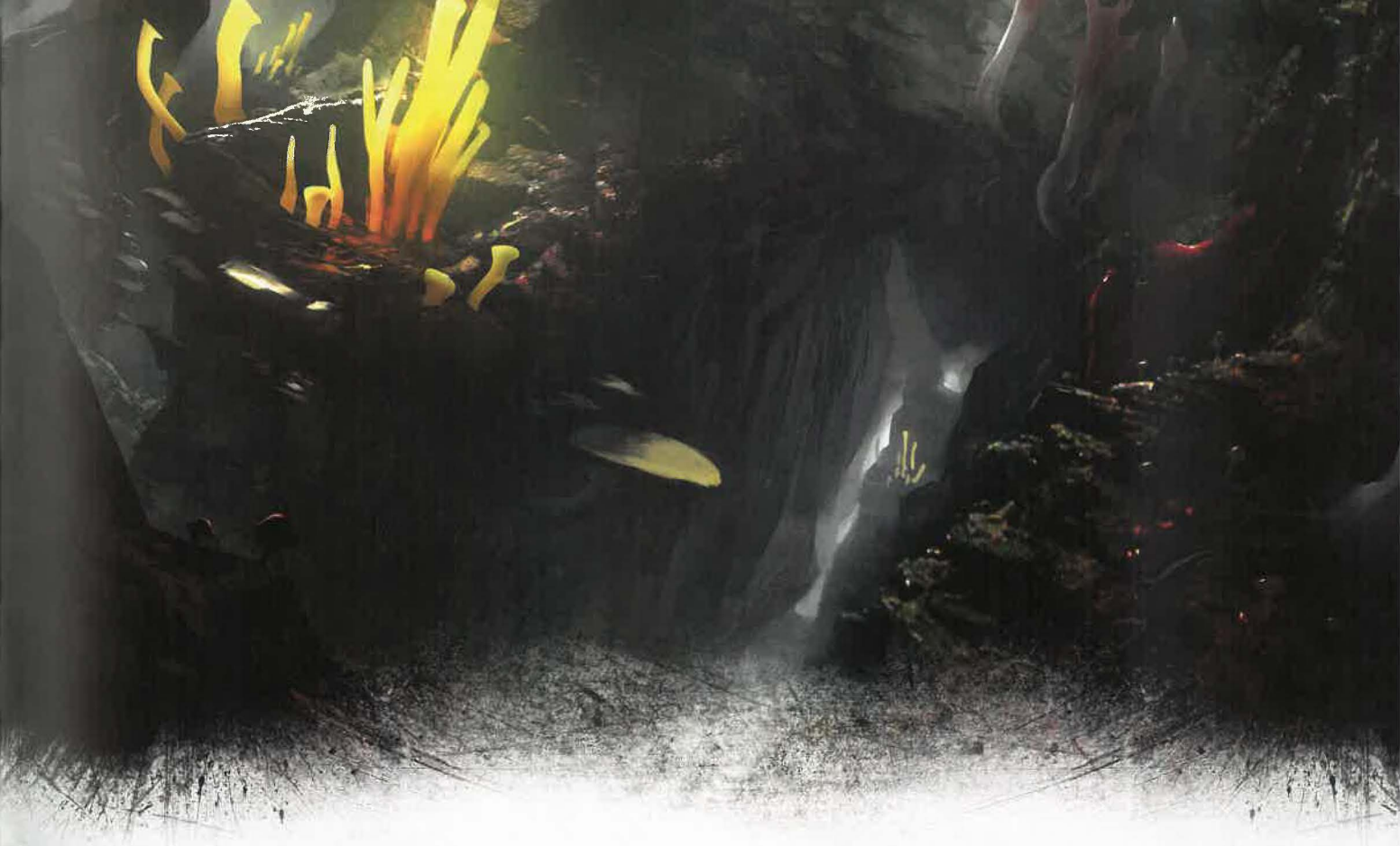
Die blassorange-weißen Feuerflechten gedeihen besonders bei Wärme, weshalb sie in Regionen mit geothermaler Hitze wachsen. Feuerflechten können gemahlen und zu einer scharfen, würzigen Paste fermentiert werden, die man auf Sporenbrot streicht oder Suppen und Eintöpfen hinzufügt, um ihnen Geschmack zu geben. Duergar fermentieren Feuerflechten außerdem zu einem extrem scharfen alkoholischen Getränk.

Kräuselborke

Kräuselborke ist ein brettartiger Fungus, der aussieht wie eine Masse von verrottendem Fleisch. Er ist überraschend essbar. Wenngleich er roh gegessen werden kann, schmeckt er gebraten besser. Eine einzelne Platte der Kräuselborke bietet 1W4 + 6 Pfund Nahrung.

Trillimac

Ein Trillimac ist ein Pilz, der auf eine Größe von 1,20 bis 1,50 m heranwächst, mit einer breiten grau-grünen Kappe und einem hellgrauen Stängel. Die ledrige Oberfläche der Kappe kann abgeschnitten und gereinigt werden, um daraus Karten, Hüte und Schriftrollen herzustellen (die Oberfläche nimmt Färbemittel und Tinte gut auf). Der Stängel kann gereinigt, eine Stunde in Wasser eingeweicht und dann



getrocknet werden, um daraus genießbare Nahrung ähnlich wie Brot zu machen. Jeder Trillimac-Stängel liefert 1W6 + 4 Pfund Nahrung.

Wasserkugel

Eine Wasserkugel ist ein knollenartiger Fungus, der in niedrigem Wasser wächst. Eine reife Wasserkugel kann wie ein Schwamm ausgedrückt werden und liefert eine Gallone Trinkwasser und ein Pfund essbarer (wenn auch zäher und eher geschmackloser) Nahrung.

Zurkhholz

Zurkhholz ist ein gewaltiger Pilz, der eine Höhe von 9 bis 12 m erreichen kann. Seine getreideartigen Sporen sind essbar und nahrhaft und entsprechen 1W4 + 4 Pfund Nahrung, aber das wichtigste an Zurkhholz sind seine harten und holzigen Stängel. Zurkhholz ist eine der wenigen Bauholzquellen im Underdark und wird unter anderem dazu verwendet, um Möbel, Behälter, Brücken und Flöße herzustellen. Geschickte Handwerker können durch Färben, Schmirgeln und Polieren verschiedene Muster im Zurkhholz hervorbringen.

Exotische Fungi

Die Fungispezies, die in diesem Abschnitt beschrieben werden, haben seltsame Eigenschaften, aber keinen Nährwert.

Fackelstängel

Dieser 30 bis 60 cm hohe Pilz mit einer brennbaren Kappe brennt 24 Stunden lang, sobald der Fackelstängel angezündet wurde. Dabei besteht eine Chance von 1 zu 6, dass der Fackelstängel explodiert, sobald er entzündet wird, und zu einer Wolke feuriger Sporen wird. Kreaturen im Umkreis von 3 m um einen explodierenden Fackelstängel nehmen 3 (1W6) Feuerschaden.

Nachtlicht

Ein Nachtlicht ist ein großer, röhrenartiger biolumineszierender Pilz, der zu einer Größe von 1W3 m heranwächst. Er strahlt in einem Radius von 4,50 m ein helles und weitere 4,50 m weit ein dämmriges Licht aus. Ein Nachtlicht, das entwurzelt oder zerstört wird, erlischt nach 1 Runde. Wird ein lebendiges Nachtlicht berührt, sei es von einer Kreatur oder einem Objekt, verlischt sein Licht, bis es wieder berührt wird.

Nilhoggs Nase

Eine Nilhoggs Nase ist ein kleiner Pilz, der jeder Kreatur, die ihn isst, für 1W4 Stunden einen Vorteil auf Weisheitswürfe (Wahrnehmung) in Bezug auf Geruch verleiht. Allerdings erleidet die Kreatur dafür für den gleichen Zeitraum einen Nachteil auf Rettungswürfe gegen Effekte, die auf Geruch basieren.

Ormu

Ormu, ein biolumineszierendes Moos, das in warmen und feuchten Bereichen wächst, ist besonders verbreitet in der Nähe von Tunneln und Schloten. Es strahlt ein dämmriges Licht in einem Radius von 1,50 m aus und kann geerntet und getrocknet werden, um daraus ein phosphoreszierendes Pulver oder Färbemittel zu machen.

Timmask

Der Timmask, auch bekannt als „Teufelspilz", ist ein 60 cm hoher Giftpilz mit orangen und roten Streifen auf seiner beigen Kappe. Wird ein Timmask entwurzelt oder zerstört, stößt er in einem Radius von 4,50 m eine Wolke giftiger Sporen aus. Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutions-Rettungswurf gegen SG 14 schaffen, ansonsten sind sie vergiftet. Während eine Kreatur auf diese Weise vergiftet ist, steht sie unter dem Effekt des Zaubers *Verwirrung*, der 1 Minute lang anhält. Sobald der Effekt des Zaubers endet, endet auch der vergiftete Zustand.

Zunge des Wahnsinns

Die Zunge des Wahnsinns ist ein essbarer Pilz, der ein wenig wie eine menschliche Zunge aussieht. Eine Kreatur, die eine Zunge des Wahnsinns isst, muss einen Konstitutions-Rettungswurf gegen SG 12 ablegen oder zwanghaft für die nächste Stunde jeden ihrer Gedanken laut aussprechen. Der Effekt kann mit einem *Schwache Genesung* Zauber oder ähnlicher Magie beendet werden.

Die Reise schildern

Während sich die Abenteurer ihren Weg durch das Underdark bahnen, hilft es, wenn du Beschreibungen dessen improvisierst, was sie erleben, um der Reise mehr Farbe zu verleihen. Während du das tust, versuche, zwei Schlüsselfaktoren zu betonen.

Erstens, die Wanderung ist lang und beschwerlich. Die Abenteurergruppe bewegt sich unterirdisch, über unglaublich schwieriges und raues Terrain, ohne irgendeinen Komfort der Oberflächenwelt. Nahrung und Wasser sind knapp. Die Dunkelheit endet nie. Die Spieler sollen sich fühlen, als seien ihre Charaktere während ihrer gesamten Reise in Gefahr, ohne je zu wissen, wann etwas sie aus den Schatten heraus anspringt.

Zweitens, das Underdark ist eine exotische, fremdartige Landschaft, unvergleichlich mit allem, was in der Welt an der Oberfläche zu finden ist. Inmitten seiner verschlungenen Gänge und unmöglich großen Höhlen könnten die Charaktere bizarre Überreste verlorener und vergessener Zivilisationen vorfinden, überirdische Flora und Fauna und unglaubliche Geographie. Kaum etwas ist so, wie es scheint, und vieles ist zu schwierig, um es zu erklären, oder wenigstens zu beschreiben.

Verfolgung der Drow

Eine Gruppe von Drow aus Velkynvelve verfolgt ihre entflohenen Gefangenen in das Underdark. Die Drowpriesterin Ilvara wird zunehmend besessen von den Abenteurern und glaubt, dass sie in irgendeine geheime Verschwörung verwickelt sind, oder aber an einen Test, um festzustellen, ob sie würdig ist. Je länger die Verfolgung, desto entschlossener wird sie, sie wieder in ihre Fänge zu bekommen und sie zu lehren, welch großer Fehler es war, sich gegen sie aufzulehnen.

Die Drowgruppe besteht aus Ilvara (**Drowpriesterin Lolths**), den **Drow-Elitekriegern** Jorlan und Shoor und der Nachwuchspriesterin Asha Vandree (benutze die **Priester**-Spielwerte im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*, aber füge Feenblut, angeborenes Zauberwirken, und Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht aus den **Drow**-Spielwerten hinzu). Zu der Verfolgertruppe gehören außerdem vier **Drow-Krieger**, die als Vorhut dienen. Falls einer der Drow-NSC Kapitel 1 nicht überlebt hat, ersetze sie durch neu eingetroffene Verstärkung aus Menzoberranzan unter dem Kommando von Ilvara oder einer anderen Priesterin ihres Kalibers.

Knappes Entkommen

Falls eine Begegnung mit den Drow eine ungünstige Wende nimmt und du nicht willst, dass die Charaktere wieder gefangen genommen werden, kannst du immer Schicksal zu ihren Gunsten spielen und eine andere Begegnung oder ein Event als Ablenkung verwenden.

Zum Beispiel könnten ein umherwandernder Steinriese, ein Purpurwurm oder ein Rudel wilder Gnolle, das von Yeenoghu in Rage gebracht wurde, genau in dem Moment auftauchen, in dem die Drow die Charaktere in die Ecke gedrängt haben, und ihnen so eine Chance zur Flucht geben. Ebenso könnte ein kleines Erdbeben (ausgelöst von Instabilität durch ein dämonisches Eindringen oder eine Woge Wilder Magie) einen Einsturz verursachen, der den Tunnel zwischen der Abenteurergruppe und ihren Verfolgern versperrt und die Verfolgungsstufe um 1 oder 2 heruntersetzt.

Tu dies nicht so oft, dass die Charaktere das Gefühl haben, sie hätten es sich nicht verdient, sondern eher als Option, um die Verfolgung am Laufen zu halten und vor einer enttäuschenden Auflösung zu bewahren.

Aufspüren der Abenteurer

Die Drow müssen die Abenteurergruppe zu Fuß durch das Underdark verfolgen, da in Velkynvelve keine Reittiere zur Verfügung stehen und Ilvara nicht auf die bereits verspätete Hilfsablösung warten will, die aus Menzoberranzan eintreffen soll. Dies schränkt die Drow darin ein, wie schnell sie sich bewegen können, um die Abenteurer einzuholen, da sie auf dem Weg nach Spuren Ausschau halten müssen, dass ihre Beute hier durchgekommen ist, und manchmal zurückgehen müssen, um ihre Spur wieder aufzunehmen.

Verfolgungsstufe

Die Annäherung der verfolgenden Drow wird anhand der Verfolgungsstufe gemessen. Sie beginnt bei 4, mit den Drow dicht auf den Fersen der Charaktere. Steigt die Verfolgungsstufe auf 5, holt die Vorhut der Drow sie ein und die Drow-Anführer treffen kurze Zeit später ein (siehe „Eingeholt"). Fällt die Verfolgungsstufe auf 0, ist die Abenteurergruppe den Drow entkommen, bis die Umstände beide Fraktionen wieder in Kontakt miteinander bringen (siehe „Der Verfolgung entkommen").

Charaktere können die Verfolgungsstufe mit den folgenden Möglichkeiten erhöhen oder verringern:

- Verringere die Verfolgungsstufe um 1 für jeden Tag, an dem die Abenteurergruppe mit schneller Reisegeschwindigkeit reist.
- Verringere die Verfolgungsstufe um 1, wenn ein Charakter sich an diesem Tag die Zeit nimmt, die Spuren der Abenteurergruppe zu verwischen. Dafür wird ein erfolgreicher Weisheitswurf (Überlebenskunst) gegen SG 16 benötigt.
- Verringere die Verfolgungsstufe jedes Mal um 1, wenn die Charaktere Strukturen über- oder durchqueren, die ihre Spuren verschleiern, wie z. B. ein unterirdischer Fluss.
- Verringere die Verfolgungsstufe um 1, wenn sich die Abenteurergruppe in zwei oder mehr Gruppen aufteilt. Jede Gruppe wird zu einer eigenen Abenteurergruppe in Bezug darauf, wie zufällige Begegnungen ermittelt werden und ob die Gruppe sich verirrt.
- Erhöhe die Verfolgungsstufe jedes Mal um 1, wenn die Abenteurergruppe eine zufällige Begegnung mit einer oder mehreren Kreaturen, außer die Begegnung wird umgangen oder vollständig vermieden.
- Erhöhe die Verfolgungsstufe um 1 für jeden Tag, an dem die Abenteurergruppe mit langsamer Reisegeschwindigkeit reist.
- Bestimmte Gelände-Begegnungen erhöhen oder verringern die Verfolgungsstufe. Siehe die individuellen Beschreibungen im Abschnitt „Zufällige Begegnungen".

Den Spielern werden womöglich selbst noch weitere Möglichkeiten einfallen, um der Verfolgung zu entkommen. Urteile selbst über diese, wie du es für angemessen hältst. Wenn es den Charakteren beispielsweise gelingt, eine Kreatur bei einer zufälligen Begegnung davon zu überzeugen, sie vorbeizulassen, indem sie ihr von den wohlhabenden Drow erzählen, die sie verfolgen, könntest du die Verfolgungsstufe um 1 verringern, da die Drow nun gezwungen sind, sich mit dieser Begegnung auseinanderzusetzen, bevor sie die Abenteurer weiter verfolgen

können. Ebenso können die Abenteurer Fallen auslegen, um ihre Verfolger zu verlangsamen, oder sie könnten eine freundliche Kreatur davon überzeugen, die Drow darüber anzulügen, welchen Weg die Abenteurergruppe genommen hat.

Falls du dich dazu entscheidest, ein paar der Reisetage zu überspringen (wie beschrieben in „Die Reise zusammenfassen" weiter hinten in diesem Kapitel), verändert sich die Verfolgungsstufe nicht während dieser Zeit.

Eingeholt

Wenn die Verfolgungsstufe 5 erreicht, sieht die Vorhut der Drow die Abenteurergruppe. Ab diesem Zeitpunkt könnte die Verfolgung zu einer Begegnung werden, falls die Charaktere die Drow sehen und sich {Seite 25} ihnen zuwenden. Die Charaktere können versuchen zu fliehen, woraufhin es zu einer Verfolgungsjagd kommt (siehe „Verfolgungsjagd" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*), oder sie können sich ihnen stellen und kämpfen. Sie könnten sogar versuchen, irgendeine Art von Hinterhalt zu legen, da die vorderen Reihen der Abenteurergruppe vermutlich nicht in Sichtweite der Drow sind, wenn diese sie einholen.

Wenn die Charaktere sich zur Flucht entscheiden und erfolgreich sind, verringern sie damit die Verfolgungsstufe auf 4 und fangen wieder an, ihren Verfolgern auszuweichen. Kämpfen sie gegen die Drow, spiele die Begegnung aus. Die Vorhut der Drow konzentriert sich darauf, den Charakteren dicht auf den Fersen zu bleiben und sie mit vergifteten Handarmbrust-Bolzen zu spicken. Nach 1W6 + 4 Runden holt der Rest der Drowgruppe (Ilvara, Asha, Jorlan und Shoor) auf und gesellt sich der Begegnung hinzu.

Der Verfolgung entkommen

Verringern die Abenteurer die Verfolgungsstufe auf 0, verlieren die Drow ihre Spur, bis die Umstände es ihnen erlauben, die Charaktere erneut zu lokalisieren. Das könnte passieren, wenn die Charaktere einen oder mehr Tage an einem Ort verbringen, wo sie erkannt werden, oder wenn sie offen über ihre Flucht aus Velkynvelve sprechen. Bewegen sich die Charaktere durch einen Bereich, der von Drowspähern- oder -spionen überwacht wird, wird Ilvara unausweichlich erfahren, wo die Charaktere sich befinden. Wenn das geschieht, erhöhe die Verfolgungsstufe um 1 und beginne erneut mit der Verfolgung, da die Drow die Spur wieder aufgenommen haben.

Gefangennahme

Wenn möglich, werden die Drow versuchen, die entkommenen Gefangenen lebend zu fangen, da Ilvara die Genugtuung haben möchte, ihnen eine Lektion über Ungehorsam zu erteilen. Verringern die Dunkelelfen die TP eines Charakters auf 0, sind diese Charaktere bewusstlos statt zu sterben (siehe „Eine Kreatur bewusstlos schlagen" in Kapitel 9 des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*). Selbst wenn einer oder mehrere Charaktere aus Versehen getötet werden, ist Ilvara besessen genug, um *Tote erwecken* auf sie zu wirken und sie ins Leben zurückzuholen (vorausgesetzt, die Seele des Charakters ist gewillt zurückzukehren).

Gefangen genommene Charaktere werden entwaffnet, ihre Hände mit Seilen aus Spinnenseide gebunden und geknebelt. Die Drow eskortieren sie zurück nach Velkynvelve, außer Menzoberranzan liegt näher, dann bringt Ilvara sie dorthin. Die Charaktere müssen nun einen neuen Fluchtplan entwickeln, idealerweise, bevor Ilvara die Gelegenheit erhält, sie zu foltern oder in die Sklaverei in der Stadt der Spinnen zu verkaufen. Gelingt es ihnen, den Fängen der Drow erneut zu entkommen, setzt die Drowpriesterin ihre Verfolgung fort, bis sie entweder tot ist oder die Abenteurergruppe das Underdark verlässt (siehe Kapitel 7).

Zufällige Begegnungen

Für jeden Tag, den die Charaktere durch das Underdark wandern, prüfe zweimal nach, ob sie eine ungewöhnliche Begegnung haben: einmal, während sie unterwegs sind, und noch einmal, wenn sie ein Lager aufschlagen oder rasten. Wirf einen W20 und schau in der Tabelle „Zufällige Begegnungen" nach, um festzustellen, wem oder was sie begegnen – wenn es denn zu einer Begegnung kommt. Charaktere können auf besonderes Gelände treffen, eine oder mehrere Kreaturen, oder eine Kombination aus beidem.

Jede zufällige Begegnung, die während der Rast oder Lagerzeit der Abenteurergruppe geschieht, ist automatisch eine Kreaturen-Begegnung. In diesem Fall stelle die Begegnung fest, indem du mit einem W20 würfelst und in der Tabelle „Kreaturen-Begegnungen" nachsiehst.

Zufällige Begegnungen

W20	Begegnung
1–13	Keine Begegnung
14–15	Gelände (wirf einmal auf der Tabelle „Gelände-Begegnungen")
16–17	Eine oder mehr Kreaturen (wirf einmal auf der Tabelle „Kreaturen-Begegnung")
18–20	Gelände-Begegnung kombiniert mit einer oder mehr Kreaturen (wirf einmal auf der Tabelle „Gelände-Begegnungen", dann einmal auf der Tabelle „Kreaturen-Begegnungen")

Gelände-Begegnungen

Im Underdark finden sich risikoreiche Gefahrenzonen und wundersames Gelände. Besondere Regeln werden nach der Tabelle erklärt.

Gelände-Begegnungen

W20	Begegnung
1	Dampfspalte
2	Dreckgrube
3	Fungushöhle
4	Gasleck
5	Grauenhafte Geräusche
6	Hoher Felssims
7	Klippe und Leiter
8	Knochenfeld
9	Kristallanhäufung
10	Lavaausbruch
11	Ruinen
12	Schleim oder Schimmel
13	Schlucht
14	Seilbrücke
15	Senkloch
16	Spinnennetze
17	Steinschlag
18	Unterirdischer Wasserlauf
19	Unterschlupf
20	Warnhinweis

Dampfspalte

Ein heißer Dampfstrahl bricht unter einem zufälligen Mitglied der Abenteurergruppe aus. Dieses muss einen Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 12 schaffen, ansonsten nimmt es 7 (2W6) Feuerschaden.

Dreckgrube

Die Abenteurer müssen durch eine breite, 90 cm tiefe Grube aus schleimigem Dreck waten. Der Dreck ist schwieriges Gelände und die Charaktere haben einen Nachteil auf Geschicklichkeits-Rettungswürfe, während sie sich darin befinden, aber ihre Reisegeschwindigkeit für den Tag wird auf die Hälfte reduziert, wenn sie drumherum gehen.

Fungushöhle

Die Abenteurer stolpern in eine Höhle, die mit Fungi und Pilzen in allen Größen und Formen gefüllt ist. Siehe „Fungi des Underdark" und wähle ein paar interessante Exemplare aus.

Gasleck

Die Abenteurer stoßen auf eine Höhle mit gefährlichen natürlichen Gaslecks. Jedes Mitglied der Abenteurergruppe mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 14 oder höher entdeckt Anzeichen des Gases. Die Reisegeschwindigkeit der Charaktere wird für diesen Tag auf die Hälfte reduziert, während sie diesen Bereich umgehen, aber das hat keine schlimmen Auswirkungen. Wird das Gas nicht bemerkt, muss jeder Charakter in diesem Bereich einen Konstitutions-Rettungswurf gegen SG 12 ablegen und nimmt 5 (1W10) Giftschaden, falls dieser fehlschlägt, oder die Hälfte des Schadens bei Gelingen. Jegliche offene Flamme, die in diesen Bereich gebracht wird, lässt das Gas explodieren. Jede Kreatur, die sich innerhalb der Explosion befindet, muss einen Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 15 ablegen. Misslingt er, nimmt sie 10 (3W6) Schaden, bei Gelingen die Hälfte.

Grauenhafte Geräusche

Die Wanderung der Abenteurergruppe wird stundenlang von schrecklichem Gekreische, Gestöhne und unverständlichem Gemurmel begleitet, das aus nahegelegenen Gängen ohne erkennbare Verursacher herüberdringt. Jeder Charakter muss einen Weisheits-Rettungswurf gegen SG 11 ablegen. Misslingt dieser, steigt die Wahnsinns-Stufe des Charakters um 1.

Hoher Felssims

Die Charaktere müssen auf einem 45 cm breiten Felssims entlangwandern, der sich entlang eines 2W6 × 3 m tiefen Grabens entlangschlängelt. Die Reisegeschwindigkeit der Abenteurergruppe wird für diesen Tag um die Hälfte reduziert, und jeder Charakter muss einen erfolgreichen Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht herunterzufallen. Vorsichtsmaßnahmen, wie etwa das Zusammenbinden der Charaktere mit einem Seil, gibt einen Vorteil auf den Wurf für jeden Charakter. Erhöhe die Verfolgungsstufe der Drow um 1.

Klippe und Leiter

Eine Klippe, 2W4 × 3 m hoch, blockiert den Weg der Abenteurergruppe, aber am oberen Ende ist eine aufgerollte Strickleiter zu sehen. Gelingt es jemandem, die Klippe hinaufzuklettern – dafür wird ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15 benötigt – und die Leiter herabzuwerfen, können die Charaktere weitergehen. Ansonsten müssen sie einen Tagesmarsch darauf verwenden, eine andere Route zu finden. Entfernen die Charaktere die Leiter, sobald sie oben angelangt sind, verringert sich die Verfolgungsstufe der Drow um 1.

Knochenfeld

Die Charaktere stoßen auf eine unheimliche Höhle, die von unzähligen Knochen verschiedener Kreaturen übersät ist. Egal ob der Ort ein natürlicher Friedhof irgendeiner Spezies des Underdark ist oder das ehemalige Lager eines furchteinflößenden Raubtiers, die Charaktere können hier potentiell nützliches Material zum Handwerken unter den Knochen sammeln.

Sobald die Abenteurergruppe das Knochenfeld betritt, wirf einen W20 und schau in die Tabelle, um festzustellen, welche Kreaturen, falls überhaupt welche, sich hier befinden. Die Untoten erheben sich aus den Knochen und greifen an, sobald der erste Charakter die Hälfte der Höhle durchquert hat.

Begegnungen auf dem Knochenfeld

W20	Begegnung
1–14	Keine Begegnung
15–18	3W4 **Skelette**
19–20	1W3 **Minotaurus Skelette**

Kristallanhäufung

Die Abenteurer kommen durch einen mit *Faerzress* durchdrungenen Bereich, in dem faustgroße Quarzstücke ein dämmriges Licht in einem Radius von 3 m ausstrahlen. Schlägt man einen der Kristalle oder schmettert ihn auf eine harte Oberfläche, zerspringt er in einem blendenden Lichtblitz mit einem Radius von 3 m. Jede Kreatur in diesem Radius muss einen Konstitutions-Rettungswurf gegen SG 10 schaffen, ansonsten ist sie 1 Minute lang blind. Eine Kreatur, die von diesem Effekt geblendet wurde, wiederholt am Ende ihres jeden Zugs den Konstitutions-Rettungswurf. Bei einem erfolgreichen Wurf ist sie nicht mehr blind.

Die Charaktere können insgesamt bis zu 12 Kristalle einsammeln, aber wenn sie sich dafür Zeit nehmen, erhöht dies das Verfolgungslevel der Drow um 1.

Lavaausbruch

Während die Charaktere sich durch einen langen und gewundenen Gang bewegen, öffnet eine Erschütterung einen mit Lava gefüllten Riss hinter ihnen. Jeder Charakter muss einen Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 10 ablegen, um dem Lavaausbruch zu entkommen, und nimmt 21 (6W6) Feuerschaden, wenn der Wurf misslingt. Verringere die Verfolgungsstufe der Drow um 1.

Ruinen

Die Abenteurer entdecken eine kleine Ruine, versteckt mitten im Underdark. Dabei kann es sich um ein ehemaliges Bauwerk einer unterirdischen Rasse handeln oder um eine Oberflächen-Ruine, die vor langer Zeit hier herabgesunken ist. Wenn die Charaktere die Ruinen durchsuchen, haben sie eine Chance von 50 Prozent, 1W4 Tand zu finden (siehe Kapitel 5, „Ausrüstung", im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*). Würfel auf der Tand-Tabelle oder suche angemessene Gegenstände aus.

Schleim oder Schimmel

Während die Abenteurer eine kleine Höhle durchschreiten, stoßen sie auf mit Schleim oder Schimmel bedeckte Stellen. Wirf einen W6 und schau auf der Tabelle nach, um festzustellen, welche Art von Schleim oder Schimmel sie hier vorfinden (siehe „Gefahren in Gewölben" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für Details über diese Bedrohungen).

Schleim- oder Schimmel-Begegnung

W6	Begegnung
1–3	Stelle mit grünem Schleim
4–5	Stelle mit gelbem Schimmel
6	Stelle mit braunem Schimmel

Schlucht

Die Charaktere müssen einen schwierigen Abstieg hinab in eine 2W4 × 30 m tiefe Schlucht wagen und auf der anderen Seite wieder hinaufsteigen, oder einen Weg drumherum finden. Ihre Reisegeschwindigkeit für diesen Tag wird um die Hälfte reduziert, außer ihnen fällt ein Plan ein, um die Schlucht schnell zu überqueren.

Seilbrücke

Ein 2W4 × 3 m breiter und 2W4 × 3 m tiefer Graben durchschneidet den Weg der Abenteurer. Darüber ist eine alte Seilbrücke gespannt. Schneiden die Charaktere die Brücke los, nachdem sie sie passiert haben, verringert sich die Verfolgungsstufe der Drow um 1.

Senkloch

Ein zufälliges Mitglied der Gruppe tritt auf ein Senkloch und bringt es zum Einsturz. Es muss einen Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht in eine 6 m tiefe Grube zu fallen und 7 (2W6) Wuchtschaden zu nehmen. Um aus der Grube wieder herauszuklettern, wird ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15 benötigt.

Spinnennetze

Klebrige Netze füllen den Gang (siehe „Gefahren in Gewölben" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Die Netze spannen sich Dutzende oder sogar Hunderte Meter weit. Falls den Charakteren keine schnelle Möglichkeit einfällt, um die Netze schnell zu entfernen, wird die Reisegeschwindigkeit der Gruppe für diesen Tag auf die Hälfte reduziert, da die Charaktere gezwungen sind, sich einen Weg hindurchzuschneiden oder eine alternative Route zu finden.

Würfel, um festzustellen, ob es zu einer Begegnung kommt, wenn die Abenteurergruppe die Netze betritt. Bei einem Wurf von 1–2 auf einem W6 treffen die Charaktere auf 1W4 **Riesenspinnen**, die in den Netzen lauern.

Steinschlag

Während die Abenteurer sich ihren Weg durch eine lange, gewundene Höhle bahnen, löst eine Erschütterung einen Steinschlag aus. Jedes Mitglied der Abenteurergruppe muss drei Geschicklichkeits-Rettungswürfe gegen SG 12 versuchen und nimmt 10 (3W6) Wuchtschaden für jeden misslungenen Wurf. Jede kampfunfähige Kreatur, die nicht aus dem Bereich entfernt wird, wird unter Trümmern begraben und nimmt zusätzlich 1W6 Wuchtschaden am Ende jeder ihrer Züge, bis die Kreatur ausgegraben wurde oder stirbt. Verringere die Verfolgungsstufe der Drow um 1.

Unterirdischer Wasserlauf

Ein Wasserlauf, 1W4 × 3 m breit, kreuzt den Pfad der Abenteurergruppe. Der Strom ist flach und leicht zu überqueren und die Charaktere können hier trinken und ihre Wasservorräte auffüllen. Das Wasser ist von essbaren Fischen bevölkert, sodass der SG zur Nahrungssuche in diesem Bereich auf 10 reduziert ist. Das Überqueren des Wasserlaufs verringert die Verfolgungsstufe der Drow um 1.

Unterschlupf

Die Abenteurergruppe stolpert über eine Höhle, die Schutz bietet und leicht zu verteidigen ist. Wenn die Charaktere hier ein Lager aufschlagen, können sie eine lange Rast machen, ohne die Gefahr einer Begegnung.

Warnhinweis

Die Charaktere betreten eine mit Stalagmiten und Stalaktiten übersäte Höhle. Diejenigen mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 11 oder höher entdecken folgendes Zeichen, das in einen der Stalagmiten gekratzt wurde: Das Zeichen ist ein Drow-Warnhinweis und bedeutet „Dämonen voraus!" Jede Kreatur, die kein Drow ist und das Symbol berührt, muss einen Weisheits-Rettungswurf gegen SG 10 ablegen. Misslingt dieser, erhöht sich die Wahnsinns-Stufe des Charakters um 1.

Falls die Charaktere eine lange Rast im Umkreis von 1,5 km um den Warnhinweis machen, wirf einen W20 und schau in die Tabelle, um festzustellen, ob und welche Begegnung sie am Ende ihrer Rast haben.

Warnhinweis Begegnung

W20	Begegnung
1–14	Keine Begegnung
15–16	1 unsichtbare **Barlgura**
17–18	3W4 **Dretch**
19–20	1W2 **Schattendämon**

Kreaturen-Begegnungen

Sei dir der Stufe der Abenteurergruppe bewusst, wenn du diese Begegnungen ausarbeitest, und erlaube den Charakteren, sich vor Begegnungen zurückzuziehen oder sie zu meiden, wenn sie eine zu große Herausforderung darstellen. Eine Flucht sollte allerdings einen Preis haben. Charaktere, die aus ihrem Lager flüchten, um einer Kreatur auszuweichen, könnten beispielsweise gezwungen sein, Nahrung und Wasservorräte zurückzulassen.

Kreaturen-Begegnungen

W20	Begegnung
1	Aaskriecher
2–3	Entlaufene Sklaven
4–5	Fungi
6	Gesellschaft des Glanzes
7–8	Händler
9–10	Hinterhalt; wirf diese Begegnung neu, falls die Charaktere gerade dabei sind zu rasten
11	Kundschafter
12	Ockergallerte
13–14	Plünderer
15–16	Riesen-„Rocktopus"
17–18	Riesenfeuerkäfer
19	Sporendiener
20	Wahnsinnige Kreatur

Aaskriecher

Die Charaktere stoßen auf einen **Aaskriecher**, der die Tunnel und Höhlen auf der Suche nach Nahrung durchstreift.

Es besteht eine Chance von 25 Prozent, dass der Aaskriecher domestiziert ist und einen Ledersattel und Geschirr trägt,

wobei von seinem Reiter keine Spur zu sehen ist. Ein Charakter kann sich ihm nähern und den Aaskriecher besteigen, ohne angegriffen zu werden, indem er einen Weisheitswurf (mit Tieren umgehen) gegen SG 13 besteht. Sitzt ein Reiter in Sattel und Geschirr, kann er auf dem Aaskriecher reiten, während dieser an Wänden und Decken entlangläuft.

Entlaufene Sklaven

Diese Sklaven wandern seit ihrer Flucht aus Gracklstugh oder Menzoberranzan durch das Underdark. Sie betteln um Wasser und Nahrung. Wirf einen W4 und schau in die Tabelle, um festzustellen, wem und was die Charaktere begegnen. Elfische, zwergische und menschliche Sklaven sind freundlich. Wenn sie Wasser und Nahrung bekommen, schließen sie sich der Abenteurergruppe an. Goblin-Sklaven sind feindselig und greifen wahrscheinlich an.

Entlaufene Sklaven

W4	Begegnung
1	1W2 Mondelfen **Gemeine**
2	1W3 Schildzwerge **Gemeine**
3	1W4 menschliche **Gemeine**
4	1W6 **Goblins**

Fungi

Wirf einen W6 und schau in die Tabelle, um festzustellen, welcher Art von Fungi die Charaktere begegnen.

Fungi

W6	Begegnung
1–2	1W4 **Gassporen**
3–4	1W4 **Kreischer**
5–6	1W4 gefährliche Fungi

Es besteht eine Chance von 25 Prozent, dass eine Gasspore das Erinnerungsfragment eines toten Betrachters in seinen Sporen trägt (siehe die Beschreibung der Gassporen unter dem Eintrag „Fungi" im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*). Diese Erinnerung kann alles sein, was du willst, oder du kannst einen W4 werfen und in die Tabelle „Betrachter-Erinnerung" schauen.

Betrachter-Erinnerung

W4	Erinnerung
1	Eine angespannte Verhandlung mit Drow, die damit endet, dass der Betrachter sich einverstanden erklärt, den Drow sichere Durchreise durch „das Weite Oblivium" zu gewähren, im Austausch für ihre Hilfe dabei, sein Lager von einem Tiefengnom-Befall zu befreien
2	Eine Verfolgung von Svirfneblin-Dieben durch die Tunnel seiner Domäne, um gestohlene Edelsteine zurückzuholen
3	Ein feuriger Kampf gegen einen runzeligen Drow-Erzmagier, der damit endet, dass der Betrachter sich eine schwere Verwundung zuzieht
4	Ausspähung eines Drow-Waldläufers mit zwei glänzenden Krummsäbeln und einem schwarzen, vierbeinigen Tiergefährten

Gesellschaft des Glanzes

Die Charaktere stoßen auf ein Mitglied der Gesellschaft des Glanzes, eine Sekte aus hochintelligenten Monstern, die sich zusammengeschlossen haben, um alle Probleme des Underdark zu lösen. Die Gesellschaft untersucht Bereiche, die von *Faerzress* durchdrungen sind, um festzustellen, ob dieses etwas mit dem zu tun haben, wohinter die Gesellschaft eine Art von „dämonischem Eindringen" befürchten. Wirf einen W10, um festzulegen, auf welches Mitglied der Gesellschaft die Charaktere treffen.

Gesellschaft des Glanzes

W10	Begegnung
1–2	Y, der **Derro**-Gelehrte (siehe Anhang C)
3–4	Blurg, der **Orog**
5–6	Grazilaxx, der **Gedankenschinder**
7–8	Skriss, der **Troglodyt**
9–10	Sloopidoop, der **Kuo-toa-Erzpriester**

Jedes Mitglied der Gesellschaft des Glanzes hat eine neutrale Gesinnung, eine Intelligenz von 18 (+4) und spricht fließend mehrere Sprachen, darunter Zwergisch, Elfisch und Finsterländisch (wobei Grazilaxx die Kommunikation per Telepathie bevorzugt). Ansonsten sind ihre Kreaturenspielwerte unverändert. Die Mitglieder sind gebildet und gesprächig, sie bevorzugen Diplomatie und Debatten gegenüber Gewalt (allerdings verteidigen sie sich, wenn sie angegriffen werden).

Jedes Mitglied der Gesellschaft kann den Zauber *Teleportieren* einmal am Tag wirken, aber der beabsichtigte Zielort muss sich im Umkreis von 10 m um ein anderes Mitglied der Gesellschaft befinden. Die Teleportation kann unterbrochen werden (siehe „*Faerzress*" weiter oben in diesem Kapitel). Auf diese Weise landen die Mitglieder der Gesellschaft manchmal in entfernten Winkeln des Underdark, getrennt von ihren Gefährten.

Mitglieder der Gesellschaft des Glanzes sind sich darüber im Klaren, dass es Pfade zur Welt an der Oberfläche gibt, haben aber noch keinen von ihnen erforscht (schließlich drehen sich ihre Interessen um das Underdark). Wenn die Charaktere den Anschein erwecken, dass sie unbedingt an die Oberfläche gelangen müssen, könnte ein Mitglied der Gesellschaft vorschlagen, dass sie in einer der größeren Siedlungen des Underdark {Seite 30}wie Blingdenstein oder Gracklstugh nach einem Führer suchen. Die Mitglieder der Gesellschaft können den Charakteren detaillierte mündliche Wegbeschreibungen geben, denen die Charaktere zu jeder Siedlung im Underdark folgen können, die sie erreichen möchten. Allerdings können die Mitglieder der Gesellschaft nicht dafür garantieren, dass der Weg sicher ist. Suchen die Charaktere nach irgendetwas anderem, helfen die Mitglieder der Gesellschaft in jeder ihnen möglichen Weise.

Händler

Diese Händler pendeln regelmäßig durch die Tunnel des Underdark und reisen von Siedlung zu Siedlung. Wirf einen W4 und schau auf die Tabelle, um festzustellen, wer auftaucht.

Händler

W4	Begegnung
1	2W4 **Tiefengnome**
2	2W4 **Drow**
3	2W4 **Duergar**
4	2W4 **Kuo-toa**

Bei Tiefengnomen und Drow-Händlern besteht eine Chance von 50 Prozent, dass sie halb so viele **Rieseneidechsen** wie ihre eigene Zahl als Reit- und Lasttiere dabeihaben. Bei Duergar-Händlern besteht eine Chance von 50 Prozent, dass sie halb so viele **männliche Rösser** (siehe Anhang C) wie ihre eigene Zahl als Lasttiere dabeihaben. Sind männliche Rösser anwesend, besteht eine Chance von 50 Prozent, dass die Händler von

einem **Duergar Kavalrachni** eskortiert werden, der auf einem **weiblichen Ross** (siehe Anhang C für beide) reitet.

Die Händler tragen Waren im Wert von 5W4 × 10 GM plus Vorräte für zehn Tage pro Mitglied ihrer Gruppe mit sich; sie sind gewillt, jeweils bis zu 20 Prozent davon zu verkaufen. Falls Drow-Händler die Abenteurer sehen und die Möglichkeit haben, davon zu berichten, erhöhe die Verfolgungsstufe der Drow um 1.

Hinterhalt

Eine oder mehr Kreaturen versuchen, die Abenteurergruppe aus dem Hinterhalt anzugreifen, während sie sich ihren Weg durch das Underdark bahnt. Wirf einen W20 und schau in die Tabelle, um festzustellen, wer oder was den Charakteren begegnet.

Hinterhalt

W20	Begegnung
1–2	1 **Chuul**, der in einem Wasserbecken lauert
3	1W6 **Riesenspinnen** an den Wänden oder der Decke
4–5	1 **Grell**, der nahe der hohen Decke schwebt
6–9	1W4 **Gricks**, versteckt in Ritzen oder Spalten
10–15	1W4 **Orogs**, die auf hohen Felssimsen sitzen
16–17	1W6 **Falldorne**, die sich als Stalaktiten tarnen
18–20	1 **Erdkoloss**, der aus einer Wand hervorbricht

Findet der Hinterhalt im Lager eines Monsters statt, besteht die Chance, dass die Charaktere etwas Interessantes oder Wertvolles finden, wenn sie den Bereich absuchen. Wirf einen W20 und schau in die Tabelle weiter unten, um zu sehen, ob und was sie finden.

Funde im Hinterhaltslager

W20	Fund
1–10	Nichts
11–12	Ein humaniodes Skelett oder eine Leiche, die eine brauchbare, nicht-magische Waffe festhält (deine Wahl)
13–14	Ein humaniodes Skelett oder eine Leiche, die eine brauchbare, nicht-magische Rüstung trägt (deine Wahl)
15–17	1W6 Edelsteine im Wert von 50 GM
18–19	Ein humaniodes Skelett oder eine Leiche, die einen zufälligen magischen Gegenstand bei sich trägt (würfel auf der Magische Gegenstände Tabelle B in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*)
20	Ein Monsterhort mit 2W6 Edelsteine im Wert von 50 GM und einem oder mehr zufälligen magischen Gegenständen (wirf 1W4 mal auf der Magische Gegenstände Tabelle C in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*)

Kundschafter

Jede dieser Gruppen ist im Underdark in geheimer Mission unterwegs. Wirf einen W6 und schau auf die Tabelle, um festzustellen, wer auftaucht.

Kundschafter

W6	Begegnung
1–2	1 **Drow**
3–4	1W4 **Myconid-Erwachsene**
5–6	1W6 Schildzwergen-**Kundschafter**

Der Drow-Kundschafter ist auf der Suche nach entlaufenen Sklaven. Bemerkt er die Abenteurergruppe, wird er versuchen, ihrer Aufmerksamkeit zu entgehen und die Information über ihren Aufenthaltsort weiterzutragen (siehe „Verfolgung durch die Drow").

Die Myconid-Kundschafter sind der Abenteurergruppe gegenüber gleichgültig und nicht gewillt, mit den Abenteurern über ihre Mission oder ihre Reisen zu sprechen.

Schildzwergen-Kundschafter sind freundlich gesinnt, wenn sich in der Gruppe ein oder mehrere Oberflächenbewohner befinden. Sie sind gewillt, der Abenteurergruppe Nahrungs- und Wasserrationen für einen oder zwei Tage zu geben.

Ockergallerte

Während sich die Charaktere durch eine Reihe von Höhlen bewegen, ziehen sie die Aufmerksamkeit einer **Ockergallerte** auf sich. Der Schlick folgt den Charakteren und greift an, sobald sie für ihre nächste Rast anhalten. Charaktere, die in den hinteren Reihen der Marschordnung laufen und einen passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 14 oder höher haben, sehen den Schlick, der sie verfolgt.

Plünderer

Diese Plünderertruppe von der Oberfläche hat sich auf der Suche nach Reichtümern ins Underdark gewagt und sich dort verirrt. Wird einen W6 und schau auf die Tabelle, um festzustellen, wer auftaucht. Die Plünderer sind zunächst feindselig gegenüber der Abenteurergruppe, aber kluge Charaktere könnten sie bestechen, um eine sichere Durchreise oder Informationen zu erhalten.

Plünderer

W6	Begegnung
1–2	1W6 menschliche **Banditen** und 1 menschlicher **Banditenhauptmann**
3–4	2W4 **Goblins** und 1 **Goblin-Boss**
5–6	1W6 **Orks** und 1 **Ork Auge des Gruumsh**

Es besteht die Chance, dass der Gruppenanführer etwas Interessantes oder Wertvolles bei sich trägt. Wirf einen W20 und schau in die Tabelle weiter unten, um festzustellen, ob und was er dabeihat.

Besitz des Gruppenanführers

W20	Besitz
1–5	Nichts
6–10	2W6 Edelsteine im Wert von 10 GM in einem Beutel
11–14	2W6 Edelsteine im Wert von 50 GM in einem Beutel
15–17	1W4 Fackelstängel (siehe „Fungi des Underdark")
18–19	1W4 Wasserkugeln (siehe „Fungi des Underdark")
20	Einen zufälligen magischen Gegenstand (würfel einmal auf der Magische Gegenstände Tabelle B in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*)

Riesen-„Rocktopus"

Diese Kreatur ist ein **Riesenoktopus**, der sich so weiterentwickelt hat, dass er an Land leben kann. Er kann seine Färbung so verändern, dass er wie eine Felsformation aussieht, und er lauert gerne in Spalten und Rissen, von wo aus er kleinere vorbeilaufende Kreaturen angreift. Er hat eine Schrittbewegungsrate von 6 m und eine Kletterbewegungsrate von 3 m, besitzt nicht das Merkmal Atem anhalten und tauscht seine Unterwassertarnung gegen das folgende Merkmal:

Tarnung. Der Oktopus hat einen Vorteil auf Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit).

Riesenfeuerkäfer

Die Charaktere stoßen auf 3W6 **Riesenfeuerkäfer**, die die Tunnel und Höhlen nach Nahrung durchstreifen. Charaktere, die eine Lichtquelle benötigen, können die glühenden Drüsen der besiegten Käfer ernten.

Sporendiener

Eine oder mehrere Kreaturen, die von Zuggtmoys Sporen getötet und wieder zum Leben erweckt wurden, beobachten die Charaktere, während sie vorbeilaufen. Die Sporendiener kommunizieren nicht und greifen auch nicht an, außer um sich selbst zu verteidigen. Wirf einen W10 und schau auf die Tabelle, um festzustellen, wer den Charakteren begegnet.

Sporendiener

W10	Begegnung
1–3	1W4 **Drow-Sporendiener** (siehe Anhang C)
4–6	1W6 **Duergar-Sporendiener** (siehe Anhang C)
7–8	1W4 **Hakenschrecken-Sporendiener** (siehe Anhang C)
9–10	1W8 **Quaggoth-Sporendiener**

Wahnsinnige Kreatur

Die Abenteurergruppe begegnet einer Kreatur, die durch den Einfluss der Dämonenfürsten in den Wahnsinn getrieben wurde. Wirf einen W4 und schau in die Tabelle, um festzustellen, wer oder was auftaucht. Dann wirf auf der Permanenter Wahnsinn Tabelle in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, um festzustellen, welcher Art Wahnsinn die Kreatur verfallen ist. Wird die Kreatur von ihrem Wahnsinn geheilt, verhält sie sich entsprechend ihrer Gesinnung.

Wahnsinnige Kreatur

W4	Begegnung
1	**1 Tiefengnom**
2	1 **Drow**
3	1 **Duergar**
4	1 **Steinriese**

Es besteht die Chance, dass die wahnsinnige Kreatur etwas Interessantes oder Wertvolles bei sich trägt. Wirf einen W20 und schau in die Tabelle weiter unten, um festzustellen, ob und was sie dabeihat. Die Kreatur trennt sich nicht freiwillig davon.

Besitz der wahnsinnigen Kreatur

W20	Besitz
1–10	Nichts
11–13	Einen Edelstein im Wert von 10 GM
14–15	Einen Goldring im Wert von 25 GM
16–17	Eine Obsidianstatue von Lolth, Wert: 100 GM
18–19	Einen zufälligen magischen Gegenstand (würfel einmal auf der Magische Gegenstände Tabelle A in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*)
20	Einen zufälligen magischen Gegenstand (würfel einmal auf der Magische Gegenstände Tabelle B in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*)

Die Reise zusammenfassen

Anstatt für jeden Tag zufällige Begegnungen zu würfeln, kannst du Teile der Reise der Charaktere auch zusammenfassen oder überspringen. Wirf 1W6 + 1 für die Anzahl an Tagen zwischen den Begegnungen, mit der üblichen Wahrscheinlichkeit, dass es eine Gelände-Begegnung, eine Kreaturen-Begegnung oder beides wird (wie beschrieben unter „Zufällige Begegnungen"). Wenn du beispielsweise eine 4 würfelst, würdest du den Spielern sagen: „Vier Tage lang habt ihr euch euren Weg durch die Tunnel und Gänge gebahnt...", bevor du ihnen die Umstände der Begegnung erklärst.

Rege die Charaktere mit diesem Ansatz dazu an zu beschreiben, was ihre Charaktere tun – oder sogar sehen und erleben – in ihren Leerlaufzeiten. Zusätzlich zu den Aktivitäten in ihren Auszeiten wie Handwerken haben die Charaktere massenhaft Möglichkeiten zur Interaktion. Falls die Spieler die Rollen von ein paar oder allen ihrer Nicht-Spieler-Gefolgsleute übernommen haben (siehe „Ein bunter Haufen" in Kapitel 1), ermutige sie, auch die Aktivitäten dieser Charaktere weiter auszuführen, während du Details ergänzt, wie du es für richtig hältst. Die Spieler können außerdem Geschichten vorschlagen oder ausführen über Dinge, die ihre Charaktere während der Auszeiten erlebt haben, wie z. B. beschwerliche Kletteraktionen, wie sie sich über Schluchten geschwungen haben oder Falldornen ausgewichen sind, und du kannst dasselbe tun. Dieser Aspekt des zusätzlichen Geschichtenerzählens gibt der Reise mehr Farbe und Hintergrund, während gleichzeitig das Tempo angezogen wird.

Festgelegte Begegnungen

Du kannst die folgenden vier Begegnungen während der Reise der Abenteurergruppe durch das Underdark verwenden und sie zwischen den Orten in Kapitel 3 bis 7 so einsetzen, wie du es möchtest. Sie sorgen für detailliertere Herausforderungen für die Charaktere und liefern zudem Möglichkeiten, potentielle Verbündete zu treffen. Falls die Charaktere mal einen Schub an EP brauchen, während sie sich durch die folgenden Kapitel arbeiten, können diese Begegnungen ihn liefern.

Die Seidenen Pfade

Die Seidenen Pfade sind ein Netzwerk von Spinnennetzen, die eine 150 m tiefe, 600 m breite und beinahe 7,50 km lange Schlucht kreuz und quer überspannen. Die Hauptstränge der Netze sind belastbar genug, um auf ihnen zu reisen, aber da alte Netze sich mit der Zeit auflösen und die Riesenspinnen, die die Schlucht bewohnen, ständig neue spinnen, unterliegen die Seidenen Pfade konstanten Veränderungen.

Zahlreiche Gänge in verschiedenen Höhen führen von der Schlucht weg. Es geschieht selten, dass ein Netzstrang eine Öffnung mit einer zweiten auf demselben „Stockwerk" verbindet. Charaktere, die über die Seidenen Pfade reisen, müssen mehreren schrägen Strängen folgen und ebenso viele überklettern oder überqueren, um ihr gewünschtes Ziel zu erreichen. Das ist ziemlich gefährlich, aber es gibt ganz einfach keinen leichteren Weg um die Schlucht herum. Die Charaktere können sich leicht in der Masse von Strängen verirren, die sich über die Schlucht erstrecken, wenn sie keine Hilfe haben.

Die Netzläufer

Die Netzläufer sind zwei nach Nervenkitzel suchende **Goblins** namens Yuk Yuk und Spinnenköder. Sie leben schon seit sie denken können im Underdark und haben viel ihrer Zeit damit verbracht, Schätze zu suchen und die Seidenen Pfade zu überleben. Die Goblins neigen zu waghalsigen (und oftmals leichtsinnigen) Aktionen. Dass sie beide noch am Leben sind, zeugt von ihrem Glück und ihrem Geschick. Modifiziere ihre Kreaturenspielwerte folgendermaßen:

- Beide Goblins sind neutral.
- Füge Akrobatik +6 und Athletik +3 zur Fertigkeitsliste der Goblins hinzu.
- Die Goblins haben einen Vorteil auf Würfe, mit denen sie vermeiden, überrascht zu werden.

Die Goblins bemerken die Abenteurer, wenn sie sich den Seidenen Pfaden nähern, und sind gewillt, als Führer und Helfer zu fungieren – natürlich gegen eine Gebühr. Sie lassen sich auf 2 GM pro Tag für jeden von ihnen ein, aber Yuk Yuk (der alle Verhandlungen abwickelt) könnte genauso gut nach irgendetwas Auffälligem oder Glitzerndem fragen, das einem der Charaktere gehört. Er könnte ebenfalls nach einem noch nicht festgelegten Gefallen fragen, der bezahlt werden muss, wenn die Goblins und die Abenteurer am Ziel angelangen und ihre Wege sich wieder trennen. Er könnte darum bitten, als erster etwas aus den Schätzen auswählen zu dürfen, die die Abenteurergruppe auf den Seidenen Pfaden entdeckt. So oder so wird er einen Anteil an den Schätzen erwarten und danach fragen.

Yuk Yuk und Spinnenköder tragen je eine Kürbisflasche mit Schmieröl bei sich, das sie auf ihre Fußsohlen auftragen, um „auf dem Netz zu surfen". Während sie so die Netze hinuntergleiten, bewegen sie sich mit ihrer doppelten Schrittbewegungsrate.

Die Netzläufer liefern, was sie versprechen, wenn es um ihre Dienstleistungen geht, und sie können den Charakteren das ein oder andere beibringen. Während die Charaktere mit den Goblins reisen, haben sie einen Vorteil auf Würfe, mit denen sie vermeiden, überrascht zu werden. Die Goblins kennen die Seidenen Pfade gut genug, um sich dort nicht zu verirren.

Yuk Yuk und Spinnenköder

Falls die Abenteurer einen guten Eindruck auf die Netzläufer machen und die Ziele der Abenteurergruppe so klingen, als beinhalteten sie spannende Möglichkeiten, neue und gefährliche Dinge auszuprobieren, bieten die Goblins an, nach der Überquerung der Seidenen Pfade bei der Gruppe zu bleiben und die Charaktere weiter durch das Underdark zu führen. Die beiden werden das Underdark allerdings nicht verlassen. Yuk Yuk wird versuchen, eine angemessene Gebühr auszuhandeln, aber möglicherweise kommen die Goblins auch einfach so mit und sind zufrieden, einen fairen Anteil dessen zu bekommen, was die Abenteurergruppe so findet.

Seidene Pfade: Allgemeine Merkmale

Während die Charaktere die Seidenen Pfade bereisen, behalte folgende Merkmale im Hinterkopf.

Schwieriges Gelände. Jede Kreatur, die eine Kletterbewegungsrate hat, kann mit dieser Geschwindigkeit auf den Netzen entlangklettern. Jede Kreatur, die fällt, kann potentiell in den Netzen verstrickt werden (siehe „Fallen").

Fallen. Wann immer eine Kreatur Schaden nimmt, während sie auf den Seidenen Pfaden reist, oder wann immer das Netz reißt, auf dem sie sich gerade befindet, muss die Kreatur einen Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem erfolgreichen Wurf gelingt es der Kreatur, den Fall zu vermeiden, indem sie einen nahe gelegenen Netzstrang ergreift. Misslingt der Rettungswurf, fällt die Kreatur 1W10 × 3 m tief. Ist die gefallene Höher geringer als die Distanz zum Boden der Schlucht, wird die Kreatur in den Netzen verstrickt und ist festgesetzt; ansonsten schlägt sie auf dem Boden auf und nimmt normalen Fallschaden. Eine festgesetzte Kreatur kann einen Stärke-Rettungswurf gegen SG 12 am Ende jeder ihrer Züge ablegen und den festgesetzten Zustand bei Erfolg beenden. Eine andere Kreatur kann ihre Helfen-Aktion verwenden, um einer festgesetzten Kreatur in ihrer Reichweite zu helfen und ihr damit einen Vorteil auf ihren nächsten Rettungswurf zu geben.

Licht. Die Schlucht ist dunkel. Eine Lichtquelle bei sich zu tragen lockt feindliche Kreaturen an und erhöht die Chance auf eine Begegnung auf 1–3 auf einem W6.

Feuer. Netze verbrennen, wenn sie einem Effekt oder einem Angriff ausgesetzt werden, bei dem Feuerschaden ausgeteilt wird. Dies führt dazu, dass mehrere Stränge reißen, und alle Kreaturen im Umkreis von 10 m um den betroffenen Bereich müssen einen Rettungswurf ablegen, um ein Herunterfallen zu vermeiden (siehe „Fallen").

Begegnungen auf den Seidenen Pfaden

Würfel mit einem W6 alle 150 m, die die Abenteurergruppe über die Netze reist, um zu prüfen, ob es zu einer zufälligen Begegnung kommt. Eine Begegnung erfolgt bei einem Wurf von 1, außer ein oder mehrere Mitglieder der Gruppe tragen eine Lichtquelle bei sich. In diesem Fall findet bei einem Wurf von 1-3 eine Begegnung statt. Würfel auf der Tabelle „Begegnungen auf den Seidenen Pfaden" oder suche eine passende Begegnung aus, wenn eine stattfindet.

Begegnungen auf den Seidenen Pfaden

W12	Begegnung
1	1 **Beobachter**
2–3	Brechendes Netz
4	1W4 **Drow** und 1W4 **Quaggoth**-Sklaven
5	1W4 **Düstermantel**
6	Kokon mit Leichtfuß Halbling
7	1 **Mimik**
8–12	2W4 **Riesenspinnen**

Beobachter

Diese wahnsinnige Aberration, befreit aus den Diensten eines längst verstorbenen Drow-Magiers, schwebt nun durch die von Netzen durchzogene Schlucht. Der Beobachter kommuniziert mit den Charakteren telepathisch und warnt sie vor „Dämonen, die sich in der Finsternis erheben". Die Kreatur wird zunehmend paranoid und davon überzeugt, dass die Charaktere selbst Dämonen sind, die gekommen sind, um sie in ihre Dienste zu binden, sodass sie die Charaktere am Ende angreift und versucht, sie zu vernichten.

Brechendes Netz

Ein Netzstrang unter einem zufälligen Mitglied der Abenteurergruppe reißt. Jede Kreatur, die auf diesem Netzstrang läuft, muss einen Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 15 ablegen, wie beschrieben unter „Fallen" im Kasten „Seidene Pfade: Allgemeine Merkmale". Würfel sofort für eine weitere Begegnung, sobald die Rettungswürfe abgehandelt wurden.

Drow und Quaggoth-Sklaven

Diese hasserfüllten Drow und ihre mordlustigen Quaggoth-Sklaven reisen auf ihrem Weg durch das Underdark über die Seidenen Pfade. Falls Derendil bei der Abenteuergruppe ist, kann er eine Aktion verwenden, um einen Charismawurf gegen SG 15 abzulegen. Bei Erfolg hetzt er die Quaggoth-Sklaven gegen ihre Drow-Meister auf. Falls die Drow auf diese Weise erledigt werden, kann Derendil seinen Wurf wiederholen, um die überlebenden Quaggoths zu seinen Gefolgsleuten zu machen. Sollte Derendil sterben, können diese Quaggoths nicht mehr kontrolliert werden und kämpfen bis zum Tod.

Falls einer der Drow die Begegnung überlebt, erhöhe die Verfolgungsstufe der Drow um 1.

Düstermantel

Diese unterirdischen Jäger stürzen sich herab und greifen die Abenteurergruppe an.

Kokon mit Halbling

Die Charaktere finden einen noch lebenden Leichtfuß Halbling, der in einen Kokon im Netz eingewickelt ist. Er ist für die folgende Stunde vergiftet und gelähmt.

Fargas Rumpelfuß war ein Mitglied einer Abenteurergruppe, die auf der Suche nach einem lange vergessenen Grabmal war, als sie von einem Rudel wahnsinniger Gnolle angegriffen wurde. Fargas entkam, verirrte sich auf den Seidenen Pfaden und wurde von den Spinnen angegriffen. Wenn er gerettet wird, verspricht er den Charakteren, ihnen den Weg zum Grabmal zu zeigen im Austausch für einen Anteil an den Schätzen dort (siehe „Verlorenes Grabmal von Khaem" weiter hinten in diesem Kapitel). Fargas ist ein chaotisch guter Halbling-**Spion**. Zusätzlich zu seiner Rüstung und seinen Waffen trägt er einen *Trank der Unsichtbarkeit* bei sich.

Mimik

Diese Kreatur gibt vor, eine Eisentruhe zu sein, die in den Netzen verstrickt ist. Wenn die Charaktere sich nähern, um sie näher zu untersuchen, greift der Mimik an.

Riesenspinnen

Riesenspinnen sind die üblichsten Bewohner der Seidenen Pfade, und sie werden von Vibrationen im Netz angezogen, die auf potentielle Beute hinweisen.

Hakenschrecken-Jagd

Die Charaktere betreten einen Bereich, in dem eine Horde Gnolle, die vom Dämonenfürsten Yeenoghu ins Underdark gelockt wurde, ein Hakenschrecken-Pärchen jagt. Der Gnoll-Rudelfürst hat Wachen am Haupteingang des Lagers gelassen (Bereich 5) und seine übrigen Jäger in zwei Gruppen aufgeteilt, die beide versuchen, die Hakenschrecken hervorzujagen und damit die Ehre zu erhalten, sie in Stücke reißen zu dürfen.

Die Abenteurer wandern von einem zweiten Eingang aus in die Höhle hinein (Bereich 1) und werden in die Jagd verwickelt. Ob sie nun versuchen, der Jagdgesellschaft auszuweichen, den Hakenschrecken helfen oder sich durch Verhandlungen aus der Situation herausretten, bleibt den Spielern überlassen.

1. Hakenschrecken

Die Charaktere hören klackernde Geräusche, sobald sie sich diesem Punkt im Gang nähern. Plötzlich kommen zwei **Hakenschrecken** aus dem Seitengang geschossen und bewegen sich von Bereich 2A in Richtung Bereich 3. Die Hakenschrecken kämpfen nur, wenn sie sich verteidigen müssen, und haben viel größere Angst vor den gackernden, tobenden Gnollen als vor den Charakteren.

Die Gnolle sind zwei Kammern hinter den Hakenschrecken und erreichen diesen Punkt in der folgenden Runde, außer die Charaktere bewegen sich in ihre Richtung (in diesem Fall treffen beide Gruppen in Bereich 2A aufeinander).

2A. Gnolljäger

Vier **Gnolle** bewegen sich in diesen Bereich, eine Runde nachdem die Hakenschrecken sich an den Charakteren vorbeibewegt haben, und folgen in der darauffolgenden Runde ihrer Beute in Bereich 1.

Die Gnolle können der Versuchung nicht widerstehen, andere Kreaturen auf ihrem Pfad anzugreifen, und kreischen dabei „Opfer für Yeenogu!" in ihrer eigenen Sprache. (Selbst wenn niemand in der Abenteurergruppe Gnoll spricht, ist der Name des Dämonenfürsten klar zu verstehen.)

Entwicklungen

Kampfgeräusche oder Rufe der Gnolle könnten die Aufmerksamkeit ihrer Rudelkumpanen in Bereich 2B und 5 auf sich ziehen.

2B. Gnolljäger

Der Rest der Gnolljäger rast durch diese Höhlen auf der Suche nach den Hakenschrecken. Solange sie nicht woandershin gelockt werden, befinden sich hier vier **Gnolle** und ein **Gnoll-Rudelfürst**.

Schätze

Der Gnoll-Rudelfürst trägt bei sich zwei Blutsteine im Wert von je 50 GM und einen braunen Turmalin im Wert von 100 GM.

3. In die Ecke gedrängt

Die fliehenden Hakenschrecken gelangen schließlich hierher, wo sie im Hinterhalt auf jede Kreatur warten, die ihnen folgt. Der Gang ist schmal genug, dass Mittelgroße Kreaturen in einer Reihe einer nach dem anderen hindurchgehen müssen. Die Höhle scheint eine Sackgasse zu sein, und die Hakenschrecken kämpfen bis zum Tod gegen jede Kreatur, die eintritt.

Charaktere, die sich die Zeit nehmen, die Höhle zu untersuchen, entdecken ein Loch in der 3 m hohen Decke (mit C markiert auf der Karte). Ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 12 wird benötigt, um dort hochzuklettern. Es führt in den Bereich 4.

4. Nest der Hakenschrecken

In dieser Höhle mit sandigem Boden befindet sich ein Gelege mit vier je 30 cm hohen Eiern, die eine steinartige Schale besitzen, alle halbvergraben in einer flachen Grube. Dies sind die Eier der Hakenschrecken, und jeder Charakter, der ein Ei berührt, spürt ein leichtes Zittern darin.

Zu jeder Stunde besteht eine Chance von 10 Prozent, dass eines der Eier schlüpft. Das Hakenschreckenbaby, das daraus hervorkommt, wird auf die erste Kreatur geprägt, die es sieht. Es folgt anschließend dieser Kreatur als sei es ein Elternteil, und verlangt, gefüttert zu werden. Gelingt es den Charakteren, den Hakenschrecken am Leben zu erhalten, wächst er nach sechs Monaten zu einer erwachsenen Kreatur heran. Verfolge sein Wachstum auf der Tabelle „Hakenschrecken Wachstum". zusätzlichen Meter an Bewegungsrate verbraucht für jeden zurückgelegten Meter. Mittelgroße oder Kleine Kreaturen können sich ganz normal durch solche Bereiche bewegen.

Lager der Hakenschrecken: Allgemeine Merkmale

Während die Charaktere das Lager der Hakenschrecken erforschen, behalte folgende Merkmale im Auge.

Licht. Die Tunnel sind komplett dunkel, was weder die Gnolle noch die Hakenschrecken einschränkt.

Enger Gang. Tunnel, die auf der Karte mit „P" markiert sind, sind eng genug, dass eine große Kreatur wie ein Hakenschrecken sich hindurchzwängen muss, wodurch er einen zusätzlichen Meter an Bewegungsrate verbraucht für jeden zurückgelegten Meter. Mittelgroße oder kleine Kreaturen können sich ganz normal durch solche Bereiche bewegen.

GLABBAGOOL

Der Triefende Tempel: Allgemeine Merkmale

Während die Charaktere den Triefenden Tempel erforschen, behalte folgende Merkmale im Auge.

Licht. Solange nichts anderes angegeben ist, sind die Tunnel und Kammern dunkel.

Luft. Die Luft ist abgestanden und spürbar dünn. Im Tempel gibt es genug Luft für die Schlicke plus Luft für 160 Stunden für eine Kreatur, die durch die Zahl der anwesenden Kreaturen geteilt werden muss. Eine Gruppe von vier Abenteurern hat beispielsweise Luft für 40 Stunden. Charaktere, die still stehen und keine Aktivitäten absolvieren, wie sich bewegen oder kämpfen, verbrauchen nur halb so viel Luft.

Sobald die Hälfte der Atemluft verbraucht ist, erhalten die Charaktere eine Erschöpfungsstufe (siehe Anhang A im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*). Immer dann, wenn weitere 10 Prozent der Luft verbraucht sind, erleiden die Charaktere eine weitere Erschöpfungsstufe. Bei 90 Prozent werden die Charaktere bewegungsunfähig. Wenn die Luft verbraucht ist, sterben sie. Sobald die Charaktere die erste Erschöpfungsstufe erhalten, wird ihnen bewusst, dass die Luft knapp wird, und sie wissen ungefähr, wie viel Zeit ihnen noch bleibt.

Eine entzündete Fackel oder ein äquivalenter Gegenstand verbraucht so viel Luft wie ein Charakter. Kürzere, aber heißere magische Effekte verbrauchen pro Würfel für Feuerschaden pro Runde 1 Stunde Luft. Ein *Feuerball*, der 8W6 Feuerschaden austeilt, verbraucht beispielsweise 8 Stunden Luft, während ein *Feuerpfeil*, der 1W10 Feuerschaden austeilt, 1 Stunde Luft pro Gebrauch verbraucht.

Wasser. Zusätzlich zu der abnehmenden Atemluft bemerken die Charaktere, dass die Tunnel und Kammern sich mit Wasser anfüllen, das aus Bereich 6 fließt. Das Wasser steigt mit einer Geschwindigkeit von 30 cm pro Stunde, was bedeutet, dass die meisten Tunnel und Kammern nach 10 Stunden komplett unter Wasser stehen. Bereiche, in denen das Wasser hüfthoch steht, sind schwieriges Gelände für die Charaktere. Sobald das Wasser über ihre Köpfe steigt, müssen sie schwimmen.

Hakenschrecken-Wachstum

Alter	Größe	Notizen
Baby (bis 1 Monat)	Winzig	RK 10; 4 (1W4 + 2) TP; Bewegungsrate 3 m, Klettern 3 m; STR 9 (–1); keine effektiven Angriffe; Herausforderungsgrad 0 (0 EP)
Jungtier (1–3 Monate)	Klein	RK 11; 11 (2W6 + 4) TP; Bewegungsrate 4,50 m, Klettern 4,50 m; STR 12 (+1); Haken-Angriffe haben +3 zum Treffen, haben eine Reichweite von 1,50 m und teilen 3 (1W4 + 1) Stichschaden bei Treffer aus; Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)
Jüngling (3–6 Monate)	Mittel	RK 13; 39 (6W8 + 12) TP; Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m; STR 15 (+2); Haken-Angriffe haben +4 zum Treffen, haben eine Reichweite von 1,50 m und teilen 5 (1W6 + 2) Stichschaden bei Treffer aus; Herausforderungsgrad 2 (450 EP)
Erwachsener (6+ Monate)	Groß	Siehe *Monster Manual (Monsterhandbuch)*

5. Gnoll-Lager

Die Gnolle haben hier ein kleines Lager aufgeschlagen, um die Hakenschrecken davon abzuhalten, in diese Richtung zu flüchten.

Drei Gnoll-**Wachen** bewachen das Lager und greifen jede Kreatur an, die aus den Tunneln hervorkommt und nicht zu ihrer eigenen Art gehört.

Der Triefende Tempel

Eine Erschütterung verursacht einen Einsturz und setzt die Abenteurer in einem Labyrinth aus Tunneln fest, aus dem es keinen sichtbaren Weg nach draußen gibt. Aufgrund des abnehmenden Luftvorrats und des steigenden Wassers sind die Charaktere gezwungen, eine Fluchtmöglichkeit zu finden. Und es wird noch komplizierter: Teile des Labyrinths gehören zu einem vergessenen Tempel, der Dienern des Dämonenfürsten Juiblex als Versteck dient.

1. Eingeschlossen

Während die Charaktere sich durch einen 3 m hohen, röhrenartigen Gang bewegen, erschüttert ein Beben den Bereich und lässt einen Teil der Decke auf sie herabstürzen. Jedes Mitglied der Abenteurergruppe muss einen Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 13 schaffen oder 5 (1W10) Wuchtschaden durch fallende Trümmer erleiden.

Sobald der Staub sich legt, wird den Charakteren klar, dass die fallenden Felstrümmer beide Enden des Ganges verschüttet haben. Allerdings hat sich außerdem ein neuer Gang in einer der Seitenwände geöffnet und bietet einen möglichen Fluchtweg. Es ist offensichtlich, dass die Route, der die Abenteurergruppe gefolgt ist, permanent durch Tonnen von Trümmern blockiert ist, und dass die Gefahr eines neuen Einsturzes besteht, wenn die Charaktere versuchen, den Weg freizuschaufeln.

2. Tropfender Tod

Ob es sich um bearbeiteten Stein oder rauen Felsen handelt, die Wände dieser 3 m hohen Bereiche glänzen von dunklem, tropfendem Wasser.

In jedem dieser abgeschlossenen Bereiche befindet sich ein **Grauschlick**, der durch Risse in der Decke hervorquillt und jede Kreatur angreift, die eintritt.

3. Glabbagool

In diesem Bereich liegen die skelettierten Überreste eines Drow, gemeinsam mit einem Streitkolben aus dunklem Metall und verstreut liegenden Münzen. Allerdings werden die Charaktere schnell bemerken, dass diese Gegenstände über dem Steinboden zu schweben scheinen.

Alle sichtbaren Gegenstände sind im Körper eines **Gallertwürfels** namens Glabbagool eingeschlossen – zumindest ist das der Name, den es für sich selbst gewählt hat. Anders als die meisten Gallertwürfel besitzt dieses Monster eine Intelligenz von 10 (+0) und Telepathie mit einer Reichweite von bis zu 18 m (siehe die Regeln für Telepathie in der Einführung des *Monster Manual (Monsterhandbuch)*).

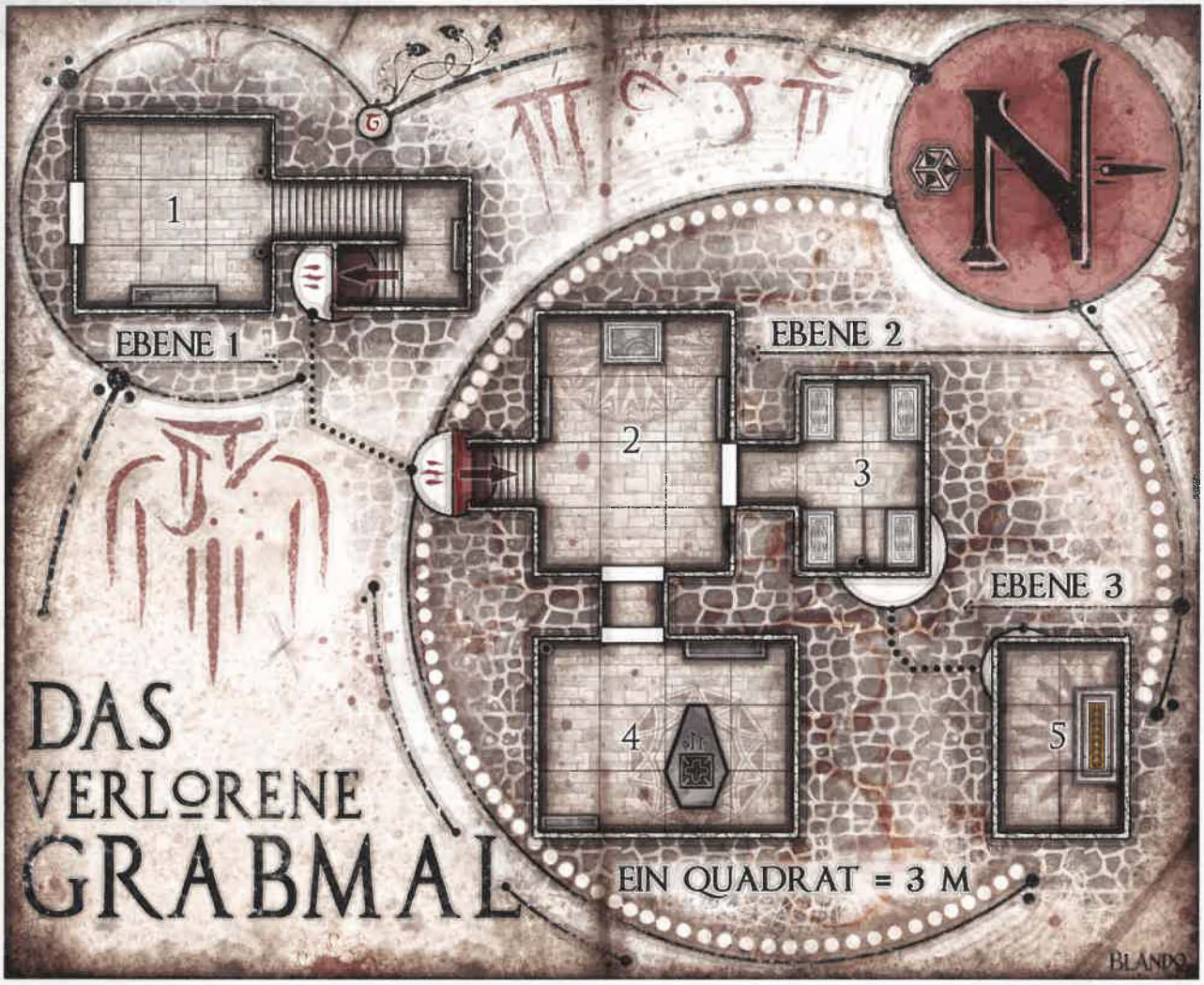
Juiblex's Ankunft im Underdark hat Glabbagool Empfindungsvermögen und Bewusstsein verliehen. Der Schlick ist aufrichtig an anderen Kreaturen interessiert und möchte mehr über die Welt erfahren. Er verteidigt sich, wenn er angegriffen wird, ansonsten versucht er in keinster Weise, den Charakteren Schaden zuzufügen. Stattdessen fragt er sie, wer sie sind, woher sie kommen und warum sie in den Tempel gekommen sind.

Andere Schlicke greifen Glabbagool nicht an, sodass er einen Gang versperren kann, um den Charakteren die Flucht vor ihnen zu ermöglichen. Allerdings kann der Gallertwürfel sich in einem Gang nicht sicher an den Charakteren vorbeibewegen. Glabbagool könnte fragen, ob er die Abenteurer begleiten darf, wenn er sie mag oder sie interessant findet. Unglücklicherweise bedeutet die Bewegungsrate des Schlicks von 4,50 m, dass die Charaktere nur mit langsamer Reisegeschwindigkeit vorankommen, wenn er bei ihnen ist (siehe „Reisegeschwindigkeit" am Anfang dieses Kapitels).

Schätze

In Glabbagools Körper befindet sich ein Streitkolben, gemeinsam mit 14 EM und einem größtenteils verdauten Drow-Körper. Er wird die Gegenstände für die Charaktere ausspucken, wenn sie sein Vertrauen gewinnen.

Der Streitkolben ist ein gewöhnlicher magischer Gegenstand. Während er auf die Waffe eingestimmt ist, kann ihr Träger eine Aktion verwenden, um den Kopf des Streitkolbens mit einer grünen Flamme leuchten zu lassen, oder eine weitere Aktion, um die Flamme zu löschen. Während der Streitkolben „entzündet" ist, leuchtet er so hell wie eine Fackel und teilt 1 zusätzlichen Feuerschaden bei Treffern aus.



4. Blobgruben

Diese Kammer ist in vier Korridore aufgeteilt und mit schweren Steinfliesen ausgelegt, die Wände sind voller abgenutzter und verblasster Flachreliefs. Diese zeigen seltsame, wirbelnde Formen, die Wellen, Tentakel oder eine Kombination aus beidem darstellen könnten.

Falle

Die auf der Karte markierten Quadrate sind unten drunter ausgehöhlt, sodass sich dort je eine 3 m tiefe Grube befindet. Ein erfolgreicher Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 ermöglicht einem Charakter zu bemerken, dass der Stein an dieser Stelle schwach aussieht.

Mehr als 50 Pfund Gewicht auf einem ausgehölten Bereich sorgen dafür, dass er in sich zusammenbricht. Eine Kreatur, die dort steht, muss einen Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 11 schaffen, um den Rand der Grube zu ergreifen. Danach muss die Kreatur einen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 11 schaffen, um sich nach oben zu ziehen. Misslingen der Rettungswurf oder der Wurf, fällt die Kreatur in die Grube und nimmt 1W6 Wuchtschaden.

Am Grund jeder Grube sitzt ein **Schwarzer Blob**, der jede Kreatur angreift, die hineinfällt. Bleibt ihm sein Opfer versagt oder verschlingt er eine gefallene Kreatur schnell, klettert der Blob an den Seiten hinauf, um jede dort hängende Kreatur anzugreifen oder sich in den Korridor zu bewegen und nach weiterer Beute zu suchen.

5. Quelle des Wahnsinns

In diesem Raum befindet sich ein steinernes Wasserbecken mit erhöhtem Rand. Das Wasser darin ist flach und brackig. In der Mitte des Beckens thronen die zerbröckelten Reste einer Statue auf einem Podest. Das einzige, was noch zu erkennen ist, ist ein Paar steinerner Füße mit Klauen, die sich oben in das Podest krallen. In die Wände sind sieben Nischen gehauen. In eine dieser Nischen sickert Wasser aus einem Ritz in der Wand. Die beiden benachbarten Nischen sind leer. Seltsame, formlose Skulpturen nehmen den Raum in den übrigen vier Nischen ein.

Die „Skulpturen" sind in Wirklichkeit vier **Grauschlicke**, die sich in einer magischen Stasis befinden. Sie verflüssigen sich und greifen an, wenn einer von ihnen berührt oder beschädigt wird.

Schätze

In den dunklen Wassern des Beckens liegen 112 SM, 41 GM, drei grün-goldene Armbänder im Wert von je 25 GM, ein Drow-*Dolch +1* (auf dem Griff befindet sich ein Spinnenmuster), ein *Trank der mächtigen Heilung* und ein Fläschchen mit *Öl der Glätte* versteckt.

6. Wasserkammer

Charaktere, die sich dieser rauwandigen Höhle nähern, hören das Geräusch fließenden Wassers. Das Wasser gelangt durch Risse in der 3 m hohen Decke hinein. Aus der Menge, in der

das Wasser herabkommt, können die Charaktere leicht schließen, dass die Risse durch das Beben verursacht wurden, das sie erlebt haben, und dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis das Wasser den gesamten Komplex überflutet.

Das Wasser steigt mit einer Geschwindigkeit von 30 cm pro Stunde an, bis die Tunnel komplett überflutet sind. Falls jemand allerdings auf einen der Risse einhackt, kommt noch mehr Gestein von der Decke herunter, wodurch sich zum einen die Wassermenge verdoppelt, die in den Komplex hineinfließt, zum anderen wird dadurch der umgelenkte unterirdische Fluss offenbart {Seite 37}, der die Quelle des Wassers ist. Sobald das Wasser die Decke erreicht, wird der Fluss verlangsamt und die Charaktere können dort 10 m nach oben schwimmen, bis sie die Wasseroberfläche erreichen. Sie finden sich dann in einer größeren Höhle wieder, von der aus sie ihre Reise fortsetzen können.

Entwicklungen

Falls Glabbagool Teil der Abenteurergruppe ist, fließt der intelligente Gallertwürfel mit dem steigenden Wasser nach oben und quetscht sich durch einen Spalt in der Decke, um aus dem überfluteten Tempel zu entkommen und bei den Charakteren zu bleiben.

Das Verlorene Grabmal von Khaem

In längst vergangenen Zeitaltern, zur Blütezeit der großen magischen Reiche Faerûns, wurde die Halbelfen-Zauberin Brysis Khaem in einem schwebenden Grabmal bestattet. Nach dem Fall des Reichs von Nesseril und seinen fliegenden Städten stürzte Brysis' Grabmal in eine Felsspalte und endete im Underdark, wo es über Jahrhunderte verblieb. Das Erstarken der Dämonenfürsten hat Brysis aus ihrem ewigen Todesschlaf als Todesalb auferstehen lassen. Schreckgespenster, die zu Lebzeiten ihre treuen Gefolgsleute waren, sind ihre Diener. Brysis verlangt danach, genug Lebenskraft zu sammeln, um die Einschränkungen ihres Grabmals zu verlassen, an das ihr Geist gebunden ist.

Die Abenteurer könnten das Grabmal zufällig entdecken oder mit der Hilfe von Fargas Rumpelfuß, dem Halbling aus der Begegnung auf den Seidenen Pfaden. So oder so, sobald sich die Spieler dem Grab nähern, ließ Folgendes vor:

> Eine sanfte, feminine Stimme erklingt plötzlich in euren Gedanken, schwach und weit entfernt.
>
> „Hallo? Ist da jemand ...? Oh bitte, ich brauche eure Hilfe! Ich bin schon viel zu lange in der Dunkelheit gefangen ... viel zu lange. Bitte, werdet ihr mir helfen, frei zu kommen?"

Die Charaktere erhalten einen Eindruck der Richtung des Eingangs zum Grabmal, aber die mysteriöse Stimme antwortet nicht auf jegliches Nachfragen. Während sie der Stimme folgen, führt ein schmaler Seitengang sie zu einer schmutzigen Marmorwand mit einer tief darin eingelassenen Tür aus bronzeumhülltem Stein, der sich im Laufe der Zeit grün verfärbt hat (siehe Kasten „Verlorenes Grabmal von Khaem: Allgemeine Merkmale").

1. Eingangshalle

Ein steinernes Diorama steht rechts vom Eingang und zeigt die Zauberin Brysis Khaem als Nesserilische Adelsfrau in ihrer Blüte, umgeben von Dienern, Sklaven und anderen Zeugnissen von Reichtum und Macht. Eine Darstellung phantastischer fliegender Städte bedeckt die Wand links vom Eingang.

Verlorenes Grabmal von Khaem: Allgemeine Merkmale

Während die Charaktere das Verlorene Grabmal von Khaem erkunden, behalte stets folgende Merkmale im Blick.

Decken. Die Decken der Räume sind 4,50 m hoch. Die Flure, die sie verbinden, sind 3 m hoch.

Türen. Jede Tür im Grabmal besteht aus einer 3 mal 3 m großen, soliden Marmorplatte, die mit einer dünnen Schicht aus gehämmerter Bronze umhüllt ist. Die Bronze hat sich durch ihr Alter grün verfärbt. Die Tür dreht sich um eine mittige Achse und bildet so auf jeder Seite einen schmalen Durchgang, wenn sie offensteht. Die Tür ist zudem schwer und eng eingepasst, sodass ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15 benötigt wird, um sie zu öffnen oder zu schließen.

Licht. Sofern es nicht anders angegeben ist, ist das Innere des Grabmals dunkel.

Chaotische Magie. Das Grabmal wurde in einem Zeitalter hoher Magie erbaut und wurde von *Faerzress* durchdrungen. Die uralte und chaotische Energie, die diesen Komplex nun durchtränkt, sorgt dafür, dass alle in dem Grabmal gewirkten Zauber einen Wurf auf der Tabelle „Woge der Wilden Magie" in Kapitel 3, „Klassen", im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* auslösen.

Treppenhaus und Treppenabsatz

Gegenüber dem Eingang flankieren leere Fackelhalter einen verstaubten Treppenabgang, der 6 m nach unten auf einen Absatz führt. In die Rückwand des Absatzes ist ein Nesserilischer Kalenderstein eingesetzt. Nach dem Absatz setzt die Treppe ihren Abstieg fort und bildet drei weitere Absätze aus nacktem Stein. Sie führt insgesamt 30 m in die Tiefe, bevor sie in Bereich 2 angelangt.

2. Schrein

Die Stufen führen hinab zu diesem Schrein, wo Fetzen verstaubter Wandteppiche über den Boden verstreut liegen. Friese an den Wänden sind durch tiefe Furchen entstellt, sodass sie nicht mehr zu erkennen sind. Ein Altar aus blass-grauem Marmor steht zerfurcht und zerbrochen gegen eine Wand gelehnt.

Ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 15 offenbart, dass die Beschädigungen in diesem Raum erst kürzlich erfolgt sind, und dass die Kreaturen, die sie verursacht haben, keinerlei Spuren in den Staubschichten am Boden hinterlassen haben.

3. Sarkophage der Diener

Vier steinerne Sarkophage markieren den letzten Ruheort der treuesten Diener von Brysis. Jeder Sarkophagdeckel zeigt das Bild einer mit einer Robe bekleideten Figur im ruhenden Zustand. Brysis' vier Diener sind auf ihren Befehl hin als **Schreckgespenster** wieder auferstanden. Werden die Sarkophage von irgendjemandem berührt oder sonst irgendwie gestört, erheben sich alle vier Schreckgespenster aus ihren Sarkophagen mit einem zornigen Heulen und greifen an. Die Schreckgespenster können ihre Beute auch über die Begrenzungen des Grabmals hinaus verfolgen, wenn nötig.

Um einen Sarkophagdeckel zu öffnen, wird ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 17 benötigt, erst dann werden die Schätze in seinem Inneren offenbart (siehe „Schätze").

Ein Charakter, der den Sarkophag im Nordosten untersucht und einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, wird bemerken, dass der Sarkophag auf verborgenen steinernen Rollen erbaut wurde. Er kann mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 10 zur Seite geschoben werden und öffnet dabei ein 1,20 mal 1,20 m großes Loch im Boden und in der Decke einer gleichgroßen Kammer direkt unter dieser (Bereich 5). Falls die Charaktere den Sarkophag bewegen, aber die Kammer wieder verlassen, ohne das Grabmal weiter

unten zu erforschen, hören sie dieselbe telepathische Stimme, die bereits zu Anfang nach ihnen gerufen hat, wie sie sagt: „Bitte! Geht nicht! Ich bin hier, hier unten!"

Schätze

In jedem Sarkophag liegen mumifizierte Gebeine, die zerfledderten Überreste uralter Grabgewänder und Schätze, die aus Nesseril stammen.

Im nordöstlichen Sarkophag liegen zwei Goldarmbänder im Wert von je 50 GM und ein zeremonieller Stab (nicht-magisch) aus gemeißeltem Elfenbein im Wert von 25 GM.

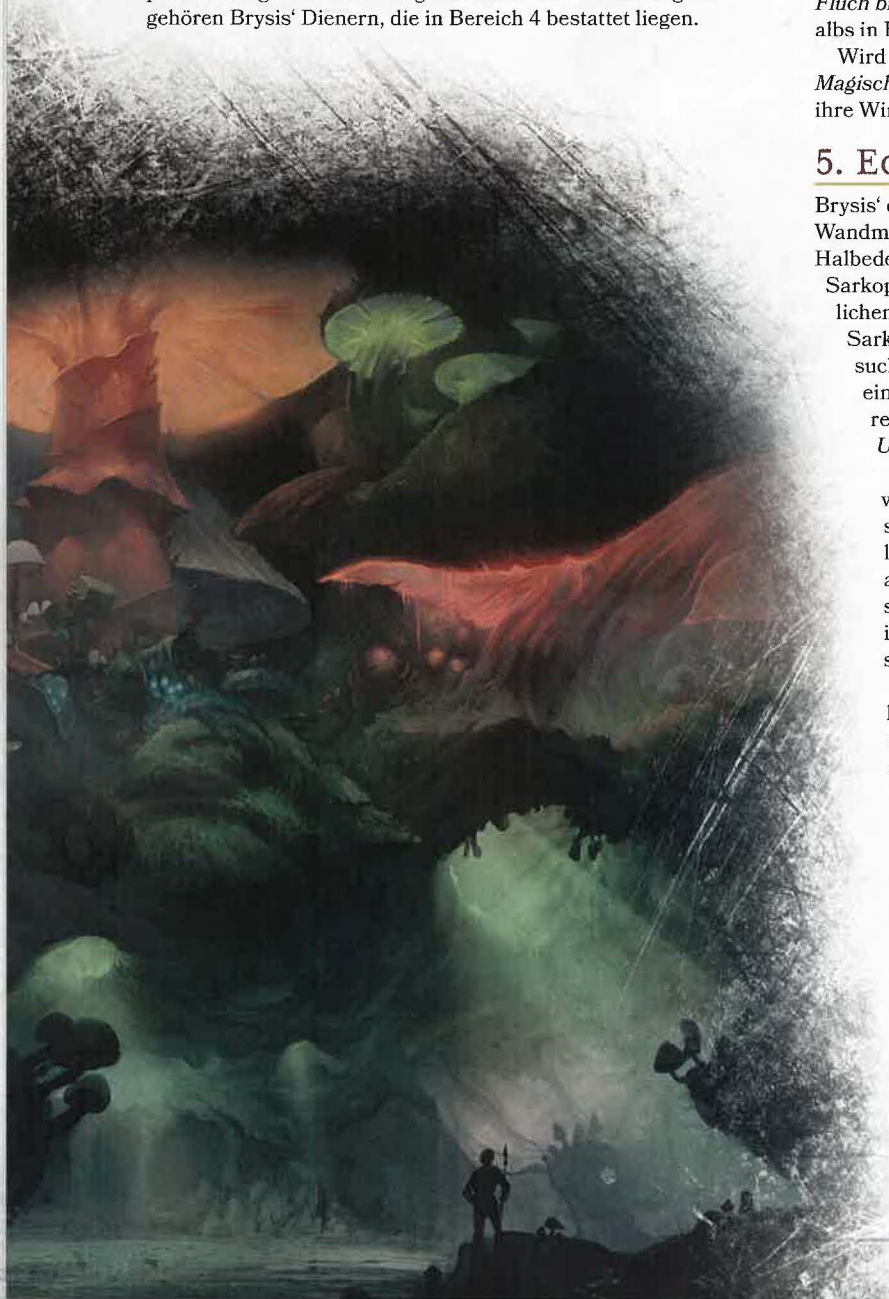
Der nordwestliche Sarkophag beinhaltet eine silberne Kette, in die zwei Azurite und ein Karneol eingesetzt sind (Wert: 250 GM).

Der südwestliche Sarkophag beinhaltet einen Wasserkrug aus getriebenem Gold im Wert von 25 GM und einen Wanderstock im Wert von 75 GM. Der Wanderstock ist aus lackierter Eibe geschnitzt und hat einen goldenen Griff in Form eines Skorpions.

Der südöstliche Sarkophag beinhaltet ein goldenes Weihrauchfass mit Filigranarbeit aus Platin (Wert: 250 GM).

4. Falsches Grab

In die Steinblöcke an der westlichen und östlichen Wand sind Nischen eingemeißelt, in denen ein Dutzend tönerner Kanopen mit ausgetrockneten Organen darin ruht. Diese Organe gehören Brysis' Dienern, die in Bereich 4 bestattet liegen.



In der Mitte des Raums ruht ein breiter Steinsarkophag auf einem schwarzen Marmorpodest. Der Deckel des Sarkophags zeigt in eingelegten, verstaubten Mosaiken große schwebende Städte hoch oben über einer wunderschönen Landschaft. Der Deckel des Sarkophags sieht unglaublich schwer aus, aber er wurde durch einen uralten Zauber leichter gemacht, der bis zu diesem Tag anhält. Der Deckel kann mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 10 zur Seite geschoben werden. In dem Sarkophag liegt eine lebensgroße Statue von Brysis, die so geformt und bemalt ist, dass es aussieht, als schliefe sie friedlich. Die Statue ist mit *Ewigem Leim* im Inneren des Sarkophags befestigt und kann nicht bewegt werden. Hier ist kein Schatz zu finden.

Falle

Das Öffnen des Sarkophags löst den Zauber *Magischer Mund* aus, der mit dröhnender Stimme ausruft: „Ihr habt das Grabmal von Brysis von Khaem gestört! Verflucht seid ihr, elendigste Kreaturen!" Jede Kreatur im Raum, ob sie die Stimme hört oder nicht, muss einen Charisma-Rettungswurf gegen SG 15 ablegen. Misslingt er, ist die Kreatur verflucht mit einem Nachteil auf Angriffswürfe und Rettungswürfe. Die Kreatur kann den Rettungswurf wiederholen, nachdem 24 Stunden verstrichen sind, und beendet den Effekt auf sich selbst, wenn er gelingt. Ansonsten beendet auch der Zauber *Fluch brechen* diesen Effekt, oder die Vernichtung des Todesalbs in Bereich 5.

Wird Brysis' Todesalb zerstört, verlieren sowohl der *Magische Mund* als auch der Fluch auf dem Sarkophag ihre Wirkung.

5. Echtes Grab

Brysis' echtes Grab ist unter Bereich 3 versteckt. Wandmalereien in kräftigen Farben und eingelegten Halbedelsteinen schmücken die Wände. Ein vergoldeter Sarkophag steht auf einer steinernen Bahre an der westlichen Wand. Eine unsichtbare Steintruhe ruht am Fuß des Sarkophags. Charaktere, die den Bereich sorgfältig durchsuchen, entdecken die Truhe. Die Truhe wird innerhalb eines *Antimagischen Felds* sichtbar, und ein erfolgreiches *Magie bannen* (SG 19) beendet ebenfalls den *Unsichtbarkeits*-Effekt.

Brysis von Khaem ist als mordlustiger **Todesalb** wieder auferstanden und an ihr Grabmal gebunden, bis sie genügend Lebenskraft stehlen kann, um es zu verlassen. Sie steigt aus dem Sarkophag hervor und greift an, sobald Kreaturen die Kammer betreten. Sie ergötzt sich laut daran, dass der Tod der Charaktere sie aus ihrem Gefängnis befreien wird, und dass ihre Opfer ihr sogar im Tod noch dienen werden.

Bei Initiative 1 in der Runde, in der Brysis angreift, hören die Charaktere die telepathische Stimme, die sie zu Anfang bereits gerufen hat: „Im Sarkophag! Ich kann euch helfen!" Siehe „Schätze" für mehr Informationen.

Schätze

Die dünne Vergoldungsschicht, die Brysis' Sarkophag umhüllt, kann runtergekratzt werden und ist 250 GM wert. Im Inneren des Sarkophags liegt auf Brysis' ausgedörrtem und mumifiziertem Leichnam ein magisches Schwert namens *Bote des Morgens* (siehe Anhang B). Diese intelligente Waffe ist die Quelle der telepathischen Botschaften.

Die Steintruhe ist unverschlossen und beinhaltet weitere Schätze, die Brysis mit in ihr nächstes Leben genommen hat: 4.000 SM, 1.200 GM, elf Zirkone (Wert: je 50 GM), eine *Halskette der Feuerbälle*, ein *Liebestrank* und ein *Trank der mächtigen Heilung*.

Kapitel 3: Der Dunkelsee

Auch wenn sein Name das Bild eines einzelnen unterirdischen Gewässers vor das innere Auge holen mag, besteht der Dunkelsee aus einem Netzwerk von unterirdischen Flüssen, natürlichen Tunneln und Kanälen, die unzählige mit Wasser gefüllte Höhlen und Kammern miteinander verbinden. Dieser weitläufige Wasserweg erstreckt sich über Hunderte Kilometer, mit Decken, die an manchen Stellen kilometerhoch sind, und über ebenso unergründlichen Tiefen verfügt.

Vor langer Zeit erweiterten und weiteten Mechaniker der Duergar viele der verbindenden Passagen des Dunkelsees. Sie konstruierten außerdem Schleusen, um Wasserfahrzeuge auf verschiedene Stufen hoch- und runterzubringen, und erschlossen somit große Teile des Netzwerks für Reisen. Viele Kreaturen des Underdark sind erfahren darin, auf dem Dunkelsee zu navigieren, inklusive der Kuo-toa – fischartige Humanoide, die für ihre wahnsinnige Besessenheit bekannt sind, die geheimen Muster des Underdark entschlüsseln zu wollen. Trotzdem ist es besser, einem Kuo-toa-Führer zu vertrauen, als zu versuchen, den Dunkelsee alleine zu bereisen und sich darin für immer zu verirren.

Die Abenteurer können den Dunkelsee dazu verwenden, um viele Zielorte im Underdark zu erreichen. Und noch viel wichtiger, das Reisen auf dem Wasser macht es für ihre Drow-Verfolger schwieriger, ihre Spur zu finden. Die Kuo-toa-Stadt Sloobludop befindet sich am östlichen Rand des Dunkelsees und ist eine Potentielle Anlaufstelle, um ein Wasserfahrzeug und Hilfe zur Navigation zu finden. Aber während sie diese Ressourcen aufsuchen, erfahren die Charaktere von den schrecklichen Mächten, die im Underdark entfesselt sind – schlimmer noch als die Drow, die Kuo-toa oder irgendeine andere Bedrohung in diesem dunklen Reich.

Den Dunkelsee überqueren

Die Abenteurer müssen eine Möglichkeit finden, den Dunkelsee zu überqueren auf ihrem Weg zu ihrem letztendlichen Ziel – hinaus aus dem Underdark und zurück in die Welt an der Oberfläche. Sie könnten versuchen, in Sloobludop einen Führer oder eine Überfahrtmöglichkeit zu finden, aber auch andere Optionen könnten sich eröffnen.

Reisearten

Die Abenteurer können verschiedene Arten finden, um den Dunkelsee zu überqueren, ganz abhängig davon, wie lange sie auf ihm reisen und wen oder was sie auf dem Weg antreffen.

Da es im Underdark keinen Wind gibt, bedeutet das Reisen auf dem Wasser entweder, dass man mit 2,25 km/h rudert oder sich mit der vorherrschenden Strömung von 1,50 km/h treiben lässt. Charaktere können in Schichten arbeiten, um mehr als 8 Stunden pro Tag rudern zu können, aber ein Boot länger als diesen Zeitraum zu bemannen wird als Gewaltmarsch betrachtet (siehe Kapitel 8 des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*).

Boot

Die meisten Gefährte, die die Gewässer des Dunkelsees bereisen, sind Boote aus Zurkhholz, die von den Kuo-toa oder den Duergar gesteuert werden. Diese Boote entsprechen den Flussbooten (siehe die Tabelle „Luft- und Wasserfahrzeuge" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

Der Dunkelsee: Allgemeine Merkmale

Die folgenden Merkmale treffen allgemein auf die Region des Dunkelsees zu.

Dunkelheit. Wie sein Name schon sagt, existiert der größte Teil des Dunkelsees in tiefschwarzer Dunkelheit. Das einzige verfügbare Licht ist das, was die Charaktere selbst beschaffen können.

Höhlen und Tunnel. Der Dunkelsee ist ein riesiges Labyrinth aus Seen, Wasserwegen und Kanälen, die Tausende von Höhlen und Kammern miteinander verbinden. Manche dieser Höhlen sind riesig, mit unergründlich tiefem Wasser und in große Höhen gewölbten Decken, weit über die Reichweite jeder Lichtquelle hinaus. Andere sind eng, mit kaum über einem Meter zwischen Decke und Wasseroberfläche. Manche liegen komplett unter Wasser, nur für diejenigen zu bereisen, die unter Wasser atmen können.

Navigation. Ohne den Himmel oder die Sterne, anhand derer man navigieren könnte, hängt das sichere Befahren des Dunkelsees davon ab, wie gut man sein komplexes Netzwerk an Höhlen, Gängen und Strömungen kennt. Erfahrene Navigatoren wissen, wie man die alten Duergar-Runen findet und liest, die entlang der Tunnel des Dunkelsees eingemeißelt sind, wenngleich die meisten dieser „Hinweisschilder" durch den Zahn der Zeit schon weitgehend abgetragen worden sind. Um solch eine Erfahrung anzusammeln, muss man jahrelang, wenn nicht sogar jahrzehntelang den Dunkelsee bereisen.

Jene, die nicht auf dem Dunkelsee navigieren können (einschließlich den Abenteurern), müssen sich mit Karten oder Führern behelfen. Gelingt es den Charakteren, an eine Karte zu kommen, können sie ganz normal Weisheitswürfe (Überlebenskunst) ablegen, um zu vermeiden, dass sie sich verirren.

Nahrungssuche. Die Charaktere können während ihrer Reise über den Dunkelsee nach Nahrung suchen, hauptsächlich indem sie fischen und essbare Fungi sammeln (siehe „Fungi des Underdark" in Kapitel 2). Der größte Teil des Wassers des Dunkelsees ist nicht trinkbar, weshalb es wichtig ist, nach Quellen und anderen sauberen Wasserzuflüssen Ausschau zu halten.

Improvisiertes Floss

Charaktere können sich auch ein improvisiertes Floß aus Material zusammenzimmern, das gerade zur Hand ist. Zum Beispiel kann die Kappe eines riesigen Zurkhholz-Pilzes ausgehöhlt und als kleines Rundboot verwendet werden. Dieses entspricht einem Ruderboot, allerdings nur mit der Hälfte der TP eines Ruderboots (siehe die Tabelle „Luft- und Wasserfahrzeuge" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Dies ist eine Handwerks-Aktivität für Leerlaufzeiten, die einen Tag pro Floß in Anspruch nimmt.

Ein noch improvisierteres Boot könnte ein schwimmendes Fass sein, in dem ein Charakter sitzt, oder ein anderes wasserdichtes Behältnis, das entweder mit einem Paddel gesteuert wird oder sich von der Strömung treiben lässt. Solch ein „Boot" hat eine Reisegeschwindigkeit von 1,50 km/h, benötigt eine Mannschaft von 1, erlaubt weder Passagiere noch Ladung und hat eine RK von 11, 20 TP und einen Schadensschwellenwert von 0.

Schwimmen

Im Dunkelsee zu schwimmen ist keine gute Entscheidung, da es in ihm von gefährlichen Kreaturen nur so wimmelt. Während die Charaktere schwimmen, würfel jede Stunde anstatt alle 4 Stunden der Reise, ob es zu einer Kreaturen-Begegnung kommt. Ein schwimmender Charakter muss für jede Stunde des Schwimmens einen Konstitutions-Rettungswurf gegen SG 10 schaffen, ansonsten erhält er eine Erschöpfungsstufe.

Charaktere, die nicht aktiv schwimmen, sondern sich an etwas Schwimmendem festklammern (einschließlich des Wracks eines Boots oder Floßes) können mit der Strömung bei einer Geschwindigkeit von 1,50 km/h treiben. Würfel jede Stunde, in der die Charaktere im Wasser treiben, ob es eine Kreaturen-Begegnung gibt, und lass nach je 8 Stunden des Reisens jeweils einen Konstitutionswurf ablegen, um die Erschöpfungsstufe zu prüfen.

Andere Optionen

Reisende können die Art des Reisens anpassen und variieren, und eine größere Abenteurergruppe wird vermutlich mehrere Boote oder Flöße benötigen. Eine Kreatur mit einer Schwimmbewegungsrate (einschließlich eines gestaltwechselnden Charakters) können ohne jegliche Gefahr der Erschöpfung bis zu 8 Stunden schwimmen und sogar als Reittier für Kreaturen dienen, die kleiner sind als sie selbst. Wasser-atmende (oder nicht-atmende) Kreaturen können unter Wasser schwimmen oder sogar auf dem Grund flacher Abschnitte des Dunkelsees laufen, benötigen dann allerdings Dunkelsicht oder eine Lichtquelle, um zu sehen.

Zufällige Begegnungen

Für jede 4 Stunden, die sich die Charaktere auf dem Dunkelsee befinden, wirf einen W20 und schau auf die Tabelle „Zufällige Begegnungen Dunkelsee" um festzustellen, ob und wer ihnen begegnet. Wenn die Charaktere sich nicht vorwärtsbewegen – vor Anker oder am Ufer, zum Beispiel – ist jede Begegnung automatisch eine Kreaturen-Begegnung.

Zufällige Begegnungen Dunkelsee

W20	Art der Begegnung
1–13	Keine Begegnung
14–15	Gelände (wirf einen W10 und schau auf die Tabelle „Gelände-Begegnungen Dunkelsee")
16–17	Eine oder mehrere Kreaturen (wirf einen W12 und schau auf die Tabelle „Kreaturen-Begegnungen Dunkelsee")
18–20	Gelände-Begegnung mit einer oder mehreren Kreaturen (wirf einen W10 und schau auf die Tabelle „Gelände-Begegnungen Dunkelsee", dann wirf einen W12 und schau auf die Tabelle „Kreaturen-Begegnungen Dunkelsee")

Gelände-Begegnungen Dunkelsee

Besondere Geländeregeln werden nach der Tabelle erklärt.

Gelände-Begegnungen Dunkelsee

W10	Gelände
1	Auf Grund laufen
2	Enger Durchgang
3	Insel
4	Kollision
5	Niedrige Decke
6	Steinschlag
7	Steinzähne
8	Strudel
9	Wasserfälle oder Schleusen
10	Wilde Strömung

Auf Grund laufen

Diese Gelände-Begegnung findet nur statt, wenn eines oder mehrere Mitglieder der Abenteurergruppe auf einem Boot oder Floß reisen. Das Wasserfahrzeug trifft auf einen flachen Bereich oder eine Sandbank und läuft auf Grund. Die Charaktere können das Gefährt mit einem erfolgreichen Gruppen-Stärkewurf (Athletik) gegen SG 10 zurück ins Wasser schieben. Während die Charaktere ihr Boot freischieben, besteht eine Chance von 50 Prozent, dass sie von einer oder mehreren Kreaturen angegriffen werden; in diesem Fall würfel auf der Tabelle „Kreaturen-Begegnungen Dunkelsee", um festzustellen, wer angreift.

Enger Durchgang

Die Abenteurer treffen auf einen besonders engen Gang. Hier wird ein erfolgreicher Gruppen-Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 benötigt, um ein Boot oder Floß hindurch zu lenken. Gelingt der Gruppenwurf, kommt das Boot durch. Ansonsten verkeilt sich das Boot, sodass ein erfolgreicher Gruppen-Stärkewurf (Athletik) gegen SG 14 benötigt wird, um es freizuschieben. Während die Charaktere ihr Boot freischieben, besteht eine Chance von 50 Prozent, dass sie von einer oder mehreren Kreaturen angegriffen werden; in diesem Fall würfel auf der Tabelle „Kreaturen-Begegnungen Dunkelsee", um festzustellen, was angreift.

Insel

Eine kleine Insel erhebt sich aus dem Wasser weiter vorne. Eine Insel ohne feindselige Kreaturen stellt einen guten Ort für eine lange Rast für die Gruppe dar. Es besteht eine Chance von 50 Prozent, dass auf der Insel ein oder mehrere Arten von Fungi wachsen (siehe „Fungi des Underdark" in Kapitel 2). Ansonsten besteht die Insel aus nacktem Felsen.

Kollision

Diese Gelände-Begegnung findet nur dann statt, wenn eines oder mehrere Mitglieder der Abenteurergruppe auf einem Boot oder Floß reisen und eine starke Strömung vorherrscht. Lass jeden an Bord des Wassergefährts einen Gruppen-Geschicklichkeitswurf gegen SG 13 ablegen, um zu vermeiden, dass sie eine Wand oder andere große Hindernisse treffen, die vor ihnen liegen. Gelingt der Gruppenwurf, wird die Kollision vermieden. Ansonsten nimmt das Wassergefährt 2W10 Wuchtschaden von der Kollision und jeder an Bord muss einen Stärke- oder Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 10 schaffen, damit er nicht über Bord geht.

Niedrige Decke

Die Durchfahrtshöhe einer Höhle oder eines Gangs senkt sich herab auf 90 cm über der Wasseroberfläche. Jeder mittelgroße Charakter muss einen Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 10 schaffen, ansonsten nimmt er 1W4 Wuchtschaden, weil er sich den Kopf anstößt, bevor der Abschnitt zu Ende ist.

Steinschlag

Lose Felsbrocken fallen von der Decke. Jeder Charakter muss einen Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 12 schaffen, ansonsten wird er von einem Stück herabfallenden Felsens getroffen und erleidet 2W6 Wuchtschaden. Reisen die Charaktere im Boot oder auf dem Floß, nimmt ihr Wasserfahrzeug für jeden erfolgreichen Rettungswurf 2W6 Wuchtschaden; in anderen Worten: Jeder Felsbrocken, der einen Charakter verfehlt, trifft stattdessen das Boot oder Floß. Würfel den Schaden für jeden Felsbrocken separat, der das Wasserfahrzeug trifft, um zu sehen, ob er den Schadensschwellenwert des Gefährts übersteigt.

Steinzähne

Diese Gelände-Begegnung findet nur statt, wenn eines oder mehrere Mitglieder der Abenteurergruppe auf einem Boot oder Floß reisen und eine starke Strömung vorherrscht. Stalagmiten, die aus dem Boden eines Tunnels hervorragen, liegen knapp unter der Wasseroberfläche verborgen. Ausschauhaltende müssen einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 13 schaffen, um die „Steinzähne" zu bemerken, wodurch sie der Mannschaft des Wasserfahrzeugs die Möglichkeit geben, einen Gruppen-Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 zu versuchen, um sie zu umfahren. Gelingt der Gruppenwurf, fährt das Gefährt unbeschadet weiter. Misslingt das Bemerken oder Umfahren der Steinzähne, nimmt das Boot oder Floß 6W6 Stichschaden.

Strudel

Ein Riss unter Wasser oder ein Abfluss erzeugen einen kleinen Strudel in diesem Bereich, ähnlich dem Strudeleffekt des Zaubers *Wasser kontrollieren* (Rettungswurf gegen SG 14).

Wasserfälle oder Schleusen

Jeder Charakter mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 12 oder mehr kann das Tosen eines Wasserfalls von Weitem hören. Ein erfolgreicher Gruppen-Stärkewurf (Athletik) gegen SG 14 ist nötig, um von den Wasserfällen wegzusteuern oder wegzuschwimmen. Ansonsten gehen die Charaktere über den Wasserfall und fallen 1W6 × 3 m tief in ein Becken oder einen Fluss mit einer Tiefe von 1W6 × 1,50 m. Eine Kreatur, die über den Wasserfall geht, muss einen Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 11 schaffen, ansonsten nimmt sie 1W6 Wuchtschaden für alle 3 m, die sie fällt. Ein erfolgreicher Wurf bedeutet, dass die Kreatur eine harte Landung im Wasser weiter unten vermeidet.

Es besteht eine Chance von 50 Prozent, dass sich im Bereich eines Wasserfalls eine von Duergar gebaute Schleuse befindet, mit der er überwunden werden kann. In diesem Fall besteht keine Gefahr, über den Wasserfall gespült zu werden.

Ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 11 wird benötigt, um herauszufinden, wie die Schleuse bedient wird. Sobald eine Schleuse geöffnet wurde, dauert es 1 Stunde, bis das Wasserlevel sich abgesenkt hat und die Abenteurergruppe ihren Weg fortsetzen kann.

Wilde Strömung

Die Wasser sind hier besonders turbulent. Reisen die Charaktere auf dem Boot oder auf dem Floß, muss die Mannschaft einen Gruppen-Geschicklichkeitswurf gegen SG 13 schaffen, um die Kontrolle zu behalten. Misslingt der Gruppenwurf, nimmt das Wasserfahrzeug 2W6 Wuchtschaden, und jeder Mitfahrer muss einen Stärke- oder Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht über Bord zu fallen.

Kreaturen-Begegnungen Dunkelsee

Der Abschnitt nach der Tabelle liefert zusätzliche Informationen, um dir dabei zu helfen, die einzelnen Kreaturen-Begegnungen auszuspielen.

Kreaturen-Begegnungen Dunkelsee

W12	Begegnung
1	3W6 **Blutmücken**
2	1W4 + 2 **Duergar** in einem Flussboot
3	2W4 **Düstermantel**
4	1 **Grell**
5	1 **Grüne Vettel**
6–7	1W6 + 2 **Ixitxachitl** (siehe Anhang C)
8	1W4 **Kuo-Toa** in einem Flussboot
9	1 **Schwarm von Quippern**
10	1W4 **Seeoger**
11	1 **Wassergeist**
12	**Wassertroll**

Blutmücken

Diese Blutmücken hängen von der Decke wie Fledermäuse. Ist sich die Abenteurergruppe der Blutmücken bewusst, können die Charaktere einen Gruppen-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) gegen SG 13 ablegen, um sich an den Blutmücken vorbeizuschleichen, ohne sie aufzustören. Gelingt der Gruppenwurf, ignorieren die Blutmücken die Gruppe. Ansonsten kommen sie von der Decke herab und greifen das nächstgelegene Mitglied der Abenteurergruppe an.

Duergar

Ein mit Duergar bemanntes Flussboot überquert geschäftlich den Dunkelsee. Die Grauzwerge verhandeln mit den Abenteurern – oder greifen sie an, wenn es nach einer guten Gelegenheit aussieht, sie gefangen zu nehmen und in Gracklstugh als Sklaven zu verkaufen. Wenn die Duergar alle Charaktere überraschen, werden sie unsichtbar und lassen es so aussehen, als sei ihr Boot verlassen, um die Abenteurer an Bord zu locken, bevor sie angreifen.

Wirf einen W20 und schau auf die Tabelle „Duergar Flussboot-Ladung", um festzustellen, ob und was die Duergar in ihrem Flussboot transportieren.

Duergar Flussboot-Ladung

W20	Ladung
1–10	Keine
11–13	1W20 × 100 Pfund unraffiniertes Eisenerz

W20	Ladung
14–16	1W4 Zurkhholzkisten gefüllt mit Minenwerkzeug
17–19	2W4 Zurkhholzfässer gefüllt mit geernteten Fungi (siehe „Fungi des Underdark" in Kapitel 2)
20	Eine verschlossene Eisentruhe mit 3W6 x 100 GM und einem zufälligen magischen Gegenstand (würfel einmal auf der Magische Gegenstände Tabelle B in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*)

Düstermantel

Diese Kreaturen hängen an der Decke, während die Abenteurer sich nähern, und hüllen sich in Dunkelheit, während sie sich entfalten und angreifen. Eine Kreatur auf einem Boot oder auf einem Floß, die ohne Erfolg versucht, einen Düstermantel von sich selbst oder einer anderen Kreatur zu lösen, muss einen Geschicklichkeits-Rettungswurf gegen SG 10 schaffen, ansonsten fällt sie über Bord und ins Wasser.

Grüne Vettel

Nanny Plunk ist eine Grüne Vettel, die es liebt, Reisende zu verspotten und vom Weg abzubringen. Sie könnte alternativ mit den Charakteren mit ihrem Wissen über den Dunkelsee handeln, besonders dann, wenn ihr Leben oder ihre Freiheit in Gefahr sind. Wiederholt sich diese Begegnung, kann es entweder mit Nanny oder einer ihrer Schwestern sein, Maven Stich oder Dame Spinnenwurz.

Grell

Ein Grell springt von der Höhlendecke herab und versucht, ein Mitglied der Abenteurergruppe zu packen und zu lähmen, um dann mit seinem Opfer davonzufliegen.

Ixitxachitil

Diese Kreaturen greifen jedes Mitglied der Abenteurergruppe an, das sich im Wasser befindet. Ansonsten folgen sie der Gruppe und warten für eine Gelegenheit zu Zuschlagen. Wird ihnen ihre Mahlzeit zu lange verweigert, fangen sie an, die Bootshülle oder die Unterseite des Floßes anzuknabbern, in der Hoffnung, es zum Sinken zu bringen (diese Taktik ist nicht effektiv gegen Wasserfahrzeuge mit einem hohen Schadensschwellenwert).

Kuo-toa

Diese Kuo-toa steuern ein Flussboot in Richtung Sloobludop (oder von der Stadt fort, wenn diese angegriffen wurde; siehe das Ende dieses Kapitels). Falls die Charaktere noch nicht in Sloobludop waren, könnten die Kuo-toa versuchen, sie gefangen zu nehmen und dorthin zu bringen. Siehe „Fang des Tages" für Details.

Wirf einen W20 und schau auf die Tabelle „Kuo-toa Flussboot Ladung", um festzustellen, ob und was die Kuo-toa in ihrem Flussboot transportieren.

Kuo-toa Flussboot Ladung

W20	Ladung
1–15	Nichts
16–17	1W4 Netze; für jedes Netz besteht eine Chance von 50 Prozent, dass sich darin 3W6 tote, essbare Quipper befinden
18–19	1W4 Netze; für jedes Netz besteht eine Chance von 50 Prozent, dass sich darin 1W4 lebende **Blutmücken** befinden
20	1W4 Teile zerbrochene, mit Seepocken verkrustete Bildhauerkunst, je 50 GM wert; jedes wiegt 1W4 × 5 Pfund; und jedes zeigt eine seltsame fremdartige Kreatur, eine in Vergessenheit geratene Gottheit oder ein Fragment davon.

Schwarm Quipper

Ein Schwarm Quipper schwimmt neben den Charakteren her und greift jeden im Wasser an. Sobald eine Stunde vergangen ist und sich noch keine Mahlzeit für die Quipper ergeben hat, hören sie auf, der Abenteurergruppe zu folgen.

Seeoger

Diese Verehrer von Demogorgon sind durch sein Auftauchen im Underdark in Rage geraten. Sie greifen sofort an und versuchen, Boote zum kentern zu bringen oder zu zerstören, während sie auf Abyssisch ihren Kriegsschrei ausrufen: „Blut und Salz für den Prinzen der Dämonen!"

Ein Seeoger kann seine Aktion dazu verwenden, ein Boot oder Floß im Umkreis von 1,50 m zum kentern zu bringen. Jeder in dem Boot kann dem Seeoger entgegenwirken, indem er seine Aktion verwendet, um einen Stärkewurf zu machen, der sich mit dem Stärkewurf des Seeogers misst. Gewinnt der Seeoger das Kräftemessen, kentert das Wasserfahrzeug.

Wassergeist

Dieses neutral böse Elementar, das an eine lange verlorene Stätte unter der Wasseroberfläche gebunden ist, steigt auf und greift an, wenn die Charaktere vorbeiziehen.

Wirf einen W6 und schau auf die Tabelle „Wassergeist-Entdeckungen", um festzustellen, was der Wassergeist bewacht.

Wassergeist-Entdeckungen

W6	Entdeckung
1–2	Versunkener Altar, der einer längst vergessenen Gottheit geweiht ist
3–4	Versunkene Statue mit Schwarzen Perlen im Wert von 500 GM als Augen; ein Dieb, der einen oder beide Edelsteine entfernt, wird das Ziel eines *Ansteckungs*-Zaubers (SG 14 zum Widerstehen).
5–6	Versunkener, versiegelter Sarkophag, in dem sich eine **Mumie** befindet sowie 1W4 Kunstobjekte (würfel auf der Tabelle „250 GM Kunstgegenstände" in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*))

Wassertroll

Ein Wassertroll schwimmt aus den Tiefen herauf. Er hat die Fähigkeiten eines normalen Trolls, aber kann darüber hinaus im Wasser atmen und hat eine Schwimmbewegungsrate von 9 m.

Sloobludop

Einwohner: 500 Kuo-toa

Regierung: Der Erzpriester Ploopploopeen regierte einst im Namen der Mutter der See, der Göttin Blibdoolpoolp. Er wurde kürzlich von seiner Tochter Bloppblippodd herausgefordert und ersetzt, der Erzpriesterin von Leemooggoogoon, dem Vater der Tiefe.

Verteidigung: Alle Kuo-toa sammeln sich geschlossen, um das Dorf zu verteidigen, einschließlich der Geißeln und Aufseher, die der Priesterschaft dienen.

Handel: Die Kuo-toa handeln mit verschiedenen Rassen des Underdark in der Nähe des Dunkelsees. Zusätzlich bieten sie Führer und Fährdienste.

Organisationen: Zwei Hauptschreine und mehrere kleinere.

Sloobludop ist ein Kuo-toa-Dorf am östlichen Rand des Dunkelsees. Aus der Ferne sieht es aus wie ein massives Geflecht aus Schilfrohr, das sich nach oben in die Dunkelheit streckt und von leuchtenden, phosphoreszierenden Punkten erhellt wird. Kommt man näher, sieht man eine Reihe von klapprigen Türmen, die mit Seilen zusammengezurrt sind

und von Hängebrücken in wahllosen Mustern zusammengehalten werden. Auch an der Oberfläche bauen die Kuo-toa entsprechend ihrer dreidimensionalen aquatischen Empfindsamkeiten und erbauen ihre „große Stadt" so als sei sie unter Wasser.

Sloobludop brodelt mit religiösem Eifer und sektiererischen Spannungen. Während viele der Kuo-toa noch die Göttin Blipdoolpoolp verehren, hat eine Fraktion ihre Ergebenheit auf Leemooggoogoon den Vater der Tiefe gerichtet, eine Vision, die von der Manifestation des Dämonenprinzen Demogorgon aus den Tiefen des Dunkelsees beeinflusst wurde. Zu Beginn tolerierte der Erzpriester von Blipdoolpoolp dies – doch dann erklärte sich seine eigene Tochter zur Erzpriesterin Leemooggoogoons, und der Kult begann zu wachsen.

Nach Sloobludop zuckeln

Die Charaktere können sich aus diversen Gründen entscheiden, nach Sloobludop zu gehen:

- Sie brauchen ein Boot (und möglicherweise einen Führer), um den Dunkelsee zu befahren. Das Reisen über die Wasserwege des Dunkelsees ist eine großartige Möglichkeit, um ihre Drow-Verfolger abzuschütteln und ihre Spuren zu verwischen (siehe Kapitel 2 für Details).
- Eine Weile in Sloobludop zu bleiben kann den Charakteren eine Atempause von der Verfolgung geben, da die Drow nicht gewillt sind, die Kuo-toa unnötig zu provozieren. Verringere die Verfolgungsstufe um 1, während die Charaktere sich ihren nächsten Spielzug überlegen.
- Die Charaktere brauchen Vorräte und Ausrüstung und hoffen, dass die Kuo-toa bereit sind, mit dem zu handeln, was die Charaktere anbieten können. Alternativ könnten die Charaktere versuchen, das von den Kuo-toa zu stehlen, was sie brauchen.
- Shuushar könnte jeden der vorherigen Gründe aufzeigen, oder er könnte nach Sloobludop gehen wollen, um sich wieder seinen Leuten anzuschließen, da er den Eindruck hat, dass er ihnen gute und wichtige Führung anbieten kann.
- Shuushar könnte nicht der einzige mit „höherer Führung" sein. Einer oder mehrere Charaktere könnten Träume oder Visionen haben, die sie nach Sloobludop lenken wollen – ohne zu ahnen, dass diese Träume nur weitere Manifestationen des Wahnsinns sind, der im Underdark wächst.

Sloobludop: Allgemeine Merkmale

Sloobludop erstreckt sich entlang der felsigen Küste an den Wassern eines weiten Höhlensees, mit hohen Zäunen aus gewobenen Netzen an den nördlichen und südlichen Grenzen des Dorfs.

Licht. Sloobludops Höhle ist beinahe komplett dunkel, bis auf ein paar Stellen, an denen dämmriges Licht durch phosphoreszierende Fungi und Korallen vorherrscht, oder von leuchtenden Höhlenfischdrüsen. Die Kuo-toa verabscheuen Bereiche mit strahlend hellem Licht und werden feindselig, wenn ihnen helles Licht begegnet.

Brücken und Plattformen. Brücken und Plattformen sind wahllos durch die Stadt gespannt, verbinden verschiedene Stufen von Strukturen miteinander und durchkreuzen auch freie Flächen. Charaktere können sich über Plattformen und Brücken in normaler Bewegungsrate bewegen, allerdings belastet dies die armseligen Konstruktionen. Wann immer sich einer oder mehrere Charaktere in normaler Geschwindigkeit über eine Brücke oder Plattform bewegen, wirf einen W6. Bei einem Wurf von 1 kippt oder bricht die Brücke und lässt die Charaktere auf die Plattform darunter fallen, oder eine Plattform kippt und lässt die Charaktere ins Wasser rutschen. Diese Bereiche können sicher durchlaufen werden, wenn man sie als schwieriges Gelände behandelt.

Sprache. Keiner der Einwohner von Sloobludop spricht die Gemeinsprache oder irgendeine Sprache der Welt an der Oberfläche, was eine Herausforderung für die Charaktere darstellen könnte. Das Fischvolk spricht Finsterländisch, und Schemel, der Myconid-Spross, kann eine Kommunikationslinie herstellen, indem er seine Aufklärungssporen einsetzt, falls er anwesend ist. Shuushar der Kuo-toa.-Mönch kann ebenfalls übersetzen, falls er ein Teil der Abenteurergruppe ist.

Wichtige Kuo-toa in Sloobludop

Eine Reihe wichtiger Kuo-toa haben die Fähigkeit, das Schicksal der Abenteurer in Sloobludop zu beeinflussen.

Prominente Kuo-toa

Ploopploopeen („Ploop")	Erzpriester von Blibdoolpoolp, der Mutter der See
Bloppblippodd („Blopp")	Ploopploopeens Tochter, die sich nun selbst Erzpriesterin von Leemooggoogoon, dem Vater der Tiefe, nennt; unter dämonischem Einfluss
Glooglugogg („Gloog")	Ploopploopeens Sohn, Kuo-toa-Geißel und loyaler Verehrer der Mutter der See
Klibdoloogut („Klib")	Kuo-toa-Geißel und Aufseher über den Altar des Vaters der Tiefe

Die Kuo-toa ausspielen

Auch wenn die Kuo-toa wahnsinnig sind, erwächst zumindest ein Teil dieses Wahnsinns aus einer zutiefst fremdartigen Geisteshaltung. Auch wenn sie amphibische Luftatmer sind, verhalten sich die meisten Kuo-toa wie Wasserkreaturen. Deshalb ist vieles von dem, was sie an Land tun, eine bizarre Angleichung an das Leben unter Wasser.

Die Namen der Kuo-toa sind oft lange Reihen gurgelnder Silben, und ihre Stimmen haben einen blubbernden, gurgelnden Klang. Allerdings kommunizieren Kuo-toa genauso sehr durch Gesten wie durch Worte. Sie haben Schwierigkeiten still zu stehen und neigen zu raschen, ruckartigen Bewegungen. Sie laufen ständig auf und ab und gehen im Kreis um Kreaturen, die mit ihnen sprechen. Ein Kuo-toa-Priester, der zu einer Gruppe von Gläubigen spricht, steht nicht fest auf einem Podium, sondern wandert ziellos durch die Gegend, während die Zuhörer ihm wie ein Fischschwarm folgen.

Kuo-toa bevorzugen es, wenn ihre Anführer sich physisch über ihren Untergebenen befinden. (Falls kein Podium oder eine Tribüne für den Anführer zur Verfügung steht, ist es bereits vorgekommen, dass sie wortwörtlich auf ihren sich niederwerfenden Untergebenen gestanden haben.) Allerdings tendieren Anführer dazu, in den niedrigsten Stockwerken von Gebäuden zu wohnen, da diese als sicherste Bereiche in einer Siedlung angesehen werden, da sie am nächsten am Wasser liegen.

Da die Kuo-toa fischähnlich sind, besitzen sie keine Augenlider. Dies ist nicht nur in Gesprächen mit ihnen irritierend (ein Kuo-toa zwinkert nie), sondern bedeutet auch, dass Kuo-toa wach genauso aussehen wie schlafend – und nahezu alle Kuo-toa sind Schlafwandler, was die ganze Sache noch verwirrender macht. Es besteht eine Chance von 25 Prozent, dass ein Kuo-toa, dem die Abenteurergruppe in Sloobludop begegnet, gerade schlafwandelt, jeden um sich her ignoriert und in schlurfendem Gang von einem Fleck zum anderen läuft.

Shuushars Verbindungen

Falls Shuushar die Gruppe begleitet, kann der Kuo-toa-Mönch sehr hilfreich sein für die Kommunikation mit seinem Volk in Sloobludop. Behalte allerdings im Auge, dass Shuushar entweder ein Häretiker oder ein heiliger Mann ist, je nachdem, mit welchem Kuo-toa er spricht, und wie sie die aktuellen Ereignisse sehen. Der mysteriöse Mönch könnte als Ass im Ärmel dienen, um der Abenteurergruppe auszuhelfen, oder er könnte genausogut Ärger heraufbeschwören mit seiner trotzigen Weigerung, die religiösen Obsessionen der anderen Kuo-toa als etwas anderes zu sehen als „gefährliche Illusionen", kombiniert damit, dass er gewaltfreie Lösungen bevorzugt.

Fang des Tages

Sobald die Charaktere sich Sloobludop bis auf eine Reisestunde genähert haben, begegnen sie einer Gruppe von acht **Kuo-toa**, die von einem **Kuo-toa-Aufseher** angeführt werden. Die Fischmenschen greifen sofort an, aber ihre Taktiken zeigen, dass sie versuchen, die Charaktere lebend zu fassen. Die Kuo-toa lassen jeden gefallenen Gegner bewusstlos mit 0 TP, da sie vorhaben, sie zurück nach Sloobludop zu bringen als lebende Opfer für den Vater der Tiefe. Sie fesseln die Gefangenen mit starken Fesseln aus Darm, die je 2 TP haben. Ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 17 wird benötigt, um sie zu zerreißen.

Der Feind meines Feindes

Auf dem Weg nach Sloobludop, nach der vorhergehenden Begegnung, stolpern die Charaktere über eine weitere Kuo-toa-Patrouille. Diese besteht aus sechs **Kuo-toa** und zwei **Kuo-toa-Aufsehern**, die vom **Kuo-toa-Erzpriester** Ploopploopeen angeführt werden. Sind die Charaktere Gefangene der ersten Kuo-toa-Patrouille, greifen die Neuankömmlinge aus dem Hinterhalt an und kämpfen, um die Gefangenen zu befreien. Ansonsten (oder nach dem Kampf) versucht Ploopploopeen auf Finsterländisch zu kommunizieren und wirkt dann *Zungen*, falls keiner der Charaktere die Sprache spricht. Lies Folgendes vor:

> „Ich bin Ploopploopeen, Erzpriester der Mutter der See Blibdoolvpoolp. Sie hat meine Gebete erhört, indem sie euch geschickt hat. Helft uns, und ihr werdet für eure Dienste belohnt."

Falls die Charaktere mit Ploopploopeen sprechen, erklärt der Erzpriester seine Intentionen, während die Kuo-toa die Abenteurergruppe nach Sloobludop eskortieren. Weigern sich die Charaktere, versuchen die Kuo-toa, sie gefangen zu nehmen, so wie die vorige Patrouille.

Ploopploopeen erklärt, dass die Einwohner von Sloobludop lange Zeit in der harmonischen Verehrung der Mutter der

Ein Kuo-toa Koan

Die Kuo-toa sind Wasserkreaturen. Als solche haben sie keine wirkliche Verwendung für die Boote, die sie verwenden, um den Dunkelsee zu befahren, auch wenn das Bootfahren ein wichtiger Teil ihrer Kultur bleibt.

Es ist gut möglich, dass die früheren Herren der Kuo-toa – die Gedankenschinder – sie als Fährkapitäne und Navigatoren im Underdark eingesetzt haben, und die Fischmenschen setzen dies aus Gewohnheit oder aus einem fest verankerten Bedürfnis heraus fort. Auf jeden Fall hat den Kuo-toa ihre relative Nützlichkeit für die anderen Rassen des Underdark viel genützt. Nur die Duergar zeigen bisher Interesse daran, die Wasser des Dunkelsees allein zu befahren, und nicht einmal sie tun dies so gut wie die Kuo-toa.

Unter den Bewohnern von Sloobludop hält sich der hartnäckige Mythos, dass das Labyrinth aus Tunneln, Gängen und Wasserbecken des Dunkelsees eine Art Meditation darstellt – eine spirituelle Reise. In den Kuo-toa, die das Labyrinth lange genug bereisen, erwacht eine große Offenbarung für ihre Leute. Wie das mit vielen der seltsamen Überzeugungen der Kuo-toa so ist, könnte diese nur etwas Zeit brauchen, um Realität zu werden.

See zusammengelebt haben. Oh, natürlich gab es gelegentliche „Visionäre", die Ärger gemacht haben (bei diesen Worten könnte er einen Seitenblick auf Shuushar werfen), aber nichts, worüber man sich größere Sorgen hätte machen müssen. Vor ein paar Wochen hatte Bloppblippodd, Ploopploopeens eigene Tochter, eine mächtige Vision von „Leemooggoogoon, dem Vater der Tiefe" und erklärte ihn zum neuen Gott ihres Volkes. Sie stützt ihren Anspruch mit einem Anwuchs ihrer magischen Kräfte, und neue Anhänger kommen in Scharen zu ihr.

„Wir sind entzweit", erklärt Ploopploopeen, „und bekämpfen uns gegenseitig." Die Anhänger des Vaters der Tiefe haben in letzter Zeit immer mehr Opfer auf dessen Altar dargebracht – sie töten, dann werfen sie die blutigen Brocken in die Gewässer des Dunkelsees wo sie von ... etwas ... verschlungen werden.

Der Köder am Haken

Der Erzpriester der Mutter der See erklärt den Charakteren, dass er sie als Köder verwenden möchte. Die Erzpriesterin des Vaters der Tiefe benötigt humanoide Opfer, und die Abenteurergruppe stellt in dieser Hinsicht eine würdige Sammlung dar.

Ploopploopeen wird die Charaktere als „Zeichen des Friedens und der Versöhnung" anbieten, um sich der Erzpriesterin des Vaters der Tiefe anzunähern – nur dass die Charaktere keine hilflosen Gefangenen sein werden, sondern Infiltratoren. Ploopploopeen möchte, dass die Charaktere die Rituale der aufsteigenden Fraktion stören und so seinen wahren Gläubigen und Anhängern der Mutter der See erlauben, dem Kult den Kopf abzuschneiden. Der Erzpriester verspricht, dass die Charaktere „großzügig belohnt" werden für ihre Hilfe.

Falls die Charaktere sich weigern, versucht Ploopploopeen trotzdem, sie auszuliefern und als Köder zu verwenden, um seine eigenen Kuo-toa-Loyalisten näher an den Kult seiner Tochter zu bekommen. Allerdings verlässt er sich nicht länger auf die Charaktere als Verbündete und unterstützt sie auch nicht, sodass sie sich selbst um ihr Überleben kümmern müssen.

Ob die Charaktere sich nun der finalen Begegnung als willige Teilnehmer oder als Gefangene nähern, die Kuo-toa unternehmen keinerlei Anstrengungen, sie zu fesseln oder ihnen ihre Waffen wegzunehmen, da sie auf ihre größere Zahl vertrauen wie auch auf die göttliche Macht ihrer rivalisierenden Gottheiten.

1. Tor

Sloobludop wird im Norden und Süden von äußeren „Wällen" begrenzt, die aus schweren Netzen mit eingewobenen scharfen Knochenhaken bestehen. In der Mitte jeder dieser Wälle ist ein Tor, durch das Kreaturen sicher eintreten können. Jede Kreatur, die durch das Netz kriechen möchte, kann dies tun, wenn sie einen Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) gegen SG 15 besteht. Misslingt der Wurf, nimmt die Kreatur 1W8 Stichschaden und ist im Netz festgesetzt. Sie benötigt einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 12 als Aktion, um sich zu befreien.

Außen an jedem Tor sind je vier **Kuo-toa-Geißeln** stationiert. Sie halten jeden auf, der sich nähert. Mitglieder der Abenteurergruppe, die von anderen Kuo-toa begleitet werden, können die Tore ohne Probleme passieren. Falls die Charaktere unbegleitet sind, versuchen alle Kuo-toa, denen sie begegnen, sie gefangen zu nehmen. Wirf einen W20. Bei einer 1–7 werden Gefangene zu Bereich 3 gebracht. Bei 8–18 werden Gefangene zu Bereich 4 gebracht. Bei 19–20 sind die Wachen beider Fraktionen gleichmäßig anwesend und beginnen untereinander einen Kampf um das Recht, die Charaktere als Gefangene mitzunehmen.

2. Docks

Ein halbes Dutzend Flussboote der Kuo-toa liegt hier vertäut. Auch wenn Kuo-toa mit den Charakteren über Bedingungen verhandeln werden, um sie über den Dunkelsee zu fahren, wird keiner von ihnen ohne Erlaubnis ablegen (siehe weiter unten). Mitglieder der Abenteurergruppe können versuchen, eines oder mehr Boote zu stehlen, aber um das zu tun, wird ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) gegen SG 16 benötigt (und die Kuo-toa sind fähig, unsichtbare Kreaturen zu bemerken). Die Kuo-toa verfolgen gestohlene Boote mit der Absicht, die Diebe gefangen zu nehmen und ihren Gottheiten als besänftigende Opfer darzubringen.

Fünf Gruppen aus je drei **Kuo-toa-Aufsehern** und angeführt von einer **Kuo-toa-Geißel** patrouillieren die Plattformen am Rand des Wassers. Sie stellen sicher, dass keine Wasserfahrzeuge anlegen oder abfahren, ohne sich den „Weissagungen" zu unterziehen, um festzustellen, ob die Taten der Mannschaft der aktuellen Gottheit wohlgefällig sind – in diesem Fall dem Vater der Tiefe.

Die Weissagungen bestehen aus einem halbstündigen Ritual, während dem die Geißel Knochen, Muscheln und andere Gegenstände wirft und die sich daraus ergebenden Omen liest. Wirf einen W20. Bei 1–8 betrachtet die Geißel die Omen als günstig; bei 9–18 findet sie sie ungünstig; und bei 19–20 sind die Weissagungen unklar, sodass die Geißel es für notwendig befindet, die Erzpriesterin des Vaters der Tiefe um Rat zu bitten (Bereich 4).

Falls die Charaktere mit der Erzpriesterin des Vaters der Tiefe gesprochen haben, bevor sie hierhergekommen sind, wird die Geißel ihnen ihr Ansinnen automatisch verwehren.

3. Schrein der Mutter der See

Wenn die Charaktere hier ankommen, allein oder eskortiert, lies den Spielern Folgendes vor:

> Eine fast drei Meter große Statue steht hier. Ihr Körper ist grob aus einer Art Holz geschnitzt und zeigt die Form eines weiblichen Humanoiden, während Kopf und Unterarme aus dem abgetrennten Kopf und den Klauen eines riesigen Albino-Flusskrebses geformt sind. Diese Teile sind mit Strängen aus Darm festgezurrt und strömen den überwältigenden Gestank von verrottendem Krebs aus. Muscheln, farbenfrohe Steine, Pilze und verrottender Fisch häufen sich zu Füßen der Statue und sind in Girlanden um ihren Hals gelegt. Vier streng aussehende Kuo-toa umkreisen die Statue langsam, aufmerksam und wachsam, während ein paar andere umherlaufen, die Statue ansehen und sich wiederholt mit rituellen Gesängen vor ihr verbeugen.

Von allen Kreaturen, die hierherkommen, wird eine Opfergabe an die Große Mutter der See Blibdoolpoolp erwartet. Durch einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Religion) gegen SG 13 kann ein Charakter sich daran erinnern, dass Blibdoolpoolp eine Sammler-Gottheit ist, das heißt weggeworfene und gefundene Gegenstände dienen gut als Opfergaben – und je persönlicher, desto besser. Sich zu Füßen der Göttin zu erbrechen wird als Zeichen aufrichtigen Glaubens gewertet (ein Verhalten, das gläubige Kuo-toa zur Schau stellen könnten, wenn die Charaktere lange genug warten).

Vier **Kuo-toa-Aufseher** bewachen die Statue zu jeder Zeit, und es sind immer 2W4 **Kuo-toa**-Gläubige anwesend und beten dort. Momentan kümmert sich Glooglugogg um den Schrein, eine **Kuo-toa-Geißel** und Sohn von Ploopploopeen, dem Erzpriester der Mutter der See. Die Wachen sind aufgrund der momentanen Spannungen jedem gegenüber misstrauisch, inklusive anderer Kuo-toa.

Ploopploopeen beansprucht für sich eine kleine Hütte direkt am Schrein, wo vier **Kuo-toa** ihn bedienen. Hierher bringt er die Charaktere, wenn sie seine „Gäste" sind.

Schätze

Das Zuhause des Erzpriesters beinhaltet einen Schrank voll mit „Opfergaben", die weniger glücklichen Reisenden abgenommen oder aus den Tiefen des Sees heraufgeholt wurden. Darunter sind 500 KM, 2.000 SM, 150 GM, 27 PM, eine Kette mit zueinander passenden Perlen im Wert von insgesamt 1.000 GM, zwei *Heiltränke*, ein *Trank der Wasseratmung* und eine *Zauberschriftrolle* mit *Licht*.

4. Altar des Vaters der Tiefe

Wenn die Charaktere den Altar des Vaters der Tiefe besuchen, lies den Spielern Folgendes vor:

> Das Abbild von Leemooggoogoon, dem Vater der Tiefe, besteht aus einer großen Tierhaut, die grob in die Form eines Mantarochens geschnitten und mit Seilen zwischen zwei stützenden Pfeilern aufgespannt wurde. Ein toter, ausgebreiteter Mantarochen ist in der Mitte der Tierhaut festgemacht worden. Zwei tote Oktopusse sind auf ihm drapiert, ihre Tentakel festgebunden und kunstvoll arrangiert, ihre Köpfe zusammengebunden und mit rotem und blauem Pigment bestrichen. Das Abbild stinkt nach Verwesung, und der breite Steinaltar darunter ist dunkel von Blut.

Sechs **Kuo-toa** arbeiten am Altar, machen sauber und arrangieren Opfergaben. Klibdoloogut, eine **Kuo-toa-Geißel**, die dem Vater der Tiefe dient, steht mit zwei **Kuo-toa-Aufsehern** vor dem Altar. Opfergaben bestehen in der Regel aus lebenden Kreaturen, die auf dem Altar getötet werden, wobei auch ein Opfer aus eigenem Blut die Geißel zufriedenstellt. Humanoide, die keine Kuo-toa sind, werden sofort in Gewahrsam genommen, um vor die Erzpriesterin des Vaters der Tiefe gebracht zu werden, die sie zusammengefasst zum Opfertod verurteilt.

Bloppblippodd, eine weibliche **Kuo-toa-Erzpriesterin** des Vaters der Tiefe, lebt im untersten Stockwerk einer Hütte in der Nähe des Altars. Sie ist eine blutdürstige Sadistin, die vollkommen davon überzeugt ist, dass ihre göttliche Vision sie zu dem Ruhm und der Ehre erheben wird, ihre Leute anzuführen. An der hinteren Wand sitzt ein gefesselter und geknebelter Duergar-Gefangener (siehe „Das Opfer").

Schätze

In Bloppblippodds Hütte befinden sich Reichtümer, die sie seit ihrem Aufstieg zur Macht angehäuft hat: 1.000 KM, 500 SM, 290 GM, ein besticktes Seidentaschentuch mit einem Spinnenmuster darauf (Wert: 25 GM), drei Azurit-Edelsteine im Wert von je 10 GM, ein von Duergar hergestellter Bronzebecher im Wert von 25 GM und ein silbernes Halsband mit Spinnenmuster im Wert von 30 GM.

Das Opfer

Wenn es ihm erlaubt ist, bringt Ploopploopeen die Charaktere in seine Unterkunft in der Nähe des Schreins der Mutter der Tiefe. Dort treffen sie auf Glooglugogg, der seinem Vater laut in Finsterländisch erklärt, dass er keine Notwendigkeit darin sieht, Außenstehende in heilige Angelegenheiten zu involvieren. Der Erzpriester ignoriert die Sorge seines Sohnes mit einer abwehrenden Handbewegung und sagt Glooglugogg, dass er den Strömungen der Visionen der Göttin folgen muss. Die Geißel gibt nach, wirft den Charakteren aber einen feindseligen Blick zu.

Innerhalb von einer Stunde kommen zwölf **Kuo-toa**, angeführt von einem **Kuo-toa-Aufseher**, zu Ploopploopeens Unterkunft. Der Erzpriester der Mutter der See lässt den Aufseher herein und informiert ihn darüber, dass er, seine Geißel und die Gefangenen ihn begleiten werden, um die Erzpriesterin des Vaters der Tiefe zu sehen. Sie werden zum Altar des Vaters der Tiefe in der Nähe der Docks eskortiert, wo Bloppblippodd sie erwartet. Beschreibe den Spielern, wie es in diesem Bereich aussieht, dann lies den Text im folgenden Kasten; falls keiner der Charaktere Finsterländisch spricht, ist das Gespräch für sie nur Kauderwelsch, allerdings kann Shuushar für sie übersetzen.

> Der Erzpriester der Mutter der See tritt vor in den Bereich des Altars und auf die Kuo-toa zu, die dort auf ihn wartet. „Die Zeit ist gekommen", sagt er, „dass wir deine göttliche Vision anerkennen und willkommen heißen. Ich habe dir diese hier als Opfer gebracht." Er macht eine Geste in eure Richtung, ihr steht umringt von Wachen hinter ihm. „Wirst du sie annehmen?"
>
> „Du bist weise, Vater", sagt die jüngere Erzpriesterin. „Ich nehme dein Opfer im Namen des Vaters der Tiefe an. Möge ihr Blut ihn nähren und stärken!" Ein gurgelnder Jubel steigt aus den Reihen der umgebenden Kuo-toa auf, ihre Fäuste in die Luft gereckt.

Die Anhänger des Vaters der Tiefe haben sich bereits darauf vorbereitet, einen zerschrammten und heruntergekommenen **Duergar** namens Hemeth zu opfern – ein Waffenschmuggler, der versucht hat, einen Deal mit einer oder beiden Fraktionen der Kuo-toa auszuhandeln, und sich nun stattdessen in ihrer Gewalt befindet. Er ist dazu bereit, mit den Charakteren zusammenzuarbeiten, um seine eigene Haut zu retten, und wird ihnen diesen Gefallen sogar zurückzahlen, sobald sich die Gelegenheit ergibt (siehe Kapitel 4, „Gracklstugh").

Das Ritual

Kuo-toa marschieren in einem weiten Kreis um den Altar herum, während sie ihre rituellen Gesänge abhalten. Ein Teil ihres Weges zwingt sie dazu, durch einen flachen Teil des Dunkelsees zu waten. Die Charaktere können die beiden Fraktionen der Fischmenschen schon bald nicht mehr auseinanderhalten, aber sie können den Erzpriester der Mutter der See und seine Geißel sehen, wie sie sich auf den Altar zubewegen.

Bloppblippodd verlangt laut danach, dass die Opfer präsentiert werden sollen, und ein **Kuo-toa** pro Charakter springt auf, um dem Befehl zu folgen. Sie stoßen die Charaktere mit ihren Speeren, um sie zu einer flachen Vertiefung etwa 6 m vom Altar entfernt zu drängen, in deren Mitte sich ein großer Gitterrost befindet. Die Charaktere können sehen, dass das steinerne Pflaster in der Vertiefung vom Blut unzähliger Opfer besudelt ist, und sie können das sanfte Gluckern des Dunkelsees durch das Gitter hinaufkommen hören. Die rituellen Gesänge werden lauter.

Während die Opfer nach vorne gebracht werden, macht Bloppblippodd eine Geste in Richtung Altar, woraufhin ihr Vater plötzlich angreift und sie mit seinem Zepter schlägt. Kuo-toa, die ihm gegenüber loyal sind, rennen los und greifen an, während die Wachen, die die Charaktere nach vorne gebracht haben, vor Schrecken erstarrt sind. Sie sind überrascht und können sich in ihrem ersten Zug während des Kampfes weder bewegen noch eine Aktion machen, und sie können keine Reaktionen vornehmen, bis dieser erste Zug vorbei ist.

Während die beiden Erzpriester und ihre Anhänger kämpfen, können die Charaktere entweder auf einer der beiden Seiten eingreifen oder versuchen, sich heimlich zu verdrücken.

In Runde 3 des Kampfes bemerkten die Charaktere Kuo-toa, die aufschreien und in den flachen Stellen des Dunkelsees wild um sich schlagen. Mehrere werden nach unten gezogen oder schlagen auf unsichtbare Feinde unter der Wasseroberfläche ein. Das Wasser schäumt rot von ihrem Blut.

Dutzende **Ixitxachitl** (siehe Anhang C) sind für die Angriffe unter Wasser verantwortlich. Sie wurden vom Ritual der Kuo-toa angezogen und verschlingen jede Kreatur, die sie erreichen können, einschließlich jedes Mitglieds der Abenteurergruppe, das sich im Wasser befindet. Der plötzliche Blutrausch lässt eine Welle der Panik über die Kuo-toa schwappen. Die junge Erzpriesterin ruft laut „Leemooggooggoon!", kurz bevor ihr Vater ihr den letzten, tödlichen Schlag versetzt, sodass sie vor dem profanen Altar

niedersinkt. (Falls irgendein Charakter sich ebenfalls gerade im Kampf mit der Erzpriesterin des Vaters der Tiefe befindet, erlaube diesem Charakter, den tödlichen Schlag auszuführen.)

Demogorgon erhebt sich!

Auch wenn Bloppblippodd fällt, erreicht das Ritual dennoch sein schreckliches Ziel. Lies Folgendes vor:

> Ein weiteres Geräusch erhebt sich über die gurgelnden Schreie der Kuo-toa hinweg. Die dunkle Oberfläche des Wassers weiter draußen blubbert und beginnt zu schäumen. Ein dicker, öliger Tentakel bricht hervor, gefolgt von einem weiteren. Dann steigen zwei monströse Köpfe durch die Wasseroberfläche, die beide hässlichen, wütenden Affen gleichen und schreckliche gebogene Hauer besitzen. Beide Köpfe sind an ein und demselben Torso befestigt, und die roten Augen des Monsters glühen in Blutrausch und Wahnsinn. Die Kreatur, die sich aus dem Dunkelsee erhebt, muss zehn Meter hoch sein, wenn nicht noch mehr. Das Wasser fließt wie Wasserfälle seinen Rücken und die Schultern hinab. Als der Dämon sich schließlich zu seiner vollen Größe aufgerichtet hat, wirft er beide Köpfe zurück und lässt ein lautes Brüllen ertönen!

Die Opfergaben der Kuo-toa und die inbrünstige Verehrung der Gläubigen im Dunkelsee haben die Aufmerksamkeit von Demogorgon (siehe Anhang D) auf sich gezogen. Sobald die Abenteurergruppe den Aufstieg des Dämonenprinzen sieht, muss jedes Mitglied einen Charisma-Rettungswurf gegen SG 13 schaffen, ansonsten erhält es eine Wahnsinns-Stufe (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 2). Die Kuo-toa sind für 1W10 Minuten kampfunfähig und rufen nur immer und immer wieder laut „Leemooggooggoon!"

Demogorgon watet in Richtung Sloobludop, während seine Köpfe brüllen und vor sich hinschnattern und seine Tentakel wild umherfuchteln und das Wasser peitschen. Nach 4 Runden erreicht er das Ufer und beginnt, dort Chaos zu stiften, indem er Docks zertrümmert und Personen mit seinen Tentakelschlägen durch die Luft fliegen lässt. Sobald der Dämonenfürst angreift, kommen ein paar der Kuo-toa wieder zu sich und flüchten, während andere sich starr vor Angst niederkauern.

Dem Dämonenfürsten entkommen

Die Charaktere lassen hoffentlich Vernunft vor Heldenmut walten und fliehen, sobald sie den Dämonenfürsten sehen. Falls sie sich ihm stellen, sind sie mit ziemlicher Sicherheit dem Untergang geweiht. Zu ihrem Glück ist Demogorgon darauf konzentriert, die Kuo-toa-Siedlung zu zerstören und schenkt den kümmerlichen Gestalten wenig Beachtung, die vor ihm fliehen. Die Charaktere haben demnach eine gute Chance zur Flucht, wenn sie schnell handeln. Sie müssen sich allerdings möglicherweise zunächst um Gefährten kümmern, die vom Wahnsinn überwältigt wurden, und sie müssen sich entscheiden, auf welche Weise sie fliehen wollen.

Flucht über Land. Um über Land zu fliehen, müssen sie den in Panik geratenen Kuo-toa ausweichen und sogar gegen Fischmenschen kämpfen, die in einen Blutrausch geraten sind und glauben, die Charaktere hätten diese Verdammnis über sie gebracht. Wirf einen W20. Bei 17-20 greifen 2W4 **Kuo-toa** die Charaktere bei ihrer Flucht an.

Flucht übers Wasser. Die Abenteurer können Boote von den Docks stehlen und sie am Ufer entlang fort vom angreifenden Dämonenfürsten paddeln. Die Ixitxachtil greifen jeden an, der sich im Wasser befindet, aber die meisten sind damit beschäftigt, Kuo-toa abzuschlachten, die in den Dunkelsee fliehen. Ein Beinahe-Zusammenstoß mit Demogorgons Tentakeln könnte von jedem Charakter fordern, einen Stärke- oder Geschicklichkeitsrettungswurf (Wahl bleibt dem Spieler überlassen) gegen SG 10 abzulegen, wobei ein Misslingen bedeuten würde, dass der Charakter von einer Welle über Bord geworfen wurde.

Entwicklungen

Die Abenteurer beenden dieses Kapitel mit einer schrecklichen Erkenntnis: Demogorgon ist auf das Underdark losgelassen! Zunächst könnten sie die Schuld dafür dem Kuo-toa-Ritual oder den Ixitxachitl zuschieben. Aber je mehr sie darüber erfahren, was geschehen ist, desto größer und dringlicher wird das Verlangen danach, das Underdark zu verlassen.

EP Belohnungen

Zusätzlich zu den EP Belohnungen für die Kreaturen, die die Abenteurergruppe in diesem Kapitel besiegt haben, erhalten die Charaktere 400 EP (gleichmäßig auf alle Mitglieder der Abenteurergruppe verteilt) dafür, dass sie die Begegnung mit dem Kult des Vaters der Tiefe und ihren Zusammenstoß mit dem Dämonenprinzen überlebt haben.

Kapitel 4: Gracklstugh

Besucher der Duergar-Stadt Gracklstugh werden von ihrer heißen und beißenden Luft begrüßt, gefolgt von dem drohenden roten Glühen der ewig brennenden Schmelztiegel, die die Werkstätten der Stadt in Betrieb halten sowie den Schmieden, die von den Flammen Themberchauds am Leben gehalten werden, dem roten Drachen, der den Titel Wyrmschmied trägt. Gracklstugh steht niemals still. Seine Schmieden produzieren in Fließbandarbeit die besten Rüstungen und Waffen unter den Rassen des Underdark. Diejenigen, die hier Geschäfte abwickeln, nennen Gracklstugh „die Stadt der Klingen".

So unbarmherzig die Stadt auch sein kann, Gracklstugh ist eine der Hauptbastionen der Zivilisation im Underdark mit aktiven Handelsrouten. Für die Charaktere bedeutet dies die potentielle Chance, ihren Weg zurück zur Oberfläche zu finden – und ebenso wichtig, die Drow abzuschütteln, die sie verfolgen. Allerdings werden die Abenteurer schnell erkennen, dass die Macht der Dämonenfürsten selbst hier eine Bedrohung darstellt, und sie erhalten einen noch näheren Blick auf den Zerfall des Underdarks, während der Wahnsinn aus dem Abyss sich weiterverbreitet.

Gracklstugh, das in den Wänden einer tiefen Höhle südwestlich des Dunkelsees erbaut wurde, ist das kommerzielle, politische und spirituelle Zentrum der Duergar, die allesamt den Tiefenkönig mit großem Respekt betrachten. Die Stadt hat eine offene Küste am Dunkelsee, und mehrere Höhlen und Gänge verbinden Gracklstugh mit anderen Teilen des Underdark, um Handel und Reisen zu ermöglichen.

Die Charaktere haben die Chance, die Geschehnisse in der Stadt mitzuerleben und zu formen, die auf die Gefahr hinweisen, der Gracklstugh sich gegenübersieht – und zu sehen, wie wenig die Stadt darauf vorbereitet ist. Aber mit jedem Moment, den die Charaktere in der Stadt der Klingen verbringen, laufen sie Gefahr, den Drow entkommen zu sein, nur um von den Duergar erneut versklavt zu werden.

Nach Gracklstugh reisen

Trotz der Gefahren hat Gracklstugh ein paar Dinge zu bieten ... oder zumindest behaupten das manche der ehemaligen Mitgefangenen der Charaktere.

Buppido (siehe Kapitel 1) und Hemeth (siehe Kapitel 3) sind die einzigen NSC, die aktiv vorschlagen, nach Gracklstugh zu gehen. Sie wissen, dass die Duergar nicht viel für die Drow übrighaben, und dass ihre drakonischen Gesetze dafür sorgen, dass auch Fremde hier nicht aus der Reihe tanzen. Dies sollte ein gewisses Maß an Sicherheit vor der Verfolgung der Drow bieten. Gracklstugh ist so gut wie jeder andere Ort im Underdark dafür geeignet, um gestohlene Ausrüstung zu verkaufen

und bessere zu erwerben. Zudem handeln die Duergar aktiv mit anderen unterirdischen und oberirdischen Rassen. Gracklstughs Klingenbasar könnte der ideale Ort sein, um Händler oder Forscher zu finden, die auf dem Weg zur Welt an der Oberfläche sind.

Falls Buppido oder Hemeth nicht bei der Gruppe sind, können andere die oben genannten Informationen weitergeben. Sarith stellt sich zunächst jeglichen Plänen entgegen, die Stadt zu besuchen, da er sich bewusst ist, wie geringschätzig die Duergar die Drow betrachten. Er ändert schnell seine Meinung, als Zuggtmoys Sporen ihn dazu drängen, eine dicht besiedelte Gegend aufzusuchen, in der er seine Seuche verbreiten kann.

Es ist ebenfalls möglich, dass die Abenteurergruppe unfreiwillig nach Gracklstugh kommt. Duergar-Sklavenhändler durchstreifen das Underdark auf der Suche nach frischer „Ware", und sie könnten die Charaktere hintergehen oder ganz direkt gefangen nehmen und sie zum Sklavenmarkt ihrer Stadt bringen. Die zufälligen Begegnungen in Kapitel 2 und 3 können solch ein Szenario gut einleiten.

Gracklstugh und Verfolgung der Drow

Es hat Vorteile, in Gracklstugh Zuflucht zu suchen. An jedem Tag, den die Charaktere in der Hauptstadt der Duergar verbringen, können sie einen Gruppen-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) gegen SG 16 versuchen, um sich vorsichtig umherzubewegen. Hat der Wurf Erfolg, gelingt es ihnen, keine Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Die Charaktere können außerdem einen Gruppen-Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen SG 13 versuchen, um die Stimmung in der Stadt einschätzen zu können. Bei Erfolg ermöglicht ihnen dies, Ärger zu vermeiden, bevor er überhaupt entsteht. Charaktere, die sich tagsüber bedeckt halten, haben einen Vorteil auf diesen Weisheitswurf.

Erfolg bei den jeweiligen Würfen verringert die Verfolgungsstufe der Abenteurergruppe um 1 (siehe „Verfolgung der Drow" in Kapitel 2).

Ankunft in Gracklstugh

Der Dunkelsee-Distrikt ist ein geeigneter Bereich für die Charaktere, um die Stadt zu betreten, ob sie über den Wasserweg eintreffen oder durch einen der vielen Tunnel reisen, die zu den Toren des Distrikts führen. Nicht-Duergar, die aus Tunneln ankommen, die in andere Distrikte führen, werden gestoppt und unter strenger Bewachung zum Dunkelsee-Distrikt eskortiert, da alle anderen Distrikte normalerweise für Außenstehende nicht zugänglich sind. Unbefugte Eindringlinge riskieren, von einer unsichtbaren Patrouille aus vier **Duergar** gestellt zu werden.

Die ehemaligen Mitgefangenen der Abenteurergruppe wissen, dass man mit Sicherheit als Sklave endet, wenn man den Haupteingang benutzt, außer einer der Charaktere ist ein hervorragender Lügner, der die Wachen davon überzeugen kann, dass die Abenteurergruppe eine legitimierte Delegation von Diplomaten oder Händlern ist. Jeder mit einem Hintergrund als Händler oder Krimineller hat Gerüchte darüber gehört, dass das Zhentarim im Underdark Handel treibt, aber sich als Zhentarim auszugeben birgt gewisse Risiken, da solche Behauptungen unweigerlich hinterfragt werden. Ein Charakter, der tatsächlich ein Mitglied des Zhentarim ist, kann den Abenteurern ein paar Tage in der Stadt erkaufen, bevor die Duergar-Sklavenhändler Maßnahmen ergreifen.

Es ist leichter und diskreter, über die Dunkelsee-Docks anzukommen. Falls die Charaktere mit dem Boot reisen, kann Buppido sie zu einem verlassenen Pier geleiten, wo sie ohne Aufsehen zu erregen anlegen können. Er warnt sie, dass sie sich bedeckt halten und sich auf direktem Wege zu dem einzigen Gasthaus in der Stadt bewegen müssen, dass für Fremde offen ist. Das Gholbrorns Schlupfwinkel wird regelmäßig von Händlern, Söldnern und anderen Fremden aufgesucht, die Informationen über Reisewege zu anderen Orten im Underdark weitergeben können – oder sogar zur Welt an der Oberfläche.

Gracklstugh: Allgemeine Merkmale

Drückende Hitze und extremer Rauch ballen sich in jedem Winkel der Duergarstadt zusammen und werden von Schmelztiegeln ausgespuckt, die sich in massiven Stalagmiten und Stalaktiten befinden. Diese ragen aus dem Boden und der Decke der Höhle hervor wie die Zähne in einem riesenhaften Maul.

Licht. Gracklstughs glühende Eisenschmelzen und Schmieden sind rund um die Uhr in Betrieb. Der Großteil der Stadt ist dämmrig von einem höllischen roten Glühen erfüllt, nur hier und da finden sich dunkle Flecken.

Lärm. Das Krachen und Klingen der Hämmer und Maschinen hallt ständig durch die ganze Stadt. Weisheitswürfe (Wahrnehmung), um in Gracklstugh etwas zu hören, werden mit Nachteil abgelegt.

Rauch und Dunst. Trotz der Belüftungsschlitze, die in die Wände und Decken der großen Höhle der Stadt gegraben sind, liegen die Dämpfe aus den Schmelztiegeln und Schmieden dick über dem Boden (wie auch das Gas, das in Laduguers Furche abgezapft wird). Besucher könnten sich hier eine Krankheit einfangen, die unter dem Namen Grackl-Lunge bekannt ist (siehe Kasten Grackl-Lunge).

Zufällige Begegnungen

Mit seinen Routinepatrouillen von schwer bewaffneten Grauzwergen, die sich unsichtbar machen können, ist Gracklstugh ein relativ sicherer Ort für jene, die wissen, wohin sie gehören, und die dort bleiben. Allerdings nehmen Spannungen aufgrund des Einflusses von Demogorgon zu, und die Charaktere haben viele Gelegenheiten, bei den Ereignissen mitzuwirken, die sich innerhalb der Stadt entfalten. Am Ende jeder langen Rast wirf einen W20; bei einer 17–20 findet eine Begegnung statt. Wirf einen weiteren W20 und schau auf die Tabelle „Zufällige Begegnungen in Gracklstugh"; wenn die Charaktere sich außerhalb des Dunkelsee-Distrikts befinden, behandle jeden mit einem Stern markierten Eintrag stattdessen als eine Begegnung mit einer Duergar-Patrouille.

Zufällige Begegnungen in Gracklstugh

W20	Begegnung
1–3	Aufständische Derro*
4–5	Drow-Abgesandte*
6–8	Duergar-Patrouille
9–10	Gewalttätige Duergar-Wachen
11–12	Orksöldner*
13	Rösser-Betreuer
14–15	Sklavenkarawane
16	Themberchaud
17–18	Tiefengnom-Händler*
19–20	Wahnsinniger Duergar

Aufständische Derro

Eine Gruppe von **Derro** (siehe Anhang C) randaliert durch die Straßen. Fünf von ihnen lösen sich von der Gruppe und greifen die Charaktere an. Vier patrouillierende Duergar (siehe „Duergar-Patrouille") kommen dazu, wenn die Charaktere den letzten Derro töten, aber sie nicken den Charakteren einfach nur zu, bevor sie den Rest der Gruppe bändigen. Schnell verbreitet sich die Nachricht, dass die Charaktere der Stadtwache dabei geholfen haben, den aufsässigen Derro-Abschaum unter Kontrolle zu bringen. Gib

den Charakteren nach deinem Ermessen einen Vorteil auf Würfe bei der Interaktion mit jedem Duergar in der Stadt, solange, bis dieser Vorzug nicht mehr angemessen erscheint.

Drow-Abgesandte

Ein **Drow**, der stolz die Insignien eines Drow-Hauses trägt, reist mit einem Gefolge von 1W4 + 1 **Quaggoth**-Sklaven. Der Drow ist in Gracklstugh, um eine Ladung duergischer Metallarbeit abzuholen, und weiß nichts über die kürzlichen Ereignisse in Velkynvelve. Wirf einen W6 und schau auf die Tabelle „Drow Haus-Loyalität", um festzustellen, zu welchem Haus der Drow gehört.

Drow Haus-Loyalität

W6	Haus
1–2	Haus Baenre
3–4	Haus Faen Tlabbar
5–6	Haus Xorlarrin

Haus Faen Tlabbar und Haus Mizzrym sind bittere Rivalen. Falls der Drow-Abgesandte zum Haus Faen Tlabbar gehört und die Charaktere enthüllen, dass sie Feinde oder ehemalige Gefangene des Hauses Mizzrym sind, warnt der Drow die Abenteurergruppe vor Xalith (siehe „Anzeichen der Verfolgung" weiter hinten in diesem Kapitel).

Haus Baenre und Haus Xorlarrin sind momentan Verbündete von Haus Mizzrym. Ein Drow-Abgesandter, der mit Haus Mizzrym verbündet ist und erfährt, dass die Charaktere entkommene Gefangene aus Velkynvelve sind, sucht Xalith auf und warnt sie, dass die Charaktere in Gracklstugh sind.

Duergar-Patrouille

Eine Patrouille besteht aus 1W4 + 2 **Duergar**, von denen alle bis auf zwei unsichtbar sind. Unsichtbare Duergar können sich an Charaktere heranschleichen, indem sie einen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) mit Vorteil gegen den passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) des Charakters ablegen.

Duergar und Derro ausspielen

Die Grauzwerge sind mürrisch, ernst und geschäftsmäßig. Sie leben nach einem einfachen, aber exakten Kodex von Gesetz, Ehre, harter Arbeit und betrachten alle Nicht-Duergar als niedere Kreaturen. Duergar sind skrupellos, aber nicht unnötig grausam, und jede ihrer Entscheidungen wird pragmatisch gefällt. Auch wenn sie die Abenteurer mit Geringschätzung behandeln, ist ihr erster Gedanke, sie zu versklaven und zu benutzen, anstatt sie zu töten.

Die Duergar in Gracklstugh fangen an, unter den Auswirkungen der Ankunft der Dämonenfürsten zu leiden – im Besonderen unter dem Einfluss Demogorgons. Viele entwickeln Ticks, Gewohnheiten und ein Verhalten, das gegen ihre Kernüberzeugungen geht. Darunter fällt das offene Zurschaustellen von Korruption der Wachen, das Tragen von Schmuck um des Schmückens Willen und mangelnde Loyalität ihren Klans gegenüber. Seit Kurzem verhalten sich die Einwohner Gracklstughs vermehrt gewalttätig und tauschen ihre charakteristische Gerissenheit und ihren stoischen Pragmatismus gegen mutwillige Bosheit und das kleinliche Zurschaustellen von selbstgerechtem Narzissmus.

Anders als die disziplinierten Duergar sind die Derro schlampig, ungeordnet und vollkommen wahnsinnig. Ihr Temperament ist flatterhaft, und es ist schwer, ihren Worten zu folgen. Eine Emotion, die sie in jedem Fall zeigen, wenn sie mit anderen interagieren, ist brodelnder Hass, und sie geben sich auch keine Mühe, dies zu verbergen. Ihre Augen schnellen hin und her, sie knirschen mit den Zähnen, und sie sehen aus, als wären sie lieber woanders. Sie hassen jeden und alles, aber Oberflächenbewohner sind das besondere Ziel ihrer Abscheu.

Ihr veranlagter Wahnsinn bedeutet, dass die Derro keine negativen Effekte durch die Anwesenheit der Dämonenfürsten erleiden, da ihre Psyche bereits zu instabil und sprunghaft ist.

Gewalttätige Duergar-Wachen

Die Charaktere begegnen zwei **Duergar**-Wachen, die einen Duergar-Händler schlagen und ihm laut brüllend Häresie vorwerfen. Jeder Gefährte der Abenteurer, der die Gruppe begleitet und ursprünglich aus dem Underdark stammt, drängt die Charaktere dazu, sich nicht für den Händler einzusetzen, da es nicht ihre Angelegenheit ist, und warnt sie, dass eine Einmischung zu ihrer Festnahme oder sogar zum Tod führen könnte. Vorbeigehende sehen ein wenig überrascht oder besorgt aus, aber greifen nicht ein, nicht einmal, um dem bewusstlosen Händler zu helfen, sobald die Wachen weggehen.

Falls die Charaktere die Umstände näher untersuchen, die zu dem Angriff geführt haben, erzählen andere Zeugen des Geschehens ihnen, dass einer der Wachen einen goldenen Anstecker bemerkt hat, den der Händlerinnen an seinem Kragen trug. Auch wenn Schmuck nur um des Schmückens willen unter den Duergar mit einem Stirnrunzeln betrachtet wird, war die Gewalttätigkeit der Wachen nicht normal – ein Hinweis auf den wachsenden Wahnsinn, der in der Stadt der Klingen schwärt.

Orksöldner

Diese 1W4 + 1 **Orks** sind als Karawanenwachen nach Gracklstugh gekommen und sehen die Charaktere als Chance, ein paar Oberflächenbewohner zu ärgern. Die Orks versuchen, die Charaktere so zu reizen, dass diese den ersten Schlag ausführen, um sich dann rasch zu ergeben in dem Wissen, dass die Patrouille (siehe „Duergar-Patrouille") 1W6 Runden nach Beginn des Kampfes eintreffen wird.

Rösser-Betreuer

Eine Gruppe von 1W4 + 1 **Duergar** Fuhrmänner treiben eine Herde 2W6 **männlicher Rösser** (siehe Anhang C). Es besteht eine Chance von 50 Prozent, dass 1W4 der Rösser nahestehende Charaktere oder Schaulustige angreifen. Die Duergar halten den Rest der Herde unter Kontrolle, aber sie fordern laut schreiend die Verhaftung der Charaktere, falls auch nur einer der Arachniden getötet wird. Eine Patrouille, die sich in der Nähe befindet (siehe „Duergar Patrouille") hört das Geschrei der Fuhrmänner und trifft 1W6 Runden später ein.

Sklavenkarawane

Die Charaktere stolpern über eine Gruppe von 1W4 + 1 **Duergar** Sklavenhändler, die unbewaffnete Sklaven (wirf einen W12 und schau auf die „Sklaven" Tabelle) treiben. Die Sklaven tragen eiserne Halsbänder und Fesseln ähnlich denen, die die Charaktere in Velkynvelve getragen haben (siehe „Fesseln" in Kapitel 1).

Sklaven

W12	Sklaven
1–2	2W4 menschliche **Gemeine**
3–4	3W4 Schildzwerge **Gemeine**
5–6	2W4 Starkherz Halblinge **Gemeine**
7–8	3W6 **Goblins**
9–10	2W6 **Grimlocks**
11–12	3W6 **Kobolde**

Themberchaud

Der **ausgewachsene rote Drache** ist auf seiner üblichen Runde unterwegs, um die Feuer in den Schmieden der Stadt am Laufen zu halten. Themberchaud hat schon seit einer Weile ein Auge auf Söldner in der Stadt, die er in seine Dienste beugen könnte. Falls er die Charaktere sieht, könnte sein Interesse an ihnen geweckt

werden. Siehe „Themberchauds Lager" für Informationen über die Motivationen des Wyrmschmieds und einen möglichen Aufbau für eine zusätzliche Begegnung mit dem roten Drachen.

Tiefengnom-Händler

Ein weiblicher **Tiefengnom** namens Ariana und ihr **Erdelementar**-Leibwächter nähern sich der Abenteurergruppe. Ariana möchte eine Lieferung von Edelsteinen abliefern, aber sie kann den Duergar-Händler nicht finden, den sie treffen sollte. Sie vermutet, dass die Charaktere Schmuggler sind, und versucht, ihre Ware an sie loszuwerden: zehn funkelnde Granate im Wert von je 100 GM. Ariana bewahrt die Edelsteine in einem *Nimmervollen Beutel* auf, der nicht zum Verkauf steht.

Der Händler, den Ariana sucht, wurde kürzlich verhaftet und hingerichtet, da er gestohlenen Schmuck verkauft hat. Du kannst entscheiden, ob Arianas Interesse an den Charakteren die Aufmerksamkeit der Duergar-Patrouille auf sich zieht.

Die nächsten Male, wenn es zu dieser Begegnung kommt, finden mit anderen Tiefengnom-Händlern statt, die die Charaktere ignorieren, solange diese sich ihnen nicht nähern. Sie tragen nichts von Wert bei sich.

Wahnsinniger Duergar

Die Charaktere treffen auf einen **Duergar**, der unter einer Form von permanentem Wahnsinn leidet. Wirf einen W10 und schau auf die Tabelle „Wahnsinniger Duergar", um festzustellen, was den Charakteren begegnet.

Wahnsinniger Duergar

W10	NSC
1–2	Ein Händler, der mit großer Verzweiflung versucht, seine Waren zu verkaufen und davon überzeugt ist, dass sein Leben davon anhängt.
2–4	Ein Straßenkehrer, der die Charaktere verfolgt und beschuldigt, dass sie Spione sind, die für die Drow arbeiten
5–6	Eine Wache mit heruntergezogener Kapuze, die glaubt, sie sei der Tiefenkönig Horgar Stahlschatten V., wirbt die Abenteurergruppe an, mit ihm gemeinsam Themberchaud zu töten, da er davon überzeugt ist, dass der Drache von einem Dämonenfürsten besessen ist.
7–8	Ein Händler, der die Charaktere des Diebstahls bezichtigt und laut nach der Duergar-Patrouille ruft, damit sie sie verhaftet.
9–10	Eine Waffenschmiedin, die davon überzeugt ist, dass einer der Charaktere ein verloren geglaubtes Mitglied ihres Klans ist, und die darauf besteht, die Abenteurer mit Essen und einer Unterkunft zu versorgen.

Wichtige NSC

Die Charaktere könnten einem oder mehreren der folgenden NSC während ihres Aufenthalts in Gracklstugh begegnen.

Gracklstugh NSC

Gorglak	Korrupter Duergar, der Wachdienst am Tor hat, wenn die Charaktere das erste Mal nach Gracklstugh kommen
Xalith	Drow-Kundschafterin mit der Aufgabe, die Charaktere für Ilvara wieder einzufangen
Errde Schwarzschädel	Weiblicher Duergar-Hauptmann der Steinwache mit einer Nebenquest für die Abenteurergruppe
Themberchaud	Der Wyrmschmied der Stadt, ein ausgewachsener roter Drache mit einer möglichen Mission für die Abenteurergruppe
Gartokkar Xundorn	Duergar Wächter der Flamme mit einer Nebenquest für die Abenteurergruppe
Ylsa Henstak	Duergar-Händlerin mit einer Nebenquest für die Abenteurergruppe
Droki	Derro-Kurier im Dienst sowohl der Graugeister als auch des Konzils der Gelehrten, und möglicherweise eine zentrale Person in verschiedenen möglichen Nebenquests
Werz Salzbaron	Duergar-Händler mit einer Mission für die Abenteurergruppe
Steinsprecher Hgraam	Steinriesen-Anführer mit einer Nebenquest für die Abenteurergruppe
Narrak	Derro-Gelehrter, Nachwuchsmitglied des Konzils der Gelehrten und Anführer eines Kultes, der Demogorgon verehrt

Fraktionen von Gracklstugh

Das Tiefenkönigreich ist ein feudaler Staat mit dem Tiefenkönig als absolutem Monarchen, der die Krone an Nachkommen oder Verwandte innerhalb seines Stahlschatten-Klans weitergibt. Jeder Klan wird von einem oder einer *Laird* angeführt, der/die über seine bzw. ihre Besitztümer herrscht und den Klan dazu anleitet, sich vollständig in einem bestimmten Gewerbe oder Handwerk einzubringen. Eine Kaste von Priestern, *Thuldar* genannt, führt alle offiziellen Rituale durch und zeichnet die Überlieferungen des Tiefenkönigreichs auf. Die letztgültige politische und religiöse Macht besitzen allerdings der Tiefenkönig und die Lairds.

Geheimnisse von Gracklstugh

Wachsame Fremde, die Gracklstugh besuchen, erfahren schnell die wichtigsten Details über das Leben in der Stadt.

Unsichtbare Wächter. Die Unsichtbarkeitsmacht der Duergar spielt eine entscheidende Rolle in ihrer Gesellschaft. Die potentielle Anwesenheit ungesehener Spione an jedem Ort erzwingt Ehrlichkeit unter den Duergar. Sklaven sprechen selten bis nie über ihre Herren oder handeln gegen sie, da sie nie wissen, wann jemand zusieht.

Eine geteilte Stadt. Nicht nur von seinem Aufbau her ist Gracklstugh geteilt, sondern auch seine Bevölkerung. Vor beinahe fünfhundert Jahren starteten die Derro einen Vereinigungskrieg gegen das Tiefenkönigreich, wurden aber rasch zerschmettert, und die Überlebenden wurden in Ketten nach Gracklstugh gebracht. Wenn auch ihr Status als Sklaven mit der Zeit aufgehoben wurde, waren die Derro stets Bürger zweiter Klasse, die in Elend leben und mit Mühe Nahrung und Ressourcen zusammenkratzen müssen, obwohl ihre Anführer im Konzil der Gelehrten insgeheim im Überfluss leben.

Genügsam und aus einem Guss. Die Grauzwerge schätzen Effizienz, Gleichmut und harte Arbeit, und diese Werte werden in ihrer Hauptstadt besonders zur Schau gestellt. Alles, was die Duergar herstellen oder bauen, hat einen Zweck und eine Funktion; die einzige Ästhetik, die sie schätzen, ist Architektur, die unermessliche Weite ausdrückt, und selbst das ist zweitrangig hinter der Funktion eines Gebäudes. Die einzigen Ornamente, die man in Gracklstugh findet, sind kultische Repräsentationen von Rang und Funktion innerhalb der Duergar-Gesellschaft, und die einzige Musik ist das unablässige rhythmische Hämmern in den Schmieden. Die Duergar betrachten Kunst als belanglose Angelegenheit und wissen sie nur selten zu schätzen oder herzustellen.

Tiefenkönig Horgar Stahlschatten V

Tiefenkönig Horgar V. stieg im Jahre 1372 TZ auf den Thron. Er ist ein skrupelloser und besonnener Herrscher, der geheime Treffen mit allen Konzilen und Klans der Stadt abhält, um ihre Mitglieder im Dunkeln darüber zu lassen, was er vorhat. Er erweist seine Gunst in unnachvollziehbarer Weise und lässt alle wissen, dass ihm jeder Trick recht ist, um seine Machtposition zu halten. Dazu gehört, dass er Assassinen über Dritte anheuern lässt, um potentielle Aufrührer zu beseitigen (siehe „Mörder mit leerer Schwertscheide" weiter unten). Diese Strategie sorgt dafür, dass alle Fraktionen der Stadt sich ständig gegenseitig in den Haaren liegen und Horgar freie Bahn hat.

Konzil der Lairds

Diese beratende Körperschaft repräsentiert die Interessen der verschiedenen Klans, die dem König ihre Treue geschworen haben. Die Lairds halten Konzile ab, um Streitigkeiten zu klären und zukünftige Pläne zu diskutieren. Jeder Klan hat seinen eigenen Anteil an Gracklstugh und ist auf eine bestimmte Dienstleistung oder ein bestimmtes Handwerk spezialisiert.

Duergarklans

Schmieden	Klan Stahlschatten (Waffenschmiede), Klan Eisenkopf (Waffenschmiede), Klan Thrazgad (Rüstungsschmiede), Klan Feuerhand (Hüttenarbeiter), Klan Ambosskraft (Werkzeugmacher)
Handel	Klan Thuldark (Metallarbeiten und Schmuck), Klan Henstak (Nahrung), Klan Muzgardt (Brauerei)
Minenarbeit	Klan Kohlenhauer (Kohleminen), Klan Xardelvar (Gasminen), Klan Salzbaron (Salzminen)
Andere	Klan Parlynsurk (Kleidungsmanufaktur), Klan Hammerstock (Konstruktionsingenieure), Klan Xundom (Rösserzüchter), Klan Burakrinwurn (Dockarbeiter), Klan Xornbann (Kundschafter und Schürfer), Klan Schwarzschädel (Steinmetze), Klan Bukbukken (Bauern), Klan Thordensonn (Juweliere)

Duergar

Konzil der Gelehrten

Das Konzil der Gelehrten ist ein Kreis von Derro-Gelehrten, der all die Privilegien und den Prunk einer Regierungsorganisation genießt, während der Rest des Volks im Elend lebt. Nur die besten sechsunddreißig Gelehrten dürfen Teil des Konzils werden, und neue Plätze werden in der Regel nur dann frei, wenn ein aktives Mitglied stirbt. Die Gelehrten kontrollieren Mitglieder mancher Duergarklans durch Magie und List und sind ständig auf der Suche nach Möglichkeiten, um ihren Einfluss weiter zu erhöhen.

Konzil der Händler

Die Lairds und Händler, die in diesem Konzil sitzen, sorgen dafür, dass der Handel und die Geschäfte reibungslos ablaufen. Sie verwenden Sklavenarbeit, um die Handelsrouten des gefährlichen Underdark am Laufen zu halten, und sind stets offen dafür, Entdecker und Forscher anzuheuern, um neue potentielle Handelsrouten zu prüfen. Austauschbare Fremde, die als Karawanenwachen angeheuert werden, gehen stets voraus und erhalten wenig Unterstützung von den Karawanenführern. Trotz dieser ungerechten Arbeitsverteilung halten die Duergar sich immer an ihre Abmachungen und bezahlen die Überlebenden wie versprochen.

Militär von Gracklstugh

Zusätzlich zu den regulären Armeen der Klans bildet Gracklstugh spezialisierte Krieger aus, deren Fahneneid immer ihre ursprünglichen Loyalitäten übersteigt. Siehe Anhang C für weitere Informationen.

Steinwache. Diese Streitmacht von fünfhundert Veteranen-Kriegern dient dem Tiefenkönig als Leibwächter, Elitetruppen und Geheimpolizei.

Dunkelhefte. Die Dunkelhefte, Mitglieder des geheimen Korps von psionischen Agenten des Tiefenkönigs, reisen oft mit Duergarhändlern als Aufseher oder Spione.

Kavalrachni. Die boshaften Kavalrachni reiten auf Riesentaranteln, die Rösser genannt werden (siehe Angang C). Die meisten Kavalrachni stammen aus Klan Xundom.

Xarrorn. Diese Spezialisten trainieren mit tödlichen Flammenlanzen, die in Gracklstugh geschmiedet wurden. Die meisten Xarrorn stammen aus Klan Xardelvar.

Grackl-Lunge

Der konstante Smog in Gracklstugh verursacht in lebenden, atmenden Kreaturen die Grackl-Lunge, die zu hartnäckigem, quälendem Husten und dem Ausspeien von dickem, schwarzem Schleim führt. Immer dann, wenn eine lebende, atmende Kreatur eine lange Rast in Gracklstugh beendet, muss sie einen Konstitutions-Rettungswurf gegen SG 11 ablegen. Bei jedem misslungenen Wurf erhält die Kreatur eine Stufe Erschöpfung, da ihre Atemwege sich verstopfen. Eine Kreatur, die eine Erschöpfungsstufe von 6 erreicht, stirbt wie üblich.

Eine Kreatur mit einer oder mehr Erschöpfungsstufen, die von der Grackl-Lunge verursacht wurden, muss einen Konstitutionswurf schaffen, um die Spurt-Aktion zu verwenden. Misslingt der Wurf, kann die Aktion nicht verwendet werden. Versucht die Kreatur, einen Zauber mit verbalen Komponenten zu wirken, muss sie einen Konstitutionswurf schaffen, sonst ist sie nicht fähig, den Zauber zu beenden, sodass er ohne Wirkung verpufft. Der SG für jeden Wurf ist 10 + die aktuelle Erschöpfungsstufe der Kreatur.

Fällt die Erschöpfungsstufe einer Kreatur unter 1, leidet sie nicht mehr unter den Auswirkungen der Grackl-Lunge und wird für die kommende Woche immun dagegen. Duergar und Derro sind gegen die Grackl-Lunge abgehärtet, sodass sie Konstitutionswürfe mit einem Vorteil ablegen dürfen. Jeder Zauber oder Effekt, der Krankheiten heilt, heilt auch die Grackl-Lunge und entfernt effektiv alle Erschöpfungsstufen, die durch diese Krankheit verursacht wurden.

Trotz der Berichte über die wachsende Krise außerhalb der Stadtmauern, die die Dunkelhefte und Steinwachen erhalten haben, hindern Hochmut und die ersten Ansätze des Wahnsinns sie daran, irgendeine Art von Aktion oder Kampagne dagegen zu starten, da sie blind sind für die Korruption, die um sie her schwärt.

Klan Felsgorm

Die Steinriesen von Klan Felsgorm führen in Gracklstugh ein ruhiges Leben der Kunst und Kontemplation. Auch wenn die Riesen öffentlichkeits- und konfliktscheu sind, haben sie dem Tiefenkönig einen uralten Loyalitätseid geschworden und dienen seiner Linie schon so lange sie denken können. Dieser Schwur gilt allerdings nur Klan Stahlschatten. Geht der Thron an eine andere Dynastie über, werden die Steinriesen nicht länger Verbündete der Stadt sein.

Der Anführer der Steinriesen ist Steinsprecher Hgraam, ein Priester von Skoraeus Steinknochen, der Gottheit seines Volkes. Hgraam ist weise und kenntnisreich. Er hat gespürt, dass eine große Bosheit in das Underdark hineingebrochen ist, allerdings ist ihm das Ausmaß der Bedrohung nicht bewusst. Die Riesen werden sich erheben und Gracklstugh verteidigen, falls irgendein Dämon es wagt, sie anzugreifen, aber sie haben keine Ahnung von der Gefahr, die sich von innen in der Stadt ausbreitet.

Wächter der Flamme

Dieser Orden psionischer Kleriker kümmert sich um Themberchauds Bedürfnisse, genießt großen Einfluss und hilft Horgar V dabei, den Intrigen des Konzils der Gelehrten immer einen Schritt voraus zu sein.

Die Wächter der Flamme sind momentan durch ihre anhaltende Fehde mit den Graugeistern abgelenkt, die kürzlich ein wertvolles Drachenei gestohlen haben, aus dem Themberchauds potentieller Nachfolger geschlüpft wäre. Als wäre die Situation nicht bereits kompliziert genug, erstarkt momentan auch Themberchaud selbst und wird immer resistenter gegen die Schmeicheleien, Beschwichtigungen und psionischen Manipulationen der Kleriker.

Themberchaud der Wyrmschmied

Dieser ausgewachsene rote Drache hält die Verhüttungswerke und Schmieden der Stadt am Brennen und erhält dafür Schätze, freie Mahlzeiten und wird rund um die Uhr verwöhnt. Themberchaud weiß nicht, dass er getötet und durch einen neuen roten Jungdrachen ersetzt werden soll, bevor er zu stark wird, wie bereits andere Wyrmschmiede vor ihm. Die Nachfolgelinie wurde allerdings unterbrochen, als die Graugeister den Wächtern der Flamme ein rotes Drachenei stahlen.

Der Wyrmschmied beginnt, sich an der Kontrolle der Wächter über ihn zu reiben. Er denkt immer mehr darüber nach, warum er sich mit einem dünnen Goldstrom und einer schäbigen Handvoll Sklaven begnügt, wenn er einfach die gesamte Stadt zwingen könnte, vor ihm das Knie zu beugen und ihm alles zu geben, was er sich wünscht. Momentan hält er sich noch zurück aufgrund der Tatsache, dass die Duergar ihn wenig interessieren und die Wächter sich „für ihn" einsetzen. Aber er hat angefangen, sich für die Geschehnisse in Gracklstugh zu interessieren, und Gelegenheiten zu ergreifen, um neue Diener zu rekrutieren, die nicht zu den Wächtern der Flamme gehören. Seine Rundgänge nach draußen, um Schmieden und Verhüttungswerke am Brennen zu halten, verwendet er dazu, Ausschau nach vielversprechenden Personen zu halten.

Graugeister

Die Graugeister sind die einzig wahre Diebesgilde in Gracklstugh und im Tiefenkönigreich. Ihre Mitglieder sind Ausgestoßene der Duergar und der Derro sowie der ein oder andere entlaufene Sklave.

Abwärtsspirale

Der Wahnsinn der Dämonenfürsten hat Gracklstugh noch nicht vollends erreicht, aber er hat durch die Arbeit der Derro und ihrer Gelehrten bereits Fuß gefasst.

Eine Splittergruppe des Konzils der Gelehrten hat bereits vor der aktuellen Krise damit begonnen, Demogorgon zu verehren, und ihre verdorbenen Rituale haben die Ausbreitung des Wahnsinns in der Stadt beschleunigt. Und es kommt noch schlimmer: Das geteilte Wesen der Stadt, sowohl geographisch als auch sozial, spiegelt sich stark im zweigeteilten Aspekt von Demogorgon. Die Derro-Kultisten planen, die gesamte Stadt ihrem neu ankommenden Meister zur Verfügung zu stellen.

Viele Duergar NSC, mit denen die Charaktere interagieren, zeigen erste Anzeichen der Infektion. Auch wenn ihr Wahnsinn sie noch nicht überwältigt hat, manifestiert er sich in Verhalten wie den Verschwörungstheorien von Errda Schwarzschädel, Gorklaks Korruption und Gartokkar Xundorns Paranoia.

Die Wächter der Flamme haben den vorherigen Anführer der Graugeister gefangen und hingerichtet. Er hat das rote Drachenei gestohlen, doch hat dessen Verbleib niemals preisgegeben. Die unnachgiebige Fehde hat die Diebesgilde in den Untergrund gezwungen und dazu, ihre Aktivitäten einzuschränken, doch sie halten durch dank der drei abtrünnigen Derro-Gelehrten, die momentan ihre Anführer sind: Uskvil und die Zwillingsschwestern Aliinka und Zubriska.

Mörder mit leerer Schwertscheide

Die *Forak-Erach-Naek* („Mörder mit leerer Schwertscheide" in Gemeinsprache) sind kaum mehr als Sagengestalten in Gracklstugh. Ihr Name kommt von einem alten, obskuren Zwergendialekt. Sie sind ein Orden von psionischen Assassinen, die Disziplinen beherrschen, die selbst dem gerissensten Derro und dem weisesten Priester unbekannt sind. Diese Auftragsmörder, die weit mehr sind als ein Mythos, haben ihr Gewerbe über Jahrhunderte ausgeübt, wobei ihre Motive unbekannt und ihre Methoden undurchschaubar sind.

Die Mörder mit leerer Schwertscheide sind **Duergar Seelenklingen** (siehe Anhang C), die durch die Straßen von Gracklstugh ziehen und psionisch talentierte Kinder suchen, um sie zu entführen und zu trainieren. Sie halten ebenso Ausschau nach würdigen *Calassabrak* (siehe unten) und bieten ihnen die Chance an, einer neuen Gesellschaft beizutreten, von der aus sie sich an jenen rächen können, die sie ausgestoßen haben.

Leben in der Stadt der Klingen

Die Duergar werden nicht nur aufgrund ihrer Hautfarbe Grauzwerge genannt, sondern auch wegen ihres eintönigen und freudlosen Lebensstils. Auch wenn sie sich keine Zeit für Fröhlichkeit nehmen, haben die Duergar eine so reichhaltige und komplexe Kultur wie jedes andere Volk, und nirgends ist das so offensichtlich wie in Gracklstugh.

Die Arbeit ruht nie in der Stadt der Klingen, und die Grauzwerge sind stolz auf ihre Effizienz und Perfektion, so sehr wie sie Verschwendung und Nachlässigkeit verachten. Sie sind erbarmungslose Herren über die Derro und Sklaven, die unter ihnen schuften und sich abmühen.

Strikte Hierarchie

Schon durch ihr Äußeres und ihr Auftreten zeigen alle Duergar, dass sie ihren Platz kennen. Sei es als Individuen, Familien oder ganze Klans: Duergar, die in der sozialen Ordnung unter anderen Duergar stehen, versuchen nicht, ihre Rivalen durch Intrigen und Betrug zu Fall zu bringen. Stattdessen krempeln sie die Ärmel hoch und arbeiten härter, um ihr Ansehen durch die Früchte ihrer Arbeit zu erhöhen.

All die Ehrbarkeit und Ehrlichkeit, die die Duergar ihresgleichen zukommen lassen, gelten nicht für Außenstehende. Die Grauzwerge versuchen ständig, Vereinbarungen zu manipulieren, um fremde Händler zu übervorteilen, und suchen ständig nach einem Vorwand, um zufällige Besucher zu versklaven, die schwach oder angreifbar wirken – einschließlich Abenteurern.

Auch wenn die Duergar wenig auf Eitelkeit geben, sind sie extrem stolz auf ihre Arbeit. Es kann Außenstehenden manchmal helfen, wenn sie im Umgang mit den Grauzwergen die Qualität der Handwerksarbeit der Duergar loben und herausheben.

Verpflegung

Duergar-Klans verwenden Höhlen unter Gracklstugh und eine Auswahl an umgebenden Höhlen, um eine Vielfalt an Pflanzen und Fungi anzubauen und zu ernten. Diese Ernten werden durch Fleisch von Tieren aus dem Underdark und Fischen aus dem Dunkelsee ergänzt. Nicht einmal die Duergar wagen es, das Wasser des Dunkelsees zu trinken. Da es allerdings an sauberen Gewässern mangelt, ergänzen die Bewohner von Gracklstugh diese Knappheit mit Dunkelseebräu, dem Markenbier, das von Klan Muzgardt gebraut wird.

Ausgestossene

Die unterste Sozialschicht in Gracklstugh wird hauptsächlich von der Unterklasse der Derro eingenommen. Die Derro, die vor Jahrhunderten von den Duergar versklavt und später freigelassen wurden, dürfen keine ehrliche Arbeit annehmen, und ihre Rechte werden von den Duergar selten anerkannt. Selbst Sklaven wird mehr Achtung entgegengebracht. Derro schleichen wie Ungeziefer durch die Straßen und sind mit ihrem Lebensbereich meistens auf einfache Hütten beschränkt, die entlang der Mauer von Laduguers Furche im Westspaltendistrikt und im Ostspalten-Distrikt.

Eine andere Gruppe von Ausgestoßenen stellen jene Duergar dar, die ihren Klan so sehr entehrt haben, dass ihnen alles genommen wurde bis auf ihr Leben: die *Calassabrak*, was so viel heißt wie „die Fehlerhaften, denen man nicht vertrauen darf" auf Zwergisch. Sie werden von den anderen Duergar gemieden, und viele nehmen sich früher oder später lieber das Leben, als sich einer Existenz fern von Familie und Klan zu stellen. Jene, die weiterleben, werden verbittert und zäh. Viele verlassen Gracklstugh und leben als Einsiedler oder Abenteurer oder wenden sich einem Leben als Verbrecher in den Schatten zu. Unter den Mitgliedern sowohl der Graugeister als auch der Mörder mit leerer Schwertscheide befindet sich eine signifikante Anzahl von Calassabrak, die nicht mehr länger durch Eide, Ehre und Pflicht gebunden ist.

Religion

Duergar beten nicht, aber ihre Religion ist fest mit ihrem Alltag verwoben. Unter den Gottheiten, die in Gracklstugh verehrt werden, sind folgende.

Laduguer. Der Patron der Duergar ist ein Gott der Eigenständigkeit, Verteidigung und des Überlebens. Seine Kleriker haben Zugang zur Domäne des Kriegs.

Tiefe Duerra. Laduguers sterbliche Tochter, die dann aufstieg, ist die Göttin des Zusammenwirkens und der Herrschaft. Auch ihre Domäne ist der Krieg.

Diirinka. Der Patron der Derro betrog seinen Zwillingsbruder Diinkarazan, um mit den Geheimnissen der Magie zu entkommen. Er verkörpert Grausamkeit, Wahnsinn und Klugheit. Seine Kleriker haben Zugang zur Domäne der List.

Skoraeus Steinknochen. Steinriesen verehren den König der Felsen, Gott aller vergrabenen Dinge, dessen Kleriker Zugang zu den Domänen des Wissens und des Lebens haben. Steinsprecher Hgraam, ein mächtiger Zauberwirker, ist Skoraeus' einziger Priester in Gracklstugh.

Gesetz und Ordnung

Kleinkriminalität ist in Gracklstugh relativ selten. Die Duergar leben nach einem strengen Ehrenkodex, und ihre wenigen Gesetze sind einfach und praktikabel. Sowohl Wachen als auch normale Bürger können unsichtbar sein und beobachten, wodurch potentielle Kriminelle und Andersdenkende in Ungewissheit und Furcht leben. Ein Laird darf jedes Mitglied seines bzw. ihres Klans bestrafen, das ein Verbrechen begeht, aber Vergehen zwischen den Klans werden sofort vor das Konzil der Lairds gebracht, das solche Angelegenheiten schnell und unbarmherzig löst. Der Kodex der Bestrafung ist einfach. Da Entehrung, Verstümmlung und Einsperren eine Verschwendung von Ressourcen sind und eine Schwäche innerhalb der Gesellschaft schaffen, wird ein Duergar, der absichtlich irgendeine Art von Verbrechen begeht, mit dem Tod bestraft. Versehentliche Verbrechen durch einen Duergar werden durch das Bezahlen von Gütern oder durch geleistete Arbeit ausgeglichen, die dem Wert des Schadens entsprechen. Derro, Sklaven oder Fremde, die bei einem Verbrechen erwischt werden, dürfen an Ort und Stelle von jedem anwesenden Duergar hingerichtet werden.

Gracklstugh

Bevölkerung: 10.000 Duergar, 2.000 Derro, 50 Steinriesen und eine unbekannte Anzahl an Sklaven (Quaggoths, Grimlocks, Orks, Schildzwerge, Svirfneblin sowie ein paar Kobolde und Goblins)

Regierung: Absolute Monarchie

Verteidigung: Großes stehendes Heer mit spezialisierten Korps; jeder Duergar ist für den Kampf trainiert und die Bürger der Stadt bilden eine beachtliche Miliz

Handel: Waffen und Rüstungen von hoher Qualität; verschiedene Fungi, Schimmel und exotische Kreaturen als Nahrung; Handel quer durch das Underdark und mit der Welt an der Oberfläche

Organisationen: Das Konzil der Lairds, das Konzil der Gelehrten, das Händler-Konzil, die Wächter der Flamme, Klan Felsgorm, die Graugeister und andere

Die Höhle, die Gracklstugh beherbergt, wird durch einen Spalt namens Laduguers Furche geteilt, benannt nach dem Schutzgott der Duergar. In der nördlichen Hälfte befindet sich der Nordfurchendistrikt, wo die normalen Arbeiter und Klans zu Hause sind, die sich ganz in ihr Handwerk vertiefen, und der Dunkelsee-Distrikt, der für Fremde offensteht und wo die Händler der Stadt mit Besuchern Handel treiben. Wie es sich für eine Hauptsiedlung innerhalb eines gefährlichen Reichs ziemt, gibt es in Gracklstugh für die Charaktere keinerlei Einschränkungen, was das Tragen und den Handel mit Waffen und Ausrüstung angeht.

Zwölf Steinbrücken führen in den Südfurchendistrikt, und dann weiter nach Süden in den Fließsteindistrikt. Diese Bezirke sind den angeseheneren Klans vorbehalten sowie den größten Verhüttungsstätten und Schmieden, die Themberchaud während seiner Flüge entfacht. Das Lager des Wyrmschmieds und der Höhlenkomplex, den die Steinriesen des Felsgorm-Klans ihr Zuhause nennen, verbinden diese beiden Distrikte.

Willkommen in der Stadt der Klingen

Die Stadt zu betreten ist die erste Hürde, die die Charaktere in Gracklstugh nehmen müssen. Solange sie nicht auf Buppidos Rat hören und über den Dunkelsee ankommen (oder von selbst auf diese Idee kommen), erreichen die Charaktere eines der Tore. (Siehe „Ankunft in Gracklstugh" weiter vorne in diesem Kapitel.)

Stadttore

Das pragmatische Wesen der Duergar zeigt sich auch darin, dass alle Eingangstore nach Gracklstugh gleich aufgebaut sind, sodass es leichter ist, sie zu warten und die Wachen zu schulen.

> Der Boden unter euren Füßen wird ebener und flacher, eine willkommene Abwechslung zu den unebenen Gängen, an die ihr euch notgedrungen gewöhnt habt. Mit der Zeit kann man die Steinfliesen besser erkennen und der Pfad wird zu einer richtigen Straße. Ihr könnt Lichtpunkte in der Ferne sehen, blau-weiß und zu regelmäßig platziert, als dass es phosphoreszierende Pilze sein können.
>
> Die Lichter sind ordentliche Lampen, rechts und links der beiden Steintore, die den Tunnel blockieren. Bevor ihr die Chance habt, die komplexen Verzierungen auf der Oberfläche der Tore näher zu untersuchen, zischt euch eine harsche Stimme aus einem Schlitz in der Höhlenwand an, der bis eben noch nicht da war.
>
> „Sagt mir Eure Namen und den Grund, warum Ihr hier seid!", befiehlt die Stimme auf Zwergisch. Weitere ähnliche Schlitze öffnen sich und geben den Blick frei auf die Spitzen von einem Dutzend Armbrustbolzen. Hinter euch kündigt ein metallischer Lärm die Ankunft von sechs schwer bewaffneten Zwergen an, die aus dem Nichts erscheinen. Ihre Schwerter zeigen aus dem Schutz ihrer stabilen Metallschilde heraus auf euch.

Sobald die Charaktere zum ersten Mal die Straße erreichen, hängen sich sechs **Duergar** in sicherer Entfernung an ihre Fersen, die zuvor unsichtbar Ausschau gehalten haben. Zwölf weitere **Duergar**-Soldaten sind in den Wachhäusern stationiert, die in den felsigen Wänden der Höhle verborgen sind, und sie alle richten schwere Armbrüste auf die Abenteurergruppe.

Die Duergar sind feindselig, und die Wache, die die Gruppe zuerst angesprochen hat, hakt bei jeder Antwort nach, die die Charaktere geben. Ein Charakter kann die Führung bei der Befragung übernehmen und für die Gruppe sprechen, indem er einen Charismawurf (Täuschen oder Überzeugen funktionieren; auf Einschüchtern und Auftreten wird mit Verachtung reagiert) gegen SG 15 ablegt. Je nachdem, wie glaubwürdig die Geschichte der Abenteurergruppe ist und wie die anderen Charaktere sich während der Befragung benehmen, könntest du dem Charakter entweder erlauben, den Wurf mit einem Vorteil abzulegen, oder ihm einen Nachteil auferlegen.

Die Wache lässt die Charaktere widerwillig eintreten, falls der Wurf gelingt, und verweigert den Eintritt, wenn er misslingt.

Misslingt der Wurf um 5 oder mehr, gibt die Wache den Befehl, die Charaktere festzunehmen, und verkündet, dass sie nun Sklaven der Duergar sind (siehe „Gefangen genommen" weiter unten).

Das erste Mal, wenn die Charaktere in die Stadt hineingelassen oder am Tor abgewiesen werden, öffnet sich eine geheime Tür in der Wand und Gorglak, eine **Duergar-Steinwache** (siehe Anhang C) kommt hervor.

> „Also." Der Duergar nimmt seinen Helm ab und gibt dabei einen Blick auf die graue Haut seiner Art frei. Er zerzaust seinen weißen Bart, während er sich nähert, und wechselt mit gesenkter Stimme in die Gemeinsprache. In seinen Augen und in seinem Lächeln liegt ein Unbehagen bereitendes Glitzern. „Ihr lügt eindeutig. Ich sollte euch gleich zu den Sklavenpferchen schicken, aber ... ihr amüsiert mich. Was habt ihr anzubieten als Preis für eure Freiheit?"
>
> Der Duergar wartet auf eure Antwort und sein Blick berührt jeden nacheinander, während er erwartungsvoll lächelt.

Falls Kraut und Rüben, Sarith Kzekarit, Jimjar oder Buppido sich in der Abenteurergruppe befinden, können sie den Charakteren zuflüstern, dass nur wenige Duergar so unverhohlen korrupt erscheinen wie Gorglak. Ein erfolgreicher Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen SG 12 lässt einen Charakter bemerken, dass Gorglak die Waffen der Abenteurer in Augenschein nimmt (besonders jegliche Drow-Waffen oder magische Waffen, die sie dabeihaben könnten), und dass etwas an seinem Verhalten merkwürdig ist. Der Wahnsinn, der sich in Gracklstugh einschleicht, hat Gorglak besessen von seltenen Waffen werden lassen. Er ist zu vielem bereit, um neue Waffen von ausgefallener Machart für seine Sammlung zu bekommen.

Gorglak eine würdige Waffe für seine Sammlung zu geben verschafft den Charakteren Zugang durch das Tor. Jede andere Bestechung erfordert einen erfolgreichen Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 13 von einem der Charatere, ansonsten ist Gorglak beleidigt und lässt die Abenteurergruppe verhaften. Falls die Charaktere die Verhandlungen zu offen austragen, lässt Gorglak sie verhaften und gibt vor, nichts gesagt zu haben.

Falls Gorglak die Bestechung der Charaktere für gut befindet, weigert er sich, sie an Ort und Stelle anzunehmen, und trägt ihnen stattdessen auf, Werz Salzbaron bei den Dunkelsee-Docks aufzusuchen und ihm die Bestechung zu überreichen. Gorglak sagt den Charakteren, dass er zum Ende seiner Schicht bei Werz nachsehen wird, und wird die Charaktere finden und festnehmen, falls sie bis dahin nicht bezahlt haben.

Charaktere, denen der Zugang durch das Tor gewährt wurde, werden von vier **Duergar** zum Dunkelsee-Distrikt eskortiert, von denen zwei unsichtbar sind. Sobald die Abenteurergruppe den Rand des Distrikts erreicht, verlassen die Wachen sie und kehren auf ihren Posten zurück.

Dunkelsee-Docks

An den Dunkelsee-Docks anzukommen erfordert eine Kombination aus Können, Einfallsreichtum und Glück. Die Wachsamkeit ist hier etwas entspannter, da die Wachen in der Seeblick-Zitadelle jede offensichtliche Bedrohung sofort sehen, die vom Wasser kommt.

> Nach Stunden angespannter Navigation seht ihr ein oranges Schimmern in der Ferne. Bald hört ihr ein leises metallisches Hallen, das lauter wird, je näher ihr kommt.
>
> Flammen erhellen riesige Säulen, um deren Füße Strukturen erbaut sind. Die kalte Luft des Underdark wird schon aus einiger Entfernung wärmer, und nun kannst du verschiedene Piers aus Zurkhholz, Stein und nacktem Felsen ausmachen, die aus dem Rand der riesigen Höhle hervorragen.

Während die Charaktere sich nähern, können sie sehen, dass sich an den östlichen Docks die wenigsten Personen befinden. Falls Buppido bei ihnen ist, leitet er sie zu einem natürlichen Fels-Pier am östlichen Rand der Höhle. Ansonsten müssen die Charaktere einen erfolgreichen Gruppen-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) gegen SG 14 ablegen oder einen Gruppen-Weisheitswurf (Überlebenskunst) gegen SG 15, um ihr Boot sicher und unauffällig zu einem leeren Dock zu steuern. Misslingt der Gruppenwurf, bemerken Wachen in der Nähe die Charaktere, identifizieren sie aber nicht gleich als Bedrohung. Allerdings kannst du dich dazu entscheiden, einen Nachteil auf alle Würfe zu geben, die die Charaktere während ihres ersten Tages in Gracklstugh ablegen, um unauffällig zu bleiben.

Gefangen genommen

Auch nachdem die Charaktere es in die Stadt hineingeschafft haben, müssen sie sich vorsichtig bewegen, da die Duergar den kleinsten Fehltritt als Grund sehen werden, sie zu verhaften. Selbst das Feilschen um einen Preis mit einem Duergar-Händler könnte dazu führen, dass dieser die Wachen ruft, um die Charaktere abzuführen. Beim Stehlen erwischt zu werden kann mit dem Tod an Ort und Stelle bestraft werden, aber Wachen oder die Bestohlenen könnten einen Wert darin sehen, die Schuldigen stattdessen zu versklaven, sodass die Charaktere in Ketten gelegt und hinter den Dunkelsee-Distrikt verschifft werden. Sich der Verhaftung zu widersetzen ist eine wirklich schlechte Idee; jeder Duergar in der Nähe stellt Verstärkung dar.

Werden die Charaktere verhaftet, kannst du ihren Gefangenentransport mit zufälligen Begegnungen unterbrechen oder sie zu anderen geplanten Begegnungen führen. Die Begegnung „Randalierender Riese" (die im Dunkelsee-Distrikt stattfindet) ist das wahrscheinlichste Ereignis, das einen Gefangenentransport unterbrechen könnte. Alternativ kann ein Mitglied der Wächter der Flamme die Wachen stoppen, bevor sie die Charaktere zur Seeblick-Zitadelle bringen (siehe „Themberchauds Lager" für Informationen über das Interesse der Wächter an auswärtigen Söldnern).

Mögliche Arbeitsangebote im Klingenbasar können ebenfalls als Rettungsaktionen für die Abenteurer verwendet werden. Ansonsten enden sie in der Seeblick-Zitadelle, wo sie von Errda Schwarzschädel verhört werden.

Dunkelsee-Distrikt

Der Dunkelsee-Distrikt strahlt die Illusion von Offenheit aus. Die Straßen sind relativ breit, sodass Händler- und Lastenkarren gut hindurchfahren können, und die Gebäude stehen nicht ganz so dicht beieinander um die Stalagmiten herum wie in den südlichen Distrikten. Offen bedeutet jedoch nicht gastfreundlich. Die Duergar, die hier ihren Gewerben nachgehen, sind allen Fremden gegenüber misstrauisch, die per Gesetz auf diesen Teil der Stadt beschränkt sind.

> Eine Welle heißer Luft schlägt euch entgegen, beißender Smog steigt auf und erschwert euch das Atmen. Der Dunkelsee breitet sich hinter einem Wirrwarr an Gebäuden und Straßen aus und reflektiert die Lichter unzähliger Feuer, die über die Stadt verteilt in ausgehöhlten Säulen und Stalagmiten brennen.
>
> Obwohl die Straßen überfüllt sind, könnt ihr euch inmitten der Ströme von Käufern, Händlern und Sklaven gut fortbewegen. Ihr seid nicht die einzigen Fremden hier: Ihr seht Drow, Svirfneblin, Derro, Orks und andere Rassen in der Menge. Das Rufen der Leute vermischt sich mit dem Klang ferner Hammerschläge und erschafft einen konstanten, ablenkenden Lärmteppich.

Hinter den verbotenen Mauern, die den Dunkelsee-Distrikt vom Rest der Stadt abgrenzen, stehen die Docks, Märkte und Geschäfte, in denen Gracklstughs Handel und Geschäfte abgewickelt werden. Die vielen Duergar-Händler – wie auch die Drow, Svirfneblin, Orks und andere – schenken den Charakteren wenig Beachtung, es sei denn, sie wollen etwas kaufen.

An den Toren postierte Wachen machen den Charakteren deutlich, dass Nicht-Duergar auf den Dunkelsee-Distrikt beschränkt sind, und die Charaktere haben mehr Glück damit, andere Fremde nach Wegbeschreibungen zu fragen als die ansässigen Duergar anzusprechen. Falls sie etwas von dem verkaufen wollen, was sie mit sich herumtragen, wird man sie an den Klingenbasar verweisen. Für Klatsch, Neuigkeiten und eine Mahlzeit wird ihnen die Taverne zum Zerschmetterten Turm empfohlen, während Ghohlbrorns Schlupfwinkel Unterkünfte für Nicht-Duergar bietet.

An einem beliebigen Punkt, während sich die Charaktere von Punkt zu Punkt im Dunkelsee-Distrikt bewegen, können sie Zeuge eines oder aller der folgenden Ereignisse werden.

Randalierender Riese

Diese Begegnung löst mögliche Nebenquesten aus, durch die die Charaktere etwas über den Einfluss Demogorgons in Gracklstugh erfahren können. Du kannst dieses Ereignis zu jeder Zeit während des Aufenthalts der Charaktere in der Stadt verwenden. Wenn du es für einen späteren Zeitpunkt aufhebst, gibst du den Charakteren zunächst die Gelegenheit, all die kleinen Dinge zu bemerken, die bei den Duergar schieflaufen. Wenn du es allerdings früher verwendest, könnte es die Charaktere davor bewahren, versklavt zu werden, wenn sie an irgendeinem Punkt während ihres Besuchs verhaftet werden.

> Das rhythmische Hämmern der städtischen Schmieden wird für einen Moment durch ein donnerndes Brüllen und das Geräusch zerschmetternden Steins übertönt. Duergar wie Besucher drehen sich um und schauen zu, wie ein zweiköpfiger, grauer Riese durch ein Tor hindurchbricht. Mit einem wahnsinnigen Heulen schlägt er rechts und links um sich und bedeckt den Platz mit Steinen und Trümmern. Während seines Wütens trifft einer seiner Hiebe auf einen Duergar-Soldaten, dessen zerbrochener Körper durch die Luft fliegt und mit einem magenumdrehenden Knacken in eurer Nähe landet.

Ein Steinriese aus der Felsgorm-Höhle ist einem dämonischen Fluch verfallen, durch den ihm ein verstümmelter zweiter Kopf gewachsen ist. Ein erfolgreicher Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen SG 12 lässt erkennen, dass der Riese verrückt und voller Panik ist. Verwende die Kreaturenspielwerte für **Steinriese** mit folgenden Modifikationen:

- Der Riese hat einen Vorteil auf Weisheitswürfe (Wahrnehmung) und auf Rettungswürfe dagegen, blind, bezaubert, taub, verängstigt, betäubt oder bewusstlos zu werden.
- Der Riese ist unbewaffnet. Als Aktion kann er zwei unbewaffnete Angriffe machen (+9 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel). Bei Treffern teilt der Riese 13 (2W6 + 6) Wuchtschaden aus.

Der Vorfall ereignet sich auf einem weiten Platz, sodass viel Raum für die verschiedenen Kämpfer zur Verfügung steht, um sich zu bewegen.

Der Riese bewegt sich in Richtung der Charaktere und schlägt um sich. Zwei **Duergar**-Wachen und zwei **Duergar-Xarrorn** (siehe Anhang C) reagieren auf das Brüllen des Riesen und rennen hinzu, um sich in der zweiten Runde dem Kampf anzuschließen. Sie sind gut ausgebildet und tun ihr Bestes, um zu helfen, aber um zusätzliche Komplexität während dieser Begegnung zu vermeiden, setze voraus, dass die Duergar am Ende der Initiativereihenfolge liegen und dem Riesen pro Runde einen Gesamtschaden von 10 zufügen.

Umherstehende suchen sofort Deckung, aber **Duergar**-Bürger sind jederzeit bereit, sich dem Kampf anzuschließen, falls es den Wachen nicht gelingt, die Bedrohung unter Kontrolle zu bringen. Der Riese ignoriert Charaktere, die aus der Ferne angreifen, und attackiert Gegner im Nahkampf in zufälliger Reihenfolge, einschließlich der Duergar. Sowohl der Riese als auch die Wachen kämpfen, bis sie bei 0 TP angelangt sind.

Entwicklung

Ohne die Hilfe der Charaktere besiegen die Wachen und helfenden Bürger den Riesen mit wenigen Opfern. Falls die Charaktere eskortierte Gefangene sind, wenn der Riese angreift, sind es die sie begleitenden Wachen, die sich in den Kampf stürzen. Die Charaktere können dies nutzen, um zu entkommen oder sie können helfen, wobei sie einen Nachteil auf Angriffswürfe haben, wenn sie in Ketten gelegt wurden. Die Duergar sind Pragmatisten und befreien Charaktere, die beim Kampf gegen den Riesen helfen, aber sie versuchen, sie erneut festzunehmen, sobald die Bedrohung beseitigt ist.

Sobald der wahnsinnige Riese gestoppt wurde, kommt ein weiterer Steinriese durch das zerschmetterte Tor, aber dieser wirkt vollkommen normal. Er erreicht den gefallenen Riesen zur selben Zeit wie eine Truppe von drei **Duergar-Steinwachen** (siehe Anhang C).

Die Wachen, die gemeinsam mit den Charakteren gekämpft haben, erklären die Situation, wobei sie die Handlungen der Charaktere weder herunterspielen noch aufbauschen. Die Charaktere können mit dem neuangekommenen Riesen sprechen, während die Duergar sich beraten. Der Riese stellt sich selbst als Dorhun vor, Lehrling des Steinsprechers Hgraam. Er sagt ihnen, dass der Name des gefallenen Riesens Rihuud war, und dass er ebenfalls ein Lehrling des Steinsprechers war. Rihuud war gerade dabei, in der Felsgorm-Höhle „mit den Steinen zu kommunizieren", als er plötzlich wahnsinnig wurde, ihm ein zweiter Kopf wuchs und er hinausstürmte.

Falls die Abenteurergruppe nicht vorher verhaftet wurde und sich nicht am Kampf beteiligt hat, beginnen die Steinwachen, die Umherstehenden auszufragen, die schließlich auf die Charaktere als Neuankömmlinge in der Stadt verweisen.

Falls die Charaktere Rihuud bewusstlos geschlagen haben, statt ihm den tödlichen Schlag zu versetzen, bittet der dankbare Dorhun sie, die Felsgorm-Höhle zu besuchen, bevor sie die Stadt wieder verlassen, und informiert die Steinwachen darüber. Die Wichtigkeit des Steinsprechers bedeutet, dass die Steinwachen die Abenteurergruppe missfällig durch die Stadt eskortieren, um sich mit ihm zu treffen.

EP Belohnungen

Verteile 1.740 EP gleichmäßig auf die Charaktere, falls sie mit den Wachen zusammengearbeitet haben, um den zweiköpfigen Steinriesen zu besiegen.

Gäste der Steinwache

Wann immer die Umstände dazu führen, dass die Steinwachen ein Interesse an der Abenteurergruppe entwickeln (einschließlich wenn sie verhaftet werden oder Zeugen des randalierenden Riesens werden, ohne sich am Kampf zu beteiligen), erhalten die Charaktere den Befehl, einer Truppe Duergar für weitere Befragungen zur Seeblick-Zitadelle zu folgen.

Von diesem Punkt an kann das Abenteurer verschiedene Wege einschlagen, je nachdem, wie du fortfahren willst. Sprich mit den Spielern darüber, was sie bevorzugen, oder entscheide selbst, was als nächstes passiert:

- Gartokkar Xundorn mischt sich im Namen der Wächter der Flamme ein, was zu einem Treffen mit Themberchaud führen kann (siehe „Themberchauds Lager").
- Die Charaktere können bis zur Seeblick-Zitadelle gebracht werden und treffen dort auf Hauptmann Errda Schwarzschädel (siehe „Seeblick-Zitadelle").
- Der Drow-Späher Xalith tritt an die Steinwachen heran und erhebt Anspruch auf die Charaktere als entlaufener Besitz seiner Herrin Ilvara (siehe „Anzeichen der Verfolgung" im Abschnitt „Klingenbasar"). Die Steinwachen nehmen die Charaktere fest und bringen sie zur Seeblick-Zitadelle, wo sie auf Verhandlungen mit den Drow warten. An diesem Punkt treffen sie ebenfalls auf Hauptmann Errda Schwarzschädel.
- Droki (siehe „Droki" im Abschnitt „Klingenbasar") rennt versehentlich in die Patrouille hinein und schafft so eine Ablenkung, die den Charakteren die Flucht ermöglicht.
- Ein erfolgreicher Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 15 überzeugt die Steinwachen, die Charaktere nicht zu verhaften, vorausgesetzt die Charaktere erklären sich einverstanden, die Seeblick-Zitadelle aufzusuchen, sobald sie ihre Geschäfte in Gracklstugh fertig abgewickelt haben. Die Abenteurergruppe bleibt unter ständiger Beobachtung einer unsichtbaren **Duergar-Steinwache** (siehe Anhang C). Falls es so aussieht, als hätten die Charaktere das erledigt, weswegen sie gekommen sind, erinnert der unsichtbare Duergar sie daran, ihr Versprechen einzuhalten und die Seeblick-Zitadelle zu besuchen.

Klingenbasar

Dieser Marktplatz ist nach den Waren benannt, die die Duergar im größten Überfluss anbieten, aber die Läden hier verkaufen so ziemlich alles, was in der Stadt erhältlich ist, und hinzu kommen Marktstände von Händlern von außerhalb. Der Lärm von miteinander diskutierenden Leuten, meistens auf Zwergisch, übertönt beinahe das Hämmern aus den Schmieden der Stadt, und die Menge hier bietet eine gute Möglichkeit, Verfolger abzuschütteln.

Charaktere können hier ein paar der Schätze abladen, die sie möglicherweise mit sich herumtragen. Nichtmagische Waffen, Rüstung und Schilde können auf dem Klingenbasar erworben werden.

Händlerwahnsinn

Charaktere, die sich auf dem Basar umschauen, bemerken eine Reihe seltsamer Dinge:

- Ein Duergar-Händler kann nicht aufhören, Kunden zu beschimpfen, wenn sie versuchen, ihm etwas zu verkaufen, aber ist die reinste Verkörperung von Höflichkeit, wenn sie etwas kaufen wollen.
- Eine Reihe von Duergar-Händlern nennt jedes Mal verschiedene Kauf- oder Verkaufspreise, wenn sie nach demselben Gegenstand gefragt werden, und bestehen darauf, dass es die Charaktere sind, die ständig die Bedingungen ändern.
- Ein Duergar-Händler wird mitten in einer Kaufabwicklung unsichtbar, aber spricht weiter, so als sei nichts geschehen.
- Ein Duergar-Händler nutzt Todesdrohungen gegen die Charaktere, um über den Preis zu verhandeln, und streitet dann ab, dass er solche Dinge jemals gesagt hätte.
- Ein Duergar-Händler fragt ständig seinen nichtexistenten Zwillingsbruder nach seiner Meinung und behauptet, er sei unsichtbar.

Ylsas Abmachung

Ylsa Henstak ist eine Duergar und Mitglied des Händler-Konzils. Sie ist eine besonnene Karawanenführerin und rühmt sich, dass sie stets vor dem vereinbarten Zeitpunkt an ihrem Ziel ankommt. Falls die Charaktere nach Händlern fragen, die wissen, wie man die Oberfläche erreicht, werden sie an Ylsa verwiesen. Auch wenn sie keine Karawanenzüge in nächster Zeit geplant hat, macht sie den Charakteren ein Angebot.

Ylsa lädt die Charaktere in ihr gut bewachtes Büro ein, wo sie ihnen einen Haufen mit Münzen und Schmuck von überall auf der Welt an der Oberfläche zeigt. Der Schatz besteht aus 80 GM in gemischter Währung, drei Goldringen im Wert von je 25 GM, und zwei Halsketten mit eingelegten Edelsteinen im Wert von je 250 GM. Sie hat diese Stücke zu den Derro zurückverfolgen können, die sie dazu verwendet haben, um Essen zu kaufen. Gelingt es den Charakteren herauszufinden, wie die Derro an Geld und Schmuck von der Oberfläche kommen, wird Ylsa den Abenteurern eine Wegbeschreibung für mindestens den nächsten Abschnitt ihrer Reise geben, einschließlich wertvollen Ratschlägen für Routen nach Blingdenstein (siehe Kapitel 6) und den Wurmkrümmungen (siehe Kapitel 12).

Droki

Aufmerksame Charaktere können eine seltsame Figur erblicken, die zwischen den Marktständen und Läden des Klingenbasars hin und her huscht. Jedes Mal, wenn sie über den Markt laufen, besteht eine Chance von 20 Prozent, dass sie einen Derro in Lumpen sehen, der wie eine Imitation einer extravaganten Jacke aussieht, mit einem breitkrempigen Hut, an dessen Krone zwei Tentakel einer Täuschungsbestie festgenäht sind. Ein großer Beutel baumelt von seiner Schulter herab, und er murmelt ständig zu sich selbst.

Duergar-Händler werfen diesem Derro böse Blicke zu, und niemand will mit den Charakteren über ihn sprechen. Falls die Charaktere in Ghohlbrorns Schlupfwinkel nach ihm fragen, enthüllt ein erfolgreicher Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 12 den Namen „Droki", und identifiziert den verschlagenen Derro als Kurier und Zulieferer von Waren, der für unehrbare Auftraggeber arbeitet.

Droki (siehe Anhang C) einzufangen ist das Ziel einer Queste von Errda Schwarzschädel (siehe „Seeblick-Zitadelle") und Gartokkar Xundorn (siehe „Themberchauds Lager"), aber wenn die Charaktere dem Kurier offen nachjagen, flüchtet er in den Westspaltendistrikt. Verfolgende Charaktere verlieren den Derro schnell aus den Augen, während er in der Menge verschwindet. Siehe „Findet Droki" im Abschnitt „Wirtelsteintunnel" für mehr Informationen darüber, was Droki bei sich trägt, wenn die Charaktere ihn fangen.

Droki

Anzeichen der Verfolgung

Falls die Charaktere mit einer Drow-Verfolgungsstufe von 3 oder höher (siehe „Verfolgung der Drow" in Kapitel 2) in Gracklstugh ankommen, hat Ilvara ihnen bereits eine Gruppe vorausgeschickt in der richtigen Annahme, dass die entkommenen Gefangenen Zuflucht bei den Duergar suchen könnten.

Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 15 oder höher bemerken sechs **Drow**, die sie auf dem Klingenbasar beobachten. Einer von ihnen ist Xalith Masq'il'yr, eine Drow, die mit Haus Mizzrym verbündet ist. Jeder der NSC-Gefährten in der Abenteurergruppe, der die Duergar gut kennt, wird wissen, dass diese Drow die Duergar nicht auf ihr „verlorenes Eigentum" aufmerksam machen wollen. Wenn sie das tun, würden sie den Grauzwergen vermutlich einen Preis als Belohnung für die Gefangennahme der Abenteurer bezahlen müssen. Dies gibt den Charakteren eine Chance, ihre Verfolger abzuschütteln, aber sie müssen sich bedeckt halten.

Xalith spricht nur mit den Duergar, wenn die Charaktere verhaftet werden. Ansonsten schickt sie Boten zu Ilvara und stellt sicher, dass die Charaktere nirgendwo anders hingehen, ohne dass sie es weiß. Falls es den Charakteren nicht gelingt, in der Stadt unterzutauchen (siehe „Gracklstugh und Verfolgung der Drow" {Seite 62} weiter hinten in diesem Kapitel), erhöht sich ihre Verfolgungsstufe alle 1W4 Tage um 1, bis Ilvara eintrifft.

Alternativ können sich die Charaktere entscheiden, den Spieß umzudrehen. Charaktere könnten einen Weg finden, um Xalith und ihre Truppe ohne Aufsehen auszuschalten,

Buppidos Flucht

Buppido hat ein eigenes, geheimes Vorhaben in Gracklstugh. Falls der Derro sich immer noch bei der Abenteurergruppe befindet, hält er nach der ersten Möglichkeit Ausschau, um sich davonzuschleichen und zu seinem verborgenen Versteck und „Schrein" in den Wirtelsteintunneln zurückzukehren (siehe „Wirtelsteintunnel").

indem sie sie beispielsweise dazu bringen, die Waren eines Duergar-Händlers zu beschädigen oder dazu, den Dunkelsee-Distrikt zu verlassen und dorthin zu gehen, wo selbst die Drow nicht hindürfen. Solche Aktionen verringern die Verfolgungsstufe um 2. Sollte allerdings jemals ein Kampf zwischen den Charakteren und den Drow ausbrechen, trifft innerhalb von 1W4 Runden eine Truppe von fünf **Duergar-Steinwachen** (siehe Anhang C) und fünf **Duergar**-Kriegern ein, um sie alle festzunehmen (siehe „Gefangen genommen").

Dunkelsee-Brauerei

Diese riesige, baufällige Brauerei ist aus Steinblöcken erbaut, die aufeinandergeschichtet wurden, um Wände zwischen versteinerten Stängeln eines kleinen Waldes von Riesenpilzen zu erschaffen. Große Kupferbottiche dampfen dort drinnen und erfüllen die Luft mit einem schweren, hefigen Gestank. Dutzende Kupferfässer stehen in der Nähe, und stämmige Grauzwerge eilen geschäftig überall umher, stampfen Fungi klein, vermischen fermentierende Masse und füllen Fässer mit frisch gebrautem Bier. Dieser Komplex ist der Arbeitsplatz und das Zuhause von Klan Muzgardt, dem Duergar Klan, dessen Aufgabe es ist, das Dunkelseebräu zu brauen und andere alkoholische Getränke zu importieren. Nicht-Duergar sind innerhalb der Brauerei nicht willkommen.

Dunkelsee-Docks

Diese geschäftigen Docks werden hauptsächlich für flachbodige Wasserfahrzeuge verwendet, die aus Zurkhholz und lackierten Bovist-Schwimmbällen gebaut sind. Manche dieser baufälligen Kähne haben Paddel oder Schaufelräder. Die Boote sehen plump aus, aber jedes von ihnen kann Tonnen von Waren transportieren.

Die Charaktere landen in der östlichsten Zufahrt, falls sie vom Dunkelsee aus nach Gracklstugh kommen, in der Nähe von Ghohlbrorns Schlupfwinkel. Falls sie stattdessen durch ein Tor kommen und erfolgreich Gorglak bestechen, kommen sie möglicherweise hierher, um seinen Kontakt aufzusuchen, Werz Salzbaron.

Unterbrochene Mörder

Die Charaktere sehen einen Duergar-Händler am Ende eines Piers. Plötzlich erscheinen neben ihm zwei unsichtbare Duergar und stechen gnadenlos mit glühenden Schwertern auf ihn ein. Die Gesichter der Assassinen sind verdeckt und mit Kapuzen verhüllt. Die Charaktere haben 2 Runden, um die beiden **Duergar-Seelenklingen** (siehe Anhang C) abzulenken, bevor sie den Händler getötet haben.

Der Händler ist Werz Salzbaron. Falls die Charaktere ihn retten, zeigt er sich widerwillig dankbar und sagt, dass er keine Ahnung hat, warum die Assassinen ihn angegriffen haben. Ein erfolgreicher Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen SG 12 lässt vermuten, dass er lügt. Er flieht vom Tatort, aber nicht, bevor er den Charakteren gesagt hat, dass sie ihn am folgenden Tag am Zerschmetterten Turm treffen sollen, damit er sie angemessen belohnen kann.

Den Charakteren bleibt 1 Minute, um die Assassinen zu durchsuchen, bevor eine Patrouille von vier **Duergar** dort eintrifft. Die glühenden Waffen, die von den Assassinen verwendet wurden, sind unauffindbar, aber einer der beiden Assassinen trägt ein Stück Fischhaut-Pergament bei sich, auf dem Werz' Gesicht mit Kohle aufgemalt ist.

Zugang zum Wirtelsteintunnel

Neben dem östlichsten Pier liegt ein deaktiviertes Abflussrohr, das den versteckten Eingang der Graugeister zu einem geheimen Höhlensystem unter Gracklstugh darstellt (siehe „Wirtelsteintunnel"). Es erfordert einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15, um das Rohr unter einem Haufen von Abfall zu entdecken. Darin blockieren lockere Gitter eine 1,50 m breite Passage, aber wenn sie entfernt werden, aktiviert dies einen Alarm, der die Graugeister innerhalb der Höhle warnt. Ein Charakter kann den Auslöser des Alarms – einen dünnen Draht, der mit dem oberen Ende einer der Gitterstangen verbunden ist – mithilfe eines erfolgreichen Weisheitswurfs (Wahrnehmung) gegen SG14 erkennen, und ihn mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 unter der Verwendung von Diebeswerkzeug entschärfen.

Nach fast 30 m öffnet sich im Rohr eine Falltür im Boden zu einem rau behauenen Brunnen. Eine Leiter führt 24 m nach unten zu einer weiteren Falltür im Boden, die zu Bereich 8 in den Wirtelsteintunneln führt.

Seeblick-Zitadelle

Dunglorrin Torune, übersetzt Seeblick-Zitadelle, ist eine Festung und ein Laduguer geweihter Tempel, eingemeißelt in das Herz eines massiven Stalagmiten am Ufer des Dunkelsees. Sie ist außerdem das Zuhause des Tiefenkönigs und das Zentrum der Regierung. Dunglorrin Torune ist übersät von den Schornsteinen der Schmiedeöfen, aus denen Rauch hervorquillt, und Vorsprüngen, von denen aus Katapulte Steine auf Eindringlinge schleudern können, die vom Wasser her kommen. (Falls notwendig, verwende die Spielwerte für eine Mangonel aus Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*.)

Von der Steinwache eingezogen

Falls die Charaktere verhaftet werden, werden sie in den Kerker der Zitadelle gebracht, wo sie die Chance erhalten, sich ihre Freiheit zu verdienen, indem sie der Steinwache dienen.

> Nach einer langen Wartezeit in einer Kerkerzelle, die in beeindruckend dicken Felsen gehauen wurde, werdet ihr zu einer dunklen Amtsstube gebracht, wo ihr auf eine Achtung gebietende Grauzwergin trefft. Sie ist in voller Rüstung und trägt Insignien, die ihr bisher noch an keinem anderen Duergar gesehen habt. Sie wird von zwei Steinwachen flankiert, die an der Tür warten.
>
> „Ich bin Hauptmann Errda Schwarzschädel, Kommandantin der Steinwache", sagt sie und lässt jedem von euch einen musternden Blick zukommen. „Lasst mich eines gleich zu Anfang klarstellen: Hier in Gracklstugh seid ihr nichts wert. Die meisten, die unter meinem Kommando stehen, würden euch ohne mit der Wimper zu zucken als billigste Arbeitskräfte verschachern. Ich habe allerdings gelernt, wie ich mir Abenteurer wie euch sehr viel besser zunutze machen kann."

Suche nach Droki. Errda erklärt, dass ihre Wachen die Bewegungen eines Derro namens Droki verfolgt haben. Obwohl der Derro im Dunkelsee-Distrikt ist, hat er es bisher geschafft, einer Gefangennahme zu entgehen, so als ob er irgendwie im Voraus wüsste, wo die Duergar-Patrouillen sein werden – sichtbar oder unsichtbar. Alle Steinwachen wissen, dass Droki im Westspaltendistrikt wohnt, ein Ort, den die Duergar nur in großer Zahl betreten und wo ihre Anwesenheit wahrscheinlich einen chaotischen Aufstand verursachen würde. Errda will, dass die Charaktere Droki folgen, herausfinden, was er tut und wohin er geht, und ihr dann Bericht

erstatten. Oder, wenn sie die Möglichkeit dazu sehen, ihn packen und zu ihr bringen, damit er befragt werden kann, oder ihn töten und Beweise für seine Tätigkeiten mitbringen.

Errdas Ton verdüstert sich, während sie über ihren Verdacht spricht, dass Droki in eine Verschwörung verwickelt ist, bei dem auch das Konzil der Gelehrten seine Finger im Spiel hat, und vielleicht sogar Personen aus dem Kreis der Klan Lairds. Sie beschreibt im Detail wie die Aufdeckung der Verschwörung und die Ausmerzung der Korrupten ihr große Gunst beim Tiefenkönig einbringen wird. Errda schwört (aufrichtig), dass sie den Charakteren sicheres Geleit aus Gracklstugh organisieren kann, wenn diese tun, was sie verlangt.

Suche nach Korruption. Errdas Verdacht, dass es eine Verschwörung gibt, lässt sie nach Anzeichen von Korruption Ausschau halten, die sich bei den Bewohnern von Gracklstugh einschleicht. Sie belohnt die Charaktere, wenn diese ihr Beweise einer Korruption bringen, die der Aufmerksamkeit ihrer Krieger entgangen ist. Die Charaktere können Beweise vorbringen, wenn sie merkwürdige Ereignisse in Gracklstugh beobachten, wie manche der zufälligen Begegnungen und das Verhalten mancher Händler auf dem Klingenbasar. Immer dann, wenn sie drei solcher Ereignisberichte beisammenhaben, können die Charaktere einen Gruppen-Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 15 versuchen, aber sie müssen nur einmal Erfolg haben, um Errda zu überzeugen und die Queste abzuschließen. Errda verspricht den Charakteren, dass sie sie mit Ausrüstung und Vorräten ausstatten wird, sobald sie Gracklstugh verlassen, und zwar aus der Waffenkammer der Steinwache. Jeder Charakter kann Ausrüstung im Wert von bis zu 350 GM für sich beanspruchen, inklusive Waffen, Rüstung, gewöhnliche Tränke und Schriftrollen.

Entwicklung

Lehnen die Charaktere Errdas Angebot ab, nachdem sie verhaftet wurden, verbringen sie ein paar Tage im Gefängnis und werden dann an die Drow zurückverkauft. Xalith und ihre Truppe treffen sich mit Ilvara und kehren dann nach Velkynvelve zurück, falls es den Charakteren nicht gelingt, ihnen zu entkommen.

Nehmen die Charaktere Errdas Angebot an, gibt sie ihnen Insignien, die es ihnen erlauben, sich nach Süden bis zu Laduguers Furche zu bewegen, ohne von der Wache belästigt zu werden. Die Abenteurer müssen ihre Insignien nur diskret vorzeigen, wenn sie angesprochen werden, und sollten sie ansonsten versteckt halten. Danach können sie ohne großes Aufsehen gehen. Errda weiß Bescheid über die Einladung der Steinriesen, falls die Charaktere das Leben des zweiköpfigen Steinriesens verschont haben, und rät ihnen, dieser nachzukommen, bevor sie nach Droki suchen.

Die Verfolgungsstufe der Charaktere wird auf 0 reduziert und bleibt dort, solange sie sich in Errdas Diensten innerhalb von Gracklstugh befinden. Sobald sie diese Dienste verlassen, decken die Steinwachen sie nicht mehr und ihre Verfolgungsstufe erhöht sich normal weiter, falls Xalith in der Stadt ist (siehe „Anzeichen der Verfolgung" im Abschnitt „Klingenbasar"). Ansonsten bleibt sie bei 0, bis eine andere Aktion sie wieder erhöht.

Der Zerschmetterte Turm

Ein zerbrochener Stalagmit ragt etwa 12 m vom Ufer entfernt aus dem Dunkelsee hervor und bildet das Fundament einer Taverne, die aus Fungistängeln ähnlich wie eine Blockhütte aufgebaut ist. Eine aus Rothé-Wolle gewobene Brücke erlaubt es Kunden, das Wasser für einen Besuch zu überqueren.

Treffen mit Werz

Falls die Charaktere Werz Salzbaron vor den Assassinen gerettet haben (siehe „Dunkelsee-Docks"), trifft er sich später zum vereinbarten Zeitpunkt mit ihnen im Zerschmetterten Turm. Als bescheidenen Dank für seine Rettung gibt er jedem Charakter einen Obsidian-Edelstein im Wert von 10 GM. Danach bietet er ihnen einen Auftrag an: Sie sollen einen Sack voll mit Roh-Edelsteinen (Gesamtwert: 100 GM) zu einem Svirfneblin namens Kazook Hackschein in Blingdenstein bringen – und keine Fragen stellen.

Jimjar, Kraut und Rüben haben schon von Kazook Hackschein gehört und können ein paar allgemeine Informationen über den Gnom-Alchemisten weitergeben (siehe Kapitel 6). Die Tiefengnome sehen außerdem, dass Werz' Edelsteine wie leere *Zauberjuwelen* aussehen, ähnlich jenen, die bei der Verteidigung von Blingdenstein verwendet werden. Die Edelsteine, gewöhnlich in ihrer jetzigen Form, sind tatsächlich Rohlinge, die für die Herstellung von *Zauberjuwelen* verwendet werden. Werz hat Kazook in Mantol-Derith (siehe Kapitel 9) getroffen, und die beiden haben in der vergangenen Zeit hinter dem Rücken ihrer Vorgesetzten miteinander gehandelt. Er vernachlässigt es jedoch, dies zu erwähnen, und wehrt alle Rückfragen ab, indem er sagt, dass Blingdenstein doch ein guter Ort sei, um einen Weg aus dem Underdark hinaus zu finden.

Die Marke zeigen

Für die Steinwache oder die Wächter der Flamme zu arbeiten verschafft den Charakteren ein gewisses Maß an Freiheit in Gracklstugh, da sie bei einer Festnahme ihre Insignien zeigen können, die ihnen von jeder der Fraktionen gegeben wurden. Mindestens ein Charakter in der Gruppe muss einen Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 14 schaffen, um die Duergar zu überzeugen, die Abenteurergruppe nicht weiter aufzuhalten, aber Charaktere, die die Insignien vorzeigen, haben einen Vorteil auf diesen Wurf.

Tavernenschlägerei

Während die Charaktere sich in der Taverne befinden, stürzen sich zwei **Duergar** plötzlich in einen wütenden Kampf miteinander, die zuvor ganz friedlich über Geschäftliches gesprochen hatten. Falls die Charaktere sich nicht einmischen, um den Kampf zu stoppen, tun dies andere Gäste. Es tauchen keine Wachen auf, solange keine Waffen oder Zauber hervorgeholt werden, und der Kampf ist zu Ende, sobald einer der beiden Kämpfer gebändigt oder bewusstlos geschlagen wurde. Keiner der beiden Duergar erinnert sich, warum sie den Kampf überhaupt begonnen haben.

Ghohlbrorns Schlupfwinkel

Dieses Gasthaus ist das einzige in Gracklstugh, dass Nicht-Duergar als Gäste aufnimmt. „Ghohlbrorn" bedeutet „Landhai" auf Zwergisch, und das Gasthaus wurde in einem kleinen Höhlenkomplex unter dem Klingenbasar am nördlichen Ende des Dunkelsee-Distrikts erbaut. Seine Hallen sind kalt und feucht. Eine zentrale Kammer dient als Speisesaal, von wo aus sich zwei kleinere, gewundene Hallen abzweigen, an denen entlang Räume ausgemeißelt wurden. Es ist dunkel, überfüllt und ungemütlich, aber sicher und gut zu verteidigen.

Gerüchteküche

Der Speisesaal des Gasthauses bietet den Charakteren die Gelegenheit, sich unter die Nicht-Duergar zu mischen, die Gracklstugh besuchen. Charaktere, die nach Informationen suchen, können mit einem erfolgreichen Charismawurf (Überzeugen) oder Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 10 die folgenden Informationen herausfinden, oder du kannst einfach ihre Interaktionen mit zufälligen Gästen ausspielen.

Der allgemeine Gehalt der Informationen ist, dass Handelsrouten aus Gracklstugh heraus in letzter Zeit gefährlicher

geworden sind. Die Fauna und die primitiveren Bewohner des Underdark sind wegen irgendetwas in Aufruhr. Unter den Geschichten, die Reisende erzählen, sind solche aus zweiter Hand recht üblich, in denen Dämonen abgelegene Siedlungen angreifen.

Laduguers Furche

Vor langer Zeit zerteilte ein Erdbeben die Höhle, in der sich Gracklstugh befindet, und ließ eine Spalte von beinahe 60 m Tiefe und 150 m Breite zurück. Laduguers Furche besitzt einen Kiesboden und erstreckt sich in etwa 400 m in beide Richtungen über die natürlichen Mauern der Stadt hinaus. An jedem Ende der Spalte findet sich ein Stück steil abfallenden Bodens, in den Treppen und eine breite Rampe für Fußgänger und Wagen hineingehauen wurden. Schlitze entlang der Wände lassen starkes Gas entweichen, das die Ingenieure von Klan Xardelvar für industrielle Zwecke anzapfen, darunter den Bau von magischen Flammenlanzen, die von den Xarrorn-Kriegern verwendet werden.

Die Spalte ist die Hauptsiedlungszone von Gracklstugh, mit Häusern an den obersten Stellen seiner nördlichen und südlichen Seite. Fremde sind normalerweise in diesem Bereich nicht erlaubt.

Verlassene Wachhäuser

In der Nähe des westlichen Tors von Laduguers Furche haben die Duergar eine Reihe von Wachhäusern erbaut, um ein Auge auf die Derro-Sklaven zu haben, die im Westspaltendistrikt wohnen. Die Wachhäuser wurden aufgegeben, als Tiefenkönig Tarngardt, Großvater des aktuellen Monarchen, die Derro freiließ und ihnen erlaubte, vom Westspaltendistrikt in den Ostspaltendistrikt zu übersiedeln. Die Wachhäuser stehen nun leer und bieten einen idealen Ort, um sich bedeckt zu halten und ein Auge auf den Verkehr zu haben, der aus den östlichen Siedlungsgebieten der Derro hinauskommt und dort hineingeht.

Grosse Tore

Die Öffnungen, die Laduguers Furche in den Wänden der Gracklstugh-Höhle erschafft, werden von massiven Strukturen aus Gitterstäben und Gerüsten blockiert, in denen sich je einige Tore befinden. Die Tore werden von zwei sichtbaren **Duergar**-Soldaten und 1W4 + 3 unsichtbaren bewacht.

Westspalten- und Ostspaltendistrikt

Östlich und westlich der Tore von Laduguers Furche liegen Bereiche, die der unliebsamen Derro-Bevölkerung von Gracklstugh als Zuhause dienen. Der Westspaltendistrikt war ursprünglich die Bleibe für die Derro-Sklaven der Stadt und ist weiterhin ein dunkles und gefährliches Ghetto. Der Ostspaltendistrikt wurde vor nicht ganz so langer Zeit besiedelt, nachdem die Derro sich ihre Freiheit verdient haben, wobei er nur geringfügig weniger rau ist als der Westspaltendistrikt.

Die Wohnungen der Derro bestehen hauptsächlich aus Felslöchern, die in die Wand gegraben wurden, und einfachen aufeinandergeschichteten Strukturen. Die schmutzigen und mit Gerümpel übersäten Straßen beider Distrikte, die als Wohnorte gestaltet wurden, haben sich ausgebreitet und sind zusammengekommen, aber nicht geplant. Die Derro-Bevölkerung ist viel größer und ihre Tunnel reichen viel weiter, als die Duergar denken. Die Derro stehen kurz davor, einen Aufstand zu beginnen, und werden dabei nur zurückgehalten von ihrem Mangel an Organisation und von ihren Anführern im Konzil der Gelehrten, die sich zu sehr an ihre Privilegien gewöhnt haben, um eine Rebellion anzufachen.

Die Jagd auf Droki

Falls die Charaktere sich entscheiden, darauf zu warten, dass Droki den Westspaltendistrikt betritt, oder ihm irgendwie dorthin folgen, verwende die Regeln zur Verfolgungsjagd in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, wobei die Ergebnisse für Komplikationen einer Stadtjagd auf eine Höhle voll mit hasserfüllten Derro angepasst werden müssen. Falls Droki die Charaktere abschüttelt, müssen sie auf weniger komfortable Mittel zurückgreifen, um die Wirtelsteintunnel zu finden.

Falls es den Charakteren gelingt, Droki im Westspaltendistrikt zu fassen, fällt er in sich zusammen und fängt an zu Brabbeln, aber ist verdächtig gefügig und zeigt den Charakteren den Eingang zu den Tunneln. Siehe den Abschnitt „Wirtelsteintunnel" für Hinweise, um Droki auszuspielen.

Betreten von Derro-Territorium

Die Derro sind automatisch jedem gegenüber misstrauisch, der ihre Bauten betritt, besonders gegenüber Oberflächenbewohnern.

> Während ihr die Tore passiert, wechselt der Gestank in der Luft von beißend und metallisch zu übelriechend und abstoßend, während die Feuer der Industrie vom Elend abgelöst werden. Die Wohnungen in diesem Teil von Gracklstugh sind grob aus dem Felsen gehauen oder einfach Löcher in der Wand, die in keiner erkennbaren Ordnung aufgereiht sind. Das Gemurmel in der Luft ist entnervend, mit Hunderten von Derro, die vor sich hin brabbeln, einander anschreien und in anderer Weise in ihrem Wahnsinn schwelgen. Jene, die euch bemerken, betrachten euch mit brennendem Hass.

Am Ende jeder Stunde, die die Abenteurer in einer der Derro-Bereiche verbringen, besteht eine Chance von 25 Prozent, dass 2W4 **Derro** (siehe Anhang C) ohne Vorwarnung angreifen. Falls die Charaktere irgendeinen Derro töten, steigt die Chance eines Angriffs auf 50 Prozent jede halbe Stunde.

Sich durch die sinnlose Aneinanderreihung von Felsbauten zu schleichen ist relativ leicht, da die Derro normalerweise zu sehr mit ihren eigenen wahnsinnigen Machenschaften beschäftigt sind, um eine Gruppe zu bemerken, die sehr darum bemüht ist, nicht aufzufallen. Die Charaktere können einen Gruppen-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) gegen SG 10 versuchen, wobei ein erfolgreicher Wurf die Notwendigkeit eines Wurfs für einen möglichen Angriff am Ende jeder ganzen oder halben Stunde aufhebt.

Andere Optionen der Täuschung wie Illusionen, an den Wänden entlang klettern, fliegen oder Levitations-Magie verhindern automatisch, dass sie entdeckt werden, aber Unsichtbarkeit irgendeiner Art aktiviert die magischen Schutzschilde, die die Derro-Gelehrten aufgestellt haben, um sich gegen Duergar-Eindringlinge zu schützen. Sobald ein Schutzschild sich als Reaktion auf die Anwesenheit einer unsichtbaren Kreatur aktiviert, geraten die Derro in der Nähe in einen Kampfrausch und bilden einen chaotischen Mob, der jegliche unsichtbare Duergar-Patrouille fortjagen soll. Derro legen aktive Weisheitswürfe (Wahrnehmung) gegen die Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit) der Charaktere ab, wenn ein Schutzschild aktiviert wird. Charaktere, die aktiv *Magie entdecken* verwenden, können die unsichtbaren Sensoren eines Schutzschildes erkennen, bevor es aktiviert wird. Ansonsten treffen unsichtbare Charaktere alle 15 Minuten auf einen Schutzschild, die sie sich in einem Derro-Gebiet bewegen.

Zugang zu den Wirtelsteintunneln

Inmitten einer Ansammlung von Hütten im Westspaltendistrikt liegt der am meisten genutzte Eingang zu den Wirtelsteintunneln (siehe „Wirtelsteintunnel"). Ein schmaler Riss in der gespaltenen Wand liegt versteckt hinter Kleidungsfetzen, grauen Zeltplanen und verschimmelten Kisten. Der Riss ist hoch und breit genug, dass sich eine Mittelgroße Kreatur durch die ersten 3 m des Gangs dahinter hindurchquetschen kann, und setzt sich dann für 15 m mit einer durchschnittlichen Breite von 1,50 m fort, wobei er leicht nach unten abfällt.

Seit dem verdorbenen Eindringen der Dämonenfürsten ins Underdark ist der Riss leichter zu finden, da dort manchmal eigenartiger Nebel entweicht, der durch *Faerzress* verursacht wird. Ansonsten braucht es eine sorgfältige Suche und einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15, um ihn zu finden. Jeder Charakter kann diesen Wurf am Ende jeder Stunde ablegen, die die Abenteurergruppe in den Gruben des Westspaltendistrikts verbringt und nach dem Eingang zu den Wirtelsteintunneln sucht.

Jeder Versuch, die Anwohner ohne effektive Mittel zur Verkleidung oder Manipulation anzusprechen, wie eine Verzauberung oder Illusionsmagie, ist zum Scheitern verurteilt, da die Derro die Charaktere eher angreifen werden, als ihre Fragen zu beantworten. Selbst mit diesen Mitteln sind die Derro oft wirr, und ein erfolgreicher Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 15 wird benötigt, um an nützliche Informationen zu kommen. Ein erfolgreicher Charismawurf (Einschüchtern) gegen SG 15 funktioniert ebenfalls, aber hier besteht eine Chance von 50 Prozent, dass er die Derro eher zur Flucht oder zum Angriff inspiriert.

Hallen der Geheiligten Zauber

Die Hallen der Geheiligten Zauber umfassen einen Tempel von Diirinka, der in einen Stalagmiten im Nordfurchendistrikt gegraben wurde. Hier trifft sich das Derro-Konzil der Gelehrten und schmiedet seine Pläne, lebt in luxuriösen Wohnungen und versteckt diese Opulenz vor dem Rest der Derro. In allen Bereichen der Hallen der Geheiligten Zauber außer der zentralen Anbetungskammer ist allen nicht gelehrten Derro der Zutritt verboten. Duergar betreten diesen Ort nicht, dessen Haupttore Attrappen sind, die in den Felsen gemeißelt wurden. Die Gelehrten betreten und verlassen diesen Ort mithilfe von Zaubern wie *Dimensionstür* und *Wände passieren*, während geringere Derro die Anbetungskammer durch geheime Tunnel vom Westspaltendistrikt aus betreten.

Felsgorm-Höhle

Ein langer Tunnel öffnet sich im Südfurchendistrikt und setzt sich etwas mehr als 100 m weit fort hinein in die Heimstätte der Steinriesen von Klan Felsgorm. Der Stamm ist benannt nach dem uralten Treueschwur, den seine Vorfahren den Trägern der Felsgormkrone geleistet haben, den traditionellen Insignien des Monarchen des Tiefenkönigreichs. Die Riesen führen einfache, unkomplizierte Leben, und ihre Wohnstätten spiegeln dies wider.

Die Steinriesen schätzen ihre Privatsphäre, und den Duergar ist der Zutritt zur Felsgorm-Höhle normalerweise nicht erlaubt. Für den Tiefenkönig wird eine Ausnahme gemacht. Dieser hält hier Treffen mit dem Anführer der Steinriesen ab, Steinsprecher Hgraam, wenn es notwendig ist.

Audienz beim Steinsprecher

Falls die Abenteurer dabei geholfen haben, den randalierenden Riesen im Dunkelsee-Distrikt zu stoppen (und vor allem, wenn sie ihn nicht getötet haben), erwartet Hgraam sie am Eingang zu den Felsgorm-Höhlen. Auch wenn der Steinriese wenig Sinn für Höflichkeitsfloskeln hat, gibt er den Charakteren alle Informationen, die er als Antwort auf ihre Fragen geben kann, einschließlich solche über Wege zurück in die „Traumlande", wie die Steinriesen die Oberflächenwelt nennen. Da er das Underdark selbst nie verlassen hat, kennt er die Pfade nur durch das Geflüster des Steins. Dementsprechend kannst du seine Ratschläge leicht auf die Pläne der Spieler zuschneiden.

Zusätzlich gibt Hgraam den Charakteren eine Warnung mit auf den Weg:

> „Etwas Böses regt sich im Underdark. Der Fels selbst schreit vor Schmerz und Entsetzen, und Wahnsinn kriecht aus den dunkelsten Tiefen hervor. Gebt Acht auf die Anzeichen um euch her. Eine Höhle mit zwei Gesichtern. Fels, der verschlungen wird, und überwachsenes Land. Der Kiesel hält sich selbst für Fleisch. Die Erde stößt ihre Schutzschilde von sich, und die Tunnel erbeben im Zorn. Durch diese Omen werdet ihr wissen, dass das Böse nahe ist, und das Gesicht des Bösen kennen. Das ist es, was die Steine mir erzählen."

Diese kryptische Botschaft bezieht sich auf die Dämonenfürsten und den Wahnsinn, den ihre Anwesenheit verbreitet, aber Hgraam hat dies noch nicht entschlüsselt.

Schätze

Während die Charaktere sich zum Aufbruch bereitmachen, ruft Hgraam nach seinem Gelehrten Dorhun, der mit einem polierten Kristall von der Länge eines menschlichen Unterarms eintrifft. Hgraam bietet den Charakteren den Kristall als Zeichen seiner Dankbarkeit an und sagt, dass er für sie in der Zukunft hilfreich sein könnte.

Der *Steinsprecher Kristall* (siehe Anhang B) schwingt stark mit Beschwörungs- und Erkenntnismagie. Falls die Charaktere den Kristall behalten, nachdem sie aus dem Underdark entkommen sind, wird er von großem Nutzen sein, falls sie zurückkehren, um sich um dem dämonischen Einfall zu kümmern, da er mit der mysteriösen Bibliothek von Grabsenke verbunden ist und zusätzliche Eigenschaften besitzt, wenn er dort verwendet wird (siehe Kapitel 11).

Themberchauds Lager

In der südöstlichsten Ecke der Höhle von Gracklstugh wird der Eingang zu Themberchauds Lager von den Wächtern der Flamme bewacht. Nicht, dass irgendjemand töricht genug wäre, in das Zuhause des Wyrmschmieds einzudringen, aber seit die Graugeister ein rotes Drachenei gestohlen haben, aus dem der Nachfolger Themberchauds schlüpfen sollte, gehen die Wächter kein Risiko mehr ein.

Seit einiger Zeit schon suchen die Wächter aktiv nach fähigen Söldnern in Gracklstugh, und nutzen jede Gelegenheit, um sie in ihre Dienste zu zwingen. Falls ein Agent des Ordens sich in die Verhaftung der Charaktere eingemischt hat (siehe „Gefangen genommen"), wird der Führer der Wächter der Flamme – Gartokkar Xundorn – durch eine magische Botschaft informiert. Er erwartet die Charaktere, während sie in die Drachenhöhle gebracht werden – aber auch Themberchaud sieht zu.

Der Drache spricht auf Zwergisch zu seinen Dienern, während die Charaktere sich nähern. Lies Folgendes vor:

> Während die Duergar-Priester euch in ein Gebäude hineingeleiten, das vor einem riesigen Höhleneingang aus dem Felsen gehauen wurde, erbebt der Boden leicht, und eine donnernde Stimme hallt von jeder Wand.
>
> „Gartokkar", ruft die Stimme, während ein reptilienartiges Ungetüm in euer Sichtfeld rückt, dessen Schuppen die Farbe von Lava tragen und dessen helle gelbe Augen in den Schatten der Höhle vor euch aufleuchten, bevor sie ins Licht rücken. „Du hast mir nicht gesagt, dass ich heute Oberflächler zum Abendessen bekomme."
>
> Der Drache lacht leise über seinen eigenen Scherz. Sein massiver Körper erweckt den Eindruck, dass er übergewichtig ist, und weist auf Essgewohnheiten hin, die nichts Gutes verheißen.
>
> „Fremde", sagt der Duergar-Priester, seine Stimme voller Ehrfurcht, „dies ist der Vater der Flammen, der Immerbrennende, und das Herz der Schmiede – Themberchaud, der Wyrmschmied von Gracklstugh.

Agenten des Wyrmschmieds

Wie die meisten seiner Art ist Themberchaud eitel und stolz. Er ist verwöhnt, aber auch ruhelos. Der **ausgewachsene rote Drache** hat bereits vor Jahren erkannt, dass seine Betreuer Dinge vor ihm verbergen, aber anstatt Aufklärung zu verlangen, hat er abgewartet und beobachtet. Er will eigene Agenten haben, und betrachtet das Interesse der Wächter an den Abenteurern als Gelegenheit.

Der Drache verlangt, allein mit den Charakteren zu sprechen, und seine nervösen Duergar-Betreuer haben keine Wahl als sich zu fügen. Wenn sie die Charaktere in das Lager des Drachens eskortieren, ruht Themberchaud auf einem Berg von Gold. Er sagt den Wächtern, dass sie ihn mit den Abenteurern allein lassen sollen, und zischt, dass alle unsichtbaren Zuhörer in Asche verwandelt werden. Sobald sie alleine sind, fragt er die Charaktere nach ihren Namen, ihrem Hintergrund, wie sie hier ins Underdark gekommen sind, und nach den Ereignissen, die sie nach Gracklstugh geführt haben.

Themberchaud macht den Charakteren ein Angebot: Wenn sie seine Agenten in Gracklstugh werden, genießen sie seinen Schutz. Ihre erste Mission ist, dass zu tun, was auch immer die Wächter der Flamme ihnen auftragen – aber sie sollen zuerst Themberchaud Bericht erstatten, bevor sie den Wächtern berichten.

Der Drache wartet nicht auf eine Antwort der Charaktere, da sein Ego keinen Raum für den Gedanken lässt, dass jemand sich ihm verweigern könnte. Er bestimmt Gartokkar als ihren Kontaktmann, gibt den Befehl, dass man ihnen Marken aus Gold gibt, und schickt sie fort.

Schätze

Die Charaktere könnten versucht sein, Themberchauds Hort von dem Punkt aus zu inspizieren, wo sie stehen, da der Drache ihnen nicht erlaubt, sich ihm näher als 18 m zu nähern. Der Hort besteht aus 3.000 PM, 20.000 GM, 45.000 SM, 150.000 KM, sechs Feueropalen im Wert von je 1.000 GM, zehn Peridots im Wert von je 500 GM, dreißig Granaten im Wert von je 100 GM, einer Kürbisflasche mit *Öl der Schärfe*, einem *Trank des Fliegens*, einem *Trank der Langlebigkeit* und einem *Trank der höchsten Heilung*. Die magischen Gegenstände sind unter Münzen vergraben und nicht sichtbar. Man muss sich durch die Münzen graben, um sie zu finden.

Ein Charakter, der näherzukommen versucht, erhält eine freundliche Warnung in Form eines Grollens, eines scharfen Blicks und Klauen, die auf den Boden klicken. Themberchaud verwendet seinen Feuerodem gegen jeden Charakter, der es noch einmal probiert, oder der versucht, sich ohne Erfolg an ihm vorbei zu schleichen. Dann macht er ruhig weiter als sei nichts geschehen.

Eine Aufgabe für die Wächter

Sobald die Charaktere mit Themberchaud fertig sind, verlassen sie das Lager und werden von Gartokkar erwartet. Dieser will sie zu dem Wachhaus bringen, wo die Wächter der Flamme Wache halten. Er fragt mit finsterer Miene, was der Drache mit ihnen zu besprechen hatte, aber es ist die Entscheidung der Charaktere, was sie ihm erzählen wollen (und ob sie vorhaben, sich an die Anweisungen des Drachens zu halten).

Die Wächter der Flamme beziehen ihre Macht zu gleichen Teilen aus ihren psionischen Fähigkeiten, der Führung des Tiefenkönigs und ihrer Kontrolle über Themberchaud. Sie haben ihr Gesicht verloren, als die Graugeister das wertvolle rote Drachenei gestohlen haben, aus dem Themberchauds Ersatz schlüpfen sollte, und sie führen seitdem einen Krieg gegen die Diebesgilde. Aber nun, da das Ei immer noch verloren ist und ihre Kontrolle über Themberchaud abnimmt, halten die Wächter Ausschau nach weiteren Optionen in ihrem Krieg gegen die Graugeister.

Die psionischen Wächter haben eine große Erschütterung im Gefüge des Underdark gespürt – ein Phänomen, dass Gartokkar damit vergleicht, dass ein Loch durch ihre Welt gerissen wurde. Die Wächter haben allerdings keine Ahnung von dem dämonischen Einfall, und auch wenn die Charaktere Gartokkar alles erzählen, was sie wissen, ist er auf den Gedanken fixiert, dass die Graugeister hinter dieser Erschütterung stecken, und verwirft alles andere als Wahnvorstellungen, Ignoranz oder schlicht Lügen.

In seiner Paranoia will Gartokkar, dass die Charaktere Beweise für die Beteiligung der Graugeister finden und ihm jene

mächtige Magie bringen, die die Diebe verwendet haben, um die Erschütterung zu verursachen. Die Wächter haben einen Agenten der Graugeister identifiziert – einen Derro namens Droki, der Nachrichten und Lieferungen für die Diebesgilde zustellt (siehe „Droki" im Abschnitt „Klingenbasar"). Droki verwendet den Westspaltendistrikt, um seine Auftraggeber zu kontaktieren, und Gartokkar möchte, dass die Abenteurergruppe diesem Derro folgt und die Graugeister aufspürt.

Falls die Charaktere dieses Angebot annehmen, gibt Gartokkar ihnen das heilige Symbol Laduguers, nachdem ein Akolyth mit den goldenen Ansteckern eingetroffen ist, auf denen Themberchauds Profil zu sehen ist. Das Symbol und die Marken garantieren den Charakteren das Recht, über den Dunkelsee-Distrikt hinaus reisen zu dürfen, wobei sie in ihrer Bewegungsfreiheit in der Stadt immer noch eingeschränkt sind (siehe Kasten „Die Marke zeigen"). Weigern sie sich, werden sie an die Steinwachen übergeben, um verhaftet und zur Seeblick-Zitadelle gebracht zu werden.

Wirtelsteintunnel

Die Wirtelsteintunnel sind ein Höhlensystem, dass sich teilweise unter Gracklstugh erstreckt, weit weg von den Minen und Gängen, die die Einwohner der Stadt regelmäßig nutzen. Die Derro-Gelehrten, die die Tunnel als erste fanden, haben niemandem von ihrer Entdeckung erzählt, und bis zu diesem Tag wissen nur eine Handvoll der Mitglieder des Konzils der Gelehrten und die Graugeister über sie Bescheid.

Die langen, sanft gebogenen Tunnel haben relativ gleichmäßige Dimensionen. Sie sind bekannt für ihre ungewöhnlichen Felsformationen und ihren üppigen Fungibewuchs, und dafür, dass sie von *Faerzress* (siehe Kapitel 2) durchdrungen sind.

Momentan nutzen zwei Fraktionen die Tunnel für ihre eigenen Zwecke. Die Graugeister haben ein alchemistisches Labor und einen Fungi-Garten, die sie mit Gift versorgen, und die Anführer der Gilde verbergen ein Geheimnis in Form eines mysteriösen schwarzen Obelisken in der hintersten Höhle (siehe Bereich 16). Die andere Gruppe ist ein aufstrebender Kult von Dämonen verehrenden Derro, die von einem abtrünnigen Mitglied des Konzils der Gelehrten angeführt wird. Da die Dämonenverehrer spüren, dass die Dämonenfürsten in irgendeiner Weise *Faerzress* verwenden, um Chaos und Wahnsinn zu verbreiten, haben sie damit begonnen, Rituale abzuhalten, mit denen sie Gracklstugh infizieren wollen. Die Kultisten, die darauf bedacht sind, die Stadt zu schwächen und die Macht von König Horgar zu brechen, hegen den Plan, einen Fluch auf die Steinriesen von Klan Felsgorm zu legen, der ihnen einen zweiten Kopf wachsen und sie wahnsinnig werden lässt.

Von Faerzress durchdrungene Fungi

Die Wirtelsteintunnel sind die Heimat von zwei einzigartigen Pilzarten, die von *Faerzress* durchdrungen sind: Bonze und Pygmäenwurz. Jeder Charakter, der diese Pilze untersucht, kann ihre magischen Effekte mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Naturkunde) gegen SG 15, den Zauber *Identifizieren* oder durch Versuch und Irrtum identifizieren. Ein kleiner Bissen eines Pilzes verändert die Größe eines Charakters um ein paar Zentimeter für 5 Minuten, sodass Charaktere, die auf Nahrungssuche sind, die Magie der Pilze versehentlich entdecken könnten. Die größenverändernden Effekte verstärken sich nicht, wenn man mehr davon isst, ihre Dauer schon. Diese Pilze verlieren ihre Eigenschaften, wenn sie für 1 Stunde oder mehr aus den Wirtelsteintunneln herausgebracht werden.

Bonze

Ein Bonze ist ein 10 cm großer Pilz mit einem dünnen Stängel und einer breiten purpurnen Kappe. Eine Kreatur, die einen davon isst, kann sich dazu entscheiden, einen Konstitutions-Rettungswurf gegen SG 12 abzulegen, um nicht von der Magie des Pilzes beeinflusst zu werden. Misslingt der Kreatur der Wurf oder sie überspringt ihn, wird sie in einer Weise größer, als wäre sie unter dem vergrößernden Effekt des Zaubers *Vergrößern/Verkleinern*. Der Effekt hält 1 Stunde lang an. Zehn Minuten, bevor der Effekt endet, verspürt die Kreatur ein Prickeln. An diesem Punkt kann sie ihre momentane Größe beibehalten, indem sie einen weiteren Pilz isst. Der Effekt endet, wenn die Kreatur einen Pygmäenwurz-Pilz isst oder auf magische Weise auf ihre normale Größe reduziert wird (indem sie zum Beispiel den reduzierenden Effekt des Zaubers *Vergrößern/Verkleinern* nutzt).

Pygmäenwurz

Ein Pygmäenwurz ist ein Pilz mit einem 2,50 cm langen Stängel und einer dicklichen blauen Kappe mit weißen Punkten. Eine Kreatur, die einen davon isst, kann sich dazu entscheiden, einen Konstitutions-Rettungswurf gegen SG 12 abzulegen, um nicht von der Magie des Pilzes beeinflusst zu werden. Misslingt der Kreatur der Wurf oder sie überspringt ihn, schrumpft sie in einer Weise, als wäre sie unter dem vergrößernden Effekt des Zaubers *Vergrößern/Verkleinern*. Der Effekt hält 1 Stunde lang an. Zehn Minuten, bevor der Effekt endet, verspürt die Kreatur ein Prickeln. An diesem Punkt kann sie ihre momentane Größe beibehalten, indem sie einen weiteren Pilz isst. Der Effekt endet, wenn die Kreatur einen Bonze-Pilz isst oder auf magische Weise auf ihre normale Größe reduziert wird (indem sie zum Beispiel den reduzierenden Effekt des Zaubers *Vergrößern/Verkleinern* nutzt).

Zufällige Begegnungen

Während die Charaktere die Wirtelsteintunnel erkunden, können sie über verschiedene Kreaturen oder Gefahren stolpern. Würfel immer dann für eine Begegnung, wenn die Charaktere sich durch einen langgezogenen Tunnelabschnitt bewegen oder am Ende einer langen Rast. Wirf einen W20 und schau auf die Tabelle „Wirtelsteintunnel Begegnungen", um festzustellen, ob und was ihnen begegnet.

Wirtelsteintunnel Begegnungen

W20	Begegnung
1–10	Keine Begegnung
11–12	1 Aaskriecher
13	Dämonenhorde
14	**Flumph**
15	Gelber Schimmel
16	1 Grauschlick
17	1W4 schimmelnde Quaggoth Sporendiener
18	1 Schwarm Insekten (Tausendfüßler)
19	**1 Xorn**
20	1W4 zweiköpfige Grimlocks

Aaskriecher

Es besteht eine Chance von 50 Prozent, dass der Aasriecher sich gerade am verfaulten Fleisch eines toten Grimlocks labt und die Abenteurergruppe ignoriert, solange er nicht gestört wird. Ansonsten streift er durch die Tunnel auf der Suche nach Futter und greift die Abenteurergruppe an, sobald er sie sieht. Er bevorzugt es anzugreifen, während er an der Decke hängt.

Dämonenhorde

Diese Horde besteht aus einem **Quasit**, der 1W4 + 2 **Dretchs** anführt. Der Quasit macht sich unsichtbar und versucht zu fliehen, sobald nur noch zwei Dretchs übrig sind; gelingt es ihm, werden die Kultisten in Bereich 14 alarmiert. Ersetze jede weitere Dämonenhorde durch eine zufällige Begegnung mit 1W4 **Derro** (siehe Anhang C).

Flumph

Diese Kreatur bittet die Charaktere telepathisch darum, den Höhlenkomplex komplett von Derro-Kultisten zu befreien (siehe Bereich 14), weil sie weiß, was sie zu tun versuchen, und sie stoppen will. Falls die Charaktere sich bereiterklären und freundlich erscheinen, bietet der Flumph an, sich ihrer Gruppe anzuschließen. Er wird allerdings nicht freiwillig das Underdark verlassen.

Gelber Schimmel

Die Charaktere bemerken einen großen Fleck gelben Schimmels (siehe „Gefahren in Gewölben" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*), der auf etwas Interessantem wächst, das durch das Werfen eines W4 und einem Blick auf die Tabelle „Unter dem gelben Schimmel" festgelegt wird. Wenn sich jemand an dem schimmelverkrusteten Objekt zu schaffen macht, führt dies dazu, dass der gelbe Schimmel seine tödlichen Sporen freilässt.

Unter dem gelben Schimmel

W4	Begegnung
1	Ein humanoides Skelett, das einen *Ring des Wasserlaufens* an einem knochigen Finger trägt (bei weiteren Begegnungen dieser Art ist kein Ring zu finden)
2	Eine verschlossene Zurkhholztruhe mit 1W6 × 100 GM und 1W6 Edelsteinen im Wert von je 50 GM
3	Ein humanoides Skelett in verrotteter Lederrüstung, das ein verrostetes Kurzschwert trägt und eines der folgenden Dinge: ein verrotteter Köcher mit 1W20 *Pfeilen +1*, einen Lederbeutel mit 1W10 *Schleuderkugeln +2*, oder eine Box aus Zurkhholz mit 1W4 *Armbrustbolzen +3*
4	Ein *Schild +1* (bei weiteren Begegnungen dieser Art ist der Schild verrostet und nicht-magisch)

Grauschlick

Es besteht eine Chance von 50 Prozent, dass dieser Grauschlick psionische Fähigkeiten besitzt (verwende die Variante psychischer Grauschlick, wie sie im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* beschrieben wird).

Schimmelnde Quaggoth Sporendiener

Flecken gelben Schimmels (siehe „Gefahren in Gewölben" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*) bedecken jeden Sporendiener. Jedes Mal, wenn ein Sporendiener berührt wird oder Schaden nimmt, geht von ihm eine Wolke von gelben Schimmelsporen aus, bis die Schimmelflecken komplett zerstört sind.

Xorn

Diese Kreatur hat sich ihren Weg durch den Stein der Wirtelsteintunnel gebahnt und große Mengen von *Faerzress* durchdrungenen Steins verschlungen. Die Veränderung im *Faerzress*, die durch die Ankunft der Dämonenfürsten im Underdark ausgelöst wurde, hat den Xorn verwirrt und leicht erregbar werden lassen. Er versucht, um Metall oder Edelsteine zu handeln, und greift an, wenn die Charaktere ablehnen. Falls die Abenteurer den Xorn füttern und mit ihm kommunizieren können, kann die Kreatur ihnen sagen, dass sie kürzlich einen großen Umbruch innerhalb der Ebenen gespürt hat, wobei sie nichts über die Dämonen oder über den Wahnsinn weiß, den sie verbreiten.

Zweiköpfige Grimlocks

Die Grimlocks, die in den Wirtelsteintunneln leben, bleiben unter sich und ernähren sich von Fungi und Ungeziefer. Die Derro haben versucht, sie zu versklaven, aber ohne Erfolg. In einem seltsamen Beispiel eines Waffenstillstands haben hier die Mitglieder zweier Rassen gelernt, einander aus dem Weg zu gehen. Jedem Grimlock ist ein schreiender zweiter Kopf gewachsen, der keine Auswirkung auf seine Kreaturenspielwerte hat.

Findet Droki

Falls die Charaktere die Queste haben, Droki zu finden, lies den folgenden Text vor, sobald sein und ihr Pfad sich kreuzen.

> Der schmutzige Derro ist leicht zu erkennen: ein blasses Gesicht unter einem Schlapphut, an dem zwei tentakelartige Dinge hängen, die im Rhythmus seines schnellen Gangs auf und ab wippen. Er murmelt eine sich wiederholende Reihe von Sätzen vor sich hin, in verschiedenen Lautstärken, und versäumt es, euch zu bemerken. „Droki ist spät dran! Sie werden so wütend sein! Dumm, dumm, dumm! Verspätungen, Blockaden, Aufschübe, Versperrungen, pfah! Keine Zeit, nicht weit, zu breit! Nein! Keine Zeit!"

Droki (siehe Anhang C) muss Botengänge absolvieren. Die Charaktere können ihn beschatten oder ihn jagen, aber sowohl der Dunkelsee-Distrikt als auch die Derro-Territorien liefern ihm massenhaft Versteckmöglichkeiten und Pfade, auf denen er Verfolger abschütteln kann, und er kennt sie alle. In den Wirtelsteintunneln ist der Derro allerdings abgelenkt durch die

Wirtelsteintunnel: Allgemeine Merkmale

Die folgenden Merkmale herrschen überall in den Wirtelsteintunneln vor.

Decken und Böden. Die durchschnittliche Deckenhöge liegt bei 15 m und fällt in engen Tunneln auf 7,50 m herab.

Enge Tunnel. Die engsten Tunnel sind an ihren breitesten Stellen gerade mal 6m cm breit. Eine Winzige Kreatur kann sich ungehindert durch diese Tunnel bewegen, während eine Kleine Kreatur sich quetschen muss, um hindurchzupassen. Mittelgroße und größere Kreaturen passen nicht durch diese engen Passagen.

Faerzress. Die Wirtelsteintunnel sind von *Faerzress* durchdrungen (siehe „Faerzress" in Kapitel 2 für die Effekte). *Faerzress* hat auch das physische Aussehen des Komplexes verändert und Spiralmuster an Wänden und Decken erschaffen. Diese Spiralen sind es auch, die dem Komplex seinen Namen gegeben haben. Aufgrund dieser seltsamen Spiralmuster werden hier Rettungswürfe, um durch *Faerzress* ausgelöstem Wahnsinn zu widerstehen, mit einem Nachteil abgelegt.

Verdorbenes Wasser. Wasser aus dem Dunkelsee tropft von Stalaktiten und sickert durch Risse in der Wand, wodurch sich schmale Wasserläufe und flache Becken überall in den Wirtelsteintunneln bilden. Jede Kreatur, die von dem verdorbenen Wasser trinkt, muss einen Konstitutions-Rettungswurf gegen SG 12 schaffen, ansonsten ist sie vergiftet. Die vergiftete Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jeder Stunde wiederholen, um den Effekt zu beenden.

Essbare Fungi. Essbare Fungi (inklusive Pygmäenwurz und Bonze) sind in den Wirtelsteintunneln im Überfluss zu finden. Charaktere können Weisheitswürfe (Überlebenskunst) gegen SG 10 ablegen, um hier auf Nahrungssuche zu gehen.

stets allgegenwärtigen Gefahren, was der Abenteurergruppe die beste Chance liefert, ihn zu schnappen. Die Charaktere können Droki am Tunneleingang bekämpfen oder ihm weiter hinein folgen, je nachdem, welches Ziel sie verfolgen. Wenn sie Droki folgen, geht er zu Bereich 1a, isst einen Pygmäenwurz und verschwindet in einen engen Tunnel (siehe den Kasten „Wirtelsteintunnel: Allgemeine Merkmale").

Drokis Route führt ihn kreuz und quer durch die Wirtelsteintunnel, und er ist zu zerstreut, um zu bemerken, dass jemand ihm folgt. Drokis Route ist auf der Karte der Wirtelsteintunneln mit roten Pfeilen markiert. Er isst immer dann einen Pygmäenwurz-Pilz, wenn er einen engen Tunnel betreten muss. Wenn er sich den Bereichen 7 und 8 nähert, isst er einen Bonze-Pilz, wächst wieder auf normale Größe heran, liefert das Graugeist-Paket ab (siehe „Schätze") und sammelt seine Bezahlung bei Lorthio, dem Duergar-Alchemisten, ein (siehe Bereich 8). Droki wendet sich dann in Richtung Bereich 9, wo er leise um das mittlere Becken schleicht, um seinen Bewohner nicht zu stören. Sobald er Bereich 11 erreicht, grüßt er die Derro dort, bevor er einen weiteren Pygmäenwurz isst und durch einen engen Tunnel läuft, der zu Bereich 12 führt. Er isst einen weiteren Bonzen und wächst wieder auf normale Größe heran, bevor er seine Lieferung bei den Kultisten in diesem Bereich abgibt. Nach seinem Besuch bei den Kultisten begibt sich Droki auf den Weg raus aus den Wirtelsteintunneln.

Falls die Charaktere Droki aufhalten oder angreifen, schreit er vor Angst und schlägt seine Füße zusammen, womit er seine *Stiefel der Geschwindigkeit* aktiviert. Kommt es zu einer Verfolgungsjagd, löse das Ergebnis auf, indem du die Regeln zur „Verfolgungsjagd" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* verwendest. Droki hat einen Vorteil auf seine Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit), da er die Wirtelsteintunnel gut kennt. Wenn er die Charaktere abschüttelt, macht er mit seinen Lieferungen weiter als sei nichts geschehen.

Falls es Droki gelingt zu entkommen, können die Charaktere seine Spur wieder aufnehmen, indem sie jeden Bereich absuchen, den der Derro durchquert hat, und einen Weisheitswurf (Überlebenskunst) gegen SG 15 schaffen.

Droki ausspielen

Droki hasst jeden, und Oberflächler ganz besonders. Er knirscht mit den Zähnen, wenn er gezwungen ist, mit den Charakteren zu sprechen, und nutzt jede Option, um zu beleidigen oder sie auf die falsche Fährte zu locken. Wenn die Charaktere seinen Rucksack durchsuchen, während er noch bei Bewusstsein ist, kriegt er einen Tobsuchtsanfall und ist nicht mehr zu bändigen, bis er bewusstlos geschlagen wird.

Droki ist außerdem davon besessen, dass Dinge dann und dort geschehen, wo sie geschehen sollen, Wenn er gefangen wird, bevor er seine Lieferungen in den Wirtelsteintunneln beendet hat, beschwert er sich laufend darüber, dass die Charaktere das Schicksal dadurch verändern, dass sie ihn aufhalten, und eine gute Taktik, um ihn unter Druck zu setzen, ist die Drohung, dass man ihn für immer festhalten wird. Er zieht die Flucht einem Kampf vor, außer die Charaktere haben seinen Rucksack.

Schätze

Droki zu töten oder außer Gefecht zu setzen gibt den Charakteren die Chance, in seinen Sachen herumzuwühlen. Er trägt *Stiefel der Geschwindigkeit* und einen einzigartigen Hut. Er hat zwei ausgestopfte Tentakel eines Täuschungsbiests an den Hut genäht, in der Hoffnung, dass sie aus eigenem Antrieb Gegner angreifen, eine Wahnvorstellung, die er preisgibt, wenn die Charaktere ihn ausfragen. Der Hut mag für einen Kuriositätensammler interessant sein, ansonsten ist er wertlos.

Drokis Rucksack besteht aus zusammengenähter Düstermantel-Haut und beinhaltet die folgenden Gegenstände:

- 1 GM und 10 SM
- Eine *Zauberschriftrolle* des Zaubers *Unsichtbares sehen*
- Zwei *Heiltränke*
- Eine wertlose Sammlung von Ungeziefer (Spinnen, Tausendfüßler und ähnliches) in verschiedenen Verwesungszuständen
- Seiten von Eidechsenhaut-Pergament, die von den Lederdeckeln zweier verschiedener Bücher zusammengehalten werden. Die Seiten sind voll von verrückten Kritzeleien und arkanen Formeln, aber ein Charakter, der geübt ist in Intelligenz (Arkane Kunde) kann sie 1 Stunde lang studieren und entdecken, dass sie ein Zauberbuch bilden, dass *Tensers Schwebende Scheibe* und *Totstellen* beinhaltet.
- Ein seltsamer Klumpen schwarzen Metalls, den Droki an die Graugeister liefern will (siehe weiter unten)
- Eine Schriftrolle in einer Kupferröhre und vier kleine Beutel mit den abgeschnittenen Zehennägeln und Hautschuppen von Steinriesen, die Droki an die Kultisten liefern will (siehe weiter unten). Jeder Beutel ist mit einem anderen Namen markiert, und die Schriftrolle enthält eine Liste von Namen, die zu den Beuteln passt, gemeinsam mit Beschreibungen. Einer der Namen ist „Dorhun", mit einer Beschreibung, die auf den Lehrling des Steinsprechers Hgraam passt. Der Rest der Namen gehört zu anderen Steinriesen von Klan Felsgorm.

Der Derro könnte andere Gegenstände dabeihaben, abhängig davon, ob ihm erlaubt wird, seine Lieferungen zu machen und die Bezahlung dafür zu kassieren, wie folgt.

Lieferung an die Graugeister. Droki hat vor, den seltsamen Klumpen aus schwarzem Metall an die Graugeister zu liefern, und erhält dafür seine Bezahlung von Lorthio, dem Alchemisten (siehe Bereich 8) in Form eines Mithrilmedaillons im Wert von 125 GM. Das Medaillon ist ein heiliges Symbol Laguguers mit einer Gravur, die einen Pfeil zeigt, der an einem Schild zerbricht. Charaktere, denen nicht von den Wächtern der Flamme genehmigt wurde, das Symbol zu tragen, werden von den Wachen festgenommen (siehe „Gefangen genommen"), wenn sie damit in Gracklstugh erwischt werden.

Lieferung an die Kultisten. Droki hat vor, die Schriftrolle und die Beutel mit abgeschnittenen Fußnägeln und Hautschuppen der Steinriesen (Ritualkomponenten) an die Derro-Kultisten zu liefern (siehe Bereich 12). Droki wird für diese Lieferung mit einem *Trank der Unsichtbarkeit* und einer Sanduhr im Wert von 50 GM bezahlt.

EP Belohnung

Den Derro einzufangen und zu Errda Schwarzschädel zu bringen bringt den Charakteren je 150 EP ein.

1. Eingang

Der schmale Korridor aus dem Westspaltendistrikt öffnet sich in eine lange Höhle, die von Stalaktiten und Stalagmiten gesäumt ist. Wasser tropft von den Stalaktiten und bildet kleine Becken auf dem Boden.

> Das Glühen des *Faerzress* überzieht die Höhle mit einem eigentümlichen sanften Licht, wirbelt herum in Spiralmustern und wirft die tanzenden Schatten der zackigen Steinsäulen an die Wände. Die Luft riecht und schmeckt leicht metallisch, und die Geräusche um euch her klingen seltsam dumpf. Das Tropfen des Wassers verursacht kein Echo, so als stündet ihr draußen unter freiem Himmel.

Dieser Ort bietet viele Versteckmöglichkeiten für die Charaktere, um einen Hinterhalt zu legen. *Faerzress* verhindert, dass Kampfgeräusche bis in den Westspaltendistrikt oder weiter in die Tunnel hinein dringen.

Falls die Charaktere hier auf Droki warten, erscheint er nach 2W12 Stunden. In der Mitte seiner Wartezeit muss jeder Charakter einen Weisheits-Rettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem Erfolg verspürt der Charakter nur ein leichtes Unwohlsein. Ein Charakter, der eine natürliche 20 auf wirft, erhascht einen kurzen Blick in die Zukunft und erhält das Talent Glückspilz (siehe Kapitel 6, „Anpassungsmöglichkeiten", im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*) bis zum Beginn seiner oder ihrer nächsten langen Rast. Falls der Charakter bereits das Talent Glückspilz besitzt, erhält er oder sie 3 zusätzliche Glückspunkte zum Verbrauchen. Misslingt der Wurf, sieht ein Charakter verstörende Bilder im schimmernden Licht des *Faerzress* und erhält einen Nachteil auf Attributswürfe und Rettungswürfe, bis er oder sie eine kurze Rast außerhalb dieses Bereichs beendet.

Falls die Charaktere Droki in Gracklstugh gefangen und hierhergebracht haben, müssen sie an irgendeinem Punkt während seiner Befragung einen Rettungswurf ablegen. Droki, der die Macht der Höhle kennt, schindet Zeit, gibt unsinnige Antworten und zischt die Charaktere an. Er macht seinen Fluchtversuch, nachdem die Charaktere ihre Rettungswürfe abgelegt haben, und flieht über die Route, die im Abschnitt „Findet Droki" beschrieben ist.

Entwicklung

Falls Buppido sich bei der Abenteurergruppe befindet, nutzt er jegliche sich bietende Gelegenheit, um sich davonzuschleichen, und sucht in Bereich 1b Zuflucht.

1A. Umleitung um das Becken

Eine relativ kleine Höhle zweigt vom Haupttunnel ab. Falls die Charaktere Droki beschatten, lies den Spielern den folgenden Textkasten laut vor.

> Droki steht vor einem hohen, aber schmalen Riss in der Wand. Er starrt den Riss einen Moment lang an, dann beugt er sich herab und wühlt in den Fungi herum. Er gackert freudig vor sich hin, als er einen kleinen Pilz hervorzieht und ihn ganz verschlingt. Nachdem er den letzten Bissen heruntergeschluckt hat, könnt ihr sehen, wie er auf die Größe einer Puppe herabschrumpft und in den Riss hineinrennt.

An der hinteren Seite der kleinen Höhle befindet sich ein schmaler Riss in der Wand, der von Pygmäenwurz und Bonze-Pilzen (je 1W10 + 10) umgeben ist. Der Riss bildet den Eingang zu einem engen, natürlich geformten Tunnel.

1B. Buppidos Versteck

Der Derro Buppido hat die Wirtelsteintunnel vor Monaten entdeckt, es aber nie gewagt, sie über die ersten Kammern hinaus zu erforschen. Er hat sich in diesem Bereich eingerichtet und für sich selbst einen grausigen Altar errichtet, um die Wahnvorstellung zu stützen, dass er ein Gott ist.

Falls Buppido nach Gracklstugh zurückkehrt, setzt er sich bei der ersten Gelegenheit von den Charakteren ab und begibt sich zu diesem Ort. Falls er hier ist, wenn die Charaktere ankommen, lies den Spielern den folgenden Text vor. Modifiziere den Text in angemessener Weise, falls Buppido nicht hier ist.

> Als ihr diese Höhle betretet, wallt euch der Gestank von verrottendem Fleisch entgegen. Der Boden ist gepflastert mit humanoiden Überresten in verschiedenen Verwesungsstadien, die in einem Spiralmuster um das Zentrum der Höhle angeordnet sind. Ein schiefes Summen kommt von einer vornübergebeugten Gestalt, die intensiv an etwas am Boden arbeitet.
>
> „Oh, da seid ihr ja!" Die Gestalt ist Buppido. Er wischt sich die Hände an seiner Weste ab und grinst bösartig. „Ich habe nicht erwartet, dass ihr mich hier findet, wo mein Schrein fast vollendet ist! Und Macht! Meine Anhänger verehren mich endlich! Und ihr ...? Ja. Ja, ich spüre, dass ihr nun bereit seid, meine Wahrheit in eure Herzen anzunehmen!"

Die humanoiden Überreste am Boden machen die gesamte Höhle zu schwierigem Gelände. Die Charaktere können die Überreste als solche von mehreren Derro, Tiefengnomen und Goblins identifizieren, sowie ein paar Grimlocks.

Buppido ist ein typischer **Derro** und greift die Charaktere an, ganz egal, was ihre Absichten sind. In seinem ersten Zug verwendet er eine Bonusaktion, um die Macht seines „Schreins" zu kanalisieren, und lässt sechs **Skelette** auferstehen, um ihn zu unterstützen. Die Untoten setzen sich aus den Überresten am Boden zusammen und formen torkelnde, nicht zusammenpassende Körper. Jedes Skelett besitzt zwei Schädel, wobei dies keine Auswirkungen auf seine Fähigkeiten hat.

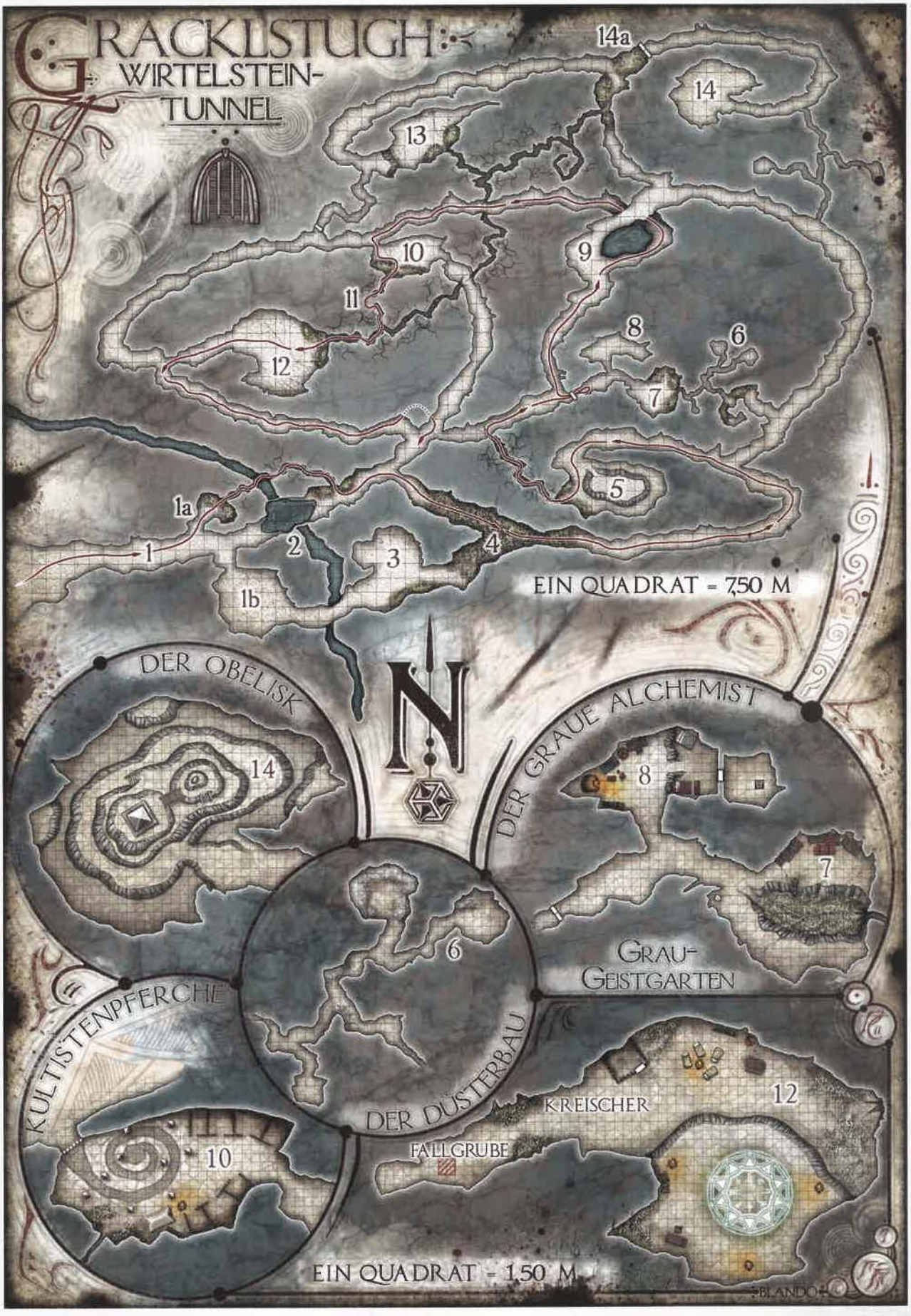
Buppido kämpft mit irrsinnigem Selbstbewusstsein. Er wirkt überrascht, wenn die Abenteurergruppe ihn besiegt, und schreit unverständliche letzte Worte über das Ende der Welt hinaus. Die Skelette kämpfen, bis sie zerstört werden, selbst wenn Buppido zuerst besiegt wird.

Falls Buppido in Velkynvelve oder an irgendeinem anderen Punkt während der Reise der Charaktere durch das Underdark getötet wurde, ersetze ihn durch einen **Aaskriecher**, der sich über die toten Überreste hermacht.

Entwicklung

Sobald die Monster besiegt sind, streckt der **Geist** eines Tiefengnoms namens Pelek seinen Kopf durch den Boden nach oben, blinzelt, und kommt dann vollständig hervor. Der Geist ist freundlich und erzählt den Charakteren, dass Buppido ihn vor nicht allzu langer Zeit getötet, in Stücke gehauen und unter den übrigen Körperteilen seines Schreins verteilt hat. Pelek erklärt, dass er von Blingdenstein aus auf Reisen war, als er auf Buppido getroffen ist. Er weiß wenig über die Wirtelsteintunnel, aber er hat einen geschrumpften Derro mit einem seltsamen Hut (Droki) beobachtet, wie er die engen Tunnel betreten und verlassen hat. Pelek weiß nichts über die Pygmäenwurz-Pilze.

Pelek bittet die Charaktere, einen oder mehrere Teile von ihm mit nach Blingdenstein zu nehmen und seine Überreste dort zu begraben, sodass sein Geist Ruhe finden kann. Es ist unmöglich festzustellen, welche der Körperteile seine sind, und sich umzuschauen ist eine grauenvolle Aufgabe, die viel über Buppidos Wahnsinn preisgibt. Pelek erinnert sich, dass die seltsame Magie, die die Tunnel durchringt, eine seiner abgetrennten Hände wieder aniniert hat, und dass sie durch einen der engen Tunnel weggehuscht ist. (Charaktere könnten ihr in Bereich 13 begegnen). Pelek erklärt den Charakteren, dass sie die Hand daran erkennen können, dass sie einen Obsidianring trägt. Falls die Charaktere weitere Gründe brauchen, um nach Blingdenstein zu gehen, fügt Pelek hinzu, dass die dort lebenden Svirfneblin viele Wege an die Oberfläche kennen.


GRACKLSTUGH
WIRTELSTEIN-
TUNNEL
14a
14
13
10
9
11
8
6
12
7
5
1a
1
2
3
4
1b
EIN QUADRAT = 7,50 M
N
DER OBELISK
14
DER GRAUE ALCHEMIST
8
7
6
GRAU-
GEISTGARTEN
KULTISTENPFERCHE
10
DER DÜSTERBAU
KREISCHER
12
FALLGRUBE
EIN QUADRAT = 1,50 M
BLANDO

Schätze

Auf dem Boden verteilt liegen 10 GM, 11 SM und ein feuchtes Stück Eidechsenhaut-Pergament mit den Worten „Betet Buppido an" in wackeligem Zwergisch.

2. Verseuchtes Becken

Dieses Becken wird von einem Fluss gespeist, der aus dem Dunkelsee herausfließt. Der Fluss trägt viele Dinge aus dem unterirdischen See hierher, darunter die Gerippe zahlloser Kreaturen die das Wasser im Becken verderben (siehe Kasten „Wirtelsteintunnel: Allgemeine Merkmale").

> Der Tunnel führt bergab zum Rand eines großen Beckens, das die Höhle vor euch füllt. Das Ufer auf der anderen Seite ist beinahe dreißig Meter entfernt, und unter der Oberfläche des schwarzen Wassers ist nichts zu erkennen.

Das Wasser wird durch eine thermale Quelle aufgeheizt und ist angenehm warm. Allerdings ist das Becken durch Krankheitserreger verseucht. Jede Kreatur, die ihren Zug im Wasser beginnt, muss einen Konstitutions-Rettungswurf gegen SG 13 ablegen. Misslingt er, wird die Kreatur mit Gackerfieber infiziert (siehe „Krankheiten" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Gnome sind immun.

Die Charaktere können versuchen, das Becken zu umgehen, ohne hindurch zu schwimmen, indem sie Magie verwenden oder an den Wänden entlangklettern. Die schlüpfrigen Wände der Höhle zu erklettern erfordert einen erfolgreichen Athletikwurf gegen SG 13. Misslingt der Wurf, fällt der Charakter ins Wasser.

3. Narrenparade

Myconiden, die durch das Underdark gereist sind, wurden vom reichhaltigen Pilzbewuchs in den Wirtelsteintunneln angezogen und haben hier einen Zwischenstopp eingelegt. Sie sind freundlich, aber etwas ist hochgradig nicht in Ordnung mit ihnen.

> Der Tunnel öffnet sich zu einer natürlichen Höhle, worin ihr mehrere Pilzkreaturen erblickt, die zu einer leisen Melodie tanzen. Drei von ihnen sind 1,50 m groß, die anderen nur halb so groß. Eine der kleineren steht ein Stück von den anderen entfernt, und ihre Bewegungen wirken nicht ganz so wild. Nicht weit davon sitzen zwei größere Kreaturen vornübergebeugt, die aussehen wie Affen, die mit Pilzbewuchs und gelbem Schimmel bedeckt sind.

Charaktere, die in irgendeiner Weise über Myconiden Bescheid wissen, wissen auch, dass Myconiden nicht tanzen. Falls Schemel bei der Abenteurergruppe ist, macht er sie darauf aufmerksam. Diese Gruppe besteht aus drei **Myconid-Erwachsenen** und fünf **Myconid-Sprossen**. Schemel erkennt einen der Sprosse – derjenige, der nicht tanzt – als seinen Freund Rumpadump (siehe „Entwicklung"). Die affenartigen Kreaturen sind zwei **Quaggoth-Sporendiener**, und jeder von ihnen ist von einem großen Fleck gelben Schimmels bedeckt (siehe „Gefahren in Gewölben" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Wann immer ein Quaggoth-Sporendiener berührt wird oder Schaden nimmt, setzt er eine Wolke gelber Schimmelsporen frei, bis sein Schimmelfleck zerstört ist.

Die Myconiden sind zu sehr in ihr stilles Getanze vertieft, um die Charaktere zu bemerken. Falls die Abenteurer angreifen, kämpfen die Myconid-Erwachsenen vehement, während die Sprossen wegrennen und sich verstecken. Die Sporendiener werfen sich ins Gefecht, wenn sie oder die Myconiden bedroht werden. Ansonsten bleiben sie regungslos.

Falls die Charaktere versuchen, mit den Myconiden zu kommunizieren, setzen diese Aufklärungssporen frei, sodass jeder telepathisch sprechen kann. Der Anführer der Myconiden ist ein Erwachsener namens Voosbur, der für die übrigen spricht. Mit diesen lebenden Pilzen Gedanken auszutauschen ist eine befremdliche und seltsam berauschende Erfahrung (und fühlt sich ganz anders an als die Aufklärungssporen, die die Charaktere eventuell mit Schemel geteilt haben). Voosbur erklärt der Abenteurergruppe offen, dass seine „Truppe" von den besonderen Pilzen in diesen Höhlen angezogen wurde, und erklärt den Charakteren die besonderen magischen Eigenschaften von Pygmäenwurz und Bonze-Pilzen. Voosbur fährt fort zu erklären, dass die Myconiden nicht in diesen Bereich hineingelaufen sind, sondern hier ankamen, indem sie durch „den Traum der Dame" gereist sind. Voosur beschreibt „die Dame" als mächtiges Wesen, das alle Myconiden liebt und leitet. Er bietet an, die „Gabe der Dame" mit den Charakteren zu teilen, was ihnen erlaubt, „durch den Traum der Dame" zu reisen wie es die Myconiden tun. Charaktere die das Angebot annehmen, erhalten Zuggtmoys Gabe (siehe Kasten).

Falls Schemel anwesend ist, erklärt er den Charakteren, dass er keine Ahnung hat, worüber Voosbur spricht. Darüber hinaus beginnt Sarith Kzekarit, sich unbeständig zu benehmen. Er versucht, die Charaktere zu warnen, sich von den Myconiden fernzuhalten, aber es gelingt ihm nicht, den Einfluss von Zuggtmoys Sporen abzuschütteln.

Der Myconiden-Spross, der abseits steht, heißt Rumpadump. Er sendet eine subtile Warnung in Form eines angespannten Gefühls über seine Aufklärungssporen aus, als Voosbur sein Angebot macht, und sagt, dass die anderen Myconiden sich nicht richtig verhalten.

Rumpadump ausspielen

Rumpadump ist so introvertiert, wie Schemel extrovertiert ist, und zieht es vor im Hintergrund zu bleiben und seine Aufklärungssporen nicht zu verwenden, solange es nicht zwingend notwendig ist. Ob Schemel anwesend ist oder nicht, Rumpadump kann die Charaktere zum Nielichthain (Siehe Kapitel 5) führen, wo die Souveräne einen Weg aus dem Underdark hinaus kennen könnten. Allerdings hat der Myconid-Spross die Sorge, dass Voosburs „seltsame Sporen" den Rest der Myconiden zu Hause infiziert haben könnten.

Entwicklung

Voosbur ist nicht beleidigt, wenn die Charaktere sein Angebot ablehnen und nicht lernen wollen, wie man den „Traum der Dame" bereist, und verabschiedet sich von ihnen, während die Myconiden ihren Tanz fortsetzen. Falls die Charaktere in irgendeiner Weise freundlich zu Rumpadump waren, bittet er um Erlaubnis, die Abenteurergruppe zu begleiten, besonders wenn Schemel dabei ist. Gleichzeitig löst Sarith sich von der Gruppe und schließt sich den Myconiden an. Der Drow dreht sich ein letztes Mal zu den Charakteren um und blickt sie voller Entsetzen und Verzweiflung an, bevor sein Gesicht jeglichen Ausdruck verliert. Er und die tanzenden Myconiden betreten daraufhin eine dicht mit Pilzen bewachsene Stelle und verwenden die Fähigkeit *Hölzerner Weg*, die ihnen durch den Segen Zuggtmoys verliehen wurde, und verschwinden vor den Charakteren.

EP Belohnung

Belohne jeden Charakter mit 50 EP, wenn die Abenteurergruppe mit den Myconiden verhandelt hat.

4. Fungi-Dickicht

Dieser Tunnelabzweig ist durch ein dichtes Dickicht aus Fungi blockiert. Das Dickicht ist in sich sebst ein Ökosystem mit eigenen Herausforderungen für alle, die es durchschreiten wollen.

> Ein dichter Fungiwald blockiert euren Pfad. Die größten Exemplare haben eine Höhe von 1,50 Metern. Noch während ihr versucht, den besten Weg zu sichten um hindurch zu gelangen, erhebt sich ein zischendes Geräusch – wie zahllose winzige Stimmen, die in Sprachen flüstern, die ihr nicht versteht.

Auch wenn das zischende Geräusch unheimlich ist, ist es harmlos und wird durch Luft verursacht, die durch löchrige Pilze im Fungi-Dickicht pfeift. Die Charaktere können diesen Bereich durchqueren, indem sie sich gewaltsam einen Weg bahnen, oder indem sie Pygmäenwurz essen, um hindurch zu gelangen, ohne dabei die anderen Fungi vor ihnen zu beschädigen. Falls die Charaktere Droki jagen, nutzt er das Dickicht zu seinem Vorteil und isst Pygmäenwurz, um sich durchzuschleichen. In reduzierter Größe hinterlässt er keine Spur, der normalgroße Verfolger folgen könnten.

Winzige Kreaturen können sich ohne Malus durch das Dickicht bewegen. Für kleine und mittelgroße Kreaturen ist das Dickicht schwieriges Gelände. Innerhalb des Dickichts haben winzige und kleine Kreaturen Teildeckung gegen mMittelgroße Kreaturen und können sich verstecken.

Kreaturen können einen Bewegungsmalus umgehen, indem sie die Fungi zerstören, bevor sie das Dickicht durchqueren. Jeder Bereich von 1,50 m² mit Fungi hat eine RK von 10 und 10 TP. Jeder Angriff, der Feuerschaden austeilt, hat eine Chance von 50 Prozent, einen Fackelstängel-Pilz (siehe „Fungi des Underdark“ in Kapitel 2) zu entzünden.

Beim ersten Mal, wenn ein kleiner oder ein größerer Charakter den Tunnelabzweig erreicht, kommen zwei **Schwärme Insekten** (Tausendfüßler) aus einem Nest unter dem Dickicht hervor und greifen an. Zwei weitere **Schwärme Insekten** (Spinnen) kommen in der zweiten Runde des Kampfes hinzu, und ein weiterer **Schwarm Insekten** (Tausendfüßler) in der dritten Runde.

Schätze

Der Überfluss an Fungi im Dickicht macht es leicht, hier nach Nahrung zu suchen. Unter den gewöhnlichen, ungenießbaren Fungi befinden sich die folgenden essbaren und exotischen Fungi, von denen die meisten in Kapitel 2 beschrieben sind:

- 1W6 Fassstängel
- 3W6 Blaukappe
- 1W6 Stellen mit Feuerflechten
- 1W6 Nachtlichter
- 1W6 Nilhoggs Nasen
- 1W6 Stücke Kräuselborke
- 1W6 Timmasks
- 1W6 Fackelstängel
- 1W6 Zungen des Wahnsinns
- 1W6 Trillimacs
- 2W6 Bonzen (siehe „Von *Faerzress* durchdrungene Fungi“)
- 2W6 Pygmäenwurz (siehe „Von *Faerzress* durchdrungene Fungi“)

Zuggtmoys Gabe

Ein Myconid mit Zuggtmoys Gabe kann einmal am Tag als Aktion eine Wolke von dämonisch verseuchten Sporen in einem Umkreis von 6 m ausstoßen. Jede andere Kreatur in diesem Bereich, die noch nicht mit Zuggtmoys Gabe „gesegnet“ ist, muss einen Konstitutions-Rettungswurf gegen SG 8 + den Konstitutionsmodifikator des Myconids + den Übungsbonus des Myconids ablegen. Eine Kreatur, die auf den Wurf verzichtet oder ihn nicht schafft wird infiziert. Während die Kreatur mit Zuggtmoys Gabe infiziert ist, erhält sie die Fähigkeit, eine besondere Form von *Hölzerner Weg* zu wirken, bei der keine Komponenten nötig sind. Dieser Zauber erlaubt es der infizierten Kreatur, sich durch Stellen mit Schimmel- und Fungibewuchs fortzubewegen anstatt durch Bäume. Sobald die infizierte Kreatur diesen Zauber gewirkt hat, kann sie ihn erst wieder wirken, sobald sie eine lange Rast beendet hat.

Jede Kreatur, die mit Zuggtmoys Gabe infiziert ist, erhält einen Nachteil auf Angriffswürfe gegen Pflanzenkreaturen. Zusätzlich muss eine infizierte Kreatur jedes Mal, wenn sie eine kurze oder lange Rast beendet, einen Weisheits-Rettungswurf gegen SG 15 ablegen. Misslingt er, verfällt die Kreatur in einen Zustand euphorischer Glückseligkeit. In diesem Zustand kann die Kreatur keine Aktionen, Bonusaktionen oder Reaktionen ausführen und muss all ihre Bewegung darauf verwenden, zu tanzen und umher zu wirbeln. Am Ende ihres Zugs kann die Kreatur den Rettungswurf wiederholen und beendet bei Erfolg den euphorischen Glückseffekt.

Der Zauber *Fluch brechen* oder *Vollständige Genesung* befreien eine Kreatur von Zuggtmoys Gabe.

Rumpadump

5. Lärmender Tafelberg

Diese Kammer wurde von *Faerzress* gebildet und hat den Nebeneffekt, dass Geräusche hier eingeschlossen werden.

> Das Glühen von *Faerzress* bewegt sich durch diese Kammer, so als würde es von einem nicht spürbaren Wind geschoben werden. Es fließt auf einen riesigen Tafelberg zu und um ihn herum, wirbelt in einer Spirale weiter nach oben, aber die Decke der Höhle ist zu dunkel und zu hoch, um sie zu sehen. Ihr hört Gemurmel und Geflüster, das von der Spitze des Tafelbergs herabdringt und lauter wird, je näher ihr kommt. Die Steinschichten des Tafelbergs ähneln Treppenstufen, aber eine Rampe, die vom Boden bis ganz nach oben führt, bildet einen leichten Weg nach oben.

Beim Aufstieg des Tafelbergs wird klar, dass seine Stufen keine konzentrischen Kreise bilden, sondern die Schlaufen einer Spirale darstellen, die sich vom Höhlenboden bis zur Spitze des Tafelbergs heraufwindet.

In der westlichen Wand befindet sich ein gut sichtbarer Riss, der in einen engen Tunnel führt. Dieser kann als Abkürzung zu Bereich 7 verwendet werden, falls die Charaktere klein genug sind, um hindurchzupassen (siehe Kasten „Wirtelsteintunnel: Allgemeine Merkmale"). Droki verwendet diesen engen Tunnel auf seinem Weg.

Charaktere ganz oben auf dem Tafelberg hören das Murmeln der Kammer klarer und erkennen es als verschiedenartige Geräusche. Sie hören das rhythmische Klingen und Röhren der Schmieden Gracklstughs, das tiefe unzufriedene Grollen, das Themberchauds Missfallen zum Ausdruck bringt, das irrsinnige Schreien der Derro, und sogar hier und da Gesprächsfetzen. Das *Faerzress* an diesem Ort lässt die Geräusche widerhallen, die in Gracklstugh weiter oben produziert werden, und erschafft einen Sturm aus Geräuschen.

Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um sich auf bestimmte Geräusche zu konzentrieren, muss dafür aber einen Weisheits-Rettungswurf gegen SG 12 ablegen, wobei er 7 (2W6) psychischen Schaden nimmt, wenn er misslingt, und halb so viel, wenn er gelingt. Ein Charakter, dem der Rettungswurf um mehr als 5 misslingt, erhält eine Wahnsinns-Stufe (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 2), da seine oder ihre Gedanken von dem erdrückt und überfordert werden, was zu hören ist.

Ein Charakter, der den benötigten Rettungswurf-SG um 5 oder mehr übersteigt, kann eine Frage über Gracklstugh stellen, die durch jegliche Geräusche oder Konversationen beantwortet werden kann, die innerhalb des vergangenen Zehntags in der Stadt weiter oben oder in den Wirtelsteintunneln stattgefunden haben. Darunter kann das Auffinden von Drokis aktueller Position sein, indem der Charakter sein wahnsinniges Gebrabbel aufschnappt und ihm folgt.

Ein Charakter kann sich so oft auf die Geräusche in der Kammer fokussieren wie es der Zahl seines oder ihres Weisheitsmodifikators (Minimum 1) entspricht. Danach hat der Charakter nicht mehr die Fähigkeit, die Geräusche voneinander zu unterscheiden.

6. Düsterbau

Dieses kleine Netzwerk aus winzigen Grotten führt in eines der Verstecke der Graugeister, aber momentan ist es das Zuhause einer verzerrten Kreatur namens Spinnenkönig. Die Charaktere müssen durch enge Tunnel reisen, um diesen Bereich zu erreichen (siehe Kasten „Wirtelsteintunnel: Allgemeine Merkmale").

> Das Glühen von *Faerzress* in diesen Tunneln beleuchtet klebrige weiße Fäden, die an der Wand hängen. Die Fäden werden dichter, je weiter ihr euch vorwärts bewegt.

Die nordöstliche Höhle ist das Lager des Spinnenkönigs – eine zweiköpfige Riesenspinne, die durch dämonischen Einfluss in eine mehr oder weniger humanoide Form verzerrt wurde. Diese furchterregende Kreatur verwendet die Kreaturenspielwerte einer **Riesenspinne** mit folgenden Modifikationen:

- Der Spinnenkönig hat 44 TP, einen passive Weisheitswert (Wahrnehmung) von 14, einen Weisheitsmodifikator (Wahrnehmung) von +4, und die folgenden Rettungswurf-Boni: Konstitution +3, Weisheit +2.
- Aufgrund seiner beiden Köpfe hat der Spinnenkönig einen Vorteil auf Weisheitswürfe (Wahrnehmung) und auf Rettungswürfe dagegen, blind, bezaubert, taub, verängstigt, betäubt oder bewusstlos zu werden.

Der Spinnenkönig spürt, wenn Eindringlinge sein Reich betreten, und kann von ihnen nicht überrascht werden. Gemeinsam mit zwei normalen **Riesenspinnen** (seinen Bediensteten) wartet der Spinnenkönig in einem Hinterhalt. Er bewegt sich zum Eingang seiner Kammer in dem Versuch, den Charakteren den Rückweg abzuschneiden, während die beiden Riesenspinnen sich über Decke und Wände nähern und sich in Position über den Kreaturen am Boden bringen. Der Spinnenkönig und die Riesenspinnen kämpfen bis zum Tod, aber sie folgen keiner fliehenden Beute.

Entwicklung

Kampfgeräusche an diesem Ort alarmieren die Duergar in Bereich 7.

7. Graugeist-Garten

Die Graugeister nutzen diese Kammer, um verschiedene Fungi zu ziehen, die sie für alchemistische Experimente verwenden. Doppeltüren blockieren den westlichen Tunnel. Die Türen sind aus dickem Zurkhholz gefertigt und mit grob geschmiedetem Stahl verstärkt. Das robuste Schloss kann mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 und unter Verwendung von Diebeswerkzeug geöffnet werden. Ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 20 reißt die Türen ein.

> Der Gestank von Verwesung ist stark in diesem Raum. Er kommt aus einer großen Vertiefung in der Mitte, wo Dutzende Fungi verschiedener Art wachsen. Ein fassförmiger Kupfertank steht am Rand der Grube. An dem Tank ist eine große Kupferröhre befestigt, die über der Grube hängt. Kisten säumen eine Wand.

Drei **Duergar** arbeiten hier. Sie sind Mitglieder der Graugeister, die zur Gartenarbeit eingeteilt wurden. Sie greifen an, sobald sie Eindringlinge sehen. Falls die Charaktere durch den Riss in der östlichen Wand (siehe „Fungigrube") hineinkommen, können sie sich zwischen den Fungi verstecken und versuchen, die Duergar zu überraschen. Falls die Charaktere in Bereich 6 viel Lärm veranstalten oder sich ihren Weg gewaltsam durch die Türen im Westen bahnen, machen sich die Duergar unsichtbar und greifen an, sobald die Charaktere eintreffen.

Zu Beginn des Kampfes verwenden zwei Duergar ihre Vergrößern-Aktion, während der dritte das Ventil am Kupfertank öffnet und seine Sprühdüse auf die Charaktere richtet. Während der zweiten Runde des Kampfes, beim selben Initiativewert wie die Duergar, schließt sich der **Duergar-Alchemist** aus Bereich 8 dem Kampf an. Wenn die anderen Duergar fallen, wird der Alchemist unsichtbar und versucht zu fliehen.

Fungigrube

Die Grube ist 1,50 m tief und mit verschiedenen Arten Fungi gefüllt. Sie ist schwieriges Gelände für Kleine und Mittelgroße Kreaturen, und Winzige Kreaturen haben Teildeckung, während sie inmitten der Fungi stehen.

Ein Riss in der östlichen Wand bildet den Eingang zu einem engen Tunnel, der vom Boden der Grube zu Bereich 6 führt; siehe den Kasten „Wirtelsteintunnel: Allgemeine Merkmale" für mehr Informationen über enge Tunnel.

Der Überfluss an Fungi im Dickicht macht es leicht, hier nach Nahrung zu suchen. Unter den gewöhnlichen, ungenießbaren Fungi befinden sich die folgenden essbaren und exotischen Fungi, von denen die meisten in Kapitel 2 beschrieben sind:

- 1W6 Fassstängel
- 3W6 Blaukappe
- 1W6 Nilhoggs Nasen
- 1W6 Stücke Kräuselborke
- 1W6 Timmasks
- 1W6 Fackelstängel
- 2W6 Trillimacs
- 2W6 Bonzen (siehe „Von *Faerzress* durchdrungene Fungi")
- 2W6 Pygmäenwurz (siehe „Von *Faerzress* durchdrungene Fungi")

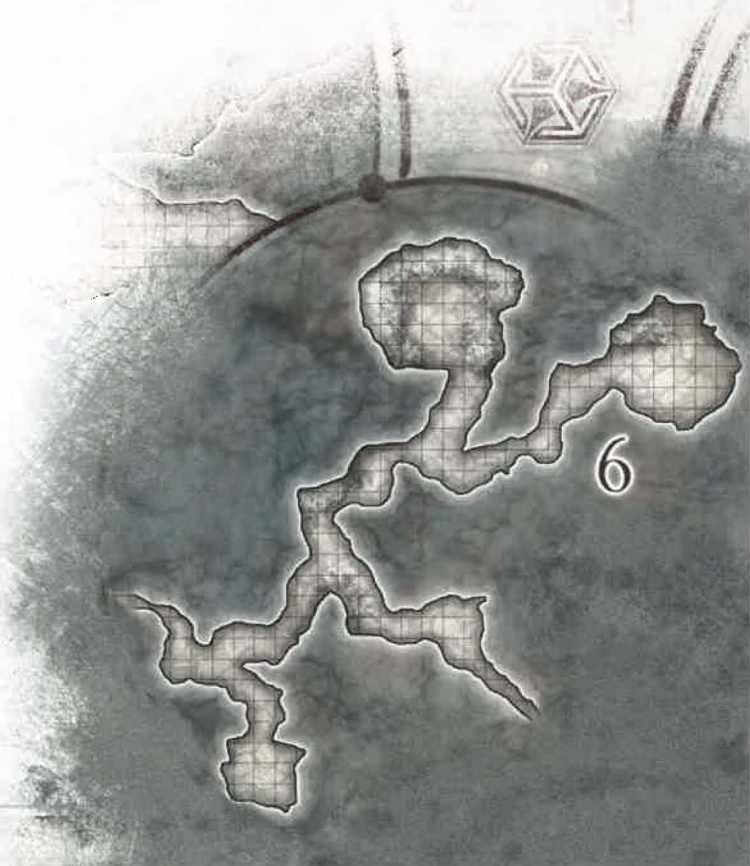
Ein Charakter, der geübt ist und eine Giftmischer-Ausrüstung bei sich rägt, kann außerdem 1W6 Dosen an Assassinenblut-Gift aus der Fungigrube sammeln (siehe „Gifte" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

Sprinkler-Tank

Der Kupfertank ist ein Sprinkler, der von den Duergar verwendet wird, um die Fungi in der Grube zu düngen. Die Kupferröhre, die aus dem Tank herausragt, ist 3 m lang und kann so gedreht werden, dass die Sprühdüse in jede Richtung zeigt. Die Sprühdüse ist in ihrer Ausgangsposition auf die Grube gerichtet.

Jede Kreatur kann eine Aktion verwenden, um das Ventil am Tank zu öffnen oder zu schließen und eine Wolke aus übelriechendem Dünger freizusetzen, die einen Würfel mit einer Kantenlänge von 9 m füllt. Die Wolke wächst an jeder Seite um 3 m für jede Runde, in der das Ventil geöffnet bleibt. Die Wolke hat denselben Effekt wie der Zauber *Stinkende Wolke* (SG 12 zum Widerstehen), aber der Effekt endet 1W4 + 1 Runden, nachdem das Ventil verschlossen wurde oder der Dünger im Tank leer ist. Der Tank beinhaltet genügend Dünger, um 10 Runden lang zu sprühen.

Als Aktion oder Bonus-Aktion kann eine Kreatur die Düse um 90 Grad in eine beliebige Richtung drehen.



Kisten

Die Kisten an der nördlichen Wand sind aus Zurkhholz gemacht und 1,50 m hoch aufgeschichtet, auf sie hinaufzuklettern verbraucht 1,50 m Bewegung. Die meisten Kisten sind leer, aber in vier davon befinden sich geerntete, essbare Fungi. Jede Kiste mit Fungi wiegt 50 Pfund, beinhaltet das Äquivalent von 20 Tagesrationen und kann in Gracklstugh oder einer anderen Siedlung des Underdark für 25 GM verkauft werden.

Entwicklung

Falls die Charaktere einen Duergar zur Befragung am Leben lassen, braucht es einen erfolgreichen Charismawurf (Einschüchtern) gegen SG 16, um eine Antwort auf eine einzige Frage zu erhalten. Der Charakter kann insgesamt nur drei Fragen stellen, bevor der überlebende Duergar unverständlich wird und sich Schaum vor seinem Mund bildet – eine Form des Wahnsinns, die vom dämonenverseuchten *Faerzress* verursacht wird. Jeder Zauber oder Effekt, der permanenten Wahnsinn heilt, stellt auch die geistige Gesundheit eines Duergar wieder her (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

Die hier stationierten Duergar haben die Aufgabe, den Fungi-Garten zu beschützen und dem Alchemisten bei seiner Arbeit zu helfen. Sie verwenden eine Falltür in Bereich 8, um sich zwischen den Wirtelsteintunneln und den Dunkelsee-Docks in Gracklstugh zu bewegen. Sie haben den Befehl, den Rest der Wirtelsteintunnel nicht zu erkunden, auch wenn ihre Anführer manchmal in unbekannter Angelegenheit tiefer in die Tunnel hineingehen.

8. Grauer Alchemist

Die Graugeister haben diese Höhlen für sich sowohl als Unterschlupf als auch als Labor beansprucht, wo ihre Alchemisten in relativem Frieden und relativer Isolation arbeiten können.

> Dieser Bereich ist erstaunlich sauber und ordentlich. Er ist in zwei Ebenen unterteilt, die über eine Rampe aus Zurkhholz-Planken verbunden sind. Die obere Ebene beherbergt ein voll ausgerüstetes Labor, während sich auf der unteren Ebene zwei Hochbetten befinden. In der Wand der unteren Ebene befindet sich eine verschlossene Tür.

Solange die Kampfgeräusche aus Bereich 7 ihn nicht fortgelockt haben, arbeitet ein **Duergar-Alchemist** (siehe Kasten) namens Lorthio Bukbukken auf der oberen Ebene dieses Bereichs. Lorthios Labor besteht aus einer Werkbank, einem Tisch, einer Regalreihe voll mit Phiolen und einem kuppelförmigen Ofen. Alle Möbelstücke sind aus Zurkhholz gefertigt, abgesehen vom Ofen, der aus Stein besteht.

Duergar Alchemist

Ein Duergar-Alchemist trägt zwei Phiolen mit Säure und zwei Flaschen mit Alchemistenfeuer bei sich. Er verwendet die normalen Kreaturenspielwerte von **Duergar**, aber ersetzt die Option Wurfspeer-Angriff mit den folgenden Angriffs-Optionen:

Säurephiole. *Fernkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer*: 7 (2W6) Säureschaden.

Alchemistenfeuer. *Fernkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer*: 2 (1W4) Feuerschaden zu Beginn jedes Zugs des Ziels. Eine Kreatur kann den Schaden beenden, indem sie ihre Aktion verwendet, um einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 abzulegen, um die Flammen zu löschen.

Die untere Ebene liegt 3 m unter dem Labor und beinhaltet zwei Hochbetten und zwei kleine Truhen, alle aus Zurkhholz (siehe „Schätze" weiter unten für Informationen über den Inhalt der Kisten). Die Tür ist auf dieser Seite verriegelt und hat ein geschlossenes Guckloch in der Höhe eines Zwergenauges. Wenn man das Guckloch öffnet, kann man in den Raum dahinter schauen. Der Riegel lässt sich leicht von dieser Seite aus anheben, aber die Tür aufzubrechen erfordert einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 20.

Der Raum östlich der Tür ist leer abgesehen von einer Eisenleiter, die 18 m in die Höhe zu einer steinernen Falltür führt, die in die Decke eingepasst ist. Die Falltür ist unverschlossen, und darüber führt ein enger, sich windender Tunnel zu den Dunkelsee-Docks.

Entwicklung

Kampfgeräusche an diesem Ort alarmieren die Duergar in Bereich 7. Sie verwenden ihre Vergrößern-Aktion, bevor sie sich in diese Richtung bewegen.

Schätze

Falls die Charaktere 1 Stunde damit verbringen, das Labor auseinanderzunehmen, können sie zwei Kräuterkunde-Ausrüstungen, eine Giftmischer-Ausrüstung und zehn Heilertaschen zusammentragen. In den (unverschlossenen) Zurkhholzkisten finden sie 1W6 Phiolen mit Säure, 1W6 Flaschen mit Alchemistenfeuer, zwei *Heiltränke*, einen Trank *der mächtigen Heilung*, einen *Trank des Feueratems* und einen *Trank des psychischen Widerstands*.

Abhängig davon, ob Droki sein Paket hier bereits abgeliefert und seine Bezahlung entgegengenommen hat, findet sich in dem Tisch entweder ein Klumpen schwarzen Metalls oder ein heiliges Symbol Laduguers aus Mithril (siehe „Findet Droki"). Auf dem Tisch befindet sich außerdem ein alchemistisches Rezept, das in Zwergisch auf zerrissene Pergamentstreifen gekritzelt wurde. Ein Charakter, der diese Streifen eine Stunde lang studiert und einen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen SG 15 schafft, kann die Formeln zusammensetzen, mit denen man Phiolen mit Säure und Flaschen mit Alchemistenfeuer herstellen kann. Der Charakter kann in dem Labor genügend Zutaten finden, um 1W4 von jedem herzustellen. Der Charakter, der das Rezept kennt und die notwenigen Zutaten besitzt, kann eine Phiole mit Säure oder eine Flasche mit Alchemistenfeuer in 1 Stunde herstellen.

Ein Charakter, der den Tisch durchsucht und einen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 12 schafft, findet außerdem einen Brief, der in einem Geheimfach versteckt ist. Der Brief ist auf Zwergisch verfasst und steht auf einem Stück Eidechsenhaut:

> Ich brauche dein Gift nicht mehr. Ich werde mich selbst um Werz Salzbaron kümmern. Bring mir eine Elfenklinge, eine mit eingravierten Wirbeln in der Klinge, und ich werde vergessen, dass du vor mir versagt hast. Und ich will keinen deiner Handlanger in der Nähe meines Postens sehen. Der Hauptmann stochert bereits herum, und ich könnte einen Sündenbock gebrauchen.
>
> –Gorglak

Falls die Charaktere Lorthio gefangen nehmen und über den Brief ausfragen, gibt er jedes Mal einen der folgenden Informationsschnipsel preis, wenn ein Charakter einen Charismawurf (Einschüchtern) gegen SG 13 schafft:

- Gorglak ist ein Krieger der Steinwache und an einem der äußeren Tore in der Nähe des Dunkelsee-Distrikts stationiert.
- Gorglak ist ein eifriger Sammler seltsamer Waffen.
- Gorglak ist leicht zu bestechen.

EP Belohnung

Gorglaks Brief an Hauptmann Errda Schwarzschädel weiterzureichen bringt jedem Charakter 50 EP dafür ein, dass sie einen Beweis für Korruption in den Rängen der Steinwache gefunden haben.

9. Quelle des Bösen

Verdorbenes Wasser aus dem Dunkelsee fließt in diese Höhle und formt ein Becken. Siehe den Kasten „Wirtelsteintunnel: Allgemeine Merkmale" für die Effekte, die das Trinken des verdorbenen Wassers hat. Die Decke in dieser Höhle ist 24 m hoch.

> Die Kammer teilt sich in zwei Pfade, die ein großes Becken umgeben, angefüllt mit Wasser, das von den Stalaktiten an der Decke herabtropft. Der westliche Pfad formt eine Rampe über der Oberfläche des Beckens, während der östliche Pfad auf gleicher Höhe mit der Wasseroberfläche liegt und sich in eine Tunnelöffnung hinein fortsetzt. Das Wasser wird zur Mitte des Beckens hin dunkler, und aus dem sanften Wirbeln wird dort ein gurgelnder Strudel.

Ein **Wassergeist**, der seit Jahren an dieses Becken gebunden ist, wurde vom dämonischen Einfluss verdorben, der diese Tunnel infiziert. Es hat ihn böse werden lassen und ihm einen unstillbaren Hunger verliehen.

Der westliche Pfad steigt nach oben an zu einer maximalen Höhe von 18 m über der Wasseroberfläche. Falls die Charaktere diesen höheren Pfad nehmen, greift der Wassergeist sie an, sobald sie sich 9 m über der Wasseroberfläche befinden, da er hier gebunden wurde, um den Pfad zu bewachen, der in Bereich 16 führt. Der Wassergeist kann dem Wasser des Beckens befehlen, wie ein Geysir nach oben zu schießen, wodurch er auf die gleiche Höhe mit den Charakteren gehoben wird und sie in seine Reichweite kommen. Jeder Charakter, den der Wassergeist erfolgreich packt, wird in das Becken hinuntergeworfen, wobei er keinen Fallschaden nimmt. Das Becken ist in der Mitte 9 m und nahe des Randes 1,50 m tief.

Falls die Charaktere Droki in diese Kammer gefolgt sind, sehen sie, wie er vorsichtig den östlichen Pfad entlangschleicht. Sie können versuchen, ihm mit einem Gruppen-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) vergleichend mit dem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) des Wassergeists zu folgen. Falls mehr als der Hälfte der Charaktere der Wurf misslingt, bemerkt der Wassergeist sie und greift an. Wenn die Charaktere von dem Wassergeist angegriffen werden, während sie Droki folgen, erkennt der gerissene Derro, dass er beschattet wird, und tritt die Flucht an.

10. Kultistenpferche

Die wahnsinnigen Derro-Kultisten haben Höhlenbären von Jägern aus dem Underdark gekauft und schmuggeln sie durch Gracklstugh. Zu welchem Zweck, bleibt der Spekulation des Einzelnen überlassen.

Ein riesiges Tor aus Eisenstangen blockiert den nordwestlichen Eingang und ist üblicherweise verschlossen. Einer der Derro-Kultisten trägt den Schlüssel bei sich. Das Schloss kann mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 und unter Verwendung von Diebeswerkzeug geöffnet werden. Eine Kreatur mit einer Stärke von 20 oder höher kann das Tor mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen 25 aufbrechen.

> Das erste, was ihr bemerkt, als ihr den Raum betretet, ist der unangenehme Moschusgeruch in der Luft. Er dringt von den Käfigen herüber, die aus Restmetall auf beiden Seiten der Kammer errichtet sind. Ein spiralförmiger Pfad windet sich zur Mitte des Raums hin, abgegrenzt durch kleine Steinkegel.
>
> Zwei Derro stehen an einem großen Kessel vor einem Zelt in der Nähe des Höhlenzentrums. Beide reden, wobei sie einander offenbar ignorieren. In den Käfigen sind drei riesige braune Bären zu sehen, die anscheinend gerade schlafen.

Die beiden **Derro** (siehe Anhang C) sind Kultisten. Einer von ihnen beschwert sich über „den Meister", während der andere über etwas spricht, das er mal aus dem Dunkelsee gefischt hat.

Die drei Höhlenbären (verwende die Kreaturenspielwerte für **Eisbär**) sind aufmerksam, auch wenn es äußerlich nicht den Anschein hat. Charaktere, die darauf hoffen, sich an ihnen vorbeischleichen zu können, müssen einen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) gegen den passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) der Bären von 13 schaffen. In ihrem ersten Zug bewegen die Kultisten sich, um die Bären zu befreien. Jeder Käfig ist mit einem einfachen Riegel verschlossen, der mit einer Aktion geöffnet werden kann. Sobald die ersten beiden Bären frei sind, bricht der dritte Bär von allein aus seinem Käfig aus.

Ein Riss in der südlichen Wand führt zu einem engen Tunnel, der sich zu Bereich 12 wendet. Mittelgroße und größere Kreaturen sind zu groß, um durch diesen engen Tunnel zu passen (siehe den Kasten (Wirtelsteintunnel: Allgemeine Merkmale).

Spiralpfad

Dieser Pfad hilft dabei, die rituelle Magie zu kanalisieren, mit der die Kultisten die Höhlenbären zähmen. Auch wenn das Ritual momentan inaktiv ist, geht von dem Bereich eine schwache Aura der Verzauberung aus, die unter näherer Betrachtung des Zaubers *Magie entdecken* erkennbar ist.

Schätze

Im Zelt liegen zwei flohverseuchte Schlafsäcke, ein Zurkhholzeimer mit essbaren Fungi darin (entsprechend zwei Tagesrationen) und ein Weinschlauch mit Dunkelseebräu.

11. Quasit-Spielplatz

Ein paar der mächtigeren Derro-Gelehrten des Kults halten sich Quasite als Vertraute, und die kleinen Dämonen haben dieses Tunnelnetzwerk entdeckt. Sie verwenden die Tunnel als Abkürzung, um Nachrichten über die Bereiche der Wirtelsteintunnel zu verteilen, die unter der Kontrolle der Kultisten stehen, oder einfach, um sich vor ihren Pflichten zu drücken. Schrumpfen erlaubt es den Charakteren, sich leichter durch diesen Bereich zu bewegen.

Der enge Tunnel wird von demselben schwachen Umgebungslicht erleuchtet, das überall in diesem Komplex zu finden ist. Weiter vorne hört ihr das schrille Kichern mehrerer Kreaturen.

Vier **Quasite** balgen weiter hinten im Tunnel miteinander. Wenn sie die Charaktere bemerken, greifen sie an.

Wenn zwei Quasite auf 0 TP reduziert wurden, werden die übrigen zwei unsichtbar und fliehen. Allerdings machen sie dabei genügend Lärm, dass die Charaktere ihnen durch Hören folgen können. Falls ein Quasit entkommt, können die Kultisten in Bereich 12 nicht überrascht werden und bereiten einen Hinterhalt vor.

Entwicklung

Falls es den Charakteren gelingt, einen Quasit gefangen zu nehmen und zu befragen, gibt die Kreatur bereitwillig den Namen Narrak preis – der Derro-Gelehrte, der die Kultisten in den Wirtelsteintunneln anführt (siehe Bereich 12). Im Austausch für sein Leben offenbart der Quasit den Plan des Kults, die Steinriesen von Gracklstugh mit Wahnsinn zu verfluchen, um Chaos in der Stadt zu säen.

EP Belohnung

Jeder Charakter erhält eine besondere Belohnung von 50 EP, falls die Abenteurergruppe von einem Quasit von Narraks Plänen erfährt.

12. Kultistenversteck

Droki betritt diese Höhle von Osten her durch einen engen Tunnel, der durch einen Riss im Höhlenboden hervorkommt (siehe den Abschnitt „enge Tunnel" im Kasten „Wirtelsteintunnel: Allgemeine Merkmale).

Westlich der Höhle befinden sich ein Kreischer, der als Alarmsystem fungiert (siehe „Fungibewuchs") und eine Grubenfalle (siehe „Falle").

Der Geruch von Schwefel und stinkenden Chemikalien dringt aus dieser riesigen Kammer. Das Licht von Lagerfeuern erleuchtet eine natürliche Plattform, wo fünf Derro in einem misstönenden Ritualgesang vor sich hin brummen. Ein zweiköpfiger Hund regt sich in einem Käfig, während ein weiterer Derro in der Nähe mit einer Armbrust herumspielt und den Hund nervös beobachtet.

Ein grünes Glühen erhebt sich plötzlich aus einem Schutzkreis in der Mitte der Plattform, wo eine kleine humanoide Statue den Fokus der Ritualgesänge darstellt. Während ihr zuschaut, wächst eine Beule am Hals der Statue, wird größer und formt sich mit jeder unheiligen Zeile weiter, bis sie die Form eines zweiten Kopfs angenommen hat.

Narrak, ein Derro-Gelehrter, gehört zu einer Randgruppe innerhalb des Konzils der Gelehrten und verwendet Dämonologie als Pfad zu mehr Macht. Seit der Ankunft der Dämonenfürsten hat er mehrere Gelehrte versammelt und eingeschüchtert, damit sie an den Ritualen teilnehmen, mit denen Chaos in Gracklstugh gesät werden soll. Narrak weiß, dass die Steinriesen eine Säule der Macht des Tiefenkönigs darstellen, und sie mit Demogorgons Wahnsinn zu verfluchen wäre ein angemessener erster Schritt dahin, die gesamte Stadt an den Dämonenfürsten auszuliefern.

Der Käfig am Tunnel beherbergt einen **Todeshund**, der von einem nervösen **Derro**-Kultisten bewacht wird. Auf der Plattform vollführen **Narrak** und vier weitere **Derro**-Kultisten ein Ritual um die Statue in der Mitte. (Kreaturenspielwerte für Narrak und die Derro befinden sich in Anhang C.) Die Ritualgesänge der Kultisten werden dadurch unterstrichen, dass Narrak immer wieder den Namen „Demogorgon!" ausruft. Ebenfalls auf der Plattform und bequem in einer mit Fungi gefüllten Nische (und zunächst außerhalb des Blickfelds der Charaktere) sitzt Narraks Leibwächterin – eine **Ettin** namens Grula-Munga.

Sobald Eindringlinge auftauchen, unterbrechen die Kultisten ihren Gesang und nehmen ihre Positionen am Rand der Plattform ein, während Grula-Munga sich aufrichtet und ihre Waffen aufhebt. Zur selben Zeit lässt der Kultist neben dem Käfig den Todeshund frei. Narrak fährt mit seinem Teil des Rituals fort, bis die Charaktere den Todeshund oder einen der Kultisten töten. An diesem Punkt schließt er sich dem Kampf an. Die Tür zum Käfig des Todeshundes wird mit einer einfachen Klammer verschlossen gehalten und benötigt eine Aktion, um geöffnet zu werden.

Falls einer der Quasiten aus Bereich 11 entkommen ist, warnt er die Kultisten, dass sich Eindringlinge nähern. Ansonsten könnte es den Charakteren gelingen, die Kultisten zu überraschen. Die Quasiten bleiben unsichtbar und in der Nähe von Narrak.

Fungibewuchs

Fungi wächst wild in diesem Bereich und großflächig an Boden und Wänden.

Zwei dichte Stellen mit Fungibewuchs befinden sich an jeder Wand des westlichen Tunnels. An der nördlichen Wand hängt ein **Kreischer**, den Mitglieder der Abenteurergruppe mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Naturkunde) gegen SG 12 erkennen können. Der Kreischer beginnt zu kreischen, sobald sich ihm jemand auf 9 m nähert.

Der Riss im Boden nahe der östlichen Wand ist von dichtem Fungibewuchs umwachsen, der schwieriges Gelände für Kleine und Mittelgroße Charaktere darstellt und Winzigen Kreaturen Teildeckung gibt. Unter den Fungi wachsen 2W6 Bonzen und 2W6 Pygmäenwurz.

Plattform

Der Höhlenboden hebt sich an und formt eine natürliche 1,50 m hohe Plattform. Ein leuchtender Ritualzirkel dominiert die Oberfläche der Plattform. Jeder Nicht-Derro, der den Zirkel betritt oder berührt, muss einen Weisheits-Rettungswurf gegen SG 13 schaffen, ansonsten erhält er eine Wahnsinns-Stufe (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 2). Ob der Wurf nun gelingt oder misslingt, die Kreatur kann kein zweites Mal auf diese Weise von dem Zirkel beeinflusst werden. Zusätzlich haben nicht-böse Kreaturen innerhalb des Zirkels einen Nachteil auf Angriffswürfe und Rettungswürfe.

Die Statue im Ritualzirkel ist 60 cm hoch, wiegt 100 Pfund und sieht ein wenig aus wie ein hockender Steinriese mit einer Beule an seinem Hals, wo sich ein zweiter Kopf zu formen beginnt. In die Statue sind profane Symbole eingeritzt, und auf ihrem Rücken ist der Name „Dorhun" auf Zwergisch eingraviert. Ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Religion) gegen SG 16 erlaubt einem Charakter zu erkennen, dass die profanen Symbole in Bezug zu Demogorgon stehen.

Eine Untersuchung der Plattform bringt eine ähnliche, aber zerbrochene Statue in der Nähe einer verschlossenen Eisentruhe und einem Stapel Bücher zutage (siehe „Schätze" für mehr Informationen über die Truhe und die Bücher). Die zerbrochene Statue ist jener im Zirkel ähnlich, nur dass in ihren Rücken der Name „Rihuud" graviert und ihr zweiter Kopf vollständig ausgebildet ist. Falls Rihuud tot ist, zerfällt die zerbrochene Statue zu Staub, wenn die Charaktere sie berühren. Falls die Charaktere Rihuuds Leben verschont haben, offenbart ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Religion) gegen SG 12, dass der zweite Kopf der Kanal für die Fluchmagie ist. Wird er entfernt und zu Steinsprecher Hgraam in der Felsgorm-Höhle gebracht, kann der ältere Riese Rihuuds Fluch beenden.

Falle

Der Tunnel westlich dieser Höhle verbirgt eine Grube (siehe „Beispielfallen" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Trümmer verbergen seine Abdeckung, die aus dünnem Zurkhholz gefertigt ist und zerbricht, sobald eine Kreatur darauf tritt, die 50 Pfund oder mehr wiegt. (Ein Charakter mit reduzierter Größe könnte zu leicht sein, um die Abdeckung zu zerbrechen.) Die Grube ist 3 m tief und ihr Boden ist stellenweise mit grünem Schleim bedeckt (siehe „Gefahren in Gewölben in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Jede Kreatur, die in die Grube fällt, nimmt 1W6 Wuchtschaden und schafft automatisch ihren Geschicklichkeits-Rettungswurf nicht, um dem Schleim zu entgehen.

Schätze

Falls die Charaktere die zerbrochene Statue zu Steinsprecher Hgraam bringen (oder zumindest ihren zweiten Kopf), gibt er ihnen einen Smaragd im Wert von 500 GM als Belohnung und verspricht zusätzlich, dass er für sie in allem bürgen wird, was sie in Gracklstugh zu erreichen versuchen.

Narrak trägt einen Schlüssel um seinen Hals, der das Schloss der Eisenkiste öffnet. Diese kann auch mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 17 geöffnet werden. In der Kiste befinden sich ein Krug mit *Keoghtoms Salbe* und ein kleiner Lederbeutel mit 45 GM und 15 SM darin.

Die Seiten der Bücher bestehen aus Trillimac-Kappen (siehe „Fungi des Underdark" in Kapitel 2). Auf ihnen finden sich die irrsinnigen Kritzeleien von Narrak und den ihm folgenden Derro-Gelehrten. Ein Charakter, der in Arkaner Kunde, Nachforschungen oder Religion geübt ist, kann 8 Stunden damit verbringen, sie zu erforschen; ziehe 1W4 Stunden davon ab, wenn der Charakter Zwergisch lesen kann. Am Ende dieser Zeit weiß der Charakter, dass diese Bücher zwei Rituale erklären: eines, dass einer einköpfigen Kreatur einen zweiten Kopf wachsen lässt, und ein zweites, mit dem man einen abgetrennten Kopf auf eine lebende Kreatur pflanzen kann. In den Notizen nicht enthalten ist der Hinweis, dass der Wirker des Rituals an einer Form von Wahnsinn leiden muss, damit die Rituale erfolgreich sind.

In eines der Bücher sind zwei Schriftrollen hineingelegt worden: eines enthält eine Liste mit sechs Steinriesen-Namen (darunter der von Rihuud und der von Dorhuun) und die andere ist ein Brief, der in gebrochenem Zwergisch verfasst ist:

> Narrak ...
> Brauche mehr Schriftrollen! Steinsprecher Hgraam hat Fallen Fallen Fallen. Aber Droki ist auch gerissen und sehr klein! Ich kann Sprechen hören, und in Sprechen sagen sie Namen, und ich höre Namen und schreibe Namen auf und gebe dir Namen, damit du mir Zeit gibst. Aber du musst mir mehr Schriftrollen geben. Magische zauberige Schriftrollen!
> —Droki

EP Belohnung

Gib jedem Charakter 100 EP dafür, dass sie Demogorgons Einfluss auf die Kultisten aufgedeckt haben.

Die Charaktere können die Quest beenden, indem sie die Bücher, Schriftrollen und den Brief an Errda Schwarzschädel weitergeben. Gib jedem Charakter 150 EP, wenn sie die Gegenstände abliefern. Falls die Charaktere Errda nach Narrak fragen, sagt sie ihnen, dass er ein Nachwuchsmitglied des Konzils der Gelehrten war.

13. Müllgrube

Die Opfer von Narraks Experimenten wurden hier entsorgt. Der Einfluss von *Faerzress* hat angefangen, die Leichen zu reanimieren.

> Diese Höhle besteht aus einer riesigen Grube, die nach Tod und verwestem Fleisch stinkt. Das Glühen von *Faerzress* ist überall und scheint wie ein Nebel um die wankenden Gestalten am Bode der Grube zu wallen. Ein einzelner Derro schaut von einem 4,50 Meter hohen Vorsprung aus zu. Ein Riss in der südöstlichen Wand der Grube führt in einen engen Tunnel und wird flankiert von Haufen aus Fungi und Innereien.

Die Grube ist 4,50 m tief und der Vorsprung, der sie überblickt, ist von spitzen Metallresten umgeben, um jeden Kletterversuch aus der Grube unmöglich zu machen. Eine Kreatur, die versucht, auf den Vorsprung zu klettern, muss einen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 12 schaffen. Misslingt der Wurf, nimmt die Kreatur 3 (1W6) Hiebschaden und bleibt in der Grube. Der Boden der Grube ist schwieriges Gelände aufgrund der vielen Leichen und verstreuten Körperteile.

Ein einzelner **Derro** steht auf dem Vorsprung, der die Grube überblickt, in der sich sieben umherwankende **Zombies** befinden – drei Duergar und vier Grimlocks. Die Grimlock-Zombies werden von Lärm angezogen, während die Duergar-Zombies jede lebende Kreatur angreifen, die sie in der Grube sehen. Zusätzlich verwendet der Derro seine Armbrust und schießt auf jede lebende Kreatur, die er sieht.

Eine **Krabbelnde Klaue**, die einen Obsidianring an einem ihrer Stummelfinger trägt (siehe „Schätze"), lauert inmitten der Haufen von Innereien. Diese Haufen sind schwieriges Gelände für Kleine und Mittelgroße Kreaturen, und die Fungi, die auf ihnen wachsen, bieten Winzigen Kreaturen Deckung. Die verschrumpelte graue Hand gehörte einst Pelek, dem Svirfneblin (siehe „Entwicklung").

Der Riss in der südöstlichen Wand zwischen den Haufen führt in einen engen, sich windenden Tunnel, dessen Boden 30 cm unter die Oberfläche des fauligen Wassers gesunken ist. Siehe den Kasten „Wirtelsteintunnel: Allgemeine Merkmale" für die Regeln für enge Tunnel und verdorbenes Wasser.

Schätze

Faerzress hat Peleks Obsidianring in einen einmal verwendbaren magischen Gegenstand verwandelt. Wenn eine lebende Kreatur den Ring aufsteckt, verschwindet der Ring und die Haut der Kreatur wird für die folgende Stunde so hart wie Obsidian. So lange dieser Effekt anhält, gewinnt die Kreatur die Vorteile des Zaubers *Steinhaut*.

Entwicklungen

Falls die Charaktere den Derro gefangen nehmen und befragen, ist er bereit zu reden, wenn sie ihm versprechen, dass sie ihn verschonen. Er weiß so viel wie die Quasite in Bereich 11.

Wird die Krabbelnde Klaue getötet und ihre Überreste in Blingdenstein begraben, findet Peleks Geist Ruhe (siehe Bereich 1b).

14. Obelisk

Die Graugeister glauben, dass der mysteriöse Obelisk in dieser Kammer eine wichtige Quelle magischer Energie ist, und sie haben vor, ihn neu zu errichten. Der Obelisk ist vor langer Zeit zerbrochen. Allerdings werden Scherben des Obelisken, die überall im Underdark auftauchen, magisch in ihn hinein absorbiert, wenn sie seine metallische Oberfläche berühren. Die Anführer der Graugeister sind davon besessen, verlorene Scherben zu finden und diesen Monolithen zu vervollständigen, aber selbst sie wissen nicht, was geschehen wird, sobald der Obelisk wieder vollständig ist.

> Nach einem steilen Aufstieg öffnet sich der Tunnel in eine riesige, gut beleuchtete Kammer. Das Glühen von *Faerzress* und biolumineszenten Fungi kämpfen um die Vorherrschaft gegen weiße Lichtkegel, die auf natürlich geformte Absätze entlang der Wände fallen wie auch auf einen felsigen Tafelberg in der Mitte der Höhle. Grob geformte Rampen verbinden die verschiedenen Ebenen des Tafelbergs miteinander bis zur Höhe seiner beiden obersten Lagen, die über eine stabile Brücke verbunden sind. Auf einer dieser Lagen liegt ein großes rotes Ei. Auf der anderen Lage steht ein 15 Meter hoher Obelisk aus glattem schwarzem Metall mit ein paar erkennbaren Fehlern, so als seien kleine Teile davon herausgeschlagen worden.
>
> Eine Derro steht nahe am Obelisken und streichelt sanft seine Oberfläche. Der Obelisk blitzt einmal auf und das Glühen von *Faerzress* in der Höhle erhellt sich kurz ebenfalls als Antwort. Die Derro quietscht vor Freude, während sie sich ein Objekt vom Boden schnappt, dann schreibt sie etwas in ein kleines Notizbuch.

Die Kammer ist hell erleuchtet, wie von Sonnenlicht. Das Sonnenlicht ist nur ein natürlicher Trick, der von Kristallwuchs verursacht wird, der das Licht der biolumineszenten Fungi an den Wänden reflektiert und verstärkt. Die Charaktere können dies nachvollziehen, wenn sie in der Nähe der Höhlendecke klettern, wo der optische Trick leicht zu durchschauen ist.

Die verschiedenen Ebenen des Tafelbergs sind je durch 3 m hohe Klippen voneinander getrennt. Eine Klippe zu erklimmen erfordert einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 12. Pliinki, eine wahnsinnige **Derro**-Gelehrte (siehe Anhang C), steht ganz oben auf dem Tafelberg. Versteckt auf einem Absatz über dem Höhleneingang sitzt ein **Beobachter**. Er hat die Aufgabe, diesen Bereich zu bewachen, und sieht die Charaktere, sobald sie 4,50 m weit in die Höhle hineingelaufen sind. Der Beobachter kreischt einen Alarm, greift an und vernichtet Nicht-Derro mit großer Freude. Während er kämpft, projektiert er telepathisches Gebrabbel in die Köpfe der Charaktere, das sich hauptsächlich darum dreht, wie aufregend es doch ist, Eindringlinge zum Töten zu haben und wie viel aufregender alles doch sein wird, sobald der Obelisk vollendet ist.

Pliinki schreit den Charakteren mit rasselnder Stimme scharfe Obszönitäten entgegen, während sie dem Beobachter befiehlt, sich um sie zu kümmern. Sowohl sie als auch der Beobachter kämpfen bis zum Tod.

Obelisk

Dieser Monolith, der aus einem schwarzen Metall fremder Herkunft gefertigt ist, ist makellos glatt, abgesehen von den Rissen und abgebrochenen Kanten, wo er von einer unbekannten Macht zersplittert wurde. Der Obelisk ist 4,50 m breit an jeder Seite seiner Basis, ragt 15 m hoch hinauf und verjüngt sich bis hin zu einer pyramidenartigen Spitze.

Jeder Charakter, der in Arkaner Kunde geübt ist, kann sagen, dass aus den Frakturen im Obelisken magieartige Energie austritt. Der Charakter versteht darüber hinaus, dass die latente Magie des Obelisken aktiviert werden könnte, wenn man ihn mit magischer Energie füttert. Verwendet man einen Zauberplatz irgendeines Grades, während man den Obelisken berührt, wird dieser aktiviert und teleportiert jeden auf dem

Tafelberg zu einem Ort im Underdark, der sich gerade außerhalb der nordwestlichen Tore von Gracklstugh befindet.

Der Charakter, der den Zauberplatz verbraucht, weiß, dass der Teleportationseffekt wiederholt werden kann, die Macht aber nur temporär ist – eine Fluktuation, die durch die kürzlich erfolgte Störung von *Faerzress* durch das gesamte Underdark hindurch verursacht wird. Sowohl die Wirksamkeit als auch die Natur des Effekts können sich innerhalb von ein oder zwei Wochen verändern, und dieser Teleportationseffekt hat vermutlich nichts mit dem eigentlichen Zweck des Obelisken zu tun.

Falls die Charaktere Droki oder den Graugeistern den schwarzen Metallklumpen abgenommen haben, merken sie, dass der Obelisk aus demselben Material besteht. Wenn der Klumpen den Obelisken berührt, wird er sofort absorbiert und repariert einen der Risse auf seiner Oberfläche.

Rotes Drachenei

Das Ei auf dem nordöstlichen Tafelberg ist das ungeschlüpfte Drachenei, das die Graugeister von den Wächtern der Flamme gestohlen haben. Das 1,20 m hohe, 90 cm breite Ei wiegt 180 Pfund, und ohne Feuer, um es warm zu halten, kann das Ei nicht schlüpfen. Falls und wenn das Ei schlüpft, kommt ein **Roter Drachennestling** daraus hervor und bindet sich an die erste Kreatur, die er sieht.

Schätze

Die Derro-Gelehrte trägt eine einzelne Goldmünze, einen Kohlestab und ein ramponiertes Notizbuch mit Seiten aus Trillimac (siehe „Fungi des Underdark" in Kapitel 2) bei sich. Die Münze ist ein Shilmaer, eine uralte Goldmünze, die unter den Elfen an der Oberfläche gehandelt wird. Im Notizbuch findet sich Geschriebenes auf Zwergisch, hauptsächlich eine lange Liste von zufälligen Gegenständen, größtenteils Münzen und Juwelen. Es stehen keine Daten dabei, aber manche der Einträge sehen aus, als seien sie in verschiedenen Handschriften verfasst. Der letzte Eintrag beschreibt das „wundersame" Erscheinen einer Goldmünze.

Entwicklung

Falls die Charaktere Pliinki gefangen nehmen und befragen, lacht sie über ihre Torheit als sie ihnen erklärt, dass die Wirtelsteintunnel sich nicht einmal in der Nähe der Oberfläche befinden. Sie glaubt, dass der Obelisk hier von Diirinka versteckt wurde, dem Derro-Gott, und dass er „unfassbare Macht" in sich trägt. Pliinki und die anderen Gelehrten hoffen, dass sie die Macht des Obelisken anzapfen und verwenden können, um Gracklstugh zu erobern.

Falls die Charaktere das Drachenei zu Themberchaud bringen, zerstört er es und belohnt die Abenteurergruppe mit einem magischen Trank oder Öl, das er aus seinem Hort pflückt. Falls die Charaktere das Ei zu den Wächtern der Flamme zurückbringen, verspricht Gartokkar Xundorn ihnen sicheres Geleit überall in Gracklstugh, solange sie nichts über das Ei Themberchaud gegenüber erwähnen.

EP Belohnung

Wenn die Charaktere die Münze und das Notizbuch zu Ylsa Henstak beim Klingenbasar bringen, erfüllen sie damit ihre Queste und erhalten jeder 100 EP.

Falls die Charaktere Gartokkar Xundorn den Obelisken beschreiben, nimmt er an, dass es das ist, was die Graugeister dazu verwenden, um Chaos in Gracklstugh zu verursachen, und schickt eine Truppe los, um ihn zu studieren. Jeder Charakter erhält 100 EP dafür, dass er die Aufgabe der Wächter erfüllt hat. Belohne jeden Charakter mit zusätzlichen 150 EP, falls die Abenteurergruppe das rote Drachenei entweder zu den Wächtern oder zu Themberchaud bringt.

14A. Fungibedeckte Türen

Eine Doppeltür ist unter Fungiwuchs versteckt, in dem sich 2W6 Bonzen und 2W6 Pygmäenwurz befinden. Charaktere westlich der Türen müssen einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 schaffen, um die Türen hinter den Fungi zu bemerken. Die Türen sind aus Zurkhholz-Brettern gefertigt und von der östlichen Seite verbarrikadiert. Ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 20 erlaubt es einem Charakter, die Türen zu durchbrechen, aber dadurch werden auch die Derro-Gelehrten und der Beobachter in Bereich 14 gewarnt.

Gracklstugh verlassen

Die Charaktere können sich aus einer Reihe verschiedener Quellen die Möglichkeiten erarbeiten, um die Stadt zu verlassen – und Informationen, um sie auf ihrer Reise anzuleiten –, ganz abhängig davon, mit welchen NSC sie interagieren und welche Quests sie in Angriff nehmen.

Errda Schwarzschädel hält sich an ihr Versprechen und lässt die Charaktere frei die Stadt verlassen, falls sie die Aufgabe erfüllt haben, die sie ihnen gegeben hat. Für Themberchaud oder die Wächter der Flamme zu arbeiten bringt die Charaktere in eine Position, wo sie zumindest vermeiden können, festgenommen zu werden.

Die nächsten Schritte für die Charaktere zu entscheiden hängt davon ab, welche Informationen und Questen die Charaktere in Gracklstugh mitgenommen haben. Richtung Nielichthain (siehe Kapitel 5) oder nach Blingdenstein (siehe Kapitel 6) aufzubrechen wären die naheliegendsten Optionen, da für beide Orte die Chance auf eine Route zur Welt an der Oberfläche besteht. Alternativ können die Charaktere ihr Glück im Labyrinth oder den Wurmkrümmungen versuchen.

Ein paar der Questen, die die Charaktere abschließen, haben das Potential, die Machtstrukturen in Gracklstugh zu verändern. Wenn die Charaktere beispielsweise Errda Schwarzschädel und den Steinwachen helfen, könnte ihnen die Ehre zukommen, zu einem späteren Zeitpunkt eine Audienz bei König Horgar Stahlschatten V zu erhalten. Falls die Charaktere Errda, Gartokkar oder Steinsprecher Hgraam um ein Treffen mit dem Tiefenkönig bedrängen, verwende den folgenden Abschnitt, um eine Begegnung im Palast des Tiefenkönigs auszuspielen.

Festung des Tiefenkönigs

Die Festung des Tiefenkönigs steht südlich von Laduguers Furche und nördlich von Themberchauds Lager. Wenn die Charaktere sie zum ersten Mal zu Gesicht bekommen, lies den Spielern Folgendes vor:

> Die Festung des Tiefenkönigs bildet ein dunkles und Unheil verheißendes Gebäude, eingeschlossen zwischen zwei großen Säulen, die weit nach oben aufsteigen. Dicke Rauchwolken verbergen dort die Höhlendecke. Gigantische Basaltfeuerbecken, gefüllt mit geschmolzener Lava, baden die Fassade des Palasts in ein höllisches Glühen, und die dicken Steinwände sind übersät mit Geschütztürmen und Wehrgängen.

Es sieht so aus, als würde niemand den Palast bewachen, aber das ist eine Illusion. Alle Palastwachen sind unsichtbar, und Charaktere, die den Palast eine Weile beobachten, können die Duergar-Wachen hören, die in ihren schweren Rüstungen auf und ab marschieren.

Zweihundert unsichtbare **Duergar-Steinwachen** (siehe Anhang C) bewachen den Palast und den König darin. Fünfzig stehen in perfekt geordneten Reihen vor dem Palast, stets dazu bereit, jeden niederzumetzeln, der sich unbegleitet den Palasttoren nähert. Weitere fünfzig halten von den Geschütztürmen und Wehrgängen aus Ausschau. Weitere hundert stehen im Palast selbst Wache und bilden die Ehrengarde des Tiefenkönigs.

Tiefenkönig Horgar Stahlschatten V.

Audienz beim Tiefenkönig

Charaktere, die sich mit Steinsprecher Hgraam angefreundet oder Questen für Errda Schwarzschädel oder Gartokkar Xundorn abgeschlossen haben, können ihren neu gewonnenen Einfluss verwenden, um eine Audienz beim Tiefenkönig zu erhalten. Charaktere, die von Hgraam, Errda oder Gartokkar zum Palast eskortiert werden, wird der Zugang gewährt und sie werden an den Reihen der unsichtbaren Duergar-Wachen vorbei bis zum Thronsaal des Tiefenkönigs geführt.

> Lava fließt aus Löchern herab, die in die in die schwarzen Basaltwände dieser riesigen Halle geschnitten wurden. Die Hitze ist erdrückend, und die Luft stinkt nach Schwefel. Dicke schwarze Säulen stützen die schwere Decke, und am hinteren Ende der Halle steht ein eiserner Thron auf einem polierten Podest aus Obsidian. Ein gekrönter Duergar in Rüstung sitzt auf dem Thron. Neben ihm steht die königliche Gemahlin in einem Kleid, das aus Goldmünzen gefertigt ist.

Eine unsichtbare *Energiewand* steht zwischen dem Podest des Tiefenkönigs und den Charakteren. Ob der Tiefenkönig offen dafür ist, die Dämonenfürsten zu bekämpfen, ist dir überlassen, wobei Horgar Stahlschatten V wie viele Duergar in der Stadt von dem Wahnsinn der Dämonenfürsten beeinflusst wird. Würfel auf der Tabelle „Permanenter Wahnsinn" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, um Horgars Wahnsinn festzulegen.

Falls die Charaktere den Tiefenkönig angreifen, verwende die Kreaturenspielwerte für **Ritter** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*, um ihn zu repräsentieren, mit den folgenden Modifikationen:

- Horgar ist rechtschaffend böse.
- Er spricht Drakonisch, Riesisch und Zwergisch.
- Er hat eine RK von 20 und trägt *Zwergische Ritterrüstung*.
- Er hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Gift, Zauber und Illusionen, ebenso wie dagegen, verzaubert oder gelähmt zu werden.
- Wenn er Sonnenlicht ausgesetzt ist, hat er einen Nachteil auf Angriffswürfe sowie auf Weisheitswürfe (Wahrnehmung), die sich auf Sicht stützen.
- Er besitzt die Aktionsoptionen Vergrößern und Unsichtbarkeit eines **Duergar** (siehe *Monster Manual (Monsterhandbuch)*).
- Er trägt *Panzerhandschuhe der Ogerkraft*, was ihm einen Stärkewert von 19 (+4) gibt.
- Er trägt einen *Kriegshammer* +2 anstelle eines Zweihandschwerts: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer*: 10 (1W8 + 6) Wuchtschaden, wenn mit zwei Händen verwendet. Während Horgar vergrößert ist, erhöht sich der Schaden entsprechend auf 15 (2W8 + 6) oder 17 (2W10 + 6) Wuchtschaden.

Die königliche Gemahlin des Tiefenkönigs ist ein **Sukkubus** in Gestalt von Shal, einer Duergar. Der Sukkubus ist eine treue Dienerin des Dämonenfürsten Graz'zt (siehe Anhang D). Ihre einzige Aufgabe besteht darin sicherzustellen, dass niemand versucht, Horgar von seinem Wahnsinn zu heilen. Das Kleid, das sie trägt, war ein Geschenk von Horgar. Es wiegt 75 Pfund und ist 750 GM wert.

Entwicklung

Falls die Charaktere den Sukkubus als dämonischen Spion enttarnen und dabei helfen, Horgar von seinem Wahnsinn zu befreien, wird der Tiefenkönig ihnen gegenüber freundlich und versucht, sie gegen die Drow aufzuhetzen, denen er die Schuld an der Verbreitung des Wahnsinns gibt.

Kapitel 5: Nielichthain

Gemeinschaften von Myconiden können überall im Underdark gefunden werden. Diese intelligenten, vage humanoiden Fungi leben ein Leben voller Arbeit und gemeinsamer Kontemplation. Sie gewähren jedem Unterschlupf und sicheres Geleit, der sich ihnen friedlich annähert.

Die relativ isolierte Lage des Nielichthains, sein Überfluss an Nahrung und Wasser und die Willkommenskultur seiner Bewohner könnten die Charaktere hierherbringen, um zu rasten, sich zu erholen und Vorräte aufzustocken. Während sie sich im Hain befinden, können sie Rat bei den Myconid-Souveränen der Kolonie suchen, um an Informationen über mögliche Wege zurück zur Welt an der Oberfläche zu kommen, und gleichzeitig eine notwendige Auszeit von den brutalen erschütternden Konditionen des Underdark genießen.

Dieser bestimmte Myconid-Zufluchtsort ist allerdings nicht ganz so sicher wie er erscheint. Einer der Souveräne ist dem Einfluss Zuggtmoys verfallen, der Dämonenkönigin der Fungi, die keine Zeit verschwendet und sich selbst ein Bollwerk in einem kolossalen Pilz namens Yggmorgus errichtet hat. Hier arbeitet sie an einem bösartigen Plan, um das ganze Underdark als ihr Reich zu gewinnen. Mehr und mehr Myconiden fallen unwissentlich unter ihren Einfluss und ihre Kontrolle, und Charaktere, die sich länger im Nielichthain aufhalten, könnten sich selbst in großer Gefahr wiederfinden.

Reise zum Nielichthain

Da so wenige Reisende im Underdark je über den Nielichthain gestolpert sind, erscheint er nur selten auf Karten. Beinahe alle Routen, die dorthin führen, sind gefährlich und schwierig zu bereisen, wobei viele Wasserwege durch den und hin zum Hain fließen. Falls die Charaktere den weiteren Umkreis des Hains betreten und in der Nähe dieser Wasserwege bleiben – oder sie bereisen –, kommen sie schließlich hier an. Alternativ können drei der Reisegefährten der Abenteurergruppe sie zum Nielichthain führen.

Schemel, der ehemalige Mitgefangene der Charaktere aus Kapitel 1, ist ein Myconid-Spross aus dem Hain, der von den Drow gefangen wurde, bevor Zuggtmoy ihren Einfluss auf

die Myconiden hier auszudehnen begann. Obwohl er wenig über das Underdark weiß, besitzt er einen angeborenen Sinn dafür, wo sein Zuhause liegt, und kann die Abenteurergruppe in diese Richtung führen. Bei seiner Rückkehr ist Schemel zutiefst erschüttert über die Veränderungen, die ihm im Hain begegnen. Er kennt beide Souveräne nicht sehr gut, aber fühlt sich zu Basidia hingezogen.

Der ehemalige Drow-Gefangene Sarith Kzekarit könnte ebenfalls der Führer der Abenteurergruppe sein, da er ein sehr umfangreiches Wissen über das Underdark besitzt. Die Abenteurergruppe ist sich womöglich nicht darüber bewusst, dass Sarith mit Zuggtmoys Sporen infiziert ist, die nun seine Gedanken kontrollieren. Er versucht, die Abenteurergruppe in Richtung des Nielichthains zu bewegen und bezeichnet den Ort als sichere Zuflucht, in der die Abenteurer sich ihre nächsten Schritte überlegen können. In Wahrheit führt er die Charaktere unbewusst in die Fänge der Dämonenkönigin der Fungi, damit sie ihre Sklaven werden.

Falls die Charaktere Gracklstugh bereits besucht haben, könnte Sarith mit den infizierten Myconiden in den Wirtelsteintunneln fortgegangen sein, wobei Rumpadump bei der Abenteurergruppe zurückgelassen wurde. Rumpadump, ein Myconiden-Spross, der mit einer Truppe von infizierten Myconiden gereist ist, hat eine Infektion vermieden und kann die Charaktere ebenfalls zum Hain führen. Auch er drückt seine Sorge darüber aus, dass die korrumpierten Sporen seiner vorherigen Reisekumpane sein Zuhause infiziert haben könnten.

Zufällige Begegnungen

Charaktere, die hin zum und vom Nielichthain fortreisen, begegnen Hinweisen auf Zuggtmoys wachsenden Einfluss in der Region. Sobald die Abenteurergruppe sich im Umkreis von vier Tagesreisen vom Nielichthain befindet, verwende die Tabelle „Begegnungen um den Nielichthain" statt der Tabelle für zufällige Begegnungen in Kapitel 2, um festzulegen, ob und was den Charakteren begegnet.

Begegnungen um den Nielichthain

W20	Begegnung
1–8	Keine Begegnung
9–16	Fungibewuchs (siehe weiter unten)
17–18	1W4 **Nothics**
19–20	1 **Chasme**-Dämon, der an der Decke krabbelt, oder 1 **Vrock** Dämon, der auf einem Vorsprung lauert (deine Wahl)

Fungibewuchs

Falls die Charaktere ein Lager aufschlagen oder rasten, behandle diese Begegnung als „Keine Begegnung". Ansonsten stolpern die Charaktere über eine große, mit Fungi bewachsene Stelle, die sich in einer feuchten Höhle oder einem feuchten Tunnel ausbreitet. Der Fungibewuchs ist schwieriges Gelände und besteht aus vielen gewöhnlichen, aber ungenießbaren Arten von Riesenfungi. Wirf einen W10 und schau auf die Tabelle „Fungibewuchs Entdeckungen", um festzustellen, was die Charaktere hier sonst noch finden.

Siehe „Fungi des Underdark" in Kapitel 2 für mehr Informationen über essbare und exotische Arten von Fungi. Einträge, die mit einem Stern markiert sind, werden nach der Tabelle eingehender erklärt.

Fungibewuchs Entdeckungen

W20	Fungi oder Kreatur
1	1W3 **Aaskriecher**
2	2W6 Blaukappen
3	1W4 **Drow-Sporendiener*** (siehe Anhang C) und 1W4 **Quaggoth-Sporendiener***
4	1W4 **Erwachte Zurkhölzer*** (siehe Anhang C)
5	2W6 Fackelstängel
6	1W6 Fassstängel
7	Feuerflechten, die in der Nähe eines Heißluftspalts wachsen
8	Fläche mit braunem Schimmel (siehe „Gefahren in Gewölben" in Kapitel 5 des Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch))
9	1W4 **Kreischer***
10	1W4 **Myconid-Erwachsene***
11	1W6 Nachtlichter
12	1 **Otyugh**, der sich unter einem Abfallhaufen versteckt
13	3W6 **Riesenfeuerkäfer**
14	2W4 Stücke Kräuselborke, die an der Wand wachsen
15	2W4 Timmasks
16	2W6 Trillimacs
17	1W4 **Violetter Pilz**
18	2W4 Wasserkugeln, die in der Nähe einer Frischwasserquelle wachsen
19	1W6 Zungen des Wahnsinns
20	1W4 Zurkhhölzer*

Drow- und Quaggoth-Sporendiener. Diese Sporendiener kümmern sich für die Myconiden um den Fungibewuchs und ignorieren die Abenteurergruppe, außer sie werden angegriffen oder in ihrer Arbeit beeinträchtigt, dann setzen sie sich zur Wehr.

Kreischer. Das Kreischen dieser Fungi hat eine Chance von 50 Prozent, einen **Chasme**- oder **Vrock**-Dämonen (deine Wahl) anzulocken, der sich in der Nähe befindet. Er trifft nach 1W6 + 4 Runden ein und kämpft bis zum Tode.

Myconid-Erwachsene. Diese sanften Kreaturen kümmern sich um den Fungibewuchs und sind ganz in sich selbst versunken. Sie greifen nur in Notwehr an. Falls die Charaktere eine Kommunikation zu den Pilzmenschen aufbauen und nach dem Weg in den Nielichthain fragen, bieten die Myconiden an, sie zu geleiten, und stellen ihnen ihren erhobenen Anführer vor, Souverän Phylo.

Wächterpilze. Diese riesigen belebten Pilze bewachen den Fungibewuchs und greifen an, falls ihnen Schaden zugefügt wird oder die Charaktere versuchen, etwas von den Fungi zu ernten.

Zurkhholz. Es besteht eine Chance von 50 Prozent, dass in der Kappe eines der Zurkhhölzer 1W4 + 4 **Blutmücken** nisten. Die Blutmücken werden von Lichtquellen angezogen.

Ankunft im Hain

Auch wenn viele Wege zum Nielichthain führen, sind die meisten davon kaum mehr als schmale Felsspalten, die von stetigem Sickerwasser aufgerissen wurden. Nur ein natürlicher Tunnel ist dazu geeignet, dass Mittelgroße Kreaturen relativ leicht hindurchreisen können. Er wurde durch einen austrocknenden unterirdischen Fluss geschaffen und wird schwach von glühenden Flechten erleuchtet.

Sobald die Charaktere die Höhle des Hains betreten, lassen sie die Schrecken des Underdark hinter sich. Sie finden sich an einem versteckten verzauberten Ort wieder, seltsam fremd und gleichzeitig von einer ruhigen Schönheit. Der Zugangstunnel öffnet sich über der Hauptebene des Hains, wodurch die

Charaktere einen Panoramablick auf den Pilzwald erhalten, der jede Oberfläche mit bioluminezenten Mustern in strahlenden Farben bedeckt.

Auf der anderen Seite dieses exotischen Waldes verschmälert sich die Höhle zu einer Schlucht. In einer Höhle auf der anderen Seite der Schlucht können sie einen Blick auf einen majestätischen Pilzturm erhaschen, auch wenn das schwache Licht und ein aufsteigender Nebel es unmöglich machen, Details zu erkennen.

Drow-Verfolgung im Nielichthain

Die Charaktere wissen es noch nicht, aber eine Patrouille von Drow-Spähern ist vor ihnen im Nielichthain eingetroffen, in der Erwartung, dass die entkommenen Abenteurer Zuflucht unter den Myconiden suchen. Unglücklicherweise für die Drow-Späher ließ eine Begegnung mit einem von Zuggtmoys Dienern ihnen ein grausiges Schicksal zukommen. Siehe Bereich 5, „Der Willkommensgarten", für mehr Informationen.

Während die Charaktere im Nielichthain verweilen, bleibt ihre Verfolgungsstufe unverändert, da Ilvara darauf wartet, von der verschollenen Patrouille zu hören. Die Drow-Verfolgung setzt sich fort, sobald die Abenteurergruppe den Hain wieder verlässt. Siehe Kapitel 2 für mehr Informationen.

Wichtige NSC

Die Abenteurer könnten mit den folgenden Charakteren und Kreaturen im Nielichthain interagieren.

NPC im Nielichthain

Souverän Phylo	Einer der beiden Anführer des Nielichthains und unter dem Einfluss Zuggtmoys
Souverän Basidia	Der zweite Anführer des Nielichthains, frei von Zuggtmoys Einfluss, aber mit wachsamem, verdächtigendem Blick auf Phylo
Loobamub	Anführer des Kreises der Jäger, Basidia gegenüber loyal, mit einer Aufgabe für die Abenteurergruppe
Rasharoo	Anführer des Kreises der Entdecker, Basidia gegenüber loyal; weiß etwas über Routen zur Welt an der Oberfläche
Yestabrod	Mutierter Anführer des Kreises der Meister und Zuggtmoys monströser Diener
Xinaya	Drow-Späher, gefangen in einem schrecklichen Schicksal

Ein Tag im Nielichthain

Die Lebensweise der Myconiden ist einfach, kontemplativ und zyklisch. Myconiden arbeiten acht Stunden lang und bewirtschaften ihre Fungifelder, suchen nach Ressourcen und halten ihre Verteidigung instand. Nach ihrer Arbeit verbringen sie acht Stunden in telepathischer Gemeinschaft miteinander in etwas, das sie „Verschmelzung" nennen. Anschließend ruhen sie für acht Stunden, bevor der Zyklus erneut beginnt.

Viele der Myconiden im Hain sind extrovertierter, als es von ihrer üblicherweise zurückhaltenden Art zu erwarten wäre. Charaktere, die mit Myconiden über die Aufklärungssporen kommunizieren, bemerken, dass die Kreaturen sich auf eine Art Feierlichkeit vorzubereiten scheinen. Immer wieder verkünden sie „Der Tag der Freude ist nahe!" und ermahnen andere: „Erfreut euch an der wahren Einswerdung, die uns alle verschmelzen wird!" Dies sind die Myconiden, die von Zuggtmoy beeinflusst sind, und ihr Verhalten sorgt für Beunruhigung unter den nicht-beeinflussten, darunter Souverän Basidia und seine Anhänger.

Zwei Souveräne

Myconidische Gemeinschaften haben üblicherweise nur einen einzelnen Souverän – den größten unter ihnen, der allein und außerhalb aller Kreise steht (siehe weiter unten). Vor zwei Jahren traf Souverän Basidia im Hain mit seinen zwei Kreisen ein, und Souverän Phylo hieß die neuen Myconiden freudig willkommen, dankbar für Basidias Angebot, die Bürde der Anführerschaft über alle Kreise des Hains zu teilen. Die beiden Souveräne sind seitdem gute Freunde und teilen sich Autorität und Verantwortung ohne Konflikte. Jeder von ihnen weiß, dass ein einzelner Myconid nur eine begrenzte Zeit im Zyklus des Lebens zur Verfügung hat, und dass, wenn sie beide einmal nicht mehr sind, ein einzelner Souverän ihre Plätze einnehmen wird, nachdem ihre Körper der Erde zurückgegeben wurden, um sie zu nähren.

Souverän Basidia

Kreise

Die Kreise im Nielichthain sind in spezialisierte Funktionen unterteilt, wobei jeder Kreis eine festgelegte Rolle innerhalb der Kolonie ausfüllt. Sieben Kreise sind im Hain anwesend, und jeder hat durchschnittlich zwanzig Myconiden – der Kreis der Jäger, der Kreis der Entdecker, der Kreis der Säer, der Kreis der Erbauer, der Kreis der Anbauer, und zusätzlich die kürzlich geformten, der Innere Kreis und der Kreis der Meister. Jeder Kreis versammelt sich um einen kreisförmigen Hügel – ein Haufen Steine und Erde, auf denen das Wachstum von Schimmel, Flechten und Pilzen gefördert wird. Die Myconiden eines Kreises versammeln sich um ihren jeweiligen Hügel, um zu verschmelzen und zu schlafen.

Nachdem Phylo unter den Einfluss Zuggtmoys gefallen war, entschied er, dass die Myconiden nur noch in ihren eigenen Kreisen verschmelzen sollten, und nur die Anführer der Kreise sollten sich mit den übrigen Anführern und den Souveränen verschmelzen. Phylo kam zu dem Schluss, dass dies die Verschmelzung aller Kreise effektiver und dadurch die Pflege des Hains um einiges leichter. Die meisten Myconiden des Hains fügen sich diesem neuen und ungewöhnlichen Konzept, von Phylos Behauptung überzeugt, dass dadurch eine höhere Ebene der gemeinschaftlichen Harmonie erreicht werden wird.

Basidia glaubt, dass Phylos Trennung der Kreise der Einheit und Harmonie der myconidischen Lebensweise entgegensteht, und dass diese Aufteilung die Einzelnen von den Erfahrungen anderer außerhalb ihres Kreises anschneidet. Basidia hat ebenfalls seine Sorge über die Unnatürlichkeit des Inneren Kreises und des Kreises der Meister zum Ausdruck gebracht. Basidias Ansichten wurden allerdings entweder ignoriert oder verworfen von Phylo und seinen Verbündeten, die enthusiastisch behaupten, dass aufregende Veränderungen für den Hain bevorstehen.

Eine aktuellere Entwicklung hat Basidia noch mehr verstört, als die Abenteurer im Nielichthain eintreffen. Yestabrod, der Anführer des Kreises der Meister, hat seit einigen Tagen nicht an der Verschmelzung des Inneren Kreises teilgenommen und stattdessen einen Repräsentanten geschickt (siehe „Der Kreis der Meister“ in Bereich 5). Die Zeiten sind in der Tat seltsam und besorgniserregend im Nielichthain.

Die Myconiden ausspielen

Myconiden leben ein Leben, das sich vollkommen von den Erfahrungen jeglicher Oberflächenbewohner unterscheidet. Die einzigen Dinge, die sie mit Humanoiden gemeinsam haben, sind die Notwendigkeit von Nahrung, den Willen zu leben, und die Freude an Sozialisation, wobei sie all diese Dinge anders ausüben als Humanoide. Die Myconiden, durch und durch fremdartige Kreaturen, haben Schwierigkeiten, Humanoide aus Fleisch und Blut voneinander zu unterscheiden.

Myconiden sind sehr arglos, wenn es um Dinge wie Ethik und Moral geht. Ihr Leben dreht sich darum, jeden Tag voll auszuleben und sich wenig über die Zukunft und gar nicht über die Vergangenheit zu sorgen. Trotz der gemeinschaftlichen Natur ihrer Existenz sind sie Individuen mit ihren eigenen herausstechenden Interessen und unterscheidbaren Persönlichkeiten. Sie streben einfache, gemeinschaftliche Freuden an und leben aus der Weisheit und Erkenntnis heraus, die sie durch ihre Verschmelzung erhalten. Aufgrund ihrer naiven und offenen Art wie auch ihrer Pilznatur sind sie extrem anfällig für den korrumpierenden Einfluss Zuggtmoys.

Die Myconiden des Nielichthains geraten mehr und mehr ins Wanken durch den Einfluss der Herrin des Verfalls, wobei viele glückselig ihren Wahnsinn willkommen heißen, während andere tapfer zu widerstehen versuchen. Myconiden, die von Zuggtmoy beeinflusst sind, lassen das Wachstum des Lebens als Kern ihres Seins zurück und wenden sich Verfall und Tod zu. Schrecklicher noch ist, dass sie dies in kindlicher Unschuld tun und in der Korruption allen Lebens mit Staunen und Freude baden, unfähig, das Böse zu begreifen, auf das sie sich eingelassen haben.

Verschmelzung

Myconiden teilen alles durch Verschmelzung. Rapportsporen tragen einen winzigen Teil aller Myconiden zu allen anderen Myconiden ihres Kreises, um absorbiert zu werden und in ihnen zu verbleiben, wodurch ein telepathisches familiäres Band erschaffen wird. Wenn sich die Myconiden eines Kreises versammeln, um zu verschmelzen, teilen sie ihre individuellen Erkenntnisse, Ängste, Hoffnungen und Träume miteinander. Durch die Verschmelzung kommen alle Myconiden zusammen und formen das Herz und die Seele einer Kolonie.

Zuggtmoys Einfluss

Zuggtmoy war zunächst geschwächt von dem Beschwörungsritual, das sie aus dem Abyss gerissen hat, und fand in diesem Zustand ihren Weg in den Nielichthain, angezogen durch die Stärke seiner Pilz-Vitalität. Bei ihrer Ankunft konnte sie die Situation schnell einschätzen und erkannte, dass der kürzeste Weg zur Macht jener sein würde, den ursprünglichen Souverän zu korrumpieren, sodass er ihr dient, bis sie wieder zu Kräften gekommen ist.

Nachdem Zuggtmoy von Phylo im Hain willkommen geheißen wurde, verschmolz sie im Geheimen mit dem Souverän und verführte ihn mit dem Versprechen eines Paradieses für das Pilzvolk, falls Phylo sie dazu anleiten würde, ihre Anhänger auf der materiellen Ebene zu werden. Phylo, dessen Verstand vollständig in der hinterlistig wahnsinnigen Vision der Dämonenkönigin verloren war, wurde von ihren Versprechen eingesponnen. Versprechen von fruchtbarer Erde und Feuchtigkeit, fortwährender Verrottung und wunderschönen transzendenten Träumen, die in einer nie endenden gemeinschaftlichen Verschmelzung geteilt würden – all dies als großzügiges und wundersames Geschenk der Herrin des Verfalls für die Bewohner des Hains.

Jede Verschmelzung ist nun zu einem subtilen ideologischen Krieg zwischen den Anhängern der beiden Myconid-Souveräne geworden. Phylo überzeugt langsam die Pilzmenschen davon, seinem neuen Pfad zu folgen. Basidia und seine schwindenden Anhänger argumentieren gegen diesen neuen Weg, selbst während sie jedes Mal an Boden (und Verbündeten) verlieren, wenn die Kreise des Hains ihren Verstand miteinander verbinden.

Während mehr und mehr Myconiden unwissentlich zu Gefäßen für Zuggtmoys Sporen werden, wird der Nielichthain zu einem immer extravaganteren festlichen Ort. Die stille, kontemplative Freude der Lebensweise des Pilzvolks wird unaufhaltsam durch dekadente, verzückte Euphorie ersetzt – und durch den Wahnsinn, der sich hinter der Euphorie versteckt.

Nielichthain

Bevölkerung: 150 Myconiden und Sporendiener
Regierung: Organisierte Kreise, die von größeren Vertretern der Spezies namens Kreisanführer angeleitet werden; noch größere Myconiden namens Souveräne führen die gesamte Kolonie an
Verteidigung: Sporendiener und Erwachte Zurkhhölzer
Handel: Keiner
Organisationen: Sieben Myconid-Kreise; Zuggtmoys Diener

Myconiden leben seit unzähligen Generationen im Nielichthain und haben bis vor Kurzem wenig bis gar keine Veränderung in ihrem Leben erlebt. Nun verändert sich ihre Welt so schnell, dass viele der Pilzmenschen nicht mehr hinterherkommen

– genau wie ihre Weltanschauung, die von dem chaotischen und korrumpierten Einfluss der Dämonenkönigin der Fungi verdreht wird.

Bei ihrer Ankunft im Underdark fand Zuggtmoy den Nielichthain und hat ihn zu ihrem Zuhause gemacht. Die Myconiden hießen sie willkommen und besiegelten damit ihr Schicksal. Durch telepathisch geteilte Träume hat die Korruption sich tief in der Kolonie verwurzelt und die üblicherweise ruhige und friedliche Natur der Myconiden zu etwas Unruhigem und Verzücktem verzerrt. Ein paar realisieren, was geschieht, und versuchen zu widerstehen, aber interner Unfriede ist den Myconiden fremd – sie werden nicht bestehen, wenn sie keine Hilfe von außen erhalten.

1. Fungiwildnis

Die Myconiden bewirtschaften diesen Wildnis-Landstrich als erste Verteidigungslinie, indem sie eine lebende Palisade errichten. Pilzkreaturen und wilde Underdark-Bestien bilden hier ein reichhaltiges Ökosystem.

Blasse cremefarbene und beige Stängel wachsen hier dick und hoch und ähneln einem Wald der Oberflächenwelt. Fungi wachsen hier im Überfluss, und es ist schwer, zwischen ihnen etwas zu finden, das einem Pfad ähnelt. Die gigantischen Kappen von Zurkhholzpilzen behindern eure Sicht auf die Höhlendecke, aber lumineszente Fungi strahlen hier eine schimmernde Aura aus. Mit jedem Schritt, den ihr auf dem matschigen Boden geht, steigt der scharfe Geruch von Zerfall zu euch auf.

Kreis der Jäger

Ein kreisförmiger Hügel erhebt sich am Rand der Wildnis, aber noch gerade so darin. Er gehört zum Kreis der Jäger – Myconiden, die Kreaturen in der Wildnis verfolgen. Trotz ihres Namens töten die Jäger ihre Beute nicht, sondern spüren nur Kreaturen auf, die in der Nähe des Hains gestorben sind. Die Jäger bringen die Überreste solcher Kreaturen zurück, um von den Souveränen wiederbelebt zu werden, bis es ihnen schließlich erlaubt wird zu verrotten und ein Teil des Humusbodens zu werden, der den Höhlenboden bedeckt.

Loobamub. Der Anführer des Kreises der Jäger, ein großer und hagerer Myconid, teilt Basidias Sorgen über Phylos neuen Weg und ist noch fähig, Phylos Korruption zu widerstehen, wenn er sich der Verschmelzung des Inneren Kreises anschließt. Loobamub behält seine Meinungen für sich, aber seine Wachsamkeit überträgt sich auf die anderen Jäger, wenn sie verschmelzen, wodurch sich ihre Loyalität Basidia gegenüber festigt. Loobamub lenkt die Sporendiener und Erwachten Zurkhhölzer, die Phylo erschafft, von dem Territorium seines Kreises fort.

Loobamub nimmt die Hilfe der Abenteurergruppe gerne in Anspruch, wenn sie bereit ist, sich um ein paar unwillkommene Monster zu kümmern, die ihren Weg in die Fungiwildnis gefunden haben. Der Anführer des Kreises bittet die Abenteurer ganz besonders darum, einen **Grick-Alpha** zu töten, und dann seinen Leichnam zu Basidia zu bringen, damit er ihn wiederbeleben kann. Ein **Modernder Schlurfer** verschlingt ebenfalls den Humusboden im Hain und muss zum Schutz der Kolonie vernichtet werden. Diese Begegnungen können stattfinden, wo immer du sie haben willst.

2. Nördliche Terrassen

Die Terrassen, die die nördlichen Wände säumen, sind von *Faerzress* durchdrungen, und die Myconiden reservieren diese Bereiche, um bestimmte Fungi anzubauen.

Wasser, das von den Wänden dieser riesigen Höhle tröpfelt, wird in ein grobes, aber effektives Terrassen-Bewässerungssystem geleitet. Ein schwerer, süßlicher Geruch erfüllt die Luft. Er stammt von den Tausenden von Fungi in allen Farben und Formen, und manche von ihnen glühen in einem seltsamen, einladenden Licht.

Nielichthain: Allgemeine Merkmale

Besuchern begegnen folgende Merkmale im gesamten Nielichthain.

Untergrundmoor. Wasser tröpfelt an vielen Stellen in diese große Höhle und bildet Terrassen, Becken und Wasserläufe. Dies erschafft ein Untergrundmoor, das ideal ist für das Wachstum von Fungi und den Myconiden.

Fungi im Überfluss. Pilze, Schimmel und Fungi wachsen im Nielichthain im Überfluss und erschaffen dabei einen bizarren und doch wunderschönen Farbenteppich.

Stille Missklänge. Myconiden sprechen nicht. Sie kommunizieren telepathisch, indem sie Aufklärungssporen ausstoßen. Daraus resultierend leben sie sehr stille Leben. Seltsame Musik und Gesänge hallen aus der großen Höhle hinter dem Hain, gerade laut genug, um es zu bemerken.

Außerweltliches Licht. Lumineszente Flechten wachsen überall in der Höhle und breiten sich auf den größeren Pilzen aus. Sie baden den Hain in sanfte Schattierungen von Gelb, Blau und Violett. Schwaches Licht durchdringt den gesamten Hain und verleiht ihm eine traumartige Qualität.

Wächterpilze. Um sich selbst zu verteidigen haben die Myconiden das Wachstum Erwachter Zurkhhölzer kultiviert und angeleitet (siehe Anhang C), um eine Art von Palisade um den Hain zu bilden.

Zuggtmoys Sporen. Diese bösartige Krankheit wird von Myconiden verbreitet, die von Zuggtmoys dämonischem Einfluss transformiert wurden (siehe „Myconiden" in Anhang C).

Ein transformierter Myconid kann die Sporen in einer Wolke ausstoßen, die einen Bereich im Radius von 3 m um ihn selbst ausfüllt. Die Wolke bleibt 1 Minute lang in der Luft. Jede Kreatur aus Fleisch und Blut, die sich in der Wolke befindet, wenn diese auftaucht, oder die sie später betritt, muss einen Konstitutions-Rettungswurf ablegen. Der SG, um zu widerstehen, ist 8 + der Konstitutions-Modifikator des Myconiden + der Übungs-Modifikator des Myconiden. Bei einem erfolgreichen Wurf kann die Kreatur für 24 Stunden nicht mit diesen Sporen infiziert werden. Misslingt der Wurf, wird die Kreatur mit einer Krankheit namens Zuggtmoys Sporen infiziert und erhält außerdem eine zufällige Form permanenten Wahnsinns (wirf festgelegt, indem du nach der Tabelle „Wahnsinn Zuggtmoys" in Anhang D würfelst), der so lange anhält, bis die Kreatur von der Krankheit geheilt wird oder stirbt. Während eine Kreatur auf diese Weise infiziert ist, kann sie nicht noch einmal infiziert werden, und muss den Rettungswurf immer am Ende von 24 Stunden wiederholen, wobei sie die Infektion bei Erfolg beendet. Misslingt der Wurf, wird der Körper der Kreatur langsam von Fungi-Wuchs überwuchert, und nach drei misslungenen Rettungswürfen stirbt die Kreatur und wird als Sporendiener reanimiert, falls es sich um eine Art von Kreatur handelt, bei der das möglich ist (siehe den Eintrag „Myconiden" im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*).

Kreis der Erbauer

Dieser Kreis findet sich auf der mittleren Terrasse, aber seine Mitglieder reisen zur obersten Terrasse und an die Ränder der Höhle, um die widerstandsfähigen Fungi zu ernten, die sie für ihr Handwerk benötigen.

Gasbide. Der Anführer des Kreises ist ein voranschreitender Möchtegern-Architekt und Unterstützer des Souveräns Phylo. Gasbide, der bereits von Zuggtmoys Sporen in den Wahnsinn getrieben wurde, träumt von bizarren, aufwändigen Strukturen, die kein Myconid jemals brauchen würde, inspiriert durch die Visionen abyssischer Paläste.

Falls Gasbide mit den Charakteren über seine Aufklärungssporen interagiert, verlangt er eine Beschreibung der Bauten der Welt an der Oberfläche, und wird ganz kribbelig vor Aufregung, wie es bei einem Myconiden nur selten zu sehen ist. Er bittet in sehr anstrengender Weise um nebensächliche, winzige Details wie die präzisen Maße eines Backsteins oder die Dichte von Holzbalken. Gasbide erklärt über die Aufklärungssporen, dass er davon träumt, einen Fungi-Turm zu errichten, der „noch großer ist als Yggmorgus". Er hofft, dadurch vom Underdark in die Welt an der Oberfläche durchzubrechen, möglicherweise „mit der Hilfe von Araumykos". Gasbide besitzt kein bewusstes Wissen darüber, was Araumycos ist, und spürt nur, dass es Teil der großen Feierlichkeit ist, die kommen wird. Siehe „Yggmorgus" (am Ende dieses Kapitels) und Kapitel 16, „Die stinkende Hochzeit" für mehr Informationen.

Kreis der Anbauer

Der Kreis-Hügel der Anbauer liegt auf der obersten Terrasse, nahe der Höhlenwand. Die Anbauer sind die Bauern der Kolonie. Sie stellen sicher, dass der Humusboden unter den Becken fruchtbar bleibt, und kümmern sich um die Fungi hier.

Hebopbe. Der Anführer der Anbauer interessiert sich nicht sehr für Phylos neuartige Ideen. Aber obwohl er die Gesamtverschmelzungen vermisst, betrachtet er Basidias Proteste nicht als bedenkenswert. Hebopbe ist mit Zuggtmoys Sporen infiziert, aber er befindet sich noch nicht unter ihrer Kontrolle.

3. Zentrales Becken

Diese Vertiefung im Höhlenboden stellt den Hauptteil der Myconid-Kolonie dar. Der zentrale Kreis-Hügel wurde erst kürzlich errichtet und ist nun eine Art „Dorfplatz", wo sich alle Myconiden des Hains zu Gesamtverschmelzungen treffen. Diese sind allerdings selten geworden und dafür reserviert, wenn Phylo den Enthusiasmus der Myconiden über die Feierlichkeit schüren will, über die nur jene Bescheid wissen, die von Zuggtmoy infiziert sind. Das sorgt dafür, dass die Nichtinfizierten verwirrt, aber trotzdem glücklich darüber sind, dass etwas Freudiges bevorsteht.

> Hinter dem Schlamm und den Pilzen, die in der gesamten Höhle verteilt wachsen, befindet sich ein großes, klares Becken in der Mitte des Pilzhains. Ein zentraler Hügel ist offenbar der einzig erkennbare trockene Fleck in Sicht, auch wenn ein kleines Kliff sich über dem Höhlenboden weit über die Lichtung erhebt, mit riesigen Pilzen, die in der Ferne sichtbar sind. Biolumineszente Fungi malen seltsame Konstellationen an die Decke und Wände der Höhle und offenbaren dabei die Dunkelheit der Schlucht und eine von Nebel durchdrungene kleinere Höhle dahinter.

Innerer Kreis

Der zentrale Hügel ist die Basis der beiden **Myconid-Souveräne**, Phylo und Basidia. Sie halten Hof gemeinsam mit drei **Myconid-Erwachsenen**, die als Räte fungieren, namens Brelup, Posbara und Breberil. Zehn **Erwachte Zurkhhölzer** (siehe Anhang C) beschützen den Hügel und gehorchen beiden Souveränen.

Souverän Phylo. Der Souverän überragt die anderen Myconiden, und seine vielfachen Kappen wippen mit den welligen Verlagerungen seiner dicken Stängel, wenn er sich bewegt. Sobald Phylo seine Aufklärungssporen aussendet, heißt er die Charaktere mit aufrichtigem Enthusiasmus willkommen – mehr noch, wenn sie Schemel und Rumpadump nach Hause zurückgebracht haben.

> „Hier seid hier sicher, freundliche Weichkörperlinge. Ihr seid zu einer wundersamen Zeit eingetroffen, denn der Nielichthain steht an der Schwelle von etwas Großem, etwas Wundersamem! Feiert, denn der Tag der Freude ist nahe!"

Phylo lädt die Charaktere ein, so lange zu bleiben, wie sie möchten, und die vielen Freuden des Nielichthains zu entdecken und zu genießen. Er bittet explizit darum, dass sie das östliche Plateau meiden, da der Kreis der Meister dort „eine wundersame und glorreiche Überraschung" im Willkommensgarten vorbereitet. Phylo bietet ihnen an, am nächsten Tag einen kurzen Blick darauf zu werfen, wenn sie das möchten. Falls Sarith bei den Charakteren ist, schlägt er vor, dass sie dieses Angebot annehmen, es sei besser, sich den Souverän zum Freund zu machen, da es der Abenteurergruppe auf lange Sicht dienen wird. In Wahrheit versucht er, die Abenteurer an Zuggtmoy auszuliefern.

Phylo spricht weiter darüber, wie „die Große Aussäerin", die hinter dem Garten wohnt, jede Frage beantworten kann, die die Abenteurer haben. Der Herrscher beschreibt dieses Wesen mit vielen positiven Worten und verwendet die Bezeichnungen „sie" und „ihre" während er das tut. Da die Myconiden kein Konzept von Geschlechtern besitzen, ist diese ungewöhnliche Ausdrucksweise ein weiterer Hinweis auf Phylos Wahnsinn. Allerdings weicht der Souverän allen Fragen darüber aus, wer die Große Aussäerin genau ist, und sagt nur, dass es für die Charaktere wichtig ist, dass sie sie direkt erleben.

Herrscher Basidia. Ein erfolgreicher Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen SG 12 offenbart, dass Basidia von Phylos Verhalten beunruhigt ist. Schemel und Rumpadump können leicht erkennen, dass die Harmonie zwischen Phylo und Basidia aus dem Gleichgewicht ist. Bei der ersten Gelegenheit bietet Basidia an, den Charakteren alles zu zeigen, oder findet eine andere Möglichkeit, mit ihnen allein über die Aufklärungssporen zu sprechen.

Sobald Basidia mit den Charakteren allein ist, warnt er sie davor, zu lange im Nielichthain zu bleiben. Er erzählt ihnen, dass eine andere Gruppe von „Weichkörperlingen" (die Bezeichnung der Myconiden für Kreaturen aus Fleisch) vor nicht allzu vielen Zyklen hier eingetroffen ist und Phylos Angebot angenommen hat. Sie wurden zum Willkommensgarten gebracht und Basidia hat sie seitdem nicht mehr gesehen, und Phylo hat sie auch nicht mehr erwähnt (siehe „Fragen an die Souveräne"). Basidia erzählt den Charakteren außerdem, dass der Kreis der Meister die meisten Leichname nimmt, die der Zirkel der Jäger bringt, und dass sie Gruppen von Myconiden aus dem Hain herausschicken, ohne jemandem davon zu erzählen.

Falls Basidia mit Sarith oder irgendeinem anderen Nicht-Myconiden über die Aufklärungssporen spricht, der mit Zuggtmoys Sporen infiziert ist, spürt er die fremdartige Natur der Korruption der Dämonenfürstin. Er kann Zuggtmoys Sporen nicht identifizieren, weiß aber, dass er ihnen vorher noch nie begegnet ist. Das ist ungewöhnlich, wie Basidia der

Abenteurergruppe erklärt, da die meisten Myconid-Souveräne alle Sporen erkennen, die von Myconiden im gesamten Underdark produziert werden.

Fragen an die Souveräne. Falls die Charaktere die Souveräne darum bitten, ihnen bei der Rückkehr in ihre Welt an der Oberfläche zu helfen, erklären beide mit Bedauern, dass sie solche Routen nicht kennen. Basidia bemerkt allerdings, dass während der Wanderungszeit der Kolonie die vielen Reisenden von der Oberflächenwelt, denen sie auf ihrer Reise begegnet sind, meistens Händler auf ihrem Weg nach oder von Blingdenstein, Gracklstugh oder Menzoberranzan waren.

Falls die Abenteurer die Souveräne nach Drow fragen, die sich in der Gegend befinden, erzählt Basidia ihnen von einer Drow-Patrouille, die kürzlich hier eingetroffen ist. Phylo unterbricht ihn allerdings direkt und sagt den Charakteren, dass die Drow vor ein paar Tagen hier waren, aber kurz danach wieder abgereist sind, nachdem Phylo ihnen den Willkommensgarten gezeigt hat. Ein erfolgreicher Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen SG 12 offenbart, dass Basidia über Phylos Antwort verwirrt ist. Falls nachgehakt wird, sagt Basidia nur, er wusste nicht, dass die Drow bereits abgereist sind.

Queste: In den Garten hinein. Basidia bietet der Abenteurergruppe eine Führung durch alle Kreise in den Berichen 1 bis 4 an, wo er sie den jeweiligen Kreisanführern vorstellt. Dabei erklärt er auch, welche der Kreisanführer ihn unterstützen und welche Phylo. Basidia nutzt die Zeit ohne Phylo in der Nähe dazu, seine Sorge darüber zum Ausdruck zu bringen, dass Phylo sich mit den „kranken Sporen" angesteckt haben könnte. Basidia glaubt, dass ein Hinweis auf die Natur der Sporen im Willkommensgarten gefunden werden könnte. Er bittet die Charaktere, Nachforschungen im Garten anzustellen, da er befürchtet, dass er ebenfalls ein Opfer von Phylos Krankheit werden könnte, wenn er es selbst versucht.

Als Zeichen der Freundschaft gibt Basidia den Charakteren eine schimmelige Schriftrolle, die eine *Schriftrolle des Schutzes gegen Unholde* beinhaltet. Basidia verspricht eine zusätzliche Belohnung (siehe „Schätze"), wenn die Charaktere den Willkommensgarten für ihn untersuchen. Basidia kann außerdem Tränke aus den verschiedenen Schimmeln und Fungi im Hain brauen und bewahrt sie in hohlen Kürbisflaschen-artigen Pilzen auf. Basidia kann einen gewöhnlichen oder ungewöhnlichen Trank innerhalb von acht Stunden brauen, oder seltene Tränke in zwei Tagen.

Schätze

Falls die Charakter Basidias Queste abschließen, gräbt der Myconid-Souverän eine kleine Kiste aus der Erde aus und gibt sie ihnen. In der Kiste befinden sich Kuriositäten, die Basidia über die Jahre hinweg von toten Reisenden gesammelt hat. Die Kiste ist unverschlossen, aus gutem Holz hergestellt und mit Silber ausgekleidet, und selbst bereits 25 GM wert. Darin befinden sich drei Amethyste (Wert: je 100 GM), vier kleine Diamanten (Wert: je 50 GM) und ein großer Diamant (Wert: 500 GM).

Falls die Charaktere den Grick-Alpha, den Erdkoloss oder den Modernden Schlurfer in der Fungiwildnis töten und die

Leichen zu Basidia bringen, belohnt der Souverän jeden Charakter mit einem *Trank der mächtigen Heilung*, aufbewahrt in einem hohlen Kürbisflaschen-artigen Pilz.

Kreis der Sporen

Dieser Kreis-Hügel dient dazu, neue Myconiden zu züchten. Frisch hervorgebrachte Myconiden sind nur ein paar Zentimeter groß und haben noch kein Bewusstsein, aber sie wachsen rasch zu Myconid-Sprossen heran.

Yrberop. Der Kreisanführer ist von Zuggtmoys Wahnsinn angesteckt. Er schwingt unablässig hin und her zu einer Musik, die nur er hören kann, aber alle, die sich über die Aufklärungssporen mit Yrberop unterhalten, können ein schwaches Echo seines inneren Missklangs hören. Yrberop ist enthusiastisch über Phylos Plan, die Freude im gesamten Underdark und darüber hinaus zu verbreiten, die die Große Aussäerin gebracht hat. Damit dies geschehen kann, braucht die Kolonie noch viel mehr Sprossen.

Falls die Charaktere sich mit Basidia, Schemel oder Rumpadump beraten, sagen diese Myconiden ihnen, dass solch eine erzwungene Ausbreitung einer Population ungewöhnlich ist, bedenkt man die Balance, die die Myconiden so lange im Nielichthain aufrechtzuerhalten versucht haben.

Yrberop verliert in jeder Konversation nach einer kurzen Weile den Faden und beginnt, stattdessen über die frisch gezüchteten Myconiden zu sprechen. Charaktere, die mit Yrberop über die Aufklärungssporen sprechen, und einen Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen SG 13 schaffen, können einzelne Worte und Eindrücke aus dem inneren Lied des Kreisanführers aufschnappen. Er singt über die Große Aussäerin, über „ihre" Hochzeit mit dem Großen Leib, und dass alle Myconiden dazu eingeladen sind, jedem in der Welt unten und oben Freude zu bringen.

Chuul-Sporendiener. Hinter der Myconiden-Brutstätte verläuft ein schmaler Pfad, der hinauf zu einem Plateau und zum Wollkommensgarten (Bereich 5) führt. Zwei **Chuul-Sporendiener** (siehe Anhang C) bewachen diesen Pfad. Sie gewähren niemandem Durchlass ohne Yrberops Erlaubnis, die der Kreisanführer nicht gibt, auch dann nicht, wenn Basidia ihn bittet.

4. Südliche Terrassen

Die Terrassen am südlichen Rand der Höhle sind schmaler und nicht so fruchtbar wie jene im Norden.

> Diese Terrassen sind still und ruhig. Dieeinzigen Geräusche hier sind die sanften, ploppenden Spritzer, wenn Wasser von den Stalaktiten oben hinunter auf die Kappen der übergroßen Pilze tropft, die aus der weichen Erde hervorsprießen.

Kreis der Entdecker

Dieser Kreis ist der kleinste im Nielichthain, da er nur das temporäre Zuhause für rastlose Myconiden darstellt, die sich tapfer dem Underdark als Späher, Patrouillen und Wegfinder stellen.

Rasharoo. Dieser Kreisanführer ist Basidia gegenüber loyal. Kürzliche Ausflüge hinaus aus dem Hain haben Rasharoo erlaubt, die Veränderungen an Phylo und der gesamten Kolonie klarer zu erkennen, und nun traut er nichts und niemandem mehr außer Basidia. Seine Paranoia ist allerdings kein Produkt von Zuggtmoys Korruption, sondern von dem wachsenden Wahnsinn, der das Underdark durch den Einfall der Dämonenfürsten ergreift. Falls die Charaktere ihre Wertschätzung gegenüber Basidia zum Ausdruck bringen oder der Souverän bei ihnen ist, gibt Rasharoo preis, dass er ein paar Fluchtpläne vorbereitet hat, und dass er mehrere Pakete mit Nahrungsvorräten entlang verschiedener Ausgangstunnel versteckt hat, falls Basidia sich entscheidet, dass es besser ist, den Hain zu verlassen und zu einem nomadischen Lebensstil zurückzukehren.

Charaktere können die östliche Ecke der obersten Terrasse erklettern, um in Bereich 5 zu gelangen, und Rasharoo hilft ihnen gerne, wenn sie sich aufgrund von Basidias Bitte zum Willkommensgarten begeben wollen.

Entwicklung

Unter den Myconiden bieten Rasharoo und sein Kreis die größte Hoffnung für die Abenteurer, um einen Weg zurück an die Oberfläche zu finden. Rasharoo kennt viele vielversprechende Pfade, aber da Myconiden kein Interesse an der sonnenbeschienenen Welt haben, ist er ihnen nie bis ganz nach oben gefolgt. Der Kreisanführer hilft den Charakteren erst, wenn sie Basidias Queste beendet haben, und beauftragt einen seiner Entdecker damit, die Charaktere zu ihrem Ziel zu führen.

5. Willkommensgarten

Phylo hat diese ungenutzte Terrasse umgewandelt für die aufregenden neuen Ideen, die Zuggtmoy in ihm inspiriert hat – Ideen, die „zu unglaublich" für den Rest der Kolonie sind, um sie alle auf einmal aufzunehmen. Dieser sogenannte Garten ist nur eines der Beispiele für die Schrecken, die Zuggtmoy, Dämonenkönigin der Fungi, in das Underdark zu bringen plant.

Dieses Plateau erhebt sich höher als die anderen Terrassen, und wird durch einen natürlichen Zaun aus hochgewachsenen Zurkhholzstämmen abgeschirmt. Von unten hört man ein dumpfes Murmeln, das vom Plateau kommt.

Kreis der Meister

Der jüngste Kreis der Kolonie, der Kreis der Meister, besteht exklusiv aus den Myconiden, die unter Zuggtmoys Einfluss stehen. Diese Myconiden teilen Phylos Vision der Freude, die durch Zuggtmoys Sporen verbreitet wird, und experimentiert an den Leichen, die ihnen die Jäger bringen – oder an lebenden Gefangenen, die sie auf ihren eigenen Expeditionen außerhalb des Hains jagen. Ihr Hügel liegt im Zentrum eines obszönen Gartens.

Yestabrod. Der Kreisanführer, mutiert durch Zuggtmoys Sporen, ist zu einer Abscheulichkeit geworden. Er ist nicht mehr als Myconid erkennbar und sieht nun eher aus wie eine pilzartige Larve, die über den Boden kriecht. Schimmel und Flechten wachsen in hypnotischen Mustern auf seinem geringelten Stamm, und er stößt Sporen aus einem Schlitz aus, der einem Mund ähnelt. Er kann diese grauenhafte Öffnung verwenden, um zu sprechen, und muss sich nicht auf seine Aufklärungssporen verlassen. Er geht nicht mehr zu den Verschmelzungen der anderen Anführer und lässt sich stattdessen von seinem Repräsentanten vertreten.

Schreckensgarten

Als die Charaktere den Garten betreten, machen sie eine furchterregende Entdeckung.

Das dumpfe Gemurmel wird lauter, als ihr oben ankommt und wird zu einer Sinfonie aus Stöhnen, Schreien und Gezische. Das einzige Licht kommt von ein paar glühenden Pilzen am Rand, aber sogar in diesem Dämmerlicht ist es unmöglich, die Quelle dieser Geräusche zu übersehen. Die Köpfe von Kreaturen aus Dutzenden humanoiden Underdark-Rassen ragen aus dem Boden hervor. Um sie herum wachsen überall Schimmel und Fungi.

Eine Stimme ruft laut auf Finsterländisch zu euch – eine Drow, die darum kämpft, Worte zu bilden. „Bitte ... für eure Götter des Lichts ... tötet mich!" Es gelingt ihr, sich in ihrem lebenden Grab zu regen, und ein Spinnenmedaillon hervorzuholen, das zur Hälfte in dem aufgedunsenen Gewächs versunken ist, das einst ihre Hand war. Die Hälfte ihres Gesichts ist verrottet und mit Pusteln übersät, ein Nährboden für die vielen kleinen Pilze, die darauf sprießen. „Die Große Aussäerin ... Falle ... sie ist hier ... die Herrin des Verfalls ... Zuggtmoy ..."

Die Drow ist Xinaya, eine junge Akolythin Lolths. Sie war Anführerin einer Routinepatrouille aus Velkynvelve, bevor Ilvara sie über den Zauber *Verständigung* kontaktierte. Die Patrouille erhielt den Befehl, in der Nähe des Hains nach den Charakteren zu suchen, in der Erwartung, dass die Entkommenen möglicherweise Zuflucht bei den friedfertigen Pilzmenschen suchen.

Bei ihrer Ankunft machte Xinaya den Fehler, Phylos Einladung anzunehmen, den Willkommensgarten zu besuchen, wo sie und ihre Patrouille rasch Opfer des Wahnsinns der Myconiden wurden. Sie fleht die Charaktere an, ihr Leiden zu beenden und ihr Volk zu warnen, dass die Dämonenkönigin der Fungi im Underdark ist, wobei sie nichts von dem Wahnsinn weiß, der bereits in Menzoberranzan und durch das gesamte Underdark hindurch ausgebrochen ist (siehe Kapitel 15). Für Xinaya kommt jede Rettung zu spät, und jeglicher Schaden tötet sie sofort.

Nachdem die Charaktere mit Xinaya gesprochen haben, taucht **Yestabrod** auf (siehe Anhang C). Der Herr über den verdorbenen Garten hat Freude daran, mit Eindringlingen zu spielen.

Das Stöhnen der Opfer des Gartens erhält mit einem Mal einen neuen, von Angst durchdrungenen Unterton, als etwas sich über den fauligen Boden bewegt. Eine abscheuliche larvenähnliche Kreatur erhebt sich vor euch. Nur spurenhaft lässt sich Fungi-Bewuchs an ihr erkennen, der darauf hinweist, dass es sich hierbei einst um einen Myconiden gehandelt hat.

„Willkommen, Reisende." Die Stimme des abnormalen Myconiden gurgelt und spuckt, während er sowohl laut wie auch in euren Gedanken spricht. „Seid ihr hier für den Probedurchlauf der Trauung? Freunde der Braut oder ihres Zukünftigen? Spielt keine Rolle! Lasst die Liebe der Großen Aussäerin euch in ihre Arme schließen, während ihr eins mit ihrem Erwählten werdet, dem Großen Leib!"

Während der Garten lebendig wird mit den Schreien seiner vergrabenen Opfer, lässt Yestabrod zwei **Drow-Sporendiener** (siehe Anhang C) auferstehen. Zur selben Zeit kommen zwei **Myconid-Erwachsene** des Kreises der Meister aus dem umliegenden Unterholz hervor. All diese Kreaturen folgen dem Kreisanführer, als dieser angreift.

Falls Sarith Kzekarit (siehe Kapitel 1) noch bei der Abenteurergruppe ist, schreit er schmerzerfüllt auf, als Yestabrod angreift. Die Charaktere müssen hilflos mit ansehen, als der Kopf des Drow sich in der Mitte spaltet und eine Wolke von infizierten Sporen daraus hervorkommt, die ihn zu einem weiteren **Drow-Sporendiener** machen, der sich dem Kampf anschließt.

Falls Yestabrod getötet wird und immer noch **Drow-Sporendiener** am Leben sind, sacken sie in sich zusammen und hören auf zu kämpfen. An diesem Punkt versuchen die Myconiden des Kreises der Meister zu fliehen.

Schätze

Xinayas Ausrüstung ist zu einem Haufen aufgeschichtet, nicht weit entfernt von der Stelle, wo sie vergraben ist. Charaktere, die den Haufen durchsuchen, finden eine *beschlagene Lederrüstung +2*, ein *Kurzschwert +2*, und einen *Nimmervollen Beutel*, in dem sich zwei *Zauberschriftrollen* befinden (*Fluch brechen* und *Spinnenklettern*), 40 Tagesrationen und 320 SM. Die Drow-Sporendiener tragen Kettenhemden und Kurzschwerter. Jegliche Rüstungen und Waffen, die hier gefunden werden, sind Drow-Handwerkskunst (siehe den Kasten „Gegenstände der Drow-Handwerkskunst" in Anhang B).

EP Belohnung

Zusätzlich zu den normalen EP für die Kreaturen dieser Begegnung erhalten die Charaktere eine besondere Belohnung von 1.000 EP (gleichmäßig unter allen Mitgliedern der Abenteurergruppe verteilt) dafür, dass sie Yestabrod und seine Gehilfen besiegt haben.

Probedurchlauf der Hochzeit

Nach der Konfrontation mit Yestabrod können die Charaktere Geräusche und Bewegungen aus der Höhle im Nordosten wahrnehmen. Lies den folgenden Textkasten vor, falls die Charaktere losgehen, um dies zu untersuchen.

> Echos dringen aus der nebligen Höhle weiter hinten hervor, ein Missklang aus schnaufenden Stimmen, die sich zusammen zu einer Art dissonanter Musik verbinden. Die übriggebliebenen Köpfe, die im Willkommensgarten eingepflanzt sind, fangen an zu krächzen und zu stöhnen und stimmen so in das grauenhafte Lied mit ein.
>
> Durch den Nebel, der die kleinere Höhle einhüllt, seht ihr eine Parade der Kreaturen, die für die Melodie verantwortlich sind. Ihre Körper sind vage humanoid, wobei dichte Flecken von lumineszenten Flechten und geschwollene Auswüchse chaotische Muster auf ihrem zerfallenden Fleisch bilden. Ihre Stimmen bohren sich in eure Köpfe, wahnsinnig und fröhlich zugleich:
>
> *Durch Felsengrund der Giftpilz springt*
> *Aus Chaos ihre Liebe dringt*
> *Wünscht! Sehnt! Lacht!*
> *Die Herrin wird vermählt!*
> *Giert! Hungert! Tanzt!*
> *Der Sporen Freude schwelt!*
> *Jung wird alt, Schönheit geht,*
> *Araumykos und Zuggtmoy!*
> *Eins sie werden, Herz zu Herz,*
> *Verbunden bis des Todes Schmerz!*
> *Heil! Heil! Heil!*

Die Versammlung besteht aus zwölf **Brautjungfern der Zuggtmoy** und sechs **Kammerdienern der Zuggtmoy** (siehe Anhang C für beide), die sich alle in ihren eigenen Tagträumen verloren haben. Sie sind gerade dabei, ein obszönes Ritual durchzuführen – wie die Parodie einer Hochzeitszeremonie.

Zuggtmoys Leibeigene machen sich auf den Weg zu Yestabrods Garten und greifen die Charaktere nur an, wenn diese ihnen im Weg stehen.

Jeder Charakter, der bei dieser Begegnung auf 0 TP reduziert wird, wird bewusstlos geschlagen statt zu sterben. Falls alle Charaktere bewusstlos geschlagen werden, wacht die Abenteurergruppe in einer mit Fungi gefüllten Höhle 1W6 + 7 Kilometer weit vom Nielichthain entfernt auf, mit oder ohne ihre NSC-Gefährten (deine Entscheidung). Ihre Drow-Verfolgungsstufe erhöht sich um 1, und jeder Charakter ist mit Zuggtmoys Sporen infiziert (siehe den Kasten „Nielichthain: Allgemeine Merkmale").

Entwicklung

Wenn die Leibeigenen in Ruhe gelassen werden, halten sie eine Pseudo-Hochzeit ab, wobei ein Kammerdiener und eine Brautjungfer stellvertretend für Araumykos und Zuggtmoy einspringen. Falls Yestabrod noch lebt, nimmt er die Rolle des Priesters an und nimmt ihnen das Treueversprechen ab. Ist Yestabrod tot, erheben sich drei Sporendiener aus dem Garten und tragen seinen Leichnam, um ihn dann wie eine Puppe zu bewegen, damit er die Rolle des Priesters ausfüllen kann. Ab diesem Punkt in der Zeremonie erleben alle Zuschauer eine Vision.

> Die Szene der Pseudohochzeit weicht einer Vision von einem Raum innerhalb eines großen Turms. Gewundene Treppen und Balkone sind in die Wände eingemeißelt, und das Innere des Turms wird von phosphoreszierenden Schimmelflecken erhellt, die in der Form von Wirbeln wachsen. Im Zentrum des offenen Raums schwebt eine humanoide Gestalt, weiblich der Form nach, aber komplett aus Fungi und Schimmel bestehend. Sie ist gewiss dreimal so groß wie eine der Pilz-Brautjungfern, die sich auf den gewundenen Treppen auf und ab bewegen und sich um ihre gigantische Herrin kümmern. Sie summen ein seltsames, beruhigend klingendes Lied, während sie die Substanz der riesigen Gestalt in feine Schleier aus Flechten und eine lange Schleppe aus Pilzgeflecht weben, wie ein Brautkleid.

Die Vision endet, sobald die Zeremonie endet. Anschließend bewegen sich die Kreaturen in einer Reihe feierlich zurück zu Yggmorgus. Charaktere, die den Probedurchlauf der Hochzeit und die dazugehörige Vision angesehen haben, müssen einen Weisheits-Rettungswurf gegen SG 10 schaffen, ansonsten gewinnen sie eine Wahnsinns-Stufe (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 2).

Falls die Charaktere Basidia von ihren Beobachtungen berichten, führt der Souverän die beiden Kreise, die ihm gegenüber loyal sind, hinaus aus dem Nielichthain, bevor es zu spät ist. Alternativ können die Charaktere der Hochzeitsprozession zu Yggmorgus folgen und dort weitere Schrecken beobachten, die auf das Underdark warten, sollte Zuggtmoy die Macht an sich reißen.

EP Belohnung

Zusätzlich zu den EP, die die Charaktere erhalten, falls sie die Brautjungfern und Kammerdiener besiegt haben, erhält jeder Charakter 100 EP dafür, dass er dem Probedurchlauf der Hochzeit zugesehen hat.

Yggmorgus

Als Zuggtmoy im Underdark ankam, wurde sie sofort vom Nielichthain und seinem Fungi-Reichtum angezogen. Sie ließ Yggmorgus aus dem fruchtbaren, verrottenden Boden heranwachsen, einen Pilz von gigantischen Ausmaßen.

Yggmorgus, der sehr günstig in einer Gegend steht, die vom Rest des Underdark abgelegen ist, ist die perfekte Operationsbasis für die Dämonenkönigin der Fungi. Sie hat Phylo komplett unter ihrer Kontrolle, und der unglückselige Souverän züchtet für sie eine Armee von Myconiden und Sporendienern. Zuggtmoy ist ebenfalls auf Araumykos aufmerksam geworden, die größte Pilz-Lebensform – und möglicherweise die größte Lebensform überhaupt – auf der Welt. Araumykos ist eine weitflächige Pilzkolonie mit einem einzelnen Verstand, der die Höhlen und Tunnel des Underdark mit einer Fläche in der Größe des Hochwaldes bedeckt. Araumykos ist so mit den Strukturen der Welt verwoben, dass die Kontrolle über ihn Zuggtmoy beinahe unbegrenzte Macht in ihrem neuen Zuhause verleihen würde.

Auch wenn Yggmorgus von der Haupthöhle des Nielichthains nicht deutlich gesehen werden kann, können die entsetzlichen Lichter und Geräusche von dort manchmal ausgemacht oder sogar gefühlt werden. Charaktere, die die Myconiden danach fragen, erhalten gemischte Antworten. Souverän Phylo und jene, die ihm gegenüber loyal sind, geraten beinahe in Verzückung, wenn sie über Yggmorgus sprechen, so als sei er das Paradies. Souverän Basidia und seine Anhänger geben vorsichtige Antworten. Phylos Geheimnistuerei führt dazu, dass sie nicht sicher sind, was sich hinter der Schlucht befindet.

Riesiger Pilzturm

Die Höhle rund um Yggmorgus ist riesig, und der gigantische Pilz füllt sie beinahe vom Boden bis zur Decke.

In der Umgebung gibt es nichts, anhand dessen man die Größe des aufragenden Pilzes aus dieser Entfernung abschätzen könnte. Tausende kleinerer Fungi wachsen am Hauptstängel, der sich selbst in mehrere kleinere Stängel aufteilt, jeder lang genug und mit einer genügend großen Kappe, um die Spitze des riesigen Turms zu bilden. Der Höhlenboden um den Stängel herum ist von einem Teppich aus Fungi bedeckt.

Ein unheimliches Leuchten dringt durch die schlitzartigen Fenster, die in den Stängel geschnitten sind, und derselbe Missklang atonaler Musik, den ihr bereits zuvor gehört habt, hallt von innen heraus. Der Gestank von Verrottung und Verwesung hüllt euch ein, so stark, dass es scheint, als würde er euer Fleisch durchwandern und bis in eure Seelen dringen.

Yestabrods Willkommensgarten ist ein blasses Abbild der wahren Schrecken, die Yggmorgus umgeben. Ein 6 m hoher, mondsichelförmiger Vorsprung klammert sich an die Höhlenwand und sinkt langsam nach unten herab zu einem niedrigeren Becken. Der Vorsprung ist bedeckt mit einem Teppich aus Moos und Fungi, zahlreichen Beulen in verschiedenen Größen, und pockenartig eingefallenen Stellen, in denen Becken mit abscheulichen Flüssigkeiten darin vor sich hin eitern und sickern. Manche sind bereits dabei auszutrocknen und zu überwachsen. Der gesamte Vorsprung ist schwieriges Gelände. Charaktere, die so nahe an Yggmorgus herankommen, müssen einen Weisheits-Rettungswurf gegen SG 11 schaffen, ansonsten erhalten sie eine Wahnsinns-Stufe (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 2).

Charaktere können die Gestalt von sich windenden Kreaturen in jeder Beule ausmachen. Die meisten davon sind humanoid, wobei ein paar dieser Beulen Kreaturen beherbergen, die anscheinend Gricks, Nothics und Riesenspinnen sind. Dies ist der Große Garten der Fäulnis, genährt sowohl von den Kreaturen, die in ihm gefangen sind, wie auch *Faerzress*, das diese Höhle durchdringt.

Wie auf ein Zeichen hin bläht sich die Beule auf, die den Charakteren am nächsten ist, und platzt. Eine dichte Wolke aus Sporen und einer dunklen, stinkenden Flüssigkeit explodiert nach draußen, während die Charaktere einen gellenden Schrei voll von qualvollen Schmerzen und Entsetzen vernehmen. In der Pockennarbe, die von der geplatzten Beule übrigbleibt, befindet sich einer von Xinayas Drow-Spähern – oder zumindest das, was von ihm übrig ist. Abgesehen von dem Gesicht, dem langen weißen Haar und einer Brustplatte lässt sich nicht unterscheiden, wo der Drow endet und wo die Fäulnis und die Fungi beginnen, die ihn verschlingen. Der Drow schlägt um sich, während seine Schreie immer schriller werden, bis sein Blick den eines der Charaktere trifft, woraufhin seine Schreie abrupt stoppen. Ein kurzer Ausdruck von Klarheit tritt an die Stelle seines Entsetzens, dann rollen seine Augen in seinem Kopf mit einer bizarren Euphorie zurück. Er sinkt in sich zusammen und fällt zurück in den Pilzschlamm. Charaktere, die dies beobachten, müssen einen Weisheits-Rettungswurf gegen SG 13 schaffen, sonst erhalten sie eine Wahnsinns-Stufe.

Durch die gesamte Höhle hindurch antworten lautes Gestöhne und gequältes Heulen auf die Schreie des Drows in einem entsetzlichen, ohrenbetäubenden Chor, der alle anderen Geräusche übertönt und schließlich zu einem sanften Gemurmel aus Stöhnen und Plappern herabsinkt. Der

gesamte Stängel des riesigen Pilzes scheint zu erbeben, beinahe so, als entzücke ihn dies.

Charaktere, die in das tiefere Becken der Höhle hinabsteigen, werden Zeuge des nächsten Spektakels unaussprechlichen Horrors, den die Herrin des Verfalls hervorgebracht hat.

Wahnsinniger Tanz

Unzählige deformierte Kreaturen tanzen um die Basis des gigantischen Pilzturms herum. Die Ausgelassenen sind eine bunte Mischung aus Humanoiden und verschiedenen anderen Kreaturen, alle übersät mit Tumoren, Geschwüren und Stellen mit verfaultem Fleisch. Sie werden begleitet von tanzenden Fungi, die mehr oder weniger so verformt und verzerrt wurden, dass sie Humanoiden ähneln. Manche dieser Kreaturen sind Sporendiener unter der Kontrolle der Dämonenkönigin der Fungi. Andere sind Myconiden und andere Pilz-Lebensformen, die mit Zuggtmoys Sporen infiziert sind.

Die tanzenden Kreaturen beachten die Eindringlinge nicht, es sei denn, sie werden angegriffen. In diesem Fall hören 1W6 **Drow-Sporendiener** und 1W6 **Hakenschrecken-Sporendiener** (siehe Anhang C für beide) auf zu tanzen und wenden sich ihren Angreifern zu.

Man kann Stimmen hören, die kichern und freundlich über den Erfolg des Souveräns Phylo sprechen, dass er „so viele neue Gäste gebracht hat, die an der Feier teilnehmen!" Die Charaktere sehen Drow, die so tanzen, als würden ihre Knochen schmelzen, Duergar, die in Scheinfröhlichkeit laut brüllen und Schleim erbrechen, und sogar Nothics, die irrsinnig lachen, während sie umherspringen und herumtollen.

Falls die Charaktere sich diesen wahnsinnigen Tanz ein paar Runden lang ansehen, sehen sie eine Gestalt, die sich aus dem Fungi-Schlamm erhebt. Es ist der Drow-Späher, dessen entsetzliches Ende sie gerade mitangesehen haben, der hinauswatet um sich den anderen Ausgelassenen in ihrem wahnsinnigen Tanz anzuschließen. Ein Charakter, der Zeuge dieses grotesken Moments wird, muss einen Weisheits-Rettungswurf gegen SG 15 schaffen, ansonsten erhält er eine Wahnsinns-Stufe.

Grosser Palast

Yggmorgus ist das Zuhause, das Zuggtmoy, die Dämonenkönigin der Fungi, sich selbst innerhalb des riesigen Pilzes ausgehöhlt hat. Der allgemeine Aufbau ist simpel. Der ausgehöhlte Stängel des Pilzes bildet eine aufragende zentrale Halle, in der Zuggtmoy schwebt, umgeben von gewundenen Balkonen, wo sich ihre wachsende Zahl von Brautjungfern um sie kümmert und singt, während sie ihr Brautkleid weben, um sie auf den schicksalshaften Hochzeitstag vorzubereiten.

Falls die Charaktere Yggmorgus betreten, stehen sie direkt vor **Zuggtmoy** (siehe Anhang D), umgeben von zwölf **Brautjungfern der Zuggtmoy** (siehe Anhang C). Zu ihrem Glück befindet sich Zuggtmoy in einem tiefen meditativen Zustand, während ihr Kleid und ihr Schleier angefertigt werden. Sie bewegt sich nicht, wobei sie sprechen und ihre anderen Fähigkeiten verwenden kann. Ihre Brautjungfern versuchen, Eindringlinge davonzujagen, laut heulend und darüber schimpfend, dass es Unglück bringt, die Braut vor der rechten Zeit zu sehen. Falls die Charaktere sich nicht sofort zurückziehen, erwacht Zuggtmoy und verwendet ihre Gedankenkontrolle-Sporen, um sie fortzuschicken, und verwendet ihre Verseuchungs-Sporen nur, wenn die Charaktere darauf bestehen, sich hier und jetzt der Dämonenkönigin zu stellen.

Dutzende Sporendiener und Myconiden reagieren auf Zuggtmoys telepathischen Ruf, wenn sich ihre Herrin in Gefahr befindet, und greifen die Charaktere ohne Rücksicht auf ihr eigenes Wohlergehen an. Jeder Angriff, der Zuggtmoy erfolgreich Schaden zufügt, beschädigt ihr Brautkleid, was die Dämonenkönigin in heftigen Zorn ausbrechen und die Eindringlinge angreifen lässt.

Den Nielichthain verlassen

Die Myconid-Enklave zu verlassen ist leichter als sie zu finden. Ob sie nun höflich Phylos Einladung ablehnen oder vor der Dämonenkönigin der Fungi um ihr Leben und ihre geistige Gesundheit laufen, die Charatere können leicht Hilfe von Souverän Basidia erhalten und den Kreisen, die ihm gegenüber noch loyal sind. Wohin die Charaktere als nächstes gehen, bleibt ihnen überlassen – eine Entscheidung, die davon abhängt, wo sie schon gewesen sind, von den sie verfolgenden Drow und davon, was sie während ihres Aufenthalts im Hain erhalten haben (Nahrung, Tränke, Schätze von der verlorenen Drow-Patrouille, usw.).

Abhängig davon, wie die Charaktere mit den Myconiden interagiert haben und welche Aufgaben sie für ihre Gastgeber erledigt haben, könnten sie in Begleitung eines Myconid-Führers aufbrechen, oder sogar mit zwei ganzen Kreisen von Myconiden, die aus dem Hain fliehen, bevor Zuggtmoys Wahnsinn sie ergreift. Souverän Phylo hält weder die Charaktere noch Basidia vom Gehen ab, immer noch davon überzeugt, dass die Sache, der er sich verschrieben hat, seinen Leuten Freude und Wohlergehen einbringt.

Mit hoher Wahrscheinlichkeit verlassen die Charaktere den Pilzhain mit düsteren und entsetzlichen Neuigkeiten. Sie haben mit angesehen, welchen Effekt ein einzelner Dämonenfürst auf die Materielle Ebene haben kann – und ihnen ist klargeworden, dass weitaus schlimmere Dinge bevorstehen.

Unabhängig davon, wie viele Kämpfe die Charaktere im Nielichthain ausgefochten haben mögen, die Entdeckung, dass ein Dämonenfürst auf die Materielle Ebene losgelassen ist, ist eine wichtige Offenbarung. Mehr noch, wenn sie in Sloobludop gewesen sind, um den Aufstieg Demogorgons mitzuerleben, wissen sie, dass mehr als ein Dämonenfürst entfesselt ist, was die Ausmaße dieser Bedrohung etwas greifbarer macht.

Falls die Abenteurer den Hain nur kurz besucht und die Gastfreundschaft der dem Untergang geweihten Myconiden genossen haben, brechen sie nur mit dem Argwohn über ihr seltsames Verhalten auf, was ihnen später helfen kann, das größere Mysterium des Underdark zusammenzusetzen.

Falls die Charaktere nichts über die Anwesenheit Zuggtmoys und ihrer Pläne erfahren haben, kannst du ihnen diese Informationen weitergeben, indem ein freundlicher Myconid wie Schemel oder Rumpadump bei ihrem Aufbruch zu ihnen kommt. Der Myconid beginnt eine Konversation über die Aufklärungssporen und zeigt ihnen eine Vision vom Willkommensgarten und Yggmorgus, und sagt ihnen, dass diese Bilder aus den Gedanken anderer Myconiden im Hain stammen. Er fragt sie dann, was diese „seltsamen Träume" zu bedeuten haben.

Kapitel 6: Blingdenstein

Blingdenstein, einst Stadt der sprechenden Steine genannt, ist eine Siedlung der Tiefengnome, die vor mehr als zwei Millennien gegründet wurde. Die Tiefengnome, von Natur aus isoliert und geheimnisvoll, kümmern sich wenig um Geschichten und Vermächtnisse, wodurch der größte Teil der Vergangenheit der zerstörten Stadt im Laufe der Zeit verloren ging.

Jahrhundertelang blieb Blingdenstein, dank einer Kombination aus Magie und Täuschung, versteckt und abgeschottet vom Rest des Underdark. Erst als sie einem Exilanten der Drow namens Drizzt Do'Urden Unterschlupf gewährten, zeigten die Tiefengnome ein aktiveres Interesse an der Welt außerhalb ihrer Höhlen. Die Tiefengnome erkannten die Bedrohung, die die Drow für alle Völker des Underdark darstellten. Sie ließen ihre Isolation hinter sich, als sie den Zwergen von Mithralhalle zu Hilfe eilten und eine eindringende Drow-Armee aus Menzoberranzan zurückschlugen.

Diese Allianz wurde allerdings zu Blingdensteins Verhängnis. Die rachsüchtigen Drow warteten, bauten ihre Streitkräfte wieder auf und schickten ihre Armeen los, um sich brutal an den Svirfneblin zu rächen. Sie kehrten in großer Zahl zurück, um Blingdenstein zu belagern. Die Tiefengnome waren der Armee der Drow nicht gewachsen. Tausende Svirfneblin wurden abgeschlachtet, und die, die nicht nach Mithralhalle oder an die Oberfläche entkommen konnten, wurden als Sklaven in Ketten nach Menzoberranzan geschleift.

Innerhalb der letzten Dekade kehrten die Tiefengnome zurück, um die Stadt zurückzugewinnen, wieder zu besiedeln und neu aufzubauen. Ihr endgültiger Erfolg hängt allerdings am seidenen Faden. Der größte Teil der zerstörten Stadt ist ein gefährlicher Ort und bleibt verschlossen, mit Tunneln und Kammern, die durch Tore oder bewusst verursachten Einstürzen verbarrikadiert sind. Die Svirfneblin müssen sich gegenüber den Übergriffen der Werratten-Besetzer, wahnsinnigen Elementaren, Geistern und der Seuche eindringender Blobs behaupten, die vom Blobkönig kontrolliert werden – einem verrückten Tiefengnom unter dem Einfluss des Dämonenfürsten Juiblex. Bevor sie der Gruppe Hilfe anbieten können, brauchen sie die Tiefengnome zuerst selbst.

Nach Blingdenstein gehen

Blingdenstein ist ein naheliegendes Ziel für Charaktere, die Zuflucht vor ihren Verfolgern und einen Ausweg aus dem Underdark suchen. Die Tiefengnome haben weiterhin regelmäßigen Kontakt mit der Oberflächenwelt.

Von den anderen Flüchtlingen der Gruppe ist Jimjar am meisten davon begeistert, Blingdenstein zu besuchen, und er kann die Abenteurer dorthin führen. Kraut und Rüben kennen den Weg ebenfalls, aber sie sind weitaus weniger gewillt, sich zu der Siedlung zu begeben, da sie durch ihre Lykanthropie Scham und Angst empfinden. Die Schildzwerg-Späherin Eldeth Feldrun ist sich nicht sicher darüber, wie man die Siedlung der Gnome erreichen kann, aber sie ist dafür, sich dorthin zu begeben, wenn es einen Weg an die Oberfläche oder nach Gauntlgrym bietet. Sollten die Charaktere Glabbagool (der empfindungsfähige Gallertwürfel aus „Der triefende Tempel" in Kapitel 2) erlaubt haben, sie zu begleiten, fühlt er eine gewisse Anziehung gegenüber Blingdenstein und ist neugierig genug, um die Charaktere dorthin zu leiten.

Drow-Verfolger

Die Siedlung der Svirfneblin ist ein sicherer Hafen für die Charaktere. Aus guten Gründen erlauben die Tiefengnome nur selten Drow den Einlass nach Blingdenstein, und dann auch nur mit einer schwer bewaffneten Eskorte. Ein Drow-Charakter muss einen erfolgreichen Charismawurf (Überreden) gegen SG 15 ablegen, um hinein eskortiert zu werden. Sollten allerdings Tiefengnome mit der Gruppe reisen, kann auf die Eskorte nach deinem Ermessen verzichtet werden, wenn sie für den Drow bürgen.

Die Drow-Verfolger der Gruppe werden den Charakteren nicht nach Blingdenstein folgen. Die Verfolgungsstufe der Gruppe (siehe „Verfolgung der Drow" in Kapitel 2) ändert sich nicht, während sie in der Siedlung der Svirfneblin sind.

Sollte die Verfolgungsstufe der Gruppe 3 oder höher sein, wenn sie in Blingdenstein ankommen, beobachten Ilvara und ihre Gruppe die Tunnel, die von der Siedlung abgehen. Die Verfolgungsstufe erhöht sich auf 5, wenn die Charaktere Blingdenstein verlassen. Das führt möglicherweise zu einer Verfolgungsjagd oder direkt zu Kapitel 7 „Flucht aus dem Underdark".

Ankunft in Blingdenstein

Blingdenstein hat den Ruf einer gefährlichen Ruine, die nur von Monstern und anderen Unerwünschten bevölkert ist. Andere halten sie für eine aufstrebende Siedlung, die auf dem Weg zum Wiederaufbau ist. Sobald die Charaktere das Tor erreichen, können sie sehen, dass die Wahrheit irgendwo dazwischen liegt.

Svirfneblin im Spiel

Tiefengnome sind ein mürrischer Haufen und zurückhaltend und vorsichtig im Umgang mit Außenstehenden. Sie nehmen an, dass jeder Nicht-Svirfneblin sie verletzen will – was angesichts ihrer Geschichte verständlich ist. Sie reden leise in den Höhlen und Tunneln, in denen jedes Geräusch nachhallt, die Augen huschen verstohlen hin und her und suchen nach Anzeichen von Gefahr.

Trotz ihrer tristen Perspektive, sind Svirfneblin immer noch Gnome, und viele sind genauso wohlwollend und freudig wie ihre Kollegen von der Oberfläche. Sie zeigen diese Aspekte am leichtesten, wenn sie unter anderen ihrer Art oder unter jenen sind, denen sie vertrauen.

Die Svirfneblin vergeben an jedes Geschlecht bestimmte Rollen, allerdings sind Männer und Frauen absolut gleichberechtigt. Es ist eine alte Tradition, dass es sowohl einen König als auch eine Königin gibt, die sich die Verantwortung teilen. Männliche Svirfneblin sind Jäger, Entdecker, Arbeiter und Krieger, während Frauen Anführerinnen , Richterinnen, Politikerinnen und Verwalterinnen sind. Tiefengnome vergessen manchmal, dass das nicht bei allen Völkern gleich ist und dass Männer genauso Nachdenken wie Frauen kämpfen können.

Die Charaktere müssen den Tiefengnomen ihren guten Willen beweisen, bevor sie hineingehen dürfen. Sobald die Charaktere das Vertrauen der Gnome erworben haben, sind sie in Blingdenstein willkommen und genießen alles an Essen und Komfort, was die Bevölkerung anbieten kann.

Die Einstellung der Svirfneblin ändern

Die allgemeine Einstellung der Tiefengnome gegenüber Fremden ist feindlich – nicht unbedingt ablehnend, aber sehr argwöhnisch. Diese Einstellung kann erst zu gleichgültig und dann zu freundlich verändert werden, wenn die Charaktere den Svirfneblin offenkundig helfen (siehe „Soziale Interaktion" im Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

Manche Taten in Blingdenstein belohnen die Charaktere mit einem automatischen Einstellungswechsel, wohingegen andere einen erfolgreichen Gruppenwurf auf Charisma (Überreden) gegen SG 15 benötigen. Sollte die Gruppe erfolgreich sein, ändert sich die Einstellung der Svirfneblin um eine Stufe. Sind die Charaktere unhöflich oder benehmen sich auf eine Weise, die die Tiefengnome noch argwöhnischer macht, müssen die Spieler ebenfalls einen Gruppenwurf ablegen. Sollte dieser misslingen, verschlechtert sich die Einstellung der Tiefengnome um eine Stufe.

Zufallsbegegnungen in Blingdenstein

Würfel pro Tag einen W20, während die Charaktere die Siedlung der Tiefengnome erforschen, und konsultiere dann die Tabelle Blingdenstein-Begegnungen, um zu bestimmen, auf was sie treffen, wenn ihnen überhaupt etwas begegnet.

Blingdenstein-Begegnungen

W20	Begegnung
1–10	Keine Begegnung
11	1W4 + 1 belebte Drow-Statuen
12	1 **Geist**
13	Gewölbegefahr
14	Herumziehende Elementare
15	Herumziehende Schlicke
16	1W4 + 2 Höhlendachse
17	Mephit-Gruppe
18	1W4 + 1 Svirfneblin-Werratten
19	1W4 + unholde Riesenspinnen
20	1 **Xorn**

Belebte Drow-Statuen

Diese Drow, die einst Teil einer Expedition aus Menzoberranzan waren, wurden von einer Medusa versteinert und später von Ogrémochs Verderben belebt (siehe „Siedler, Besetzer und Eindringlinge" später in diesem Kapitel). Sie haben die Werte einer **Belebten Rüstung**, aber sie sind Elementare und keine Konstrukte.

Geist

Einige der Svirfneblin, die während der Invasion der Drow gestorben sind, wurden auf furchtbare Weise getötet und ihre Geister verweilen. Wenn die Charaktere einem dieser Geister begegnen, würfel einen W20 und schau auf die Tabelle Einstellungen der Geister, um die Einstellung des Geistes zu bestimmen.

Einstellungen der Geister

D20	Einstellung
1–6	Gleichgültig und bemerkt die Charaktere nicht, bis er von ihnen angegriffen wird
7–12	Gleichgültig, aber hat die Charaktere bemerkt
13–17	Freundlich
18–20	Feindlich

Gewölbegefahr

Die Charaktere nähern sich einem Teil von Blingdenstein, der furchtbar verwahrlost ist. Sollten sie die Gegend untersuchen, würfel einen W6 und schau auf der Tabelle für Gewölbegefahren, um festzustellen, was ihnen begegnet. Siehe „Gefahren im Gewölbe" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für mehr Informationen bezüglich jeder Gefahr.

Gewölbegefahr

D6	Gefahr
1–3	Brauner Schimmelfleck
4–5	Grüner Schleimfleck
6	Gelber Schimmelfleck

Herumziehende Elementare

Ein **Staub-Mephit** führt einen **Erdelementar** durch die Höhlen und Tunnel Blingdensteins. Begegnet man ihnen friedlich, können sie den Weg zu Entémochs Gabe weisen (siehe „Blingdensteins Außenbereiche" später in diesem Kapitel).

Herumziehende Schlicke

Die Anwesenheit des Blobkönigs (siehe „Der Puddinghof" später in diesem Kapitel) zieht Schlicke nach Blingdenstein. Würfel einen W4 und schau auf die Tabelle Herumziehende Schlicke, um festzulegen, was auftaucht.

Herumziehende Schlicke

W4	Begegnungr
1	1 Schwarzer Blob
2	1 Gallertwürfel
3	1W4 + 1 Grauschlick, einer davon die Variante des Psychischen Grauschlicks (wie im *Monster Manual* beschrieben)
4	1W2 Ockergallerte

Höhlendachse

Die Svirfneblin nutzen diese Tiere als Teil ihrer Grabungsarbeiten. Höhlendachse sind **Riesendachse** mit einer RK von 12 (natürliche Rüstung), Erschütterungssinn mit einer Reichweite von 18 m und einer Graben-Bewegungsrate von 4,50 m. Wenn sie graben, hinterlassen sie Tunnel.

Mephit-Gruppe

Eine Mephit-Gruppe besteht aus 1W4 **Staub-Mephiten** und 1W4 **Schlamm-Mephiten**. Sollte man ihnen in Inner-Blingdenstein oder Felsplage begegnen, sind sie verrückt und greifen sofort an. Ansonsten verspotten sie die Gruppe, aber kämpfen nur zum Zweck der Selbstverteidigung.

Svirfneblin-Werratten

Diese Werratten gehören zu Clan Goldbart und suchen gerade nach neuen Orten in den Ruinen dieser ehemaligen Stadt, an denen sie sich niederlassen können. Sie sind immer feindlich und greifen die Gruppe an, wenn sie nicht fliehen können. Nutze die Spielwerte einer **Werratte** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* mit ein paar Veränderungen: Svirfneblin-Werratten sind klein und haben die folgenden zusätzlichen Eigenschaften:

Gnomische Gerissenheit. Die Werratte hat Vorteil auf alle Rettungswürfe gegen Magie, die auf Intelligenz, Weisheit oder Charisma basieren.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut der Werratte zum Wirken angeborener Zauber ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 12). Sie kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei sie keine materiellen Komponenten benötigt:

Beliebig oft: *Unauffindbarkeit* (nur selbst)
Je 1/Tag: *Blindheit/Taubheit, Selbstverkleidung, Verschwimmen*

Steintarnung. Die Werratte hat Vorteil auf Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), um sich in felsigen Gebieten zu verstecken.

Unholde Riesenspinnen

Diese Spinnen, ehemalige Diener der Drow, brennen voll bösartiger Energie. Nutze die Werte einer **Riesenwolfsspinne** mit Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP), Resistenz gegen Kälte-, Feuer- und Blitzschaden und Immunität gegen Giftschaden. Sie sind zusätzlich immun gegen den Zustand vergiftet.

Xorn

Diese Kreatur lässt die Charaktere in Ruhe, wenn sie ihr Edelsteine oder Edelmetalle im Wert von mindestens 50 GM füttern. Ansonsten folgt sie ihnen durch Blingdenstein, darauf hoffend, dass sie etwas hinterlassen, das sie essen kann. Der Xorn ist unsozial und hilft der Gruppe in keiner Weise.

Wichtige NSC

Sollten die Charaktere Blingdenstein besuchen, können sie einem oder mehr der folgenden Svirfneblin begegnen.

Blingdenstein NSC

Dorbo Wühlhacke	Anführer der Bergbauexpeditionen
Senni Wühlhacke	Anführerin der Siedler
Nomi Pfadverschluss	Erdelementar-Pfleger mit einer Aufgabe für die Gruppe
Gurnik Tapfinger	Priester des Callarduran Sanfthand mit einer Aufgabe für die Gruppe
Kazook Pickschein	Alchemist und Spezialist für Erz, der Questen annimmt und vergibt
Chipgrins Goldbart	Anführer der Werratten-Kolonie
Bauwächter Jadger	Untoter Anführer der Bauwächter
Der Blobkönig	Wahnsinniger Tiefengnom, verzaubert vom Dämonenfürsten Juiblex

In die Ecke getriebene Ratten

Sollten sie sich bei der Gruppe aufhalten und sollten die Abenteurer noch nichts von ihrer Lykanthropie wissen, geben Kraut und Rüben ihr Bestes, um ihren Fluch zu verstecken und zu unterdrücken. In der Zeit nach ihrer Gefangenschaft in Velkynvelve haben sich die zwei wahrscheinlich mindestens einmal in Werratten verwandelt. Wenn die Entscheidung, nach Blingdenstein zu gehen, gefallen ist, könnten die Zwillinge erzählen, dass sie wegen ihres Fluches ihr Zuhause verlassen haben. Alternativ verlassen sie die Abenteurer und gehen allein weiter. So oder so könnten sie sich dem Goldbart-Klan der Werratten anschließen, entweder allein oder mit Hilfe der Abenteurer.

Siedler, Besetzer und Eindringlinge

Die heutigen Einwohner Blingdensteins sind von einer anderen Sorte als ihre Vorfahren. Sie sind nicht nur harte Arbeiter und einfallsreiche Minenarbeiter, sondern auch Siedler, Entdecker und – vor allem anderen – Überlebenskünstler.

Anführer Blingdensteins

Der Tradition der Tiefengnome zufolge wird Blingdenstein gleichberechtigt von einem König und einer Königin regiert, aber die Svirfneblin hatten keinen wahren Regenten, während sie den Großteil des Jahrhunderts als Flüchtlinge lebten. Dorbo und Senni Wühlhacke sind talentierte Bergarbeiter, aber sie sind als Leiter der Gemeinde noch fähiger geworden. Sie haben jahrelang eine Expedition nach Blingdenstein organisiert und Abenteurer bezahlt, um ein Auge auf das Gebiet zu werfen und es auszukundschaften, während sie ihre Leute in den zwergischen Festungen und Oberweltstädten zusammentrommelten, in denen sie aufgenommen wurden.

Nach einer Dekade voll sorgfältiger und entschlossener Planung, führten die Wühlhacken einen Trupp zurück nach Blingdenstein, um es zurückzuerobern. Obwohl sie noch nicht gekrönt wurden, behandelt sie jeder als de facto Herrscher der Siedlung.

Svirfneblin-Geister

Leiter Dorbo überwacht den Wiederaufbau der Industrie, eröffnet Minen und organisiert Patrouillen, um Teile der zerstörten Stadt zu erkunden, die von den Svirfneblin noch unbewohnt bleiben. Er ist außerdem dafür verantwortlich, die Verteidigungsanlagen der Siedlung zu befehligen und wiederaufzubauen. Wie die meisten Svirfneblin ist Dorbo ernst und aggressiv im Umgang mit Außenstehenden. Er ist trotz all dessen auch ein liebender und fürsorglicher Ehemann und ein aufmerksamer Führer seines Volkes, der sich der Vision eines wiederaufgebauten und wiedergeborenen Blingdensteins, die er und seine Frau teilen, verschrieben hat.

Quartiermeisterin Senni zählt und misst alles, und sie stellt sicher, dass die Bemühungen ihres Mannes gut unterstützt werden und effizient sind. Sie überwacht die Handelsbeziehungen zwischen Karawanen nach Mithralhalle, Gauntlgrym und Mantol-Derith. Sie kümmert sich um und hilft bei der Instandhaltung der magischen Infrastrukturen Blingdensteins. Außerdem ist sie mit den Sicherheitsbedingungen in der gesamten Siedlung bestens vertraut. Als Quartiermeisterin vergibt sie Häuser an die immer zahlreicher werdenden Svirfneblin, die nach Blingdenstein zurückkehren.

Gilde der Minenarbeiter

Die Svirfneblin gründen den Großteil ihrer wirtschaftlichen Existenz auf ihrer Fähigkeit, Erze und Edelsteine abzubauen. Die Siedlung ist weitgehend autark, verlässt sich aber immer noch auf die Duergar aus Mantol-Derith, was Werkzeuge, Waffen und Vorräte angeht.

Da sich die Wirtschaft Blingdensteins auf Bergbau stützt, hat die Gilde der Minenarbeiter enormen Einfluss in Blingdenstein. Angeführt von der Familie Pickschein überwacht die Gilde der Minenarbeiter alle Minen Blingdensteins, ebenso wie das Abbauen, Schleifen und Verzaubern von *Zauberjuwelen* (siehe Anhang B), sowohl für die Verteidigung der Siedlung als auch ihre Handelsexporte.

Steinherzenklave

Diese Gruppe Svirfneblin-Zauberwirker lernte einst unter der Smaragdenklave, aber spaltete sich schließlich ab und entschied sich, sich ausschließlich auf Elementarmagie der Erde zu konzentrieren. Nachdem sie das taten, nahmen sie den Rest der Priesterschaft der Tiefengnomgötter Segojan Erdrufer (Gott der tiefen Erde und der Natur) und Callarduran Sanfthand (Gott des Steins und des Bergbaus).

Die Steinherzenklave ist für das Beschwören der Erdelementare verantwortlich, die dabei helfen, Blingdenstein zu verteidigen. Sie nutzt ihre Magie außerdem, um bei verschiedenen ingenieurwissenschaftlichen Aufgaben zu helfen, wie Gänge zu weiten, Tunnel zu verschließen oder Orte für *Zauberjuwelen* und defensive Maßnahmen zu errichten. Wenn sie gebraucht werden, fungieren die Zauberwirker der Steinherzenklave als extraplanare Diplomaten, die gelegentlich Übereinkünfte mit den Xorn und Galeb Duhr treffen, um Blingdenstein zu helfen.

Die Anführerin der Enklave ist Yantha Schwatzstein, eine junge Magierin, die ihre Zeit und Energie zwischen der magischen Forschung, die sie in Blingdenstein führt, der Hilfe, die sie der Svirfneblin-Enklave in Mantol-Derith (siehe Kapitel 9) bereitstellt, und ihrer Arbeit mit der Steinherzenklave aufteilt.

Bauwächter

Die meisten der geehrten Beschützer der Svirfneblin starben während der Invasion der Drow, und der Rest fiel, als sie ihr Volk bei ihrer Flucht aus Blingdenstein nach Mithralhalle schützten. Nur die Erinnerung an ihren heldenhaften Einsatz verbleibt – und selbst das verblasst durch den Hang der Tiefengnome, ihre eigene Geschichte zu vergessen.

Im letzten Jahr haben eine Handvoll junger Tiefengnome im Geheimen unter der Anleitung des furchterregenden Bauwächters Jadger trainiert, der als Geist weiterlebt. Zu Lebzeiten war Jadger ein Experte bezüglich des Underdarks und seiner Bewohner sowie für deren Bekämpfung. Er bereitet seinen besten Schüler, Trisk Adamantsims, darauf vor, die neuen Bauwächter zu befehligen. Sie bereiten sich darauf vor, sich den Wühlhacken zu offenbaren und Anerkennung als Blingdensteins neue Bauwächter zu fordern.

Geister Blingdensteins

Auch wenn sie nicht unbedingt organisiert sind, sind die Geister der Svirfneblin, die während der Invasion der Drow getötet wurden, eine unbestreitbare Präsenz. Die Siedler waren schlau genug, heimgesuchte Höhlen von ihren Rekultivierungsplänen auszuschließen. Jetzt jedoch, wo neue Svirfneblin ankommen und Behausungen brauchen, wird der Platzmangel zum Problem. Es gibt weitaus mehr Geister in der zerstörten Siedlung als irgendwer gedacht hätte, und jeder Geist ist verschieden. Manche sind harmlos und erscheinen nur als Echo des Vorfalls, der zu ihrem Tod geführt hat. Andere sind bei vollem Bewusstsein – und meist feindlich gesinnt und gefährlich.

Ogrémochs Verderben

Ogermochs Verderben ist eine herumwandernde Wolke aus transparentem, magischem Staub, die vor über einem Jahrhundert zuerst in Blingdenstein auftauchte. Allgemein wird angenommen, dass sie Bewusstsein hat, und sie kann üblicherweise im Felsplage-Viertel angetroffen werden. Elementare, die von der Wolke berührt werden, erliegen ihrer Kontrolle.

Die Herkunft der Wolke bleibt ein Geheimnis, aber es ist bekannt, dass sie etwas mit Ogrémoch zu tun hat, dem bösen Prinzen der Elementaren Erde. Eine Medusa namens Neheedra dient Ogrémochs Verderben und führt einige der elementaren Kreaturen an, die von der bösen Wolke versklavt wurden (siehe den Abschnitt „Felsplage“ und Gebiet 19).

Klan Goldbart

Nach Blingdensteins Fall versuchte eine Gruppe Werratten, sich in der zerstörten Stadt niederzulassen. Die letzten Reste der Svirfneblin, die sich in Blingdenstein versteckten, nachdem die Drow-Armeen die Stadt verlassen hatten, schafften es, die Werratten zurückzutreiben oder zu töten, aber viele der Tiefengnome wurden mit Lykanthropie infiziert.

Heutzutage beanspruchen die Tiefengnom-Werratten einen großen Teil der Ruinen unter dem Namen Klan Goldbart, verteidigen ihr Territorium gegen neue Siedler und führen einen urbanen Krieg gegen sie. Der Rudelführer ist der gerissene und charismatische Chipgrins, der um die Sicherheit seines Rudels besorgt ist und deswegen darauf hofft, einen Waffenstillstand mit den Wühlhacken auszuhandeln und seine Svirfneblin-Vettern davon abzubringen, seine Leute als gefährliche Monster zu sehen, die zu vernichten sind. Chipgrins ist sich der Gefahr nur allzu bewusst, die Ogrémochs Verderben und die Schlicke, die die Siedlung plagen, darstellen. Er hofft, die anderen Svirfneblin zu zwingen, Klan Goldbarts Recht in Blingdenstein zu bleiben, anzuerkennen, indem sie gemeinsam die Bedrohungen bekämpfen.

Der „Hof“ des Blobkönigs

Der so genannte Blobkönig hält im tiefsten Bereich Blingdensteins Hof. Er war Teil einer Besiedlungsmission geführt von den Wühlhacken, aber die anderen Svirfneblin mieden ihn schnell wegen seiner vielen verstörenden Angewohnheiten, darunter seine Beschäftigung, Schlicke zu fangen und zu studieren, und seinen Hang Essen zu stehlen und zu horten, bis es verrottete...nur um daraufhin mit ihm zu sprechen.

Der ausgegrenzte Tiefengnom versuchte irgendwann allein sein Glück. Er verbrachte Jahre unter den Schlicken der Gegend und unterwarf schließlich einen Schwarzen Blob, den er „Prinzessin Schwarzsumpf“ nannte und einen Grauschlick, denn er „Prinz Bleich“ nannte. Als die Dämonenfürsten in das Underdark kamen, folgte er den Schlicken, die von Juiblex' Präsenz angezogen wurden, warf sich sofort vor dem Gesichtslosen Fürsten auf die Knie und gelobte ihm seine ewige Treue. Sein vorheriger Name und seine Existenz endeten zu jenem Zeitpunkt und jetzt gibt es nur noch den Blobkönig.

Juiblex gab dem Blobkönig die Fähigkeit, Schlicke zu befehligen und zu beschwören und ordnete an, dass er nach Blingdenstein zurückkehre und es als Teil der neuen Domäne des Gesichtslosen Fürsten einnehme. Der Blobkönig schlüpfte zurück in die abgesperrten Bereiche von Blingdenstein und richtete dort seinen Hof ein, rief dabei alle möglichen Schlicke herbei und machte Teile der zerstörten Stadt unbewohnbar und für Außenstehende gefährlich.

Absolut wahnsinnig und mächtig genug, um furchtbare Kräfte freizusetzen, sitzt der Blobkönig auf seinem Thron, mit seinen „Kindern“ an seiner Seite. Tag für Tag beschwört er mehr treue Untertanen. Wenn er bereit ist, wird er sie aussenden, alles zu verdecken und zu verschlingen, und Blingdenstein und seine Bewohner in einen gigantischen Haufen aus Schleim und Schlicken ins Abbild des Gesichtslosen Fürsten zu verwandeln.

Blingdensteins Aussenbereiche

Die Steinbrüche, Minen, Pilzfelder und Schmieden von Blingdenstein befinden sich außerhalb der Siedlung, zugänglich über Tunnel und Durchgänge jenseits der Hauptstraße. Handelskarawanen, die in Richtung Blingdenstein unterwegs sind, werden entweder zu den abgelegenen Minen, Bauernhöfen und Schmieden umgeleitet oder sie werden am Stadttor angehalten, wo ihre Ladung von Agenten der Quartiermeisterin Senni durchsucht, entladen und verteilt wird. Das hält das ungewollte Gesindel aus dem Stadtkern fern und gewährleistet die Sicherheit Blingdensteins.

Die Tiefengnome, die in den Minen, auf den Farmen und in den Schmieden außerhalb der Siedlung arbeiten, verbringen weniger Zeit damit, die Freizeit und Gesellschaft ihrer Verwandten und Freunde zu Hause zu genießen. Der zunehmende Wahnsinn der Dämonenfürsten trifft diese mutigen Pioniere mehr als diejenigen, die in der relativen Sicherheit der zurückeroberten Teile von Blingdenstein leben.

Svirfneblin am Stadtrand sind Fremden gegenüber knapper angebunden, und manche könnten sogar versuchen, von ihnen zu stehlen. Aufseher an jedem Standort fühlen sich nun zur Tyrannei getrieben und fordern, dass ihre Arbeiter immer härter schuften. Einige Bergleute behalten Edelsteine, die sie ausgraben, während andere dazu verleitet sind, sich Dinge anzueignen, die die Abenteurer bei sich tragen.

Entémochs Gabe

Diese große Höhle befindet sich westlich von Blingdenstein (siehe die Karte der Regionen und Orte des Underdark in Kapitel 2) und war immer ein streng gehütetes Geheimnis. Die meisten Svirfneblin, die sie kannten, starben während der Invasion Blingdensteins durch die Drow. Einige Mitglieder der Steinherzenklave haben von ihrer Existenz gehört, aber haben es entweder als Legende abgetan oder waren einfach zu beschäftigt mit der Wiedereroberung und dem Wiederaufbau Blingdensteins, um sie zu suchen.

Probleme gewürfelt

Sollte der Gallertwürfel Glabbagool mit der Gruppe reisen (siehe Kapitel 4), bringt seine Anwesenheit in Blingdenstein einige Herausforderungen mit sich. Die jüngsten Schlickangriffe haben die Tiefengnome erschüttert, und ein intelligenter, telepathischer Gallertwürfel ist etwas, das ihr Verständnis übersteigt. Die Charaktere müssen die Svirfneblin davon überzeugen, ihren ungewöhnlichen Gefährten hinein zu lassen, oder ihm sagen, dass er außerhalb der Siedlung bleiben muss. Sollte er draußen gelassen werden, wird er irgendwann durch den Bau der Werratten hineingelangen, was den Charakteren offenbart, wie die anderen Schlicke hineingelangen, oder er erscheint im letzten Moment, um den Charakteren zu helfen, wenn sie sich in Gefahr befinden.

Die Höhle ist einen zweitägigen Marsch von der Siedlung entfernt. Ihr Eingang ist ein kleiner Tunnel, der zu einem Vorsprung hoch über dem Höhlenboden führt. Die Höhle ist von Stalagmiten und Stalaktiten gesäumt, aber das dominante Merkmal ist der Beschwörungskreis in der Mitte. Der Kreis wurde einst von Svirfneblin genutzt, um Entémoch zu beschwören, ein Prinzen der elementaren Erde, und seine Energie erfüllte die gesamte Höhle, wodurch elementare Beschwörungen innerhalb ihrer Grenzen verstärkt wurden.

Wird der Kreis genutzt, um einen Zauber zu wirken, der einen Erdelementar beschwört, wird die Dauer des Zaubers zu 1W4 + 6 Tagen und der Zauber benötigt keine Konzentration. Der beschworene Erdelementar wird dem Zauberwirker oder seinen Verbündeten gegenüber niemals feindlich. Um diese Vorteile zu erhalten, muss der Zauberwirker Materialzauberkomponenten in der Form von Edelsteinen bereitstellen, deren Gesamtwert 10 GM pro Trefferwürfel des beschworenen Elementars entspricht.

Entémochs Gabe finden

Den Tunnel zu finden, der zu Entémochs Gabe führt, ist ein großer Dienst für die Svirfneblin und könnte eine Queste für die Abenteurer sein (siehe „Blingdenstein vereinen" später in diesem Kapitel). Auch wenn sich die Höhle in der Nähe von Blingdenstein befindet, ist es keine einfache Aufgabe sie zu finden.

Charaktere können den Tunnel suchen, indem sie sich langsam in seiner ungefähren Umgebung bewegen. Lass die Charaktere jeden Tag, an dem sie suchen, als Gruppe einen Gruppenwurf auf Intelligenz (Nachforschungen) oder einen Gruppenwurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 20 ablegen. Ist der Gruppenwurf erfolgreich, finden die Charaktere einen merkwürdigen Wegweiser: eine kleine Pyramide aus sorgfältig gestapelten Steinen neben der Mündung eines sonst unscheinbaren Tunnels.

Nachdem sie den Wegweiser gefunden haben und dem Tunnel daneben gefolgt sind, kann die Gruppe einen Gruppenwurf auf Intelligenz (Nachforschungen) oder Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 20 ablegen. Bei einem Misserfolg verschwendet die Gruppe einen Tag damit, nach dem nächsten Wegweiser zu suchen. Bei einem erfolgreichen Gruppenwurf finden die Charaktere den nächsten Wegweiser nach 2W6 Stunden: Ein Tunnel, dessen Eingang von den gemeißelten Gesichtern eines männlichen und weiblichen Tiefengnoms flankiert wird. Dieser Tunnel hat viele Seitentunnel, die hinter Felsformationen versteckt sind. Die Gruppe muss einen Gruppenwurf auf Intelligenz (Nachforschungen), Weisheit (Wahrnehmung) oder Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 20 ablegen. Sollte dieser Gruppenwurf erfolgreich sein, findet die Gruppe Entémochs Gabe. Bei einem Misserfolg verschwenden die Charaktere einen Tag damit, danach zu suchen.

Entémochs Gabe zu finden erlaubt es den Charakteren, einen Wurf zu abzulegen, um die Einstellung der Tiefengnome zu verbessern (Siehe „Die Einstellung der Svirfneblin ändern").

Zufällige Begegnungen. Prüfe für jeden Tag, der mit Erforschung verbracht wurde, die Zufallsbegegnungen auf der Tabelle in Kapitel 2 und passe die Stufe der Drow-Verfolger an.

Die Bestien in Entémochs Gabe

Charaktere, die die Höhle untersuchen, finden zerbrochene Teile von Statuen. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 17 bestätigt, dass die Teile die Überreste von versteinertem Ungeziefer sind. Wenn sie die Höhle nicht sofort verlassen, treffen die Charaktere auf ein zusammengehöriges Paar **Basilisken**, die Entémochs Gabe ihr Zuhause nennen.

Sobald die Basilisken besiegt wurden, können die Charaktere ihre Erforschung der Höhle fortsetzen und drei Basiliskeneier in einem Nest aus pulverisiertem Stein finden. Jedes Ei ist eine Kugel mit 20 Pfund Gewicht, einem Durchmesser von 15 cm und einer grauen, kieseligen Schale so hart wie Stein. Werden sie in Ruhe gelassen, schlüpfen sie in 1W4 + 1 Monaten. Ein kleiner Basilisk wird auf die erste Kreatur geprägt, die er sieht. Danach folgt er der Kreatur wie einem Elternteil und verlangt gefüttert zu werden. Sollten die Charaktere es schaffen, den Basilisken am Leben zu halten, wird er nach zwölf Monaten ausgewachsen sein. Verfolge sein Wachstum mit Hilfe der Tabelle Basilisken-Wachstum.

Basilisken-Wachstum

Alter	Größe	Anmerkungen
Kleinkind (bis zu 3 Monate)	Winzig	RK 11; 4 (1W4 + 2) Trefferpunkte; Geschwindigkeit 3 m; STR 10 (+0); Kein Versteinernder Blick; Bissangriff hat +2 zum Treffen und fügt bei einem Treffer 1 Stichschaden plus 1 Giftschaden zu; Herausforderung 0 (10 EP)
Jung (3 – 12 Monate)	Klein	RK 13; 22 (4W6 + 8) Trefferpunkte; Geschwindigkeit 4,50 m; STR 13 (+1); Versteinernder Blick hat eine Reichweite von 4,50 m; Bissangriff hat +3 zum Treffen und fügt bei einem Treffer 3 (1W4 + 1) Stichschaden plus 2 (1W4) Giftschaden zu; Herausforderung 1 (200 EP)
Erwachsen (3 – 12 Monate)	Mittelgroß	Siehe *Monster Manual (Monsterhandbuch)*

Weisshüll-Mine

Blingdensteins größtes Salzbergwerk liegt eine halbe Tagesreise weit im Süden. Wie bei vielen der Ressourcenstandorten Blingdensteins kann die Straße zur Mine von Gelegenheitsreisenden leicht übersehen werden. Die Wachen auf dem Weg erkennen aber freundliche Besucher (wie die in Gesellschaft von Jimjar, Kraut oder Rüben) und leiten sie in die richtigen Tunnel.

Weißhüll-Mine ist ein verwobenes Netzwerk kleiner Höhlen, die in riesige Salzadern gegraben wurden, die in diesem Bereich des Underdark zu finden sind. Die Mine produziert genug Salz, um die Siedler von Blingdenstein zu versorgen und auf dem Markt von Mantol-Derith verkauft zu werden. Es gibt eine Höhle, die nur für die Haltung riesiger Höhlenechsen genutzt wird, die von den Svirfneblin als Lasttiere verwendet werden.

Der **Tiefengnom** Perigrog Kratzstaub leitet die Mine mit fairer, aber fordernder Hand. Er glaubt, je mehr die Mine produziert, desto mehr kann er exportieren, und desto schneller kann Blingdensteins frühere Pracht wiederhergestellt werden.

Pickschein-Minen

Die Pickschein-Minen, benannt nach der größten und einflussreichsten Familie in der Gilde der Minenarbeiter, umfassen mehrere Bergwerke, die in einem weiten Kreis um Blingdenstein verteilt sind. Die Tiefengnome haben die Zugangstunnel so aufgebaut, dass nur ein einziger bekannter Eingang zu dem Minenkomplex führt, und dieser Eingang wird von vier **Galeb Duhr**, die als normale Felsen getarnt sind, und zwanzig **Tiefengnomen** verteidigt.

Die größten Minenschächte haben Adern gewöhnlicher Metalle wie Eisen und Kupfer, ebenso wie viele Adern seltenerer Minerale wie Mithril und Adamant. In den Minen gibt es auch Kristallhöhlen, in denen die Svirfneblin alle möglichen Edelsteine ernten.

All die Hauptwege nach Blingdenstein kreuzen sich in der Nähe des Haupteingangs des Minenkomplexes, was bedeutet, dass die Charaktere diesen wahrscheinlich passieren werden, bevor sie in Blingdenstein ankommen. Sollten sie dort anhalten, treffen sie Dasco Pickschein, den **Tiefengnom**-Aufseher, der die allgemeinen Arbeitsvorgänge überwacht. Dasco ist bereit, die Charaktere mit einer Ladung Erze mitlaufen zu lassen, die nach Blingdenstein unterwegs ist, und freut sich über die zusätzliche Sicherheit.

Steinherz-Steinbruch

Der Steinherz-Steinbruch hat seinen Hauptsitz in dieser von *Faerzress* und elementarer Energie erfüllten Höhle. Dieser Steinbruch liefert keinen Stein zum Bauen, da die Bauarbeiter Blingdensteins nur mit einer Spitzhacke an irgendeine Wand gehen müssen, um ihre Baumaterialien zu finden. Stattdessen stellt diese Höhle die kleine Armee Erdelementare bereit, die den Siedlern hilft und ihre magischen Steine werden in der Erschaffung magischer Gegenstände genutzt, wie *Elementare Edelsteine der Erde*, *Ringe der Erdelementar-Herrschaft* und *Steine der Erdelementar-Herrschaft*. Elementare, die hier die materielle Ebene betreten, entweder durch Zauber oder durch andere Methoden, haben 2 zusätzliche Trefferwürfel.

Normalerweise leitet Yantha Schwatzstein die Arbeiten im Steinbruch. Während sie in Mantol-Derith ist (siehe Kapitel 9), ist ihr Lehrling Nomi Pfadverschluss für die Druiden und Magier der Steinherzenklave zuständig.

Elementare Heilung

Nomi Pfadverschluss kennt Ogrémochs Verderben und hat es sich zur Lebensaufgabe gemacht, Elementare vor seinem Einfluss zu schützen. Im Zuge ihrer Arbeit untersucht sie Proben von korrumpierten Elementaren. Sie belohnt Charaktere, die ihr Proben von jeglichen außer Kontrolle geratenen Erdelementaren bringen, die in den unerforschten Bereichen Blingdensteins gefunden werden können. Sie zahlt 10 GM pro Trefferwürfel der Kreatur, von der die Probe genommen wurde.

Vorder-Blingdenstein

Alles in Vorder-Blingdenstein wurde entworfen, um mögliche Invasoren abzuwehren.

1. Treppen

Diese weiten Treppen, die zu einer breiten Terrasse vor dem Tor führen, sind für gnomische Füße gebaut. Sie sind schwieriges Gelände für mittelgroße und große Kreaturen.

Türen von Blingdenstein

Schwere Steintüren verstärkt mit Stahl oder Adamant können in der Siedlung der Tiefengnome gefunden werden. Wenn es nicht anders angegeben ist, hat eine Tür in Blingdenstein RK 18, 40 TP, eine Schadensschwelle von 15, Resistenz gegen Schallschaden und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden.

1A. Karrenlift

Am Treppenabsatz befindet sich ein großer Eingang in der westlichen Wand, wo Wagen auf steinernen Schlitten festgemacht werden und mit einer Kette einen steilen Abhang hinaufgezogen werden. Der Hebemechanismus am oberen Ende des Lifts wird von einem **Erdelementar** betrieben, obwohl jede Kreatur mit einer Stärke von 20, oder eine Gruppe von Kreaturen, die mit vereinten Kräften 600 Pfund heben können, ihn auch betätigen können.

Der Tunnel des Lifts ist breit genug für die Schlitten, aber hat nur wenig Abstand nach oben zur Decke. Der Boden ist Teil des Mechanismus und ist schwieriges Gelände. In einen Schlitten hinein oder hinaus zu klettern kostet 3 m Bewegung.

2. Haupttor

Das Haupttor Blingdensteins ist ein Tor, das aus Stahl und Mithril gemacht wurde, in das eine geheime magieresistente Legierung eingelassen ist und das mit Adamant gepanzert ist. Das Tor hat RK 23, 60 TP, eine Schadensschwelle von 20, Resistenz gegen Schallschaden und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden.

Die Terrasse zwischen dem oberen Ende der Treppe und dem Tor hat eine leichte Steigung. Die Steigung verleiht Würfen auf das Rammen des Tors einen Nachteil.

Acht **Tiefengnome** bewachen das Tor. Einer davon trägt ein *Zauberjuwel* bei sich (siehe Anhang B), in dem der Zauber *Unsichtbares sehen* enthalten ist. Er nutzt es, um die Umgebung nach unsichtbaren Kreaturen abzusuchen, wenn die Gruppe ankommt. Ankommende Charaktere werden befragt, um ihre Absichten zu bestimmen. Die Wachen sind sorgfältig, aber nicht bedrohlich. Solange die Charaktere freundlich wirken, wird ihnen Eintritt gewährt. Vier der Wachen eskortieren sie durch das Labyrinth (Gebiet 3) und den Panzerhandschuh (Gebiet 4) zu Inner-Blingdenstein.

Jimjar, Kraut oder Rüben in der Gruppe zu haben, erleichtert den Charakteren den Zugang nach Blingdenstein. Das ist besonders wichtig, wenn es in der Gruppe Drow gibt, deren Präsenz ansonsten zu jeder Zeit eine bewaffnete Eskorte innerhalb der Siedlung erfordern.

Sollten die Charaktere offenbaren, dass sie vor den Drow fliehen, beschließen die Wachen, dass Leiter Dorbo Wühlhacke ihre Geschichte hören sollte. Die bewaffnete Eskorte, die die Charaktere in die Siedlung bringt, führt sie zu einer Audienz mit dem Leiter in Gebiet 14.

3. Labyrinth

Zwischen dem Tor und der Kernstadt Blingendsteins haben die Svirfneblin ein Labyrinth gebaut: ein sich windender und biegender Pfad, der zwischen 3 m hohen Wänden verläuft, die mit Nägeln beschlagen sind. Die nagelbeschlagene Wand zu erklimmen benötigt einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 13. Selbst mit einem erfolgreichen Wurf muss eine Kreatur einen erfolgreichen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 13 ablegen, um die Nägel zu meiden. Bei einem misslungenen Wurf erleidet sie 1W4 Stichschaden. Der Pfad steigt auf und nieder, wodurch Bereiche geflutet oder mit

giftigem Rauch überschwemmt werden können. An manchen Stellen verengt sich der Pfad, sodass nur kleine Kreaturen hindurch passen. Mittelgroße Kreaturen müssen sich durchdrücken, und große Kreaturen passen überhaupt nicht hindurch, außer sie haben eine amorphe Form.

Ein zweiter Pfad ist vom Haupttor aus unzugänglich und verläuft über dem sich windenden Weg. Der obere Weg ist mit Türmen und Wehrgängen bestückt, von dem aus Verteidiger frei auf Kreaturen schießen können, die sich auf dem unteren Weg bewegen. Ein gepflasterter Weg schlängelt sich an der westlichen Wand der Höhle entlang, auf dem Wagen und Zugtiere hochgezogen werden, sodass sie das Labyrinth umgehen können. Die Hebevorrichtung kann mit einem einzelnen Zug eines Hebels zerstört werden, sollten Eindringlinge es schaffen, ihn an sich zu reißen.

4. Panzerhandschuh

Blingdensteins letzte defensive Maßnahme ist ein breiter, sich windender Tunnel hinter einem Tor ähnlich zu dem in Gebiet 1.

Tortürme

Zwei steinerne Türme, eingelassen in die Höhlenwand, flankieren das Tor. In jedem Turm linsen jeweils vier **Tiefengnome** durch mit Fensterläden verschlossene Fenster, acht insgesamt. Diese Gnome bedienen Winden, die das Tor öffnen und schließen. Sollten die Charaktere mit einer Eskorte aus Tiefengnomen reisen, öffnen sich die Tore, während sie sich nähern, und erlauben ihnen Zugang zum Tunnel dahinter. Sollten die Charaktere ohne Eskorte dort ankommen, weigern sich die Gnome, das Tor zu öffnen.

Tunnel

Der Tunnel hat eine 9 m hohe Decke, und in die Wände sind im Abstand von 9 m auseinander und 4,50 m über dem rauen Boden *Zauberjuwelen* eingelassen. Die Juwelen sind in Fassungen gesetzt und mit *Ewigem Leim* befestigt, jedes Juwel enthält den Zauber *Symbol*. Jeder Tiefengnom, der ein Juwel sieht, kann den Zauber darin aktivieren, indem er eine Aktion nutzt, um das korrekte Befehlswort zu sprechen. Jedweder Versuch, ein *Zauberjuwel* aus der Wand zu reißen, zerstört es.

Am nördlichen Ende des Tunnels befindet sich eine kleinere Tür aus Stein und mit Adamant verstärkt (Mehr Informationen findest du im Kasten „Türen von Blingdenstein"). Die Tür wird von 4,50 m hohen Felsvorsprünge in Alkoven flankiert. Diese sind momentan unbewacht. Die Steintür öffnet sich leicht und gibt den Blick auf die Höhlen Inner-Blingdensteins und dahinter frei.

Inner-Blingdenstein

Bevölkerung: 300 Tiefengnome (Svirfneblin)
Regierung: Arbeiterkollektiv, geführt von Dorbo und Senni Wühlhacke
Verteidigung: Miliz, beschworene Erdelementare
Handel: Salz, Juwelen und seltene Mineralien
Organisationen: Minenarbeitergilde, Steinherzenklave

Die Verteidigungsanlagen in Vorder-Blingdenstein schaffen das Bild eines paranoiden Volkes unter Belagerung, aber sobald man hinter dem letzten Tor ist, wird der wahre Charakter der Siedlung offenbart. Warm, gemütlich und gastfreundlich ist Blingdenstein eine Seltenheit im Underdark.

Lies den folgenden Text im Kasten, wenn die Charaktere zum ersten Mal in Inner-Blingdenstein ankommen und lass den zweiten Paragraphen weg, falls sie ohne Eskorte ankommen.

> Ihr lasst den dunklen Tunnel hinter euch und betretet eine scheinbar andere Welt. Da sind keine unheimlichen Drow-Höhlen und auch kein rauer, kahler Stein, sondern ein unterirdisches Land warmer Farben und einladender Gerüche. Die Tiefengnome, die ihr ihren Geschäften nachgehen seht, schauen euch misstrauisch an, aber ihr versteht instinktiv, dass euch hier keine Gefahr droht.
>
> Eine der Wachen, die euch begleiten, gibt seine strenge Mine euch gegenüber auf und bedeutet euch mit einem Nicken, das innere Tor zu passieren. „Willkommen in Blingdenstein, Reisende."

5. Empfangshalle

Diese geschäftige Höhle empfängt die Besucher in Blingdenstein und verbindet die wichtigsten Kammern der neuen Siedlung. Zwei verschlossene Tunnel hier führen zum Goldbart-Bau. Einer ist durch einen beabsichtigten Einsturz im Süden verschlossen, und der andere durch verstärkte, verschlossene und bewachte Tore.

6. Barracken

Diese Kammer liegt über der Hauptebene Blingdensteins und beherbergt dienstfreie Svirfneblin, die den Eingang verteidigen sollen.

7. Händlergrotte

Diese Höhle dient als Blingdensteins zentraler Markt. Alle Arten von Pilzen wuchsen einst hier in dieser feuchten Grotte, aber ein fehlgeschlagener Zauber hat sie vor Jahrhunderten in Steine verwandelt. Blingdensteins Händler sammeln sich hier mit improvisierten Ständen zwischen den Steinsäulen, um ihre Waren zu verscherbeln und miteinander zu feilschen. Die ankommenden Karawanen lassen ihre Ladung in die unter der Grotte ausgehöhlten Lagerhäuser hinunter.

Kazook Pickschein

Sollten die Charaktere Werz Salzbarons Auftrag in Gracklstugh (siehe Kapitel 4) angenommen haben, können sie Werz' Sack voller Juwelen an Kazook Pickschein liefern, der einen Stand in der Händlergrotte hat. Kazook ist ein **Tiefengnom**. Sollten die Charaktere offenkundig auf ihn zugehen und ihm den Sack präsentieren, unterdrückt er ein Keuchen, führt die Abenteurer in seinen Stand und ermahnt sie, leise zu reden und nicht so offen zu sein. Er inspiziert die Juwelen und wiegt sie per Hand, während er die Charaktere misstrauisch anschaut. Daraufhin bezahlt er sie für die Lieferung mit einem Zirkon im Wert von 50 GM.

Einfall des Gallertwürfel

Besuchen die Charaktere die Händlergrotte zum ersten Mal ohne eine Eskorte, ertönt in der Nähe des Haupteingangs eine scheppernde Glocke. Wenn das passiert, lies den Spielern den Text im folgenden Kasten vor.

> Die Tiefengnome um euch herum ziehen geschlossen ihre Waffen und weichen zurück, als ihr eine Wache nach hinten stolpern und in die Luft aufsteigen seht. Ein merkwürdiges Schimmern um ihn herum offenbart die Oberfläche eines Gallertwürfels, der ihn verschlungen hat.

Zwei **Gallertwürfel** sickern durch einen eingestürzten Tunnel zwischen der Händlergrotte und Gebiet 24 des Goldbart-Baus. Beide Würfel rücken vor und versuchen, andere Kreaturen auf ihrem Weg zu verschlingen und zu verzehren, bis sie zerstört sind.

Der gefangene Svirfneblin heißt Mev Flintknapper (er hat die Spielwerte eines **Veterans** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*, aber gib Mev die Merkmale Steintarnung, Gnomische Gerissenheit und Angeborenes Zauberwirken eines **Tiefengnoms**). Er hat bereits 10 Säureschaden erlitten und wird weitere 21 (6W6) Säureschaden am Anfang jedes Zugs des Würfels erleiden, bis er mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 12 herausgezogen wird. Der Versuch benötigt eine Aktion, und jede Kreatur, die den Versuch unternimmt, erleidet 10 (3W6) Säureschaden, wenn sie in den Würfel greift.

Sollte Glabbagool die Charaktere begleiten, versucht er, die anderen Würfel einzuschüchtern, indem er sich zwischen sie und die Charaktere stellt. Gestatte Glabbagool nach deinem Ermessen, die Hilfe-Aktion zu nutzen, um die Angriffe der Charaktere zu unterstützen.

Schätze. Sobald sie zerstört sind, schütten die feindlichen Würfel ihren Inhalt auf dem Boden aus: 12 GM und ein *Kurzschwert +1* von Machart der Drow (Mehr Informationen findest du im Kasten „Drowgemachte Gegenstände " in Anhang B).

Entwicklung

Nach der Begegnung mit den Gallertwürfeln informieren die Svirfneblin die Charaktere, dass immer öfter Schlicke eindringen. Auf jeden Fall scheint es so, dass die Schlicke versuchen, in den verlassenen, nordwestlichen Bereich der Stadt zu gelangen (genannt „Der Blobhof" auf der Karte Blingdensteins).

EP-Belohnung

Die Charaktere bekommen eine besondere Belohnung von jeweils 100 EP für die Lieferung von Werz' Sack voller Juwelen an Kazook Pickschein.

Wenn es den Charakteren gelungen ist, Mev zu retten, oder wenn sie sich ernsthaft darum bemüht haben, gib jedem von ihnen 50 EP und erlaube ihnen, einen Gruppenwurf auf Charisma abzulegen, um die Einstellung der Tiefengnome zu verbessern (siehe „Die Einstellung der Svirfneblin ändern").

Inner-Blingdenstein: Allgemeine Merkmale

Inner-Blingdenstein deckt die Gebiete ab, die die Svirfneblin von den übernatürlichen Landbesetzern und anderen Gefahren zurückerobert haben, die jetzt auf mondäne und magische Weisen gesichert sind.

Kammern. Blingdenstein ist keine einzelne Kaverne, sondern ein Netzwerk aus miteinander verbundenen Höhlen und Kammern, welche die Svirfneblin erweitert und bearbeitet haben, um sie als Wohnungen, Werkstätten, Verkaufsstände, Kultstätten, Lagerräume und ähnliches zu nutzen. Außer den privaten Häusern der Svirfneblinfamilien sind alle Kammern hoch genug, sodass mittelgroße Kreaturen ohne Probleme herumlaufen können, und die Gemeinschaftsbereiche sind sogar noch größer.

Es ist selten, dass die Wände der Höhlen Blingdensteins blank sind. Die Wände großer Höhlen sind mit Treppen und Rampen versehen, die zu Balkonen und Hohlräumen führen, die als Lager oder Laden dienen. Die größten Kavernen sind von Laufstegen durchzogen, die es Svirfneblin und Besuchern ermöglichen, Verbindungstunnel hoch über dem Boden zu erreichen.

Licht. Die Höhlen Inner-Blingdensteins sind hell erleuchtet von einer Mischung aus biolumineszierenden Pilzen, eingesperrten Riesenfeuerkäfern und Magie. Das Licht dieser Kammern fällt in kurze Verbindungstunnel, die keine eigene Beleuchtung haben und schafft Bereiche dämmrigen Lichts. Längere Tunnel haben ihr eigenes Licht, üblicherweise magisch geschaffen.

Verbindungstunnel. Svirfneblin und andere kleine Völker können ohne Probleme durch diese Tunnel laufen, aber mittelgroße oder größere Kreaturen müssen sich ducken und durchquetschen – eine Maßnahme, um die Bewegung von Eindringlingen zu kontrollieren. Die meisten Tunnel haben glatte Böden, aber die am Rand der zurückgewonnenen Gebiete sind mit Schutt und Trümmern übersäht.

Manche der Verbindungstunnel in Blingdenstein sind mit Fallen versehen. Die üblichsten Fallen sind einstürzende Decken und Stachelgruben (siehe „Beispielfallen" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Viele Tunnel führen nach unten, bevor sie wieder aufsteigen, sodass die Gnome sie überfluten können. In Inner-Blingdenstein sind alle Tunnelfallen inaktiv, aber die Svirfneblin können sie im Notfall schnell aktivieren.

8. Der ungeschliffene Rubin

Die Steinherzenklave hat zugestimmt, sich den Bemühungen der Wühlhacken, Blingdenstein wieder zu besiedeln, anzuschließen. Dafür wollen sie Unterstützung bei der Wiedererlangung des Tempels, der Der ungeschliffene Rubin genannt wird. Der Tempel ist Segojan Erdrufer gewidmet, dem Gott der Svirfneblin der tiefen Erde und der Natur. Die Rituale und täglichen Pflichten des Tempels werden von einem Tiefengnom namens Glyphik Pilzlicht überwacht, einem nervösen jungen Novizen, der sein Bestes in einer Situation gibt, die einen viel älteren und erfahreneren Kleriker erfordert (nutze die Spielwerte eines **Tempeldieners** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*, aber gib Glyphik die Merkmale Steintarnung, Gnomische Gerissenheit und Angeborenes Zauberwirken eines **Tiefengnoms**).

Trotz der Entweihung durch die Invasion der Drow und Dekaden der Plünderungen und Überfälle danach, ruhen die verehrten Toten der alten Stadt noch sicher in den Katakomben unter dem Tempel.

Ein Tunnel auf der östlichen Seite der Höhle führt hinab in ein Netzwerk kleiner verzweigter Kavernen, das nur über den Tempel zugänglich ist.

Die Katakomben sind entlang eines meist regelmäßigen Rasters aufgebaut, sodass sich die Charaktere leicht zwischen stehenden Statuen und Grabnischen zurechtfinden. Wenn

die Charaktere aufgrund von Gerüchten über Geister hierherkommen, ist es nur eine Frage der Zeit, bis sie Bauwächter Jadger treffen, einen Geist aus der Zeit der Invasion der Drow.

Wenn die Charaktere Peleks abgetrennte Hand in dem Abschnitt „Wirtelstein-Tunnel " in Kapitel 4 gefunden haben, können sie Peleks Geist zur Ruhe betten, indem sie seine Überreste in die Katakomben legen. Sollten sie das tun, erscheint der Geist des Bauwächters Jadger vor ihnen.

Der Weg nach Hause

Die Svirfneblin kennen eine Route von Blingdenstein sowohl an die Oberfläche als auch nach Gauntlgrym. Wenn du die Charaktere bei ihren Abenteuern im Underdark halten willst, sollte Blingdenstein entweder ihr letztes Ziel sein, nachdem sie die anderen Gebiete in den ersten Kapiteln des Abenteuers erkundet haben, oder sie sollten mit anderen Verpflichtungen und Questen beschäftigt werden, bevor sie in die Oberflächenwelt zurückkehren. Diese Aufträge könnten entweder von den Tiefengnomen stammen oder aus früheren Kapiteln ihrer Abenteuer.

Die Svirfneblin werden den Charakteren nicht dabei helfen, die Oberwelt zu erreichen, bis ihre Einstellung den Charakteren gegenüber freundlich ist. Die Charaktere können das durch kleinere Taten und Dienste erreichen (siehe „Die Einstellung der Svirfneblin ändern" früher in diesem Kapitel), da einige Svirfneblin sie um Hilfe bitten.

Sollten die Charaktere die Svirfneblin verlassen, ohne ihnen Unterstützung im Umgang mit ihren Problemen gewährt zu haben, ist die Einstellung der Tiefengnome feindlich, sollten die Charaktere jemals nach Blingdenstein zurückkehren.

Bauwächter Jadger

Jadgers **Geist** begrüßt die Charaktere, aber verschwindet durch eine Wand, sollten sie angreifen. (Die Unhöflichkeit der Abenteurer spricht sich in der Siedlung schnell herum, was die Einstellung der Gnome gegenüber den Charakteren negativ verändert.) Jadger spricht offen darüber, wer er ist und was mit ihm passiert ist. Nachdem er ein Gefühl dafür bekommen hat, dass die Charaktere Informationen von den Svirfneblin suchen, bittet er sie, zwei Aufgaben zu erfüllen, die darin bestehen, andere Svirfneblin-Geister zur Ruhe zu betten:

- Zerstört Vazuk, einen Tiefengnom, der vor lauter Trauer verrückt ist und eine Bedrohung für die anderen Bewohner von Blingdenstein darstellt. Sein Gespenst sucht sein altes Zuhause in Gebiet 12a heim.
- Bergt die Überreste eines Tiefengnoms namens Udhask und bringt sie in die Katakomben. Jadger weiß, dass der Tiefengnom irgendwo in Felsplage, dem nordöstlichen Teil von Blingdenstein, gestorben ist.

Jadger erzählt den Charakteren, dass er für jeden Geist, der besänftigt wurde, eine Frage beantworten wird (eingeschlossen Pelek aus Gracklstugh, sollten die Charaktere seine Hand hierherbringen). Sein Wissen über das Underdark ist beträchtlich, wenn auch etwas veraltet.

EP-Belohnung

Sollte die Gruppe Peleks Überreste in die Katakomben bringen, erhält jeder Charakter eine besondere Belohnung von 100 EP.

9. Kultivierungshöhle

Dieser Höhlenkomplex ist der Kultivierung nützlicher Fungi gewidmet, welche die Svirfneblin zum Kochen und Handwerken benutzen, darunter die folgenden essbaren und exotischen Pilze:

- 3W6 Fassstängel
- 6W6 Blaukappen
- 3W6 Nilhoggs Nase
- 3W6 Fackelstängel
- 3W6 Trillimac

Zwei versperrte Tunnel führen nach Norden und Nordosten zu den Bereichen, die noch nicht wieder besiedelt wurden. Alle Elementare werden von den Passagen ferngehalten, da die Steinherzenklave glaubt, dass sie zu den Höhlen führen, in denen Ogrémochs Verderben lauert.

10. Bereitstellungsraum

Diese Höhle ist mit Barrikaden befestigt und wird von acht **Tiefengnomen** und vier **Höhlendachsen** verteidigt (siehe „Zufällige Begegnungen in Blingdenstein"). Es gibt hier keine Erdelementare, die die Sicherheit verstärken, da der Tunnel in der nordöstlichen Wand – an beiden Enden mit einer verschlossenen Tür versiegelt – zu Bereichen führt, in denen die Tiefengnome den Einfluss von Ogrémochs Verderben bestätigt haben.

Ungesehenes Böses

Der Anführer der Wachen ist ein ironisch-zynischer Svirfneblin namens Sark Axtfass, der die Charaktere vor einer Medusa warnt, über die er Berichte erhalten hat und die in den Höhlen hinter den Türen lauert, in einem Abschnitt der alten Stadt, den der Gnom als Felsplage bezeichnet. Sollten sie sich dazu entscheiden, Felsplage zu erforschen, bittet Sark die Charaktere, alles über die Medusa herauszufinden, was sie können, und sie zu töten, wenn sie dazu in der Lage sind. Er bietet ihnen eine Bezahlung von 50 GM pro Charakter für nützliche Informationen an, plus einen Diamanten im Wert von 1.000 GM, wenn sie den Beweis bringen, dass die Medusa tot ist.

11. Höhlen des Geklappers

Dieser Höhlenkomplex am östlichen Ende der Siedlung dient als Arbeitsraum für Waffen- und Rüstungsschmiede. Traditionelle Svirfneblin-Bewaffnungen, darunter Spitzhacken, Wurfpfeile und Dolche zusammen mit Ringpanzern, Schuppenpanzern und Kettenhemden, werden hier hergestellt und verkauft. Weniger übliche Ausrüstung wie Schwerter und Schilde können individuell bestellt werden. Die Preise für Waffen und Rüstung sind doppelt so hoch wie die im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*.

Die Tunnel, die zu Gebiet 17 führen, sind mit Stahlwänden verschlossen, die nicht geöffnet werden können.

12. Wohnhöhlen

Diese Höhlen verzweigen sich in kleinere Höhlen, die Svirfneblin-Familien als Zuhause dienen. Tunnel führen zu sekundären Kammern, die sich in weitere Hütten aufteilen. Die Hütten der Tiefengnome haben keine Türen.

Die örtlichen Bewohner sind bereit, mit den Charakteren zu sprechen und sie auf eine Höhle hinzuweisen, die kürzlich evakuiert wurde. Ein „Geist" hat sich dort manifestiert und eine Familie vertrieben, die versucht hat, sich dort niederzulassen (siehe Gebiet 12a).

12A. Vazuks Zuhause

Vazuk war ein einfacher Lederarbeiter, der während der Invasion der Drow starb. Sein Geist erwachte, als eine Familie in sein ehemaliges Zuhause einzog, woraufhin er Wutanfälle hatte und jede Kreatur terrorisierte, die in seine Nähe kam.

Vazuk ist ein **Schreckgespenst** (nutze die Variante Poltergeist). Er kann nicht vertrieben werden, solange er in seinem ehemaligen Zuhause ist. Er greift Charaktere an, sobald sie das Haus betreten, während er schreit: „Meins! Mein Zeug! Nicht euers!"

Schätze. Ein Charakter, der die Hütte durchsucht und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt, entdeckt ein verstecktes Loch im Boden. In dem Loch befindet sich eine kleine Truhe aus Zurkhholz, in der sich acht winzige Rubine im Wert von jeweils 250 GM befinden.

EP-Belohnungen

Jeder Charakter erhält zusätzlich zu den EP, die er für das Besiegen Vazuks bekommt, 50 EP, wenn sie Bauwächter Jadger (siehe Gebiet 8) informieren, dass der Geist erledigt wurde.

13. Sprechende Steine

Ein Kreis aus steinernen Menhiren, die Blingdenstein vorausgehen, befindet sich in der Mitte dieser kleinen Höhle. Die Gnome glauben, dass dieser Henge eine Ansammlung wirklich alter Galeb Duhr ist, die als Manifestation der Götter verehrt werden. Die religiöseren Mitglieder der Steinherzenklave wirken die Zauber *Vorahnung* und *Heiliges Gespräch* innerhalb des Kreises und interpretieren die Antworten auf ihr Anflehen durch die subtilen Veränderungen in den Vibrationen des Grundgesteins unter ihnen.

Reinige den Standhaften Stein

Gurnik Tapfinger, Oberpriester Callarduran Sanfthands in der Steinherzenklave, nähert sich den Charakteren, sollten sie Interesse an den Sprechenden Steinen zeigen (nutze die Werte eines **Priesters** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*, aber gib Gurnik die Merkmale Steintarnung, Gnomische Gerissenheit und Angeborenes Zauberwirken eines **Tiefengnoms**). Er bittet sie, eine Aufgabe in einem abgesperrten Bereich der alten Stadt, bekannt als Felsplage, zu übernehmen, wo der Tempel seines Gottes geschändet wurde. Sollten die Charaktere zustimmen, gibt er ihnen ein *Zauberjuwel* (siehe Anhang B) aus Rubin, das den Zauber *Weihen* enthält. Er bittet sie, das Juwel im Menhir des Standhaften Steins zu platzieren (siehe Gebiet 22).

Gurnik warnt sie, dass, sobald sie das Juwel platziert haben, Ogrémochs Verderben seine Diener schicken wird, um sie aufzuhalten. Diese Diener müssen sie besiegen, bis das Juwel drei Tempelwachen erweckt. Dann wird der Tempel gereinigt, und die Charaktere können ihn verlassen. Sobald die Charaktere diese Aufgabe bewältigt haben, kanalisiert Gurnik die Macht des gereinigten Tempels und gibt jedem Charakter einen *Segen des Schutzes* oder einen *Segen der Waffenverzauberung* (nach Wahl jedes Spielers); für mehr Informationen über Segen siehe „Andere Belohnungen" in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*.

14. Wühlhackenhalle

Dies ist das Zuhause von Dorbo und Senni Wühlhacke sowie der „Palast" der provisorischen Regierung Blingdensteins. Charaktere werden hierher eskortiert, wenn sie den Wachen in Gebiet 1 offenbaren, dass sie vor den Drow auf der Flucht sind.

> Ungefähr zwei Dutzend Svirfneblin halten sich in dieser gut beleuchteten Höhle auf. Manche bewegen sich zügig mit Kuriertaschen in der Hand, während andere sich um mehrere Steintische, die mit Karten und anderen Papieren bedeckt sind, drängen und in leisen, ernsten Tönen sprechen. Die Rückseite des Raumes wird von einem in den Felsen der Höhle gehauenen Podest dominiert, auf dem zwei einander gegenüberliegende Steintische ruhen. Zwei Svirfneblin – eine Frau und ein Mann – sitzen hinter den Tischen und beraten sich mit Ratgebern und einander. Sie richten ihre Aufmerksamkeit auf euch, als ihr eintretet.

Die De-facto-Herrscher Blingdensteins sind an allem interessiert, was die Charaktere über ihre Abenteuer zu erzählen haben, vor allem, wenn sie bei ihren Besuchen in anderen Teilen des Underdarks irgendwelche Vorkommnisse im Zusammenhang mit dämonischen Einflüssen erlebt haben.

Die Wühlhacken bieten den Charakteren einen sicheren Hafen an, unter der Bedingung, dass sie in der Gemeinschaft keine Probleme bereiten. Auf die Frage nach dem Aufstieg an die Oberfläche sagt Dorbo, dass er gerne helfen würde, aber Blingdenstein steht unter starkem Druck und er kann niemanden entbehren, um sie zu führen. Außerdem erlauben die Gnome nicht, dass Fremde ihre Karten kaufen oder leihen. Sowohl Dorbo als auch Senni weichen den Fragen aus und werden wütend, wenn die Charaktere sie weiter drängen, worauf die Charaktere einen erfolgreichen Gruppenwurf auf Charisma gegen SG 15 ablegen müssen. Ansonsten verschlechtert sich die Einstellung der Svirfneblin.

Sollten die Abenteurer der angeschlagenen Siedlung ihre Hilfe anbieten, erwähnen die Anführer der Svirfneblin Dinge, die die Charaktere tun können, um die Gemeinschaft zu entlasten und Ressourcen verfügbar zu machen. Jede Aufgabe, die die Charaktere erfolgreich bewältigen, verbessert die Einstellung der Svirfneblin (siehe „Die Einstellung der Svirfneblin ändern").

„Operation: Schlick da?"

Die Wühlhacken übermitteln Gerüchte, dass irgendein Monster oder Magie im nordwestlichen Teil der Siedlung für die wachsende Zahl von Schlicken in Blingdenstein verantwortlich sein könnte. Sollten die Charaktere mit Informationen über den Blobhof und die darin lauernde Gefahr zurückkehren, bezahlen die Wühlhacken sie mit einem leeren *Zauberjuwel* der höchsten Zauberstufe, die ein Zauberwirker in der Gruppe wirken kann.

„Operation: Vernichtung?"

Die Werratten des Goldbart-Klans sind ein Streitpunkt zwischen den Wühlhacken. Dorbo will sie aus dem Bau rausha-ben, um Lebensraum für die hart arbeitenden Svirfneblin zu eröffnen. Er will außerdem die Hausmitte zurückerlangen, von der er immer noch glaubt, dass sie im Besitz der Werratten ist (siehe Gebiet 28). Senni argumentiert, dass die Werratten Nachkommen der Bewohner Blingdensteins sind und es verdienen, dort zu bleiben und der Gemeinschaft wieder beizutreten.

Da die Werratten so territorial und defensiv wie die Svirfneblin sind, wurde jeder Verhandlungsversuch mit Gewalt erwidert. Senni bittet die Charaktere, sich in den Bau zu begeben und mit wem auch immer zu sprechen, der das Sagen hat. Der Bericht der Charaktere wird bestimmen, ob die Svirfneblin ihre Bemühungen um die Beseitigung der Werratten verstärken oder auf eine Einigung hinarbeiten.

Sollten sich Kraut und Rüben bei der Gruppe befinden, wollen diese mehr über die Gemeinschaft der Werratten lernen. Wenn ihre eigene Natur als Werratten den Wühlhacken oder anderen Tiefengnomen offenbart wird, wird den Zwillingen die Wahl gegeben, entweder in den von Werratten kontrollierten Teil Blingdensteins zu gehen oder gänzlich aus der Siedlung ausgestoßen zu werden. Das könnte die Charaktere dazu motivieren, sich mit dem Goldbart-Klan zu treffen und mit den Mitgliedern zu sprechen.

15. Singende Steine

Diese erhöhte Höhle in der Nähe eines der Hauptwohngebiete von Blingdenstein beherbergt eine Vielzahl von Felsen und Kristallen in der Mitte ihres schalenförmigen Bodens. Svirfneblin-Spielleute, die in der Kunst des Steinsingens geübt sind, können die Tonhöhe der von den einzelnen Steinen ausgehenden Schwingungen verändern und so einen Effekt erzeugen, der einer Ansammlung von Harfe spielenden Barden ähnelt. Wenn die Charaktere zuerst hierherkommen, spielt ein **Tiefengnom** namens Garra Liedstein die Kristalle für ein empfängliches Publikum aus 3W4 Tiefengnomkindern (Nichtkämpfer).

16. Der Schäumende Krug

Der Schäumende Krug wurde als Gasthaus gebaut, um fremde Gäste unterzubringen, die Blingdenstein besuchen. Nach der Invasion der Drow wurde es aufgegeben, aber es wurde vor Kurzem wiedereröffnet. Das Angebot an Speisen und Getränken der Oberfläche ist zwar spärlich, aber die Räume sind für mittelgroße Gäste gemacht, mit bequemen Betten und zwei separaten heißen Quellen, die zum Baden und Entspannen genutzt werden. Es gibt gerade keine weiteren Gäste, wodurch Gruppenmitglieder, die dort unterkommen, das Gasthaus für sich haben. Viele Svirfneblin besuchen den Schankraum des Gasthauses nach der Arbeit und sorgen so für Stimmung. Die Taverne schenkt Dunkelsee-Stout aus, ein Bier, das die Svirfneblin von Händlern der Duergar in Mantol-Derith kaufen (siehe Kapitel 9).

Tappy Schaumgurt, ein gelangweilter **Tiefengnom**, führt das Gasthaus. Die Ankunft der Charaktere ist das Aufregendste, das seit Monaten passiert ist, weshalb sie sie mit Fragen über ihre Leben und ihre Abenteuer löchert und ihnen gratis Essen und Getränke aufdrängt.

Gerüchte und Hörensagen

Die Gemeinschaft der Svirfneblin ist eng verknüpft, wodurch sich Gerüchte schnell verbreiten. Charaktere, die sich mit den Gästen der Taverne beschäftigen, während die Einstellung der Gnome gleichgültig oder freundlich ist, erfahren die folgenden Informationen:

- Blingdensteins Geisterproblem wird schlimmer und es gibt sogar welche, die die Katakomben heimsuchen.
- Es gab einen verrückten Svirfneblin, der in den ersten Tagen der Rückeroberung verschwand. Einige der Kundschafter behaupten, ihn gesehen zu haben, wie er sich in den nicht-eroberten Gebieten der Siedlung herumschlich. (Die Kundschafter wissen nicht, dass dieser Gnom der Blobkönig ist.)
- Die Steinherzenklave nähert sich einer Lösung bezüglich der Bedrohung durch Ogrémochs Verderben (falsch). Die Gnome nennen ein großes, unbeanspruchtes Gebiet im Nordosten der Siedlung „Felsplage", da Erdelementare wahnsinnig werden, wenn sie sich ihm nähern.
- Die Bevölkerung ist gespalten, was mit den Werratten in den südwestlichen Höhlen geschehen soll. Einige wollen sie raushaben, während andere ein Bündnis zur gegenseitigen Verteidigung vorschlagen.
- Ein Händler aus Gracklstugh behauptet, dass es einen Zustrom von Oberflächenweltmünzen gibt, aber niemand weiß, woher sie kommen. (Für mehr Informationen siehe Kapitel 4.)
- Eine Svirfneblin-Karawane, die aus den Weißhüll-Minen zurückgekehrt ist, ist einer Parade tanzender Myconiden begegnet. Durch ihre Beziehungssporen haben die Myconiden den Gnomen von einer „Hochzeitsfeier" erzählt, was merkwürdig ist, da Myconiden keine Hochzeiten haben oder feiern. (Für mehr Informationen siehe Kapitel 5.)

Die Charaktere können einige Stunden damit verbringen, sich mit den Gästen im Schankraum des Schäumenden Krugs zu unterhalten. Sollten sie das tun, erhalten sie Vorteil auf den nächsten Gruppenwurf auf Charisma, um die Einstellung der Tiefengnome zu verbessern.

Felsplage: Allgemeine Merkmale

Anders als die wiedererlangten Teile Blingdensteins ist Felsplage kalt, karg und feindselig.

Licht. Alle Teile Felsplages sind dunkel, außer den Lichtquellen, die die Charaktere mit sich bringen.

Kavernen und Korridore. Die Höhlen und Verbindungstunnel in diesem Bereich Blingdensteins sind wie die in Inner-Blingdenstein aufgebaut, aber leer und voller Trümmer.

Feuchtigkeit. Ein paar flache Wasserbecken und Bäche verlaufen in diesem Gebiet, wodurch die Luft feucht und kühl ist. Wasserbecken sind schwieriges Gelände.

Felsplage

Als die Drow Blingdenstein angriffen, zog sich Ogrémochs Verderben in die hintersten Winkel der zerstörten Stadt zurück und wartete auf die Zeit, um wiederzukehren und nach Erdelementaren zu suchen, die es verderben konnte. Die bösartige Entität musste nicht lang warten: Die Drow schickten Gruppen von Plünderern, um die Schätze zu rauben, die die Tiefengnome zurückgelassen hatten, und brachten ihre eigenen elementaren Kreaturen mit sich.

Ogrémochs Verderben jagte die Drow mit der gleichen Grausamkeit, die es den Svirfneblin gegenüber an den Tag gelegt hatte, und wendete ihre elementaren Diener gegen sie. Schließlich verließen die Armeen der Drow die Stadt, aber als das geschah, blieb eine Drow-Priesterin von Lolth namens Neheedra Duskryn zurück. Neheedra war besessen davon, *Zauberjuwelen* wegen ihrer Macht und Schönheit zu sammeln, entschlossen, sich zur königlichen und mächtigen Herrscherin ihres eigenen unterirdischen Reiches zu machen. Mit unaussprechlicher Grausamkeit befehligte sie eine Truppe aus Drow-Dienern und Soldaten, die sie unerbittlich dazu trieb, nach *Zauberjuwelen* zu suchen und ihren eigenen Reichtum und ihre Macht zu vergrößern.

Überwältigt von ihrer eigenen Gier und Eitelkeit unterzog sich Neheedra dunklen Ritualen, die ihren Machterhalt sichern sollten. Sie malte sich aus, dass Blingdenstein eines Tages zu einer Drow-Enklave mit ihr als unsterblicher Anführerin werden würde. Leider verwandelte der magische Pakt, den sie schloss, die eitle Priesterin in eine Medusa.

Wütend über ihr Schicksal verwandelte Neheedra ihre Diener in Stein und wurde wahnsinnig. Über Dekaden hinweg versteinerte sie jede Kreatur, der sie begegnete, und erregte irgendwann die Aufmerksamkeit von Ogrémochs

Verderben. Jetzt arbeitet die Medusa mit dem grausamen Wesen zusammen und erschafft steinerne Diener, die durch seine Kraft belebt werden.

Seit der Rückkehr der Svirfneblin nach Blingdenstein haben die Tiefengnome Teile der alten Stadt, die Ogrémochs Verderben und Neheedra bewohnen, sorgsam gemieden, sie vom Rest der Siedlung abgeschnitten und ihr den Namen „Felsplage" gegeben.

17. Verlassene Wohnsitze

Diese große Höhle spiegelt die Wohngebiete Inner-Blingdensteins wider, allerdings gibt es hier keine Wärme oder Freude – nur Dunkelheit und Zeichen der Zerstörung.

> Jeder Schritt hallt von den Wänden außerhalb eures kleinen Lichtkreises wider. Die Luft ist kühl und feucht, und ihr könnt einen Wasserfall irgendwo in der Dunkelheit hören, zusammen mit schwachen Kampfgeräuschen.

Die Kampfgeräusche befinden sich immer im Bereich der Dunkelheit außerhalb der Reichweite der Lichter und Dunkelsicht der Charaktere. Wenn die Charaktere sich auf die augenscheinliche Quelle zu bewegen, entfernt sich das Echo, als käme es aus einem anderen Bereich.

Wenn sich die Charaktere nicht sich schnell dahin zurückziehen, woher sie gekommen sind, erscheint der **Geist** eines Svirfneblin namens Udhask. Er nutzt sein Grauenhaftes Antlitz und greift dann mit seiner Verdorrenden Berührung an. Wenn es Schaden nimmt, schreit das Gespenst: „Sie kommen! Versteckt euch!" Daraufhin flieht es. Die Charaktere können dem fliehenden Geist zu einem alten Bau folgen, wo er verschwindet. In dem Bau liegt Udhasks Skelett neben einem Bett aus Stein. Es gibt keine Beweise dafür, dass er eines gewaltsamen Todes gestorben ist. Tatsächlich hatte Udhask, als die Drow Blingdenstein angriffen, einen Herzinfarkt und starb, während er nach seiner Beute griff (siehe „Schätze").

Becken und Wasserfall

Ein Wasserfall, der von einem unterirdischen Süßwasserstrom gespeist wird, ergießt sich in ein 3 m tiefes Wasserbecken von 30 m Durchmesser, das das östliche Ende der Kaverne dominiert. Das Becken wird von zwei breiten, grob gehauenen Treppen flankiert, die sich 9 m nach oben zu einer Höhle erstrecken, von der aus man auf diese hinuntersehen kann, und die mit Kristallen und Pilzen gefüllt ist (Gebiet 18). Der Strom fließt durch die obere Höhle, bevor er sich in diese ergießt.

Schätze

Udhasks Skelett scheint, als wolle es unter das steinerne Bett greifen. Ein Charakter, der unter dem Bett sucht und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt, findet ein verstecktes Fach im Boden. In diesem Fach befindet sich ein verrotteter Beutel, in dem sechs Juwelen im Wert von 100 GM und ein *Trank der Unsichtbarkeit* sind.

Entwicklung

Das Einsammeln von Udhasks Knochen und ihre Übergabe an den Geist von Bauwächter Jadger in Gebiet 8 schließt eine von Jadgers Aufgaben ab.

18. Aussichtspunkt

> Ein seichter, schnell fließender Strom durchschneidet diese Höhle. Auf beiden Seiten des Baches sprießen kristalline Formationen aus dem Boden, und auf der Rückseite der Höhle führen grob gehauene Treppen 9 m hinauf zu einem kargen Steinvorsprung, auf dem ein Paar geflügelter Statuen thront.

Die „geflügelten Statuen" auf dem Vorsprung sind zwei **Gargylen**. Sollten die Charaktere die Gargylen angreifen oder sich ihnen auf 9 m nähern, stürzen die Monster hinab und greifen an. In der zweiten Runde des Kampfes steigt ein wahnsinniger **Erdelementar** aus dem Steinboden hinauf und schließt sich dem Kampf an.

Der Bach, der durch die Höhle fließt, entspringt aus einem natürlich geformten Durchlass in der nordöstlichen Wand unterhalb des Vorsprungs. Der Strom ist nur 90 cm tief. Die kristallinen Formationen, die in der Höhle wachsen, sind groß genug, dass sich Charaktere dahinter verstecken können, aber sie sind weder magisch noch wertvoll.

Schätze

Unter den Überresten des Erdelementars können die Charaktere einen *Elementaren Edelstein (Erde)* finden. Bevor sie ihn allerdings benutzen können, muss der Zauber *Fluch brechen* von einem Priester der Steinherzenklave darauf gewirkt werden. Ansonsten ist der Elementar, der von diesem Edelstein beschworen wird, seinem Beschwörer immer feindlich gesinnt. Die Charaktere können außerdem für Nomi Pfadverschluss Proben der korrumpierten Elementare und Gargylen nehmen (siehe „Steinherz-Steinbruch" in der Sektion „Blingdensteins Außenbereiche").

19. Kristallgarten

> Das Licht von biolumineszierenden Pilzen wird durch große kristalline Formationen, die aus dem Boden herausragen, gebrochen und erzeugt ein Kaleidoskop von Farben an den umgebenden Wänden. Die Kristalle sind semi-transparent und verzerren Bilder, die man dadurch sieht. Die Statue eines Gnoms, der einen abgebrochenen Kristall in der Hand hält, kauert in der Nähe eines Kristallauswuchses.

Sechs Nachtlichter (siehe „Fungi des Underdark " in Kapitel 2) erleuchten diese Höhle. Tunnel in dem Gebiet führen hinauf zu Gebiet 20 und hinab zu Gebiet 21. Zwei aus den Wänden gemeißelte Treppen führen hinauf zu Gebiet 22.

Die Statue ist eigentlich ein **Tiefengnom** namens Vort, der von Neheedra der Medusa in Stein verwandelt wurde. Er hat versucht, den Blick der Medusa mit einem der Kristalle zu blockieren, ist aber gescheitert. Jeder, der die Statue untersucht, bemerkt, dass der Gnom den Kristall an sein Gesicht zu heben scheint, als ob er hindurchschauen wollte.

Die Kristalle hier können als Gegenmaßnahme zu Neheedras Blick benutzt werden. Eine Kreatur mit einer freien Hand kann einen Kristall vor ihre Augen halten und erhält dadurch Vorteil auf den Konstitutionsrettungswurf, der gegen Neheedras Blick abzulegen ist. Allerdings macht die Kreatur Angriffswürfe mit Nachteil.

20. Neheedras Hort

Neheedra Duskryn war Teil einer Expedition, die geschickt wurde, um Blingdenstein seiner *Zauberjuwelen* zu berauben. Ihr Zuhause spiegelt den Reichtum und die Eleganz der Drow-Monarchin wider, die sie gern wäre.

> Die Verzierungen in diesem Raum wären in einer Stadt der Drow besser aufgehoben. Wandteppiche mit Spinnenthema, filigrane Möbel aus Zurkhholz und Kleiderständer voll teurer Gewänder zieren diesen Raum, alles davon alt und verrottet. In der Mitte der Kammer sitzt eine weibliche Drow auf einem Thron aus Zurkhholz. Sie steht auf, ihre Augen geschlossen und Arme verschränkt, als wäre sie vertieft in Meditation oder Gebeten. Plötzlich windet sich ihr weißes Haar, und ihr seht, dass es aus blassen zischenden Schlangen gemacht ist.

Die **Medusa** greift die Eindringlinge ohne zu zögern an. Neheedras Fluch hat sie in den Wahnsinn getrieben, und mit ihr zu reden ist keine Option.

Schätze

Fünf Kleider auf Neheedras Kleiderständern sind aus Spinnenseide gemacht, geformt durch die Magie der Drow. Sie sind jeweils 200 GM wert, wenn sie in den Märkten des Underdark verkauft werden. Die Drow-Magie auf dem Kleid verliert sich, wenn das Gewand dem Sonnenlicht ausgesetzt wird, wodurch es auseinanderfällt.

Entwicklung

Wenn die Charaktere Sark Axtfass in Gebiet 10 den Aufenthaltsort der Medusa verraten, erhalten sie die versprochene Belohnung von jeweils 50 GM. Sollten sie Sark Neheedras Kopf liefern, gibt er ihnen ebenfalls den Diamanten im Wert von 1.000 GM, den er ihnen versprochen hat.

EP-Belohnung

Die Charaktere erhalten jeweils 50 EP, wenn sie sich erfolgreich bei Sark zurückmelden, ob sie die Medusa besiegt haben oder nicht. Erhalten sie diese Belohnung, können die Charaktere einen Gruppenwurf auf Charisma (Überreden) ablegen, um die Einstellung der Gnome zu verbessern (siehe „Die Einstellung der Svirfneblin ändern").

21. Drow-Statuen

Diese Höhle ist mit dreißig Statuen von Drow-Kriegern gefüllt, die aussehen, als würden sie zum Kampf bereitstehen. In ihrem Wahnsinn hat Neheedra diese Krieger ihres Hauses in Stein verwandelt. Über die Jahre hinweg hat Ogrémochs Verderben seine Macht genutzt, um die Statuen zu beleben, und sie in elementare Kreaturen zu verwandeln.

Wenn die Charaktere die Kammer betreten, werden sechs der Statuen belebt und greifen an. Die Statuen haben die Spielwerte **Belebter Rüstungen**, abgesehen davon, dass sie Elementare statt Konstrukte sind.

Die Statuen greifen an, bis sie zerstört werden, aber verlassen dieses Gebiet nicht. Sollten die Charaktere 1 Runde oder mehr in der Kammer verbringen, nachdem die letzte Statue zerstört wurde, werden sechs weitere Statuen belebt. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis entweder alle Statuen zerstört sind oder die Charaktere die Höhle verlassen. Eine Statue wird auch belebt und greift an, falls sie berührt oder anderweitig gestört wird.

Ogrémochs Verderben

Sollte jede Statue in der Höhle zerstört werden, erscheint Ogrémochs Verderben.

> Als die letzte Statue zerfällt, bricht eine Wolke aus Staub aus ihren Überresten heraus und dehnt sich aus, bis sie die Höhle erfüllt.

Die Wolke ist Ogrémochs Verderben. Charaktere in der Wolke können ihre Bosheit spüren, und ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Arkana) gegen SG 15 bestätigt, dass die Wolke eine extraplanare Herkunft besitzt. Die Wolke hat eine Flugbewegungsrate von 6 m und ist gegenüber allen Schadensarten und Zaubern gleichgültig, außer den Folgenden.

- Der Zauber *Windstoß* oder ähnliche Magie kann die Wolke gewaltsam bewegen.
- Den Zauber *Verbannung* auf die Wolke zu wirken, schickt sie zurück zur Elementarebene der Luft, wenn sie ihren Charismarettungswurf nicht schafft (sie hat einen Modifikator von +4 auf den Wurf). Der Zauber *Gutes und Böses bannen* ist ebenso effektiv und benötigt keinen erfolgreichen Angriffswurf. Allerdings muss der Zauberwirker in Kontakt mit der Wolke sein.

Kreaturen, die auf der Elementareben der Erde heimisch sind (darunter Erdelementare, Galeb Duhr, Gargylen und Xorns) und in Kontakt mit Ogrémochs Verderben kommen, geraten sofort unter die Herrschaft der Wolke. Dieser Effekt dauert solange an, wie sich der versklavte Elementar und Ogrémochs Verderben auf der gleichen Existenzebene befinden.

EP-Belohnung

Sollte Ogrémochs Verderben zurück auf die Elementarebene der Luft gebannt werden, erhält jeder Charakter 150 EP.

22. Standhafter Stein

Einst der Tempel Calladuran Sanfthands, des Tiefengnom-Gottes des Steins und des Bergbaus, wurde diese Höhle nach ihren längst verlorenen Galeb-Duhr-Beschützern benannt – den *Dharum Suhn* (die „Herzen des Standhaften Steins").

> Der Boden dieser Höhle ist glatt abgerieben, aber die Wände sind rau. Ein großer Menhir, gehauen aus einem Stalagmit, steht in der Mitte der Kammer, übersäht mit Dutzenden leerer Fassungen, in die wohl einst Juwelen eingelassen waren.

Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 14 oder höher bemerken, dass die Rauheit der Wände mehrere große, vage humanoide Formen skizziert.

Den Tempel reinigen

Sollten die Charaktere Gurnik Tapfingers Auftrag (siehe Gebiet 13) akzeptiert haben, können sie das *Zauberjuwel* aus Rubin, das er ihnen gegeben hat, in eine der Fassungen des Menhirs legen. Wenn sie dies tun, regen sich die Elementare in der Wand.

> Als der Rubin am Menhir zu leuchten beginnt, fangen die Wände an zu vibrieren. Der Teil einer Wand verschiebt sich, löst sich und stürmt auf euch zu.

Ein **Erdelementar** materialisiert sich aus der Wand und greift an. Wenn der Elementar auf 0 TP reduziert wird, zerfällt er, und ein **Galeb Duhr** taucht aus dem Boden in der Nähe des Menhirs in einem freien Bereich auf. Der Galeb Duhr schaut in einer verteidigenden Pose weg von dem Menhir, aber bewegt sich und reagiert nicht. Ein weiterer Erdelementar taucht aus der Wand der Kammer auf und greift an. Wenn er zerstört wird, erscheint ein zweiter stoischer Galeb Duhr. Dieser Beschwörungsvorgang wiederholt sich ein weiteres Mal, bis der dritte Erdelementar erscheint und zerstört ist. Die Elementare ignorieren die Galeb Duhr, die während des Kampfes weiterhin stillstehen.

Wenn die Charaktere drei Erdelementare auf 0 TP reduziert haben und drei Galeb Duhr beschworen haben, strahlt ein weißes Licht aus dem Menhir und produziert den Effekt *Weihen*, der die Galeb Duhr vor dem Einfluss von Ogrémochs Verderben schützt. Die Galeb Duhr werden daraufhin belebt und würdigen die Charaktere mit einem gewichtigen Nicken, bevor sie sich in ihrer Verkleidung als Felsbrocken um den Menhir niederlassen.

Gurnik schenkt ihnen den versprochenen Segen, wenn die Charaktere zurückkehren, um ihn über den Erfolg im Tempel zu unterrichten. Er kann spüren, ob der Tempel zu seinem früheren Glanz zurückgekehrt ist. Sollten die Charaktere scheitern, den Tempel zu reinigen, ihm aber erzählen, dass sie erfolgreich waren, weiß er, dass sie lügen. Als Resultat daraus verschlechtert sich die Einstellung der Tiefengnome gegenüber der Gruppe. Sollten die Charaktere Gurniks Aufgabe bewältigen, können sie einen Gruppenwurf auf Charisma ablegen, um die Einstellung der Gnome zu verbessern, wobei jeder Charakter Vorteil auf den Wurf erhält.

Entwicklung

Eine weite, hinab führende Treppe endet vor einer Wand aus eingebrochenem Stein, der den Zugang zu Tunnel und Höhlen blockiert, die den Blobhof ausmachen. Der Schutt kann in ein paar Arbeitstagen weggetragen werden. Sollten die Charaktere die Passage als Zugangspunkt nutzen, um den Blobkönig anzugreifen, können sie das Gebräu von Kazook Pickschein nutzen, um den Schutt schnell zu entfernen (siehe „Schlacht um Blingdenstein" später in diesem Kapitel).

EP-Belohnung

Jeder Charakter erhält 200 EP für die Restoration des Tempels.

Goldbart-Bau: Allgemeine Merkmale

Das Erste, was die Svirfneblin an die Lykanthropie verloren, war ihre penible Reinlichkeit. Der Bau der Werratten ist unordentlich, und mehrere Bereiche riechen nach Pilzen, die für jede normale Person als Nahrung zu reif wären.

Licht. Die Werratten beleuchten ihren Bau mit Nachtlicht-Pilzen und Fackelstängeln (siehe „Fungi des Underdark" in Kapitel 5).

Fallen. Die Werratten haben überall innerhalb ihres Baus Fallen gestellt. Alle Werratten wissen, wo die Fallen sind, und wie sie zu vermeiden sind. Sie sind mit rostroten Quadraten auf der Karte vermerkt. Wenn ein Gruppenmitglied das erste Mal einen dieser Bereiche betritt, löst er oder sie die Falle aus, außer sie wurde entdeckt und entschärft. Wirf einen W6, um die Art der Falle festzulegen: 1–2, Stachelgrube (6 m tief mit Stacheln aus Zurkhholz); 3–4, einstürzende Decke; oder 5–6, Giftpfeile. Für mehr Informationen über die einzelnen Fallen siehe „Beispielfallen" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*.

Goldbart-Bau

Die Svirfneblin-Werratten des Goldbart-Klans erinnern sich nicht daran, irgendwo anders gelebt zu haben als in den Ruinen Blingdensteins. Sie stammen von den Überlebenden der Invasion der Drow ab, die nach einem unglücklichen Zusammentreffen mit Werratten mit Lykanthropie infiziert wurden.

Jahrzehntelang haben die Goldbart-Svirfneblin in diesen Höhlen gelebt und sind gediehen, haben Drow und verrückte Elementare vermieden, haben ihr Zuhause auf brutale und gerissene Weisen abgesichert. Sie sind nicht gewillt es zu verlassen, nur weil die Feiglinge, die aus Blingdenstein flohen, als es sie am meisten brauchte, jetzt zurückgekehrt sind.

23. Haupteingang

Die Svirfneblin haben verschlossene Türen eingebaut, um diesen Bereich des Baus abzuschließen. Westlich der Türen haben die Werratten eine Falle gestellt (siehe den Abschnitt „Fallen" im Kasten „Goldbart-Bau: Allgemeine Merkmale).

Vier Svirfneblin-**Werratten** (siehe „Zufallsbegegnungen in Blingdenstein") greifen an, wenn die Charaktere die Falle auslösen, entschärfen oder vermeiden. Die Werratten vermeiden es, ihre Gegner zu beißen, da sie das Risiko, ihnen das „Geschenk" der Werratten-Lykanthropie zu geben, minimieren wollen. Sollten die Charaktere zwei der Werratten töten, ziehen sich die Überlebenden in das Gebiet 25 zurück.

Entwicklung

Die Kampfgeräusche hier alarmieren die anderen Werratten im Bau. Danach können sie nicht mehr überrascht werden.

24. Müllhaufen

Die Charaktere bemerken einen fauligen Gestank, als sie sich dieser Höhle nähern. Diese Kammer war früher ein kleines Wohngebiet mit in die Wände gegrabenen Häusern in verschiedenen Höhen, aber heute wohnt hier niemand mehr.

Der Müllhaufen dominiert die Höhle. Er enthält sich zersetzende Materie, darunter ein Paar schleimiger, teilweise verdauter Svirfneblin-Leichen. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12 offenbart, dass die Gnome Opfer irgendeines Schlicks wurden.

25. Halle der Minenarbeiter

Während der Blütezeit Blingdensteins war diese Höhle der Ort der Schmelzhütten und der Marktplatz für Erze und ungeschliffene Juwelen. Jetzt ist es der Hauptplatz des Werratten-Baus.

> Eine kleine Menge von Leuten hat sich hier versammelt. Die meisten der anwesenden Kreaturen sind Tiefengnome, aber manche haben rattenähnliche Gesichtszüge – darunter ein fettes Exemplar, das vor den anderen steht und euch mit krummen Hasenzähnen anlächelt. „Friede", sagt die große Werratte. Sie geht einen Schritt nach vorn, ihre Arme ausgebreitet und die Hände offen. „Chipgrin ist der Name. Ich bin der Häuptling des Goldbart-Klans. Sollen wir uns mal unterhalten?"

Vierzig Svirfneblin-**Werratten** (siehe „Zufallsbegegnungen in Blingdenstein") sind hier versammelt, wodurch Kämpfen zu einer gefährlichen Option wird und die Charaktere wahrscheinlich dazu inspiriert, Chipgrins friedvolles Angebot

anzunehmen. Der Anführer der Werratten steigt eine Treppe hinauf auf die Ebene eines natürlichen Anstiegs (Gebiet 26) und bittet die Charaktere, ihm zu folgen.

Chipgrin ist eine Svirfneblin-**Werratte** mit 45 Trefferpunkten und einer RK von 14 (beschlagenes Leder).

26. Chipgrins Aufstieg

Der Anführer des Goldbart-Klans beansprucht dieses Plateau als seinen persönlichen Rückzugsort und um Gäste zu empfangen.

> Treppen führen hinauf auf diesen Aufstieg, wo der Boden von weichem und getrimmtem grünen Moos bedeckt ist. Der Häuptling der Werratten sitzt auf einem Steinstuhl, der von zwei riesigen Ratten flankiert wird. Über den Rücken des Stuhls ist der Pelz eins Höhlendachses drapiert.
>
> „Dann lasst uns mal Nägel mit Köpfen machen. Ihr wurdet von den Wühlhacken geschickt, weil sie uns raushaben wollen, richtig? Richtig?! Nun, ihr Wunsch wird bald erfüllt, aber auf eine Art, die sie vielleicht nicht so toll finden."

Die Werratten sind ständigen Angriffen durch Schlicke ausgesetzt, weshalb sie nah daran sind, aus der Siedlung zu fliehen und die anderen Tiefengnome sich selbst zu überlassen. Chipgrin allerdings, hat von der mysteriösen Figur gelernt, die die Schlicke lenkt, und hofft, dass er diese Information nutzen kann, um eine Abmachung zu schließen. Sollten die Charaktere bereit sein, ihn anzuhören, beschreibt Chipgrin die Kreatur, die er den „Blobkönig" nennt.

> „Ich erinnere mich noch daran, als er in den Tunneln gearbeitet hat, und meine Sippe hat ihn gesehen, als er zurückkehrte. Ich weiß, was er ist, was er tut und – am wichtigsten – wo er gefunden werden kann! Solltet ihr und die Wühlhacken das wollen, kann ich euch direkt zu ihm führen – er, der sich selbst den Blobkönig nennt!"

Der Anführer der Werratten bleibt höflich, weigert sich aber, den Charakteren mehr über den Blobkönig zu erzählen, bis er sich ein Treffen mit den Wühlhacken gesichert hat. Gibt es Anzeichen für Gewalt, ruft er nach Hilfe.

Sollten die Charaktere sich entscheiden, zu kämpfen, stürmen alle vierzig **Werratten** in der Höhle (Gebiet 25) nach vorn, um anzugreifen, zusätzlich zu Chipgrin und seinen zwei **Riesenratten**. Chipgrin befiehlt den anderen Werratten, zuerst Kleriker auszuschalten, dann andere Zauberwirker und Nahkämpfer in Schach zu halten. Er tötet die Charaktere nicht, aber er geht sicher, dass sie mit der Lykanthropie der Werratten infiziert werden, bevor er sie im Labyrinth in Vorder-Blingdenstein (Gebiet 3) aussetzt.

Während jedweden Verhandlungen ist Chipgrin umgänglich, aber standhaft, was seine Forderungen angeht. Er fragt die Charaktere außerdem, ob sie irgendetwas Merkwürdiges unter den Svirfneblin bemerkt haben. Die Werratten haben die Gier und die Aggressionen bemerkt, die unter ihren Vettern wachsen, die außerhalb von Blingdenstein leben (siehe „Blingdensteins Außenbereiche"). Sie sind allerdings, dank ihrer tierischen Natur, selbst nicht davon betroffen. Chipgrin weiß nichts von den Dämonenfürsten, aber er ist intelligent und kann den Charakteren helfen, eins und eins zusammen zu zählen, wenn sie von Juiblex und seinem unendlichen Hunger gehört haben.

Sollten Kraut oder Rüben bei den Charakteren sein, nimmt Chipgrin sie gern in den Klan Goldbart auf. Die Zwillinge akzeptieren sein Angebot, es sei denn, ihre Freundschaft mit den Charakteren veranlasst sie dazu, bei der Gruppe zu bleiben.

Entwicklung

Diese Begegnung testet die Fähigkeit der Charaktere, als Diplomaten und Friedensstifter zu agieren. Sollten sie Chipgrins Nachricht zu den Wühlhacken bringen und eine Audienz einrichten, schlägt Chipgrin vor, dass sie lange genug bleiben, um zu sehen, was „all das Geplauder und Hallihallo" denn bewirkt.

27. Geheimtunnel

Die Werratten nutzen diesen geheimen Tunnel, um ihren Bau zu betreten und zu verlassen. Schlicke haben diesen Weg ebenfalls genutzt, um Blingdenstein zu betreten und dem Hof des Blobkönigs beizutreten. Die Geheimtüren sind gut versteckt, und es benötigt einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 18, um sie zu entdecken.

Der Blobhof

Der Blobkönig residiert mit seinem Hof in der nordwestlichen Ecke Blingdensteins und schlüpft mit seinen geliebten „Kindern", Prinzessin Schwarzsumpf und Prinz Bleich (siehe den Kasten „Königliche Schlicke") durch den Bau der Werratten. Seit seiner Rückkehr hat der Blobkönig die ihm von Juiblex verliehene Macht genutzt, um jeden Schlick in der Umgebung zu sich zu rufen und zu befehligen.

28. Hausmitte

Diese Höhle war einst das Herz der Regierung Blingdensteins – ein großer Bereich mit einer steinernen Sphäre in seiner Mitte. Die Sphäre ist hohl und beinhaltet die königlichen Gemächer, aus denen heraus die alten Könige und Königinnen regierten. Alles wurde durch die Anwesenheit des Blobkönigs verändert.

Königliche Schlicke

Prinzessin Schwarzsumpf ist ein **schwarzer Blob** mit einer Intelligenz von 6 (–2) und der Fähigkeit, Blobs ihrer Masse als Fernkampfangriff mit bis zu 9 m Reichweite zu schmeißen. Dieser Angriff hat den gleichen Angriffsbonus, Schaden und Effekt wie der Scheinfuß-Angriff eines Schwarzen Blobs.

Prinz Bleich ist ein **Grauschlick** mit 30 TP (benutze die Variante Psychischer Grauschlick).

Die Wände dieser großen Höhlen sind von Schleim bedeckt – tropfenden, ekelerregenden grünen Schleims. Echos von tropfendem Wasser erfüllen die Höhle, in deren Mitte sich eine große kugelförmige Struktur befindet, die vom Boden durch Steinsäulen hochgehalten wird. Um diese Säulen kriechen Dutzende Schlicke, die sich nach vorn hieven, während sie mit ihren Scheinfüßen um sich greifen. Die Oberfläche der Sphäre ist, wie die Höhlenwände, von Schleim bedeckt. Schwarzer Schleim wirbelt mit gelbem und grauem Schleim in einer ekligen Suppe, wobei die unheimlichen Muster in den Bewegungen des Schleims die Augen anstrengen und den Kopf verwirren.

Eine körperlose Stimme ertönt in der Höhle. „Was, was, was haben wir denn hier? Besucher? Jetzt? Noch nicht! Wir sind noch nicht bereit! Geht weg, Ungeziefer! Ich werde euch und ganz Blingdenstein zu mir rufen, um die frohen Neuigkeiten des Gesichtslosen Fürsten zur rechten Zeit zu verkünden! Schert euch weg!"

Hunderte Schlicke versammeln sich hier, angezogen vom Blobkönig. Darunter sind Dutzende **Schwarze Blobs**, **Grauschlicke** und **Ockergallerten**, ebenso wie der gelegentliche **Gallertwürfel**. Sollten die Charaktere auf diese Todeswelle zustürmen, warne sie, dass Rückzug die bessere Option ist. Diesen Kampf werden sie ohne Strategie und Hilfe nicht gewinnen können. Für die Arten, auf die die Charaktere hierher zurückkehren und eine Chance auf Triumph haben können, siehe den Abschnitt „Schlacht um Blingdenstein".

Sollte sich Glabbagool bei der Gruppe befinden, versucht es mit den anderen Schlicken zu kommunizieren und erzählt den Charakteren, dass die anderen seiner Art es anrufen, ihnen beizutreten. Die Abenteurer können den Gallertwürfel davon überzeugen, nicht zu gehen, aber selbst, wenn es das tut, könnte Glabbagool ein Ass im Ärmel in der Schlacht um Blingdenstein sein.

Die Höhle ist feucht und hat eine 55 m hohe Decke, übersäht mit tropfenden Stalagtiten. Die Wände sind von Flecken grünen Schleims bedeckt (siehe „Gefahren in Gewölben" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Jede Kreatur, die mit der Wand in Kontakt kommt, nimmt wie gewöhnlich Schaden.

Royale Sphäre

Die hohle Steinsphäre hat einen Durchmesser von 46 m und ist 3 m über dem Boden, sodass sich das Obere der Sphäre 6 m unter der Höhlendecke befindet. Steinrampen führen ohne Geländer 9 m hinauf zu vier kleinen, offenen Eingängen in der Seite der Sphäre. Ein Fleck grünen Schleims hängt über jeder Tür (siehe „Gefahren in Gewölben" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Die Kammern, die sich in der Sphäre befinden, wurden von den Schlicken verwüstet, die nichts als kahle Korridore und leere Kammern hinterlassen haben. Selbst die Metallarbeiten wurden korrodiert und weggefressen. Es gibt hier nichts Interessantes oder Wertvolles.

29. Zerstörte Einfriedung

Diese Höhle war einst ein Schrein für Baervan Wildwanderer, der gnomischen Gottheit bekannt als Vater der Fische und Fungi. Jetzt gehört sie dem Blobkönig.

Das Geräusch tropfenden Wassers erfüllt diese dunkle Höhle, und verschiedene Schlicke gleiten über die Wände und den Boden. Irgendeine Art Wand oder Raumteiler aus Pilzen hat diese Höhle einst geteilt, aber die Barriere wurde zerstört. Dahinter befinden sich mehr Zerstörung und Schutt, gereinigt von den Schlicken.

Dieses Gebiet war einst eine Einfriedung aus Zurkhholz und Trillimac-Fungi. Hier hatten die Tiefengnome ihre Rothé gehalten (Underdark-Vieh). Dieser Ort wurde während der Invasion der Drow geplündert, und die Schlicke des Blobkönigs haben das meiste aufgelöst, was die Drow dort gelassen hatten, darunter die Knochen der abgeschlachteten Rothé. Zwei Becken mit Frischwasser befinden sich an der westlichen Wand.

Dutzende Schlicke - **Schwarze Blobs**, **Grauschlicke**, und **Ockergallerten** – bewohnen diese Höhle. Allerdings greifen sie Eindringlinge nicht an, außer sie werden verletzt oder der Blobkönig befiehlt es ihnen.

Diese Höhle ist ebenfalls das Zuhause eines **Plappernden Hundertmauls**, das nicht unter dem Einfluss von Juiblex oder dem des Blobkönigs steht. Es ist in diese Höhle gekrochen und versteckt sich unter den Schlicken, die es ab und an frisst. Es sieht aus wie eine Pfütze aus rot-braunem Schleim in der Mitte der Höhle, bis einer der Charaktere es berührt, worauf es seine Augen öffnet und angreift.

30. Thronsaal

Phosphoreszierende Flechten erleuchten diese Höhle, deren Boden von Pfützen aus grünem Schleim bedeckt ist. Mehr grüner Schleim klebt an der Decke, der abscheuliche Vorhänge an der Wand formt. In der Mitte der Höhle, nach Osten gerichtet, steht ein von Schleim bedeckter Thron.

Der **Blobkönig** (siehe Anhang C) hält hier Hof, in Begleitung seiner königlichen „Kinder" Prinzessin Schwarzsumpf und Prinz Bleich (siehe den Kasten „Königliche Schlicke").

Der Thron des Blobkönigs ist aus gemeißeltem Stein und mit lidlosen Augen und klaffenden Mündern versehen. Ein Flecken grünen Schleims bedeckt ihn (siehe „Gefahren im Gewölbe" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Mehr Flecken grünen Schleims hängen von der Decke und bilden Lachen auf dem Boden. Die Lachen sind leicht zu vermeiden und die Flecken an der Decke fallen nicht ohne den Befehl des Blobkönigs herunter. Der Blobkönig kann eine Bonusaktion nutzen, um einen Flecken grünen Schleims von der Decke auf eine Kreatur darunter fallen zu lassen.

Vor dem Thron steht ein Hocker aus einem gedrungenen, versteinerten Pilz. Der Kopf des Pilzes kann abgenommen werden, wodurch das hohle Fach im Stiel offenbart wird, wo der Blobkönig seine Schätze versteckt.

Schätze

Das versteckte Fach in dem pilzartigen Fußhocker enthält 55 GM, 30 EM, einen *Trank des Gifts* in einem Flaschenkürbis, zwei *Zauberschriftrollen* auf Blättern aus getrocknetem Trillimac (*Schwache Elementare beschwören* und *Mit Pflanzen sprechen*), und ein lackiertes Nothic-Auge, das wie eine *Kristallkugel des Wahren Blicks* funktioniert, aber nur einmal benutzt werden kann.

Schlacht um Blingdenstein

Sobald die Charaktere den überwältigenden Widerstand im Blobhof sehen, haben sie keine andere Wahl, als sich zurückzuziehen und ihre Ergebnisse den Wühlhacken zu präsentieren. Die Anführer der Tiefengnome danken ihnen grimmig für ihre Bemühungen. Sie bitten sie zu warten und einem Ratstreffen am nächsten Tag beizuwohnen.

Das Ratstreffen findet in Wühlhackenhalle (Gebiet 14) statt und schließt Leiter Dorbo und Quartiermeisterin Senni, Nomi Pfadverschluss und Gurnik Tapfinger, die die Steinherzenklave repräsentieren, Kazook Pickschein, der die Minenarbeitergilde repräsentiert, und Bauwächter Jadgers Geist oder Trisk Adamantsims, die die Bauwächter repräsentieren, ein. Sollten die Charaktere mit Chipgrins Goldbart gesprochen und sich darauf eingelassen haben, den Wühlhacken sein Angebot zu bringen, laden Dorbo und Senni ihn ebenfalls ein.

Senni bittet die Charaktere, jeden darüber zu informieren, was sie gesehen haben, worauf der Rat diskutiert, was jetzt zu tun sei. Sollte niemand zuerst etwas vorschlagen, sagt Jadgers Geist, dass Blingdenstein keine Chance gegen diese Gefahr hat, wenn die Siedlung in sich gespalten ist. Das schließt die Goldbart-Werratten als Verbündete ein und erkennt ihr Recht an, sich der Gemeinschaft wieder anzuschließen.

Gib den Charakteren eine Chance, den Svirfneblin Fragen darüber zu stellen, was jede Fraktion an den Tisch bringen kann (siehe „Fraktionen Blingdensteins").

Fraktionen Blingdensteins

Die folgenden Abschnitte beschreiben, was jede Fraktion in der Schlacht um Blingdenstein zu bieten hat.

Die Wühlhacken

Wenn die Charaktere es nicht vorschlagen, merken die Anführer der Tiefengnome an, dass es möglicherweise nicht nötig ist, alle Schlicke zu bekämpfen. Wenn die Abenteurer an den Blobkönig herankommen und ihn vernichten können, könnten die Schlicke auf ihren typischen geistlosen und unorganisierten Zustand reduziert werden. Eine große Truppe kann als Ablenkung dienen, während sich die Charaktere von einer anderen Route aus einschleichen.

Dorbo Wühlhacke will die Hauptstreitmacht vom Tempel des Standhaften Steins angreifen lassen. Bevor die Schlacht beginnen kann, muss der Tempel gereinigt werden (siehe Gebiet 22). Währenddessen gibt Senni Wühlhacke Kazook Pickschein die Materialien, die er benötigt, um ein alchemistisches Gebräu herzustellen, das den Schutt beseitigen kann, der den Eingang in die Domäne des Blobkönigs blockiert.

Der Goldbart-Klan

Chipgrin weiß nichts über den Deal zwischen dem Blobkönig und Juiblex, aber er weiß, dass der Blobkönig die Schlicke befehligen kann, als seien sie intelligent. Sollten die Charaktere Dorbo Wühlhacke davon überzeugen, dass Klan Goldbart zu Blingdenstein gehört, beteiligen sich die Svirfneblin-Werratten an der Schlacht. Sie sind weitaus zäher als der durchschnittliche Tiefengnom und übernehmen die Spitze.

Die Steinherzenklave

Stein ist eine widerstandsfähige Verteidigung gegen Schlicke und macht die Erdelemente zur perfekten Macht, um sie zu bekämpfen. Nomi Pfadverschluss merkt an, dass sich die Wahrscheinlichkeit eines Sieges, sollte man Entémochs Gabe finden und den Beschwörungskreis nutzen können, um einiges verbessern würde.

Gurnik Tapfinger sagt, dass angesichts der Tatsache, dass Ogrémochs Verderben immer noch in der Nähe lauert, es jeder Elementar riskiert, der auf das Schlachtfeld gebracht wird, wahnsinnig zu werden.

Nomi und Gurnik stimmen darin überein, dass, sollte der Standhafte Stein gereinigt und Ogrémochs Verderben gebannt sein, die Steinherzenklave ihre Elementare während des Kampfes beschützen kann.

Die Gilde der Minenarbeiter

Kazook Pickschein kann ein Öl herstellen, das Waffen und Rüstungen vor Korrosion schützt, aber er benötigt große Mengen von Zutaten aus dem Nielichthain. Sollten die Charaktere im Nielichthain gewesen sein und den Horror von Zuggtmoy gesehen haben, können sie diese Idee verwerfen. Alternativ können sie eine geheime Rückkehr zum korrumpierten Zufluchtsort der Myconiden wagen.

Eine andere Möglichkeit ist es, eine Ladung Salz nach Gracklstugh zu schicken, um sie gegen hochwertige Waffen zu tauschen. Die Charaktere könnten die Karawane begleiten, wenn sie bereits die Stadt der Klingen besucht haben und noch etwas zu erledigen haben.

Geister der Svirfneblin

Wenn die Charaktere die Aufgaben von Bauwächter Jadger noch nicht erledigt haben, überzeugt dies Jadgers Geist, die anderen wohlwollenden Geister von Blingdenstein zu versammeln und sich dem Kampf anzuschließen.

Aufgabenliste

Der Erfolg eines jeden Plans, Blingdenstein vom Blobkönig und seinen Schergen zu befreien, ist wahrscheinlicher, wenn die Charaktere die folgenden Aufgaben erfüllen:

- Dorbo Wühlhacke davon zu überzeugen, dass Klan Goldbart es verdient, in Blingdenstein zu leben.
- Entémochs Gabe finden.
- Den Standhaften Stein säubern (Gebiet 22).
- Zum Nielichthain reisen und einen Karren voll Zutaten aus seinen Pilzbecken und -feldern ernten.
- Eine Ladung Salz nach Gracklstugh eskortieren und gegen von Duergar geschaffene Waffen tauschen.
- Eine oder beide Aufgaben erfüllen, die von Bauwächter Jadger gestellt wurden (Gebiet 8).

Lass die Spieler andere Ideen haben, die helfen könnten, wie die Steinriesen von Gracklstugh nach Hilfe zu fragen oder magische Waffen von den Drow zu stehlen. Manche Questen brauchen Zeit, da sie Reisen durch das Underdark erfordern.

Für Vorteile, die die Charaktere während der Schlacht von Blingdenstein erhalten, sollten sie manche Aufgaben erfüllen, siehe den Kasten „Vorteile durch die Erledigung von Aufgaben".

Schlag Alarm!

Wenn die Charaktere denken, dass sie ihre Ziele erreicht haben und sich Ressourcen gesichert haben, kann die Schlacht um Blingdenstein beginnen.

Erdelementare unter der Kontrolle der Steinherzenklave führen den Ansturm an, gefolgt von den Werratten des Goldbart-Klans. Svirfneblin unter Leiter Dorbo Wühlhacke bilden die Nachhut und bieten Fernkampfunterstützung. Sollten die Geister daran teilnehmen, greifen sie von unten und oben an. Der Plan ist, die Charaktere zum Blobkönig zu bringen, während die Fraktionen die Schlicke zurückhalten.

Um den Blobkönig zu erreichen, müssen die Charaktere 1W4 + 2 Begegnungen überstehen, minus einer Begegnung pro erreichtem Ziel im Abschnitt „Aufgabenliste". Wirf einen W6 und konsultiere die Tabelle Begegnungen in der Schlacht um Blingdenstein, um jede Begegnung festzulegen.

Begegnungen in der Schlacht um Blingdenstein

D6	Begegnung
1–2	1 **Schwarzer Blob** und 2 **Grauschlicke**
3	1 **Gallertwürfel** und 1 **Ockergallerte**
4–5	3 **Grauschlicke** und 1 **Ockergallerte**
6	2 **Schwarze Blobs**

Vorteile durch die Erledigung von Aufgaben

Bestimmte Aufgaben in Blingdenstein zu erledigen kann den Charakteren Vorteile und Verbündete in der letzten Schlacht bieten.

- Wenn die Charaktere Entémochs Gabe finden und den Ort mit den Svirfneblin teilen, oder den Tempel von Callardurran Sanfthand reinigen (Gebiet 22), hilft ihnen ein **Erdelementar**. Sollten die Charaktere beide Aufgaben bewältigt haben, hat der Elementar zusätzliche 15 Trefferpunkte.
- Besorgen die Charaktere die Zutaten aus dem Nielichthain, wird ihre Metallausrüstung immun gegen die zersetzenden Effekte der Schlicke.
- Sollten die Charaktere die Waffen aus Gracklstugh besorgen, können sie Unterstützung durch Fernkampfartillerie während der Schlacht um Blingdenstein rufen. Jeder Charakter teilt zusätzliche 2 Schaden mit jedem Angriff während den Begegnungen in „Schlag Alarm!" aus, stellvertretend für das Unterstützungsfeuer der Svirfneblin, die von Duergar gemachte Armbrüste benutzen.
- Wenn die Charaktere die Aufgaben erfüllen, die ihnen von Bauwächter Jadger gestellt wurden, kann jeder Charakter während der Schlacht um Blingdenstein einen Angriffswurf oder Rettungswurf wiederholen, wenn ein Geist aus dem Boden auftaucht, um die Feinde abzulenken.
- Wenn sich die Charaktere mit Glabbagool anfreundeten und ihn nach Blingdenstein brachten, schließt sich der intelligente Gallertwürfel als Verbündeter dem Kampf an. Wenn Glabbagool die Gruppe zuvor verlassen hat, kann er während des Kampfes als überraschender Verbündeter wiederauftauchen.

Während der Schlacht kann die Stimme des Blobkönigs durch die Schichten des triefenden Miasmas gehört werden, die schreit „Kämpft für euren König!" und „Ehre für den Gesichtslosen Fürsten!"

Schlickerndes Königtum

Wenn die Charaktere die letzte Gruppe Schlicke besiegt haben, aber noch bevor sie Gebiet 30 erreichen, erscheint der Blobkönig.

> Der wahnsinnige, schleimbedeckte Tiefengnom zeigt auf euch und lacht. „Fresst sie, meine geliebten Kinder! Macht euren Vater stolz!" Er flieht, als zwei Schlicke von der Decke über euch hinabstürzen und ihre dunklen Formen fließen in eure Richtung mit beunruhigendem Bewusstsein und Böswilligkeit.

Die Charaktere müssen sich mit Prinzessin Schwarzsumpf und Prinz Bleich auseinandersetzen (Siehe den Kasten „Königliche Schlicke"). Diese halbwegs intelligenten Schlicke verteidigen ihren Herrn bis zum Tod und hindern die Charaktere daran, den Blobkönig zu erreichen, wenn dieser sich in seinen Thronsaal zurückzieht (Gebiet 30).

Prinzessin Schwarzsumpf begibt sich in den Nahkampf und beschützt Prinz Bleich, während dieser seinen Angriff Psychisches Zermalmen benutzt. Prinz Bleich bevorzugt es, zu schleichen und sich zu verstecken, während sein Psychisches Zermalmen sich wieder auflädt.

Schätze

Wenn Prinzessin Schwarzsumpf stirbt, spuckt der Schwarze Blob ein Paar Zauberbücher aus, deren Einbände aus Troglodytenhaut und deren Seiten aus Trillimac-Fungi bestehen (siehe „Fungi des Underdarks" in Kapitel 2). Die Einbände und Seiten sind mit einem magischen Lack überzogen, der sie gegen Säureschäden immun macht und sie vor den Verdauungssäften des Blobs schützt. Der Lack schützt ebenfalls vor Wasserschäden.

Eine Erzmagierin der Svirfneblin namens Lesla Carrowil hat beide Zauberbücher geschrieben. Die Magierzauber in beiden Büchern sind unten aufgelistet. Du kannst jeden Zauber mit einem anderen Zauber derselben Stufe austauschen.

Das erste Zauberbuch, betitelt *Underland Magick*, enthält die folgenden Zauber:

1. Grad: *Alarm, Identifizieren, Sprachen verstehen, Schmieren, Springen, Sprühende Farben, Tashas fürchterlicher Lachanfall, Unsichtbarer Diener, Vertrauten finden*
2. Grad: *Gestalt verändern, Klopfen, Krone des Wahnsinns, Macht der Vorstellungskraft, Magische Waffe, Spinnenklettern, Unsichtbarkeit, Verschwimmen, Windstoß*
3. Grad: *Flimmern, Gasförmige Gestalt, Magie bannen, Mächtiges Trugbild, Schutz vor Energie, Verlangsamen, Wasser atmen, Zungen*
4. Grad: *Dürre, Feuerschild, Kreatur aufspüren, Scheingelände, Steinhaut, Tödliches Phantom, Verarbeitung, Verwandlung*

Das zweite Zauberbuch, genannt *Magick aus Hinter dem Spiegel*, beinhaltet die folgenden Zauber:

5. Grad: *Bigbys Hand, Monster festhalten, Rarys Telepathisches Band, Sagenkunde, Steinwand, Telekinese, Todeswolke, Wände passieren*
6. Grad: *Auflösung, Böser Blick, Drawmijs Sofortige Herbeizauberung, Fleisch zu Stein, Kugelblitz, Ottos Unwiderstehlicher Tanz, Wahrer Blick*

7. Stufe: *Arkane Spiegelung, Energiekäfig, Mordenkainens Herrliches Herrenhaus, Regenbogenspiel, Schwerkraft umkehren, Teleportieren*
8. Stufe: *Antimagisches Feld, Flammende Wolke, Irrgarten, Schwachsinn, Telepathie, Wort der Macht: Betäubung*

Der Blobkönig

Der verrückte Svirfneblin wartet hier in seinem ekelhaften Thronsaal auf die Charaktere. Sollten die Charaktere den Thronsaal vorher noch nicht gesehen haben, lies ihnen die Beschreibung des Raums in dem Kasten vor (siehe Gebiet 30) und füg das folgende hinzu:

> Der Blobkönig kauert hinter seinem von Schleim bedeckten Thron und gluckst in seiner Freude. „Juchu! Juche! Jetzt könnt ihr mitfeiern!", gackert er. „Ihr könnt eins werden mit dem Gesichtslosen Fürsten. Lasst euch einfach fressen und ausspucken!"

Der **Blobkönig** (siehe Anhang C) bevorzugt, Zauber zu wirken und dabei seinen Thron als Deckung zu nutzen. Als Bonusaktion in seinem Zug kann er einen Flecken grünen Schleims befehligen, von der Decke auf ein durch Zufall ausgewähltes Gruppenmitglied zu fallen (Für die Regeln und Effekte von grünem Schleim siehe „Gefahren im Gewölbe" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch).*

Wenn einer oder mehr Charaktere sich in die Reichweite des Blobkönigs begeben, lacht er wahnsinnig, reißt seine humanoide Verkleidung herunter und verwandelt sich in einen Schlick. Wenn er auf 0 Trefferpunkte sinkt, schreit er, während er sich in einer dichten Pfütze von Glibber auflöst. Lies den folgenden Text, wenn er stirbt:

> „Ihr habt noch nicht gewonnen! Nein! Wir werden aus unseren Kindern wieder auferstehen! Wir werden durch den Gesichtslosen Fürsten wiedergeboren! Juiblex wird das Bankett der Königin der Pilze auffressen und ... wir ... werden ... alle ... wachsen ... !"

Ohne den Blobkönig verlieren die Schlicke ihre Organisation, aber es sind immer noch zu viele und die Svirfneblin geben das Signal zum Rückzug. Drei **Galeb Duhr**, angeführt vom Geist des Bauwächters Jadger, erscheinen und bringen die Charaktere in Sicherheit. Sollten die Svirfneblin Blingdensteins noch keine freundliche Einstellung den Charakteren gegenüber haben, werden sie nach der Schlacht freundlich gesinnt sein.

Entwicklung

Zurück in Wühlhackenhalle halten die Anführer der Gnome ihr Versprechen und geben den Charakteren einen *Stein der Erdelementar-Herrschaft,* zusammen mit der Dankbarkeit ihres Volkes.

EP-Belohnung

Sollten die Charaktere sich an der Schlacht beteiligt haben, erhalten sie jeweils eine besondere Belohnung von 200 EP.

Blingdenstein verlassen

Die Charaktere können Blingdenstein als Helden der Svirfneblin verlassen. Sollten sie Interesse an einem Besuch anderer Orte des Underdarks bekunden, geben ihnen die Tiefengnome jede erdenkliche Hilfe, einschließlich der Unterbringung in einer Karawane nach Gracklstugh oder zum Nielichthain. Wenn die Charaktere um Hilfe bitten, um die Oberflächenwelt zu erreichen, führen die Gnome sie zu einem Tunnel, der (irgendwann) dorthin führt. Sie sorgen auch für genügend Nahrung, Wasser und andere grundlegende Vorräte für die Reise der Gruppe.

Die Charaktere erringen einen großen Sieg, wenn sie den Blobkönig besiegen, aber ihr Sieg ist unvollständig. Der Tod des Blobkönigs ist ein kleiner Rückschlag für Juiblex, und der Dämonenfürst könnte einen anderen Lakaien schicken, der die verbleibenden Schlicke in Blingdenstein befehligt, bis sie zerstört sind.

Das „Bankett", das der Blobkönig erwähnt hat, ist der dämonische Ritus, durch den Zuggtmoy das Underdark in ihre neue abyssale Domäne verwandeln möchte. Für mehr Informationen siehe Kapitel 16, „Die Stinkende Hochzeit".

Der Blobkönig

Kapitel 7: Flucht aus dem Underdark

Dieses Kapitel markiert die Mitte von *Aus dem Abyss*. Hier finden die Charaktere endlich ihren Weg aus dem Underdark. Vor ihrem letzten Vorstoß in die Freiheit, holen die rachsüchtigen Drow-Verfolger sie allerdings ein, mit der Absicht, sie zurück in ihre Domäne der ewigen Dunkelheit zurück zu zerren.

Sollten die Charaktere diese letzte Konfrontation überleben, erreichen sie die Oberfläche an einem Ort deiner Wahl. Nach all ihren mühsamen Abenteuern können sie endlich sicher in ihre Heimat zurückkehren und müssen sich von vielen der NSCs, die mit ihnen gereist sind, verabschieden. Auch wenn die Charaktere es jetzt noch nicht wissen, werden sie durch ihre Heldentaten im Underdark die Aufmerksamkeit der Zwerge von Gauntlgrym auf sich ziehen. Damit schaffen sie die Voraussetzungen für Kapitel 8 und einen neuen Aufruf zum Abenteuer.

Wenn sie diesen Punkt erreichen, sollten die Charaktere mindestens die 7. Stufe erreicht haben und die unzähligen Herausforderungen auf ihrer wilden und gefährlichen Reise durch die in den Kapiteln 1 bis 6 beschriebenen Orte gemeistert haben. Sie sollten außerdem zu diesem schrecklichen Schluss gekommen sein: Mehrere Dämonenfürsten des Abyss sind im Underdark auf freiem Fuß und könnten bald die Oberwelt bedrohen.

Der Weg hinaus

Seit ihrer Flucht aus Velkynvelve in Kapitel 1 haben die Charaktere einen Weg aus dem Underdark gesucht. Durch die etwas freiere Art der Kapitel 2 bis 6, welche die Charaktere in jeglicher Reihenfolge durchlaufen können, liegt es an dir zu bestimmen, wo die Abenteurer letztendlich ihren Fluchtweg finden, und wie es am besten zu der Geschichte ihrer Reise durch das Underdark passt.

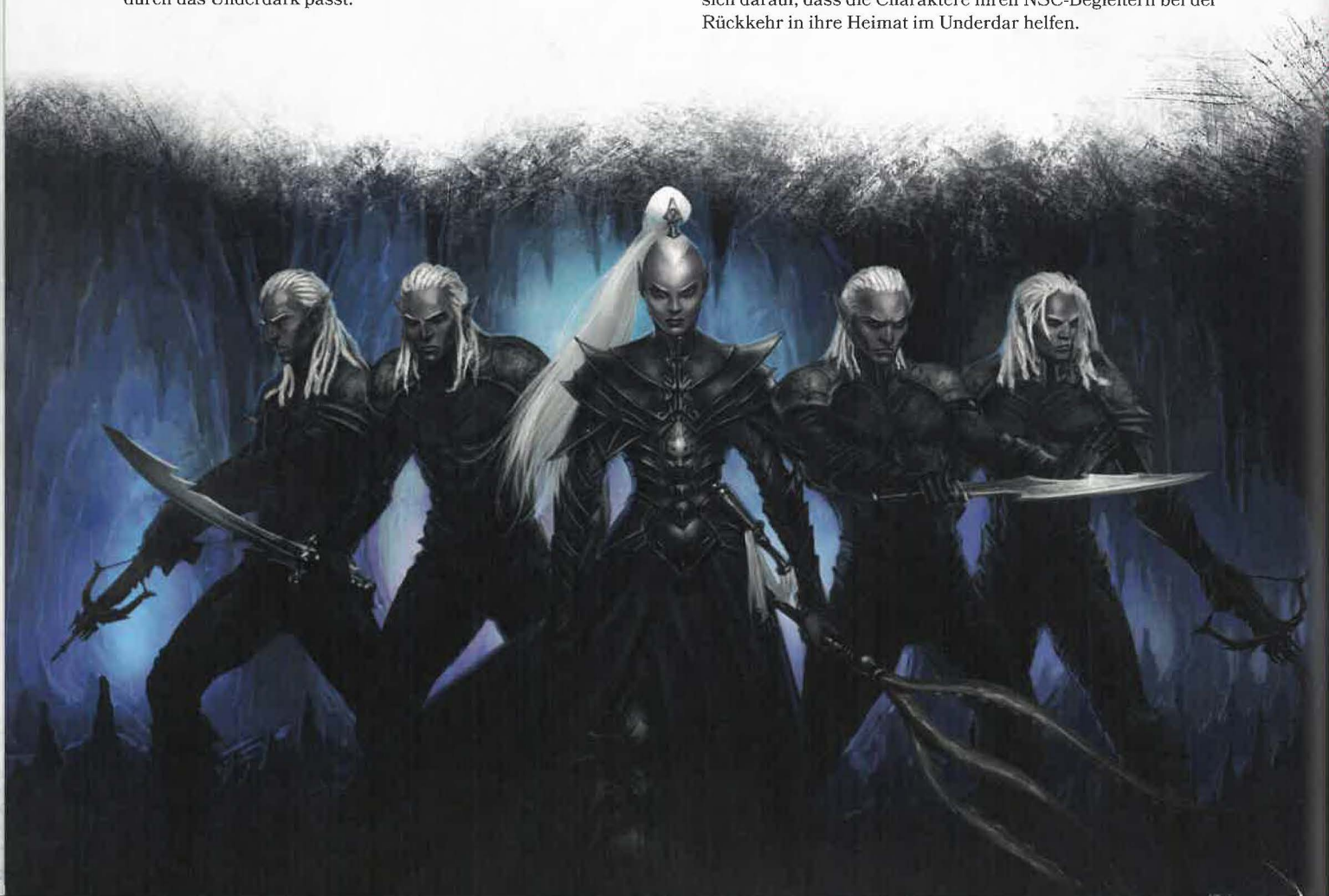
Den Weg finden

Aus dem Underdark zu fliehen ist keine einfache Angelegenheit. Charaktere, die versuchen auf eigene Faust zu entkommen, wandern vielleicht für Jahre herum, ohne über die richtige Reihenfolge von Tunneln zu stolpern, die sie an die Oberfläche bringen. Als SL bestimmst du, wo und wann sie den Weg hinaus finden. Die Charaktere können die Orte besuchen, die in Kapitel 3 bis 6 beschrieben werden, indem sie das verbundene Material aus Kapitel 2 und 3 in beinah jeder Reihenfolge nutzen. Das macht es problematisch, den Weg zur Oberwelt an einem bestimmten Ort zu platzieren, da die Abenteurer ihn ebenso leicht umgehen, wie sie vorzeitig darüber stolpern könnten. Stattdessen wird die Flucht der Charaktere durch eine Reihe von Bedingungen ermöglicht, die du zu gegebener Zeit umsetzen kann.

Blingdenstein

Die Siedlung der Tiefengnome (siehe Kapitel 6) hat aus den Gemeinschaften in dieser Region des Underdarks den meisten Umgang mit der Oberwelt, und die Abenteurer können dort die Mittel finden, die ihnen den Weg hinaus weisen. Allerdings sind die Tiefengnome gerade mit einer Vielzahl drohender Gefahren beschäftigt und können es sich nicht leisten, den Charaktere zu helfen, außer die Charaktere helfen ihnen zuerst.

Da Blingdenstein der offensichtlichste und verlässlichste Ort ist, von dem aus man aus dem Underdark hinausfinden kann, solltest du die Kampagne vielleicht zuerst an andere Orte lenken. Dies kann dadurch erreicht werden, dass die anderen Kapitel als Nebenabenteuer zur Hauptreise der Charaktere behandelt werden. Viele dieser Nebenabenteuer konzentrieren sich darauf, dass die Charaktere ihren NSC-Begleitern bei der Rückkehr in ihre Heimat im Underdar helfen.



Gracklstugh

Die Duergar von Gracklstugh haben im Vergleich zu anderen Rassen des Underdarks weniger mit der Oberwelt zu tun, da sie mehr auf den Handel mit Mantol-Derith angewiesen sind (siehe Kapitel 9). Die paranoiden Duergar geben nur zögerlich bekannte Wege zur Oberwelt preis. Die Abenteurer müssen einen erheblichen Einfluss bei den Grauzwergen kultivieren, um einen solchen Preis zu erhalten.

Die Wurmkrümmungen

Die Drow von Menzoberranzan kennen mehrere Tunnel in dieser Region des Underdarks, die zur Oberwelt führen. Charaktere, die Glück genug haben einen zu finden, kommen irgendwann im Lauerwald heraus, einem Wald südlich der Gratberge. Für mehr Informationen über die Wurmkrümmungen siehe Kapitel 13.

Weiter weg

Mehrere andere Tunnel und Passagen winden sich an die Oberfläche an Orte rund um die Ewigmoore oder noch weiter entfernte Gegenden. Du kannst diese an beliebigen Stellen platzieren, wenn sich ein günstiger Zeitpunkt für die Abreise der Charaktere ergibt, bevor sie eine der vorherigen Möglichkeiten erkunden.

Portale

Eine Reihe uralter Portale können im Underdark gefunden werden. Ein funktionierendes Portal ist ein magischer Zugang zu einem anderen spezifischen Ort in Faerûn. Wenn die Charaktere während des Abenteuers durch ihre Entscheidungen keine Möglichkeit haben, mit Hilfe der NSCs, die sie treffen, zu entkommen, kannst du ein Portal in oder nah bei einem der Orte platzieren, die sie in Kapitel 2 bis 6 erkundet haben. Sollte das Portal beschädigt sein, müssen die Charaktere es reparieren. Sie müssen außerdem herausfinden, wie das Portal aktiviert werden kann, oder den Schlüssel oder Zauberspruch finden, der für die Aktivierung notwendig ist. Ein Portal kann nur in eine Richtung gehen und die Abenteurer überall hinschicken, wo du möchtest.

Zugang erhalten

Wenn sie die in den vorherigen Kapiteln beschriebenen Orte besucht haben, sollten die Charaktere eine Route zur Oberwelt kennen und eine Karte oder einen Führer haben, der ihnen bei der Navigation hilft. Diese zwei Ziele sollten als Hilfsmittel dienen, um die Spieler in den ersten Kapiteln des Abenteuers zu motivieren. Als Belohnung in einem Kapitel könnten die Charaktere von der Existenz eines potenziellen Ausweges erfahren, der sie zu einem anderen Ort im Underdark führt, wo es sein soll. Dann müssen sie eine Karte oder einen Führer für den möglichen Weg finden, was sie in die Geschehnisse des neuen Ortes einbinden könnte. Um die Suche komplizierter zu machen, könnten sie dann entdecken, dass der Weg oder der Führer nicht so ist, wie sie es sich vorgestellt hatten, sie aber stattdessen zu vielversprechenderen Optionen führt.

Als Beispiel könnten die Charaktere von einem möglichen Weg zur Oberwelt aus Gracklstugh hören. Sie gehen zur Stadt der Duergar und werden in die Geschehnisse dort verwickelt, nur um dann von den Grauzwergen den Zugang verweigert zu bekommen. Allerdings könnte ein Treffen mit einer Gruppe von wandernden Myconiden in der Stadt zeigt jedoch, dass die Myconiden vom Nielichthain viel über die verborgenen Wege des Underdark wissen.

Hinweise und Spuren sollten reichhaltiger und substanzieller werden, wenn sich die Charaktere der 7. Stufe nähern und sie schließlich auf ihren Fluchtweg führen – mit vielen Abenteuern und Begegnungen auf dem Weg. Wenn du diese Hinweise und Möglichkeiten sorgfältig austeilst, sollte sich der Weg der Charaktere durch das Underdark wie eine allmählich eskalierende Reihe von Entdeckungen anfühlen, egal in welcher Reihenfolge sie die Schauplätze erkunden und sich mit den Herausforderungen der vorangegangenen Kapitel auseinandersetzen.

Auf Wiedersehen sagen

Wenn die Charaktere letztendlich die Oberwelt erreichen, ist es wahrscheinlich, dass einige ihrer unterirdischen Gefährten sich dafür entscheiden werden, im Untergrund zu bleiben, anstatt sich den Gefahren der Oberflächenwelt zu stellen.

Einheimische des Underdark

Das Wissen, dass viele ihrer NSC-Gefährten ein Zuhause im Underdark haben, kann ein wichtiger Teil des Entscheidungsprozesses sein, der die Charaktere durch die ersten Kapitel dieses Abenteuers führt. Das Underdark ist ein gefährlicher Ort, und die Charaktere zögern vielleicht, ihre neu gefundenen Freunde für sich selbst sorgen zu lassen. Einige von ihnen bei der Rückkehr nach Hause zu unterstützen ist ein guter Anreiz, Orte im Underdark zu besuchen. Shuushar, Kraut, Rüben, Schemel, Rumpadump und Glabbagool würden lieber im Underdark bleiben, als das Sonnenlicht zu ertragen.

Oberflächenbewohner

Gefährten wie Eldeth oder Ront, die bevorzugen auf oder in der Nähe der Oberwelt zu wohnen, begleiten die Charaktere gerne den ganzen Weg hinaus, wenn sie können. Eldeth möchte nach Gauntlgrym zurückkehren, und ihre Anwesenheit dort kann den Charakteren eine Verbindung dorthin anbieten, wenn sie die Siedlung der Zwerge in Kapitel 8 besuchen. Sollte Eldeth nicht überlebt haben, hat sie die Charaktere vielleicht damit beauftragt, ihren Körper oder ihre Überreste nach Gauntlgrym zu bringen. Vielleicht möchte Ront wieder zu seinem Stamm zurückkehren oder anderswo eine neue Heimat suchen, je nachdem, wie die Ereignisse in den früheren Kapiteln des Abenteuers ihn beeinflusst haben. Je nachdem, wie er behandelt wurde, verlässt der Ork die Charaktere wahrscheinlich friedvoll – wenn nicht so, dann aus Respekt vor ihrer Kampfkraft.

Mit Freunden wie diesen...

Buppido, Prinz Derendil und Sarith könnten die Gruppe schon längst verlassen haben, bevor die Abenteurer bereit sind, an die Oberfläche zurückzukehren, da sie ihre dunklen Geheimnisse und ihre verräterische Natur bereits offenbart haben.

Sollten Buppido oder Sarith immer noch da sein, könnte jeder der beiden NSC wahnsinnig werden und versuchen, die Abenteurer zu töten, bevor sie die Oberfläche erreichen können. Derendil könnte immer noch an seiner Wahnvorstellung festhalten, ein elfischer Prinz zu sein, der zu seinem Waldkönigreich zurückkehren möchte. Allerdings ist der Quaggoth nicht geeignet, um an der Oberfläche zu reisen, da er tagsüber Schutz vor dem Licht braucht. Er wird immer irrationaler und launisch, sieht Feinde und Komplotte überall, bis er die Charaktere letztendlich beschuldigt, mit seinen Feinden zusammen zu arbeiten, worauf er sie in einer wahnsinnigen Rage angreift.

Die Drow konfrontieren

Die Drow von Velkynvelve haben ihre entflohenen Gefangenen während der ersten Hälfte des Abenteuers verfolgt. Auf dem Weg dorthin haben sie die Charaktere vielleicht angegriffen oder eine Reihe von Beinahezusammenstößen arrangiert.

Manchmal glauben die Abenteurer vielleicht, sie hätten ihre Verfolger endgültig abgeschüttelt, nur um die Drow unerwartet auftauchen zu lassen. Der Abschied der Charaktere aus dem Underdark bietet ihnen die letzte Gelegenheit, ihre Verfolger zu konfrontieren und die Rechnung zu begleichen.

Drow-Verfolgungskomplikationen

D20	Komplikationen
1	Unebener Boden droht dein Vorankommen zu hindern. Lege einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 ab, um das Gebiet zu navigieren. Bei einem Misserfolg zählt der Boden als 3 m schwieriges Gelände.
2	Eine Fissur, ein Steinvorsprung oder Schutt drohen dich zum Stolpern zu bringen. Lege einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 ab. Bei einem Misserfolg fällst du zu Boden.
3	Du scheuchst einen **Schwarm von Fledermäusen** auf, der einen Angriff gegen dich macht, bevor er sich schnell zerstreut.
4	Eine Kolonie von **Falldornen** hängt in 6 m Höhe an der Decke. Als du passierst, fällt einer hinunter und macht einen Angriff gegen dich.
5	Du musst Stalagmiten und Pfeilern ausweichen. Lege einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 ab. Bei einem Misserfolg erleidest du 1W4 Wuchtschaden, weil du in ein Hindernis läufst.
6	Eine Menge von Spinnennetzen versperrt dir den Weg und benötigt einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 12. Bei einem Misserfolg verfängst du dich im Netz und bist festgesetzt. Als Aktion kannst du einen Stärkewurf gegen SG 12 ablegen, um das Netz bei einem Erfolg zu zerreißen. Das Netz kann außerdem angegriffen werden (RK 10; TP 5; Anfälligkeit gegenüber Feuerschaden; Immunität gegen Gift- und psychischem Schaden).
7	Ein Fleck grünen Schleims fällt von der Decke. Um ihn zu vermeiden benötigt es einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10. Bei einem Misserfolg wirst du getroffen und erleidest 5 (1W10) Säureschaden am Anfang deines jeden Zugs, bis der Schleim abgekratzt oder zerstört ist (siehe „Gefahren im Gewölbe" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide*).
8	Der Boden unter dir ist glatt und feucht, und es benötigt einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10, um damit zurechtzukommen. Bei einem Misserfolg fällst du zu Boden.
9	Der Boden unter dir ist von scharfen Steinen und Schutt übersehen, und du musst einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um ihn zu überqueren. Bei einem Misserfolg erleidest du 1W4 Stichschaden, und der Boden zählt als 3 m schwieriges Gelände.
10	Die Verfolgungsjagd wirbelt eine Wolke Staub, Sand oder Sporen auf. Du musst einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um durch die Wolke zu kommen. Bei einem Misserfolg bist du bis zum Ende deines Zugs blind. Während du blind bist, ist deine Geschwindigkeit halbiert.
11–20	Keine Komplikation.

Die Möglichkeit, dass ihre Beute entkommen könnte, treibt Ilvara an. Im Gegenzug drängt sie die ihr unterstellten Personen unerbittlich dazu, ihre Anstrengungen zu verdoppeln, um die Charaktere zu fangen. Zu diesem Zeitpunkt ist die Verfolgungsstufe aus Kapitel 2 nicht mehr relevant. Ilvara und ihre Krieger holen die Abenteurer ein, kurz bevor sie die oberste Ebene des Underdark erreichen. Die Abenteurer können sich dazu entscheiden, die Drow auf eine riskante Verfolgungsjagd zu führen, oder sich ihnen zu stellen und zu kämpfen.

Drow-Verfolgungsjagd

Sollten die Abenteurer vor den Drow fliehen, nutze die Regeln für Verfolgungsjagd aus Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, um die Verfolgung auszuspielen. Die Drow sind zu Fuß unterwegs. Wenn sie nah genug herankommt, versucht Ilvara, der Gruppe den Fluchtweg abzuschneiden, indem sie *Netz* auf den Tunnel voraus wirkt. Zusätzlich zur Verfolgungsjagd schießen die **Drow** mit giftigen Armbrustbolzen auf die Charaktere und hoffen, dass einige von ihnen bewusstlos werden.

Komplikationen der Verfolgungsjagd

Jeder Teilnehmer der Verfolgungsjagd wirft einen W20 am Ende seines Zugs und konsultiert die Tabelle Drow-Verfolgungskomplikationen. Das Resultat (wenn es eins gibt) wirkt sich auf den nächsten Teilnehmer der Verfolgungsjagd in Initiativereihenfolge.

Sollten die Charaktere den Drow entkommen, können sie das Underdark ohne Gegenwehr verlassen. Ilvara kehrt in Schande zurück, ohne etwas für ihre beträchtlichen Anstrengungen zu zeigen, obwohl sie und andere aus Velkynvelve wiederauftauchen könnten, wenn die Abenteurer ins Underdark zurückkehren (siehe Kapitel 15, „Die Stadt der Spinnen").

Wenn du die Verfolgungsjagd in die Länge ziehen möchtest, könnten die Drow die Charaktere auf die Oberwelt verfolgen, was sie bei Sonnenaufgang benachteiligt (siehe „Die Chancen ausgleichen").

Sollten die Drow die Charaktere einholen, wird die Verfolgungsjagd zum Kampf (siehe „Stehen bleiben und Kämpfen").

Stehen bleiben und kämpfen

Sollten die Charaktere stehen bleiben und kämpfen, oder sollten die Drow sie einholen, stehen sie einem schwierigen Kampf bevor. Ilvara allein ist eine Herausforderung für eine Gruppe voller Charaktere der 8. Stufe, und sie wird von ihren mächtigsten Dienern begleitet. Die angreifende Drowmacht besteht aus den Folgenden:

- Ilvara, eine **Drow-Priesterin der Lolth**, zusätzlich zu ihrer normalen Ausrüstung bewaffnet mit einem *Tentakelzepter*
- Asha, eine Junior-Drow-Priesterin (benutze die Spielwerte eines **Priesters** im *Monster Manual*, aber gib Asha die Merkmale Feenblut, Angeborenes Zauberwirken und Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht eines typischen **Drow**)
- Shoor und Jorlan, **Drow-Elitekrieger** (Jorlan hat Nachteil auf Angriffswürfe, Geschicklichkeitswürfe und Geschicklichkeitsrettungswürfe)
- Vier **Drow**-Krieger

Sollte einer der genannten Drow in Kapitel 1 getötet worden sein, wurde er mit einem Drow mit ähnlichen Spielwerten ersetzt. In ihrem ersten Zug im Kampf wirkt Ilvara *Tiere beschwören*, um zwei **Riesenspinnen** zu beschwören, die mit ihren Drow zusammen kämpfen, während Asha *Schutzgeister* auf sich selbst wirkt und sich darauf konzentriert. Die anderen Drow wirken *Dunkelheit*, um Fernkampfangreifer zu behindern, bevor sie sich in den Nahkampf begeben. Shoor beschützt

Ilvara, während Jorlan keine Anstalten macht seine Drowkollegen zu beschützen. Ilvara bevorzugt es, aus Distanz mit ihrem *Tentakelzepter* anzugreifen, oder Zauber wie *Gift versprühen* und *Strahl der Übelkeit* zu wirken.

Sollte Ilvara mehr als die Hälfte ihrer Trefferpunkte verlieren, versucht sie einen **Yochlol** zu beschwören.

Die Chancen ausgleichen

Die Charaktere könnten ein paar NSC-Gefährten bei sich haben, um die Drow zu besiegen (siehe „Auf Wiedersehen sagen"), aber falls sie mehr Unterstützung brauchen, erwäge die folgenden Optionen:

- Nachdem sie sich dazu gedrängt haben, ihre Beute einzuholen, haben die Drow alle eine Stufe der Erschöpfung.
- Ilvara und Asha haben bereits einige ihrer Zauberplätze ausgegeben.
- Die Charaktere schaffen es zur Oberwelt, bevor sie von den Drow abgefangen werden, und die Dunkelelfen folgen ihnen ins Tageslicht. Im Sonnenlicht haben die Drow Nachteil auf ihre Angriffswürfe und auf Würfe auf Weisheit (Wahrnehmung), die sich auf Sicht verlassen. Die Drow können die Charaktere für 1 Stunde verfolgen, bevor ihre Rüstung und Waffen im Sonnenlicht zerstört werden.
- Asha wählt die Verwirrung des Kampfes als den Zeitpunkt, um Ilvara zu verraten, und greift an, während die ältere Priesterin ihr den Rücken zudreht. Ilvara wendet ihr sofort ihre Aufmerksamkeit darauf, die Verräterin zu eliminieren, lenkt sie ab und schwächt die Drow, wenn sie Erfolg hat.
- Um Ilvara den Triumph der Rückeroberung der Abenteurer zu verwehren, wendet sich Jorlan gegen seine Drow und greift sie an, bis er getötet wird. Wenn er überlebt, wendet er sich, sobald alle Drow tot sind, in seiner selbstzerstörerischen Wut gegen die Charaktere.
- Ein oder mehrere NSC-Gefährten, die die Charaktere im Underdark zurückgelassen haben, tauchen auf, um ihnen zu helfen, da sie Drow gesehen haben und ihnen gefolgt sind.

Schätze

Die Charaktere können jegliche Ausrüstung und Schätze, die die Drow bei sich tragen, für sich beanspruchen, auch wenn Drowkunst es nicht überlebt, dem Sonnenlicht ausgesetzt zu werden (siehe den Kasten „Drowkunst-Gegenstände" in Anhang B). Zusätzlich dazu, sollten die Charaktere aus Velkynvelve fliehen, ohne spezifische magische Gegenstände oder Wertgegenstände wieder zu holen, kann Ilvara diese Gegenstände bei sich tragen und es den Abenteurern erlauben endlich ihr Eigentum zurückzuerlangen.

EP-Belohnung

Jeder Charakter erhält 300 EP, sollte die Gruppe die Oberwelt erreichen.

Weitere Abenteuer

Das Ende dieses Kapitels von *Aus dem Abyss* bildet einen Bruch zwischen der ersten Hälfte des Abenteuers und der zweiten Hälfte, die beginnt, wenn die Charaktere zu einer Audienz bei König Bruenor Heldenhammer von Gauntlgrym (siehe Kapitel 8) gerufen werden. Du kannst diese Pause zwischen den beiden Hälften des Abenteuers nutzen, um mit eine oder alle der folgenden Abschnitte zu behandeln.

Überlandreise

Auch wenn sie die Oberfläche erreichen, müssen die Charaktere noch eine Weile reisen, bevor sie die Zivilisation erreichen. Die meisten der Tunnel, die in diesem Bereich das Underdark mit der Oberwelt verbinden, liegen in oder in der Nähe der Ewigmoors oder dem Lauerwald – wilde Regionen voller Ruinen und Monstern. Du kannst bestimmen, wie viel der Reisen der Gruppe du erzählst und dabei Begegnungen auf dem Weg arrangieren. Sollte Eldeth noch bei den Charakteren sein, will sie so bald wie möglich nach Gauntlgrym gehen. Sollten die Charaktere sie begleiten, kann diese Reise leicht die Brücke zwischen diesem Kapitel und Kapitel 8 bilden.

Erholung und zwischen den Abenteuern

Nach ihren erschütternden Erfahrungen im Underdark könnten die Charaktere Zeit brauchen, um sich zu erholen, sich vom Wahnsinn zu befreien und die Mittel zu finden, Flüche zu brechen und Krankheiten zu heilen. Andere Aktivitäten zwischen den Abenteuern sind ebenfalls möglich (nach deinem Ermessen, dem Spielleiter). Für mehr Informationen über Aktivitäten zwischen den Abenteuern, siehe den Abschnitt „Aktivitäten zwischen den Abenteuern" in Kapitel 8 des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* und Kapitel 6 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*.

Nachlieferung

Charaktere können eine Gemeinde der Oberwelt oder einen Handelsposten besuchen, um die passende Ausrüstung und Vorräte gegen manche der Schätze, die sie aus dem Underdark mitbringen, einzutauschen. Am Anfang von Kapitel 8 sollten sie zum ersten Mal seit Beginn des Abenteuers richtig und vollständig ausgerüstet sein.

Warnungen

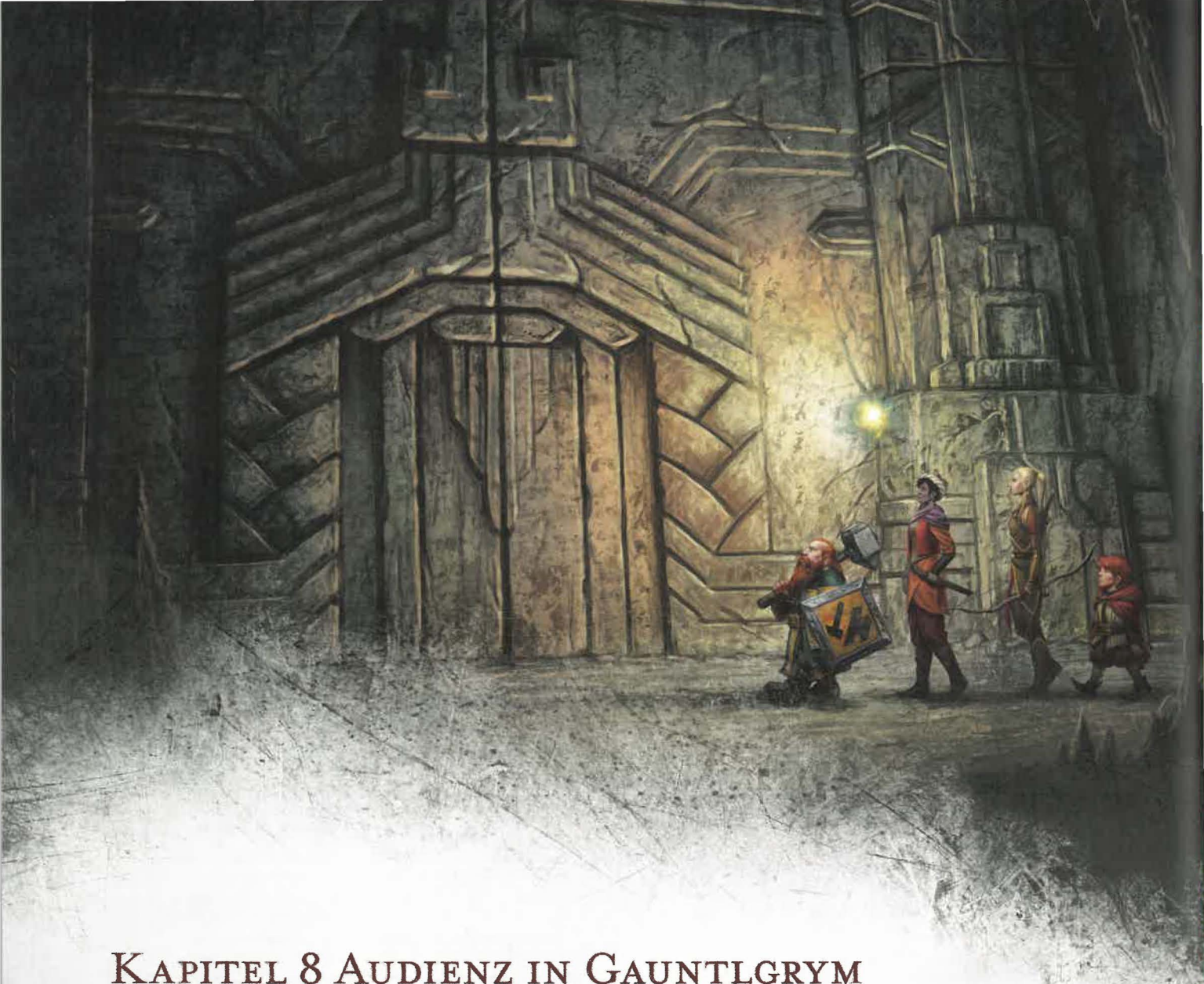
Die Ereignisse, deren Zeuge die Charaktere während ihrer erschütternden Flucht geworden sind, werden sie wahrscheinlich dazu bringen, die Welt davor zu warnen, dass Dämonenfürsten ins Underdark gekommen sind. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis diese Unholde ihren eigenen Weg aus der Tiefe finden und die Existenz der Oberflächenwelt bedrohen.

Charaktere, die einer Fraktion angehören, könnten sich gezwungen fühlen, ihren Vorgesetzten Bericht zu erstatten. Andere können das Gelernte mit gut vernetzten NSCs teilen, die die Nachricht verbreiten können. Die dadurch gewonnene Aufmerksamkeit der Charaktere führt zu den Ereignissen in Kapitel 8.

Stufenfortschritt

Die Charaktere sollten am Anfang des nächsten Kapitels die 8. Stufe erreicht haben. Sollten sie diese noch nicht erreicht haben, plane zusätzliche Begegnungen, sodass die Charaktere während ihrer Reise nach Gauntlgrym mehr Erfahrungspunkte sammeln können.

Wenn du die Begegnungen lieber überspringen und direkt mit Kapitel 8 fortfahren willst, dann nimm an, dass die Charaktere unterwegs ein paar entsetzliche Begegnungen überleben (die du beschreiben kannst oder auch nicht) und, bis zu dem Zeitpunkt, an dem sie Gauntlgrym erreichen, genug EP erhalten, um auf die 8. Stufe aufzusteigen.



Kapitel 8 Audienz in Gauntlgrym

Nach ihrer Flucht aus dem Underdark in Kapitel 7 haben die Abenteurer Zeit sich auszuruhen, zu erholen und sich in der Oberwelt, aus der sie herausgerissen wurden, neu zu orientieren. Ungefähr drei Monate nach ihrer Rückkehr erhalten sie eine Einladung in das Zwergenkönigreich Gauntlgrym im Norden. König Bruenor Heldenhammer wünscht eine Audienz, um über ihre Erfahrungen im Underdark zu reden. Repräsentanten verschiedener Fraktionen, die ebenfalls interessiert daran sind, was im Underdark passiert ist, werden ebenfalls teilnehmen. Nach der Audienz macht Bruenor den Charakteren ein Angebot. Sie sollen mit einer gefährlichen Mission vertraut erneut in das Underdark zurückkehren.

Von Bruenor einberufen

König Bruenor hat durch zwergische Händler und Kuriere, die kürzlich aus dem Underdark zurückgekehrt sind, von den Taten der Charaktere erfahren. (Sollte Eldeth Feldrun Teil der erfolgreichen Flucht gewesen sein und sicher nach Gauntlgrym zurückgekehrt sein, wurden die Heldentaten der Gruppe durch sie an Bruenor weitergegeben. Siehe „Verbindungen nach Gauntlgrym.") Die Vorladung König Bruenors erreicht die Charaktere auf die Art, die am besten zur Geschichte der Charaktere passt, je nachdem, wohin sie gehen und was sie nach ihrer Rückkehr in die Oberflächenwelt tun. Das kann in Form eines Boten sein, der einen handgeschriebenen Brief mit dem Siegel des Königs bei sich trägt oder ein Zauber wie *Tierbote* oder *Verständigung*, gerichtet auf einen oder mehrere der Abenteurer. Wie auch immer sie die Botschaft bekommen, sie ist einfach und klar:

> *Kommt sofort nach Gauntlgrym für eine Audienz mit König Bruenor Heldenhammer, um Angelegenheiten von großer Relevanz bezüglich eurer Erlebnisse im Underdark zu besprechen.*

Charaktere, die einer Fraktion angehören, die an dem Treffen in Gauntlgrym teilnimmt (siehe „Eine Allianz schmieden"), könnten die Vorladung ebenso von ihrer Fraktion erhalten, und sie könnten sogar mit den Repräsentanten der Fraktion zur Zwergenfeste reisen, wenn die Umstände es erlauben. Ansonsten liegt die Wahl, ob sie die Reise antreten, bei den Charakteren. Allerdings führt das Ignorieren von Bruenors Bitte dazu, dass der Zwergenkönig immer dringlichere Botschaften sendet.

Verbindungen nach Gauntlgrym

Sollte Eldeth Feldrun überlebt haben und mit den Charakteren aus dem Underdark entkommen sein, möchte sie unbedingt nach Gauntlgrym zurückkehren und tut dies bei der ersten Gelegenheit. Ist dies der Fall, könnte König Bruenors Vorladung in der Form einer persönlichen Nachricht oder einem Besuch von ihr kommen. Es ist wahrscheinlich, dass Bruenor alles über die Taten der Charaktere im Underdark von ihr erfahren hat.

Sollte Eldeth nicht überlebt haben, hat sie die Charaktere vielleicht damit beauftragt, entweder ihre Überreste oder ihren Kriegshammer und ihren Schild nach Hause zu bringen. Diese Aufgabe kann die Charaktere aus eigenem Antrieb nach Gauntlgrym bringen, noch bevor Bruenor sie herbeiruft.

Entweder die Unterstützung von Eldeths Rückkehr oder die Ehrung ihres Andenkens steigert das Ansehen der Partei bei den Zwergen von Gauntlgrym. Es bestärkt ebenso König Bruenor in seiner Meinung, dass diese Abenteurer die richtigen sind, um die Geschehnisse im Underdark zu untersuchen.

Ankunft

Sobald die Charaktere an den Toren von Gauntlgrym ankommen, werden sie als Gäste des Königs willkommen geheißen und durch die Halle der Könige zu den Gastquartieren geführt (siehe weiter unten). Die Zwerge von Gauntlgrym nehmen Gastfreundschaft sehr ernst und sorgen dafür, dass den Abenteurern frisches Essen, Getränke und die Möglichkeit, sich auszuruhen und frisch zu machen angeboten wird, bevor sie die Audienz beim König haben (siehe „Audienz mit Bruenor“ unter „Ereignisse in Gauntlgrym“).

Die Ankunft der Charaktere ist außergewöhnlich, und die Zwerge von Gauntlgrym behandeln sie in einer Weise, wie sie großen Würdenträgern gebührt. Du kannst auch einen oder zwei der unter „Eine Allianz schmieden“ beschriebenen Fraktionsvertreter an den Charakteren in den Korridoren der Stadt vorbeigehen und sie neugierig anschauen lassen - und vielleicht sogar eine kurze Einführung geben - bevor du weitermachst.

Gauntlgrym

In vergangener Zeit war die unterirdische Stadt Gauntlgrym die Hauptstadt des uralten Zwergenkönigreichs Delzoun. Ihre höhlenartigen Hallen – manche davon groß genug, um ganze Dörfer an der Oberfläche zu beherbergen - wurden mit unfehlbarer Präzision gemeißelt, und ihre Decken ragen viele Meter hoch. Hochragende Statuen von Zwergengöttern und Helden standen wachsam über Kammern und Verkehrsstraßen, von denen die kleinste breit genug war, um fünfzig nebeneinanderstehende Zwerge dort entlang marschieren zu lassen.

Die Minen von Gauntlgrym produzieren endlose Wellen von Eisen, Silber, Gold und Mithril, und der florierende Handel bringt Güter und Reichtum aus ganz Faerûn in die Stadt. Aber es war die Große Schmiede, die das brennende Herz und wahre Juwel der Stadt bildete. Tief unter den besiedelten Ebenen Gauntlgryms banden zwergische Handwerkskunst und elfische Magie das schlafende urtümliche Wesen Maegera, ein Wesen des Feuers und der Zerstörung, und nutzten ihre unglaubliche Macht, um die Schmiede anzutreiben. Auf Adamantambossen, gesegnet von den Priestern des Moradin, wurden mächtige magische Gegenstände geschmiedet, ihre Grundmaterialien durchtränkt mit einem Bruchteil von Maegeras Essenz. Die unendlichen Wunder, die aus diesen Schmieden strömen, haben dabei geholfen, Gauntlgrym zu einer der prachtvollsten Städte zu machen, die je in Faerûn existierten.

Beziehungen zwischen den großen Königreichen der Elfen, Zwerge und Menschen verschlechterten sich über die Jahrhunderte. Als schließlich unzählige Horden von Orks in den Norden eindrangen, stand jedes Reich für sich allein. Der Krieg war brutal und verheerend. Gauntlgrym wurde von plündernden Orkarmeen überschwemmt, und das Königreich Delzoun wurde während der schrecklichen Kämpfe überrannt. Letztendlich trieben die Zwerge von Delzoun die Orks zurück, aber unter großen Verlusten. Das einst mächtige Zwergenreich wurde angeschlagen, ohne sich je wieder zu erholen, und die große Stadt Gauntlgrym wurde der Kontrolle einer Orkhorde überlassen.

Es waren Menschen aus dem nahen Illusk, die die Orks schließlich aus Gauntlgrym vertrieben, aber ihre Herrschaft über die Stadt war ebenso kurz, da schreckliche Kreaturen aus den Tiefen des Underdark schwärmten, um Gauntlgrym für sich zu beanspruchen. Über die nächsten eintausend Jahre hinweg verwandelte sich die Geschichte in Legenden, und das mächtige Gauntlgrym war an der Oberfläche beinahe vergessen. Illithiden, Duergar, Drow und Abolethen wetteiferten um die Kontrolle über die gefallene Stadt und die Elementarmacht, die immer noch in ihrem Herzen gebunden war. Das Drow-Haus Xorlarrin beanspruchte die Stadt schließlich für sich, gründete eine neue Stadt namens Q'Xorlarrin und stellte in der Schmiede Waffen her, mit denen es Handel trieb und Menzoberranzan Tribut zollte.

In den letzten Jahren gelang es dem zwergischen Helden Bruenor Heldenhammer, die sagenumwobene Stadt von ihren Drow-Herrschern zurückzuerobern. Bruenor, zusammen mit seinen Gefährten Wulfgar, Cattie-brie, Regis und Drizzt Do'Urden, versammelte viele Verbündete aus der Oberwelt und den nahgelegenen Gemeinden des Underdarks und nahm die Stadt wieder ein. Sie verhinderten, dass Maegera auf Faerûn losgelassen wurde, und machten sich an den Versuch, den früheren Ruhm der Stadt wiederherzustellen. Bruenor sitzt jetzt auf dem Großen Thron Moradins, und er arbeitet daran, die Stadt wiederaufzubauen und sie zu sichern – selbst jetzt, wo eine neue Bedrohung in den Tiefen des Underdarks lauert.

Die folgenden Gebiete innerhalb Gauntlgryms könnten während dieses Teils des Abenteuers wichtig sein, auch wenn sie nicht das volle Ausmaß der Stadt repräsentieren. Eine detaillierte Beschreibung jeder Ebene, Kammer und Gruft Gauntlgryms würde einen ganzen eigenen Band beanspruchen, und die Charaktere haben nur begrenzt Zeit, um sich die Wunder der Zwergenstadt anzusehen.

Die Halle der Könige

Groß genug, um eine kleine Stadt zu umschließen, erhebt sich diese hohe Kammer über ein Netz von Brücken, Steintürmen und stabilen, aus dem Fels gehauenen und mit Eisen und Mithril ummantelten Mauern. Dutzende kleinerer Kammern führen aus der Halle der Könige hinaus, darunter ausgedehnte Wohngebiete, die noch nicht von den neuen Bewohnern Gauntlgryms bezogen sind.

Die Halle ist auf der gleichen Ebene wie die Haupttore der Stadt und kann von dort aus erreicht werden, auch wenn ein System kleinerer Tore und Kontrollpunkte eingerichtet wurde, um potenzielle Eindringlinge daran zu hindern, bis zum Thronsaal vorzudringen. Dieser Bereich der Halle, in der der König einen Großteil seiner Zeit verbringt, ist ein großer Saal, der mit Säulen und Bänken geschmückt ist und als Treffpunkt sowie als Regierungssitz gedacht ist. Der Große Thron Moradins wird von mächtiger Magie beschützt und wirft jeden außer den rechtmäßigen König, der versucht, sich darauf zu setzen gewaltsam ab. Während er dort sitzt, hat Bruenor Vorteil auf alle Intelligenz-, Weisheits- und Charismawürfe – ein göttlicher Segen, der dem König Gauntlgryms von Moradin und den anderen Zwergengöttern geschenkt wird.

Die Mehrheit der derzeitigen Einwohner der Stadt lebt und arbeitet in der Halle. Sie teilen gern Geschichten der Rückeroberung der Stadt und loben Bruenors Führungsqualitäten

bei jeder sich bietenden Gelegenheit. Dort residieren die Charaktere als Gäste von Bruenor, und hier sind wahrscheinlich auch die Vertreter der fünf Fraktionen zu finden. Hier haben Bewohner und Gäste gleichermaßen Zugang zu gut beleuchteten Passagen, komfortablen Quartieren und einer großen Menge an Speisen und Getränken.

Die Halle der Könige wird stark patrouilliert und von Schildzwerg-**Veteranen** bewacht, die in Einheiten aus sechs Leuten unterwegs sind. Es ist der sicherste Teil der Stadt, und die Charaktere können sich wahrscheinlich genug auf die Sicherheit verlassen, um ohne Unterbrechung in einer der Gästesuiten zu rasten, die ihnen bereitgestellt wurden, sofern keine ungewöhnlichen Vorkommnisse auftreten (siehe „Ereignisse in Gauntlgrym").

Gauntlgrym: Allgemeine Merkmale

Gauntlgrym ist eine aus lebendigem Stein gehauene Stadt mit Hallen und Tunneln, die weit genug sind, dass der größte Drache hindurchlaufen könnte. Es gibt Hunderte von Ebenen, gewundenen Treppen, funktionierenden Aufzüge und ein System von Grubenwagen, die im Zentrum des Eisernen Heiligtums ein- und ausfahren. Die Spieler sollten das Gefühl haben, dass sich ihre Charaktere an einem Ort der großen Vergangenheit befinden, der kurz davorsteht, seinen alten Ruhm zurückzuerobern. Die Stadt ist keineswegs vollständig besiedelt. Angesichts der relativ geringen Größe von Bruenors Besatzungsmacht ist es sogar fast unmöglich, den Überblick über alle in Gauntlgrym zu behalten.

Licht. In den oberen Ebenen und um das Eiserne Heiligtum und die Halle der Könige ist Gauntlgrym hell erleuchtet. *Schwebekugeln*, phosphoreszierende Fungi und riesige Feuerschalen und Tröge mit brennender Kohle füllen die meisten Gänge und Kammern. In vielen Teilen der Stadt werden die Lichter in den Nachtstunden etwas gedämpft, damit die Bewohner den Lauf der Zeit auf der Oberfläche markieren können. In den tieferen Bereichen, rund um die Große Schmiede, ist das Licht nicht so allgegenwärtig. Weiter unten und in Teilen der Stadt, die noch nicht von Überresten der Vergangenheit zurückerobert wurden, gibt es kein Licht außer dem, was Besucher mitbringen.

Minenwagen. Der Bergbau war eine von Gauntlgryms Hauptquellen für Reichtum und Ressourcen. Um den Transport von Erzen zu erleichtern sowie die großen Mengen an Stein, mit dem die Stadt gebaut und erweitert wurde, haben die Zwerge kilometerlange Gleise verlegt, auf denen Minenwagen durch Verzauberungen ihrer Räder fahren. Selbst nach Tausenden von Jahren sind die Gleise großteilig intakt, und die Magie der Wagen ist noch nicht verschwunden. Wo die Karren ständig durch die Stadt rollen, werden sie von den Einwohnern Gauntlgryms für Fahrten genutzt, bei denen sie entlang der zahlreichen Routen des Netzwerks auf- und abspringen. Während ihres Aufenthalts in Gauntlgrym können die Charaktere auch dieses bequeme Transportsystem nutzen.

Alle Gleise führen letztendlich zu einer Schaltstation im Eisernen Heiligtum. Dort manipulieren abgestellte Operatoren Hebel und Gänge, um die Wagen von einer Strecke auf eine andere zu bringen.

Geister. Die Schatten der längst toten Bewohner der Stadt, noch aus der Zeit des alten Delzoun, suchen viele Tunnel und Gänge Gauntlgryms heim. Diese gespenstischen Überbleibsel können beobachtet werden, wie sie durch zerstörte Stadtteile laufen, als ob diese noch intakt wären. Sie folgen den gewohnten Routen, unterhalten sich stumm miteinander und bleiben den Lebenden im Allgemeinen fern. Ab und an könnten die Charaktere einem zwergischen **Geist** begegnen, der sie vor einem gefährlichen Ort warnt, oder sie konfrontieren eine weniger hilfreiche Kreatur wie einen **Schatten** oder ein **Schreckgespenst**. König Bruenor hat verlauten lassen, dass die rastlosen Toten allein gelassen werden sollen außer sie verursachen Probleme.

Das Eiserne Heiligtum

Das Eiserne Heiligtum ist Gauntlgryms spirituelles und kulturelles Herz ebenso wie sein physisches Zentrum. Das Eiserne Heiligtum ist mehr als ein Tempel, es ist ein ganzer Stadtteil, der größer ist als einige Städte an der Oberfläche und dem Glauben des ehemaligen Reiches Delzoun und den Zwergen gewidmet ist, die dem Ruf Bruenors folgten, die Stadt zurückzuerobern. Riesige Steinkathedralen hallten einst mit dem Lobgesang von tausend singenden Stimmen wider. Große Skulpturen zu Ehren einer Vielzahl von Göttern blickten über eine Reihe von Schreinen und Altären. Priester standen Tag und Nacht bereit, um sich um die spirituellen Bedürfnisse der Leute zu kümmern, und Hunderte von Steintafeln verkündeten die heiligen Worte Moradins.

Wie so viel anderes in Gauntlgrym ist das Eiserne Heiligtum nicht mehr das, was es einmal war. Die verschlungenen Muster und Knoten sind von den Wänden verschwunden, einige der Statuen fangen an zu bröckeln, und viele Durchgänge sind mit Trümmern versperrt. Die teuflischen Duergar, die einst die Kontrolle über die Minen unten hatten, hatten Freude daran, die heiligen Ikonen der abwesenden Zwerge zu schänden. Sie verunstalteten Statuen, rissen Altäre nieder und meißelten Obszönitäten in die heiligen Tafeln. Alles Wertvolle, wie Zierleisten aus Mithril oder Silber, goldene Ikonen und geheiligte Waffen, wurde vollständig geplündert.

Glauben wiederaufbauen

Priester der Schildzwerge haben die aufwändige Aufgabe begonnen, das Eiserne Heiligtum wiederaufzubauen, zu revitalisieren und ihm seine frühere Pracht zurückzugeben. Das Gebiet ist riesig, und seine Hallen sind zahlreich und haben viele Ebenen. Die Zwergenpriester haben viele Schreine und Altare wiederhergestellt. Sie haben ebenfalls Wege durch die rissigen und zerbrochenen Gänge zur Halle der Könige freigelegt, damit Bruenor die wichtigsten Heiligtümer persönlich besuchen und den Göttern Dank sagen kann. Diese Prozession schließt oft Bruenors Besucher oder Diplomaten der Oberwelt ein, die nach Gauntlgrym kommen, um den Rat des Königs zu suchen. Bruenor führt diese Prozession nicht nur, um die Stadt und ihre Größe vorzuzeigen, sondern auch, um die Ausdauer und Geduld seiner Gäste in Sachen Spiritualität zu messen.

Alle Wege führen hierher

Als Gauntlgryms Herz bildet das Eiserne Heiligtum den zentralen Angelpunkt der Tunnel und Gleise der Stadt. Weite Korridore, verschlungene Treppen, eiserne Gleise, in die Erde gemeißelte Straßen – beinahe alle wichtigen Nebenstraßen der Stadt führen durch das Heiligtum. Jeder Teil Gauntlgryms kann von diesem Gebiet aus erreicht werden, wenngleich manche nur indirekt. Bemerkenswert ist, dass sich die Halle der Könige etwa eineinhalb km nördlich des Eisernen Heiligtums und die Große Schmiede einige hundert m unterhalb und siebenhundertfünfzig m südlich davon befinden.

Schlaf der Alten

Die unterste Ebene des Eisernen Heiligtums ist eine scheinbar endlose Sammlung von Krypten. Angelegt nach Mustern oder Traditionen, die jetzt an die Zeit verloren sind, enthalten die Gräber Tausende von Gauntlgryms geehrten Toten. Einige Krypten sind einfache Bahren. Andere sind komplizierte Sarkophage. Alle haben den Namen, Titel und die Abstammung der Toten in den Stein gemeißelt. Eine Reihe Gelehrter zog es nach Gauntlgrym als Antwort auf Bruenors Ruf, in der Hoffnung, die gesamte Herkunft der großen Familien Gauntlgryms niederschreiben zu können, einschließlich mögliche Verbindungen zu modernen Blutlinien, basierend auf eingehenden Studie der in die Krypta eingemeißelten Aufzeichnungen.

Anders als der Rest des Eisernen Heiligtums sind die Gräber unversehrt. Gespenstische Zwerge sind in diesem Gebiet üblich, auch wenn ihre Geister solange ruhig bleiben, wie sich Besucher respektvoll gegenüber den Toten verhalten. Sollte eine Kreatur einen Sarkophag verunstalten oder bestehlen, greift ein Mob wütender, zwergischer **Geister** sie schnell an. Beginne mit einer Gesamtzahl von Geistern, die der Anzahl der anwesenden Eindringlinge entspricht, und füge dann für jeden zerstörten Geist zwei neue Geister hinzu.

Zufallsbegegnungen im Eisernen Heiligtum

Das Eiserne Heiligtum ist nah genug an den unteren Ebenen und Fissuren im Underdark, sodass Monster von unten gelegentlich den Weg hineinfinden und sich in dem einen oder anderen Schrein verstecken. Die Zwerge schärfen es den Charakteren ein, wachsam zu sein oder Wachen mitzunehmen, sollten sie sich dorthin begeben. Von Zeit zu Zeit schallen Kampfgeräusche durch die Gänge des Heiligtums, ein Kontrast zu den singenden Stimmen der Priester, und ein sicheres Zeichen, dass irgendetwas Unwillkommenes seinen Weg in diesen heiligsten aller Orte gefunden hat.

Prüfe einmal pro Stunde, die die Charaktere in dem Eisernen Heiligtum verbringen, ob es eine Zufallsbegegnung gibt, indem du einen W20 würfelst und die Tabelle weiter unten konsultierst, um festzustellen, auf was, wenn überhaupt etwas, die Charaktere treffen.

Begegnungen Eisernes Heiligtum

W20	Begegnung
1–12	Keine Begegnung
13	1W2 **Drinnen**
14	1W6 + 1 **Gargylen**
15	1 **Grick-Alpha** und 1W4 + 1 **Gricks**
16	1 **Mantler**
17	Patrouille aus sechs Schildzwerg-**Veteranen**
18	1W4 **Rostmonster**
19	1 Schildzwergen-**Priester** und 1W4 Schildzwergen-**Akolythen**
20	1 zwergischer **Geist** (freundlich, wenn er nicht angegriffen wird)

Die Grosse Schmiede

Die Große Schmiede ist eine höhlenartige Kammer, die in kleinere Sektionen voller Öfen und Ambosse unterteilt ist. Manche Bereiche der Höhle befinden sich erhöht auf Steinplattformen, während andere in flachen Gruben liegen. Schichten steinerner Laufstege durchkreuzen die Kammer und bieten nicht nur Aussichtspunkte, sondern auch Anker für Flaschenzüge, die Eimer mit Erz und Wasser durch die gesamte Schmiede transportieren. Die Große Schmiede ist ungefähr siebenhundertfünfzig m südlich des Eisernen Heiligtums und mehrere hundert m darunter. Sie kann sowohl durch Minenwagen als auch zu Fuß erreicht werden.

Man sagte einst, dass das Eiserne Heiligtum Gauntlgryms Herz, die Halle der Könige sein Verstand und die Große Schmiede seine mächtigen Hände waren. Hier, auf Adamantambossen gesegnet von Moradins Priestern, wurden Wunder aus Eisen, Mithril, Silber und Stahl hergestellt. Als Gauntlgrym florierte, hallte die Schmiede von Hämmern und Liedern Hunderter Schmiede, die gleichzeitig arbeiteten. Mit der Zeit könnte es wieder so werden.

Es waren die Öfen der Großen Schmiede, die diesen Ort zum Höhepunkt der zwergischen Schmiedekunst machte, da diese von Maegera, dem Titan der Dämmerung, angetrieben wurden – einer Elementarmacht, die dort unten gefangen ist. Maegera, die im Stein schläft, gibt eine unnatürliche Hitze ab, die die Zwerge nutzen, indem sie Kupfer- und Adamantspiralen durch die Schmiede wie Netze weben, und sie als Leiter nutzen, um die magische Hitze in ihre Öfen zu leiten. Runen der Macht sind in die Wände und die Spiralen geritzt, wodurch sie der enormen Energie standhalten können. Metalle schmelzen beinahe sofort in den Öfen der Großen Schmiede, und Werkzeug, das aus diesen Metallen gemacht wird, sind mit Partikeln der ursprünglichen Macht verzaubert.

Als Maegera im letzten Jahrhundert erwachte, erzitterte die Erde, und viele Leiter der Öfen wurden getrennt. Heute hängen Bänder aus dünnem Metall schlaff und zerbrochen in den Trümmern der Großen Schmiede, die auf den Knochen derer liegt, die dem Einsturz der Brücken und Mauern nicht entkommen konnten. Andere Spiralen sind noch immer da, und die Öfen, zu denen sie führen, brennen heute genauso heiß, wie sie es in den vergangenen Jahrhunderten taten.

Die Feuergrube

Hitze und rötliches Licht strömen aus dieser Grube in den Tiefen Gauntlgryms. Auf verschiedenen Höhen führen Kammern und Tunnel von dieser Erdspalte weg. Trotz der Kanäle, die in die Wände gebaut wurden, um Wasser zum Magma weiter unten zu transportieren, ist die Hitze extrem. Durch Risse im Stein blähen sich Dampfschwaden auf, die die Kammern über diesem Bereich erfüllen, und die Erde rumpelt pulsartig wie durch schweres Atmen.

Die Feuergrube ist das Gefängnis der Elementarmacht, die als Maegera bekannt ist und unruhig in den Tiefen schlummert. Das einzige Anzeichen für die Anwesenheit der Entität ist ein Strudel aus weißglühendem Magma, der einem großen Auge ähnelt und sich in der Mitte des Sees aus geschmolzenem Gestein am Boden der Grube befindet. Maegera schläft und träumt, halb ihrer Umgebung bewusst, halb im Rausch durch was auch immer ein Wesen reiner Zerstörung eben träumt.

Als sich die Magier der Arkanen Bruderschaft zuerst Maegeras Macht bedienten, nutzten sie Wassermagie, um Elementare zu binden, die die Wut der Elementarmacht zügelten und sie schlafen ließen. Diese Bindung hielt über Jahrhunderte, bis die Wasserkanäle durch die List der Agenten von Thay verschlossen wurden. Als der Kühlmechanismus abgeschaltet wurde, regte sich Maegera in ihrem Schlaf und ihr Traum der Zerstörung war genug, um Gauntlgrym zu vernichten.

In den folgenden Jahren erwachte Meagera ab und an aus ihrem Schlaf und löste Erdbeben in dieser Region aus. Schließlich wurde die Elementarmacht durch die vereinten Anstrengungen von Bruenor, Drizzt {Seite 124} Do'Urden, Jarlaxle und anderen Helden wieder in den Schlaf versetzt. Da wo Maegera jetzt schläft, feuert sie durch die intensive Hitze, die sie generiert, erneut die Große Schmiede von Gauntlgrym an.

Wieder in Betrieb

Unter Bruenors wachsamer Führung hat die Große Schmiede wieder mit der Produktion von Metallerzeugnissen begonnen. Sollten die Charaktere sich nach Metallwaren umschauen (darunter Waffen und Rüstungen), oder solche Güter haben, die ersetzt oder repariert werden müssen, helfen die Zwerge der Großen Schmieden gern. Es gibt keine magischen Waffen oder Rüstungen zum Verkauf, auch wenn beschädigte magische Gegenstände repariert werden können.

Der König hat den alltäglichen Betrieb der Großen Schmiede einem erfahrenen Schmiedepaar überlassen: Helgrim Kerzendocht und Rollo Sommergold (beide **Veteranen** der Schildzwerge).

Zufallsbegegnungen in der Grossen Schmiede

In der Großen Schmiede sind immer entweder Helgrim, Rollo oder ihre Lehrlinge und Assistenten (2W4 **Gemeine** der Schildzwerge) und **Veteranen** der Schildzwerge arbeiten in Sechsergruppen, um die aktiven Öfen zu bewachen. Die Charaktere könnten ebenfalls anderen Kreaturen begegnen, sollten sie die unbewohnten Gebiete der Großen Schmiede untersuchen. Überprüfe auf solch eine Begegnung einmal pro Stunde der Reise oder der Rast außerhalb der geschützten Bereiche der Schmiede. Würfel einen W20 und konsultiere die Tabelle Begegnungen in der Großen Schmiede, um festzustellen was, wenn überhaupt etwas, aus der Dunkelheit kommt.

Sollten die Helden nach Hilfe rufen, kommen vier **Veteranen** der Schildzwerge in 1W4 + 1 Runde und helfen ihnen.

Begegnungen in der Grossen Schmiede

D8	Begegnung
1–14	Keine Begegnung
15	1W4 + 1 **Doppelgänger**, die als Schildzwerge verkleidet sind
16	1W2 **Feuerelementare** und 3W6 **Magmin**
17	1 **Geisternaga**
18	1 **Salamander** und 1W4 + 1 **Feuerschlangen**
19	1 **Todesalb**, der 1W6 + 1 **Schreckgespenste** anführt
20	3W6 **Troglodyten**

Ereignisse in Gauntlgrym

Dieses Kapitel wird von Verhandlungen, sozialen Aktivitäten und Diplomatie dominiert - zuerst an die Charaktere gerichtet, dann von ihnen geleitet. Die Abenteurer müssen sich zuerst anhören, was König Bruenor zu sagen hat. Er bittet sie, ins Underdark zurückzukehren, um mehr über die wachsende Bedrohung durch die Dämonenfürsten herauszufinden. Dann müssen die Charaktere dabei helfen, die anderen Fraktionen, die nach Gauntlgrym gerufen wurden, zu überzeugen, ihnen auf ihrer Mission zu helfen. Dieser Abschnitt des Abenteuers bietet die Möglichkeiten für Action, aber Spieler, die sich gern verschwören, Pläne machen und NSC gegeneinander ausspielen, können hier glänzen.

Beachte die Vorlieben deiner Spieler. Sollten sie keine häufigen Konversationen mit NSC mögen, kannst du die Dinge auch etwas schneller vorantreiben. Auf der anderen Seite kannst du hier nicht nur die Repräsentanten der Fraktionen und den Zwergenkönig lebendig gestalten, sondern auch die Persönlichkeiten und Ziele der Charaktere und NSC, die bei ihnen geblieben sind, hervorheben.

Audienz bei Bruenor

Nachdem die Charaktere ankommen und ihnen die Gästequartiere gezeigt werden, bekommen sie die Zeit, sich erfrischen und vorzubereiten. Daraufhin werden sie zur Audienz mit Bruenor Heldenhammer gerufen, dem König von Gauntlgrym. Lies oder paraphrasiere das Folgende:

> Ihr werdet in eine prächtige Halle gebracht, in der ein rothaariger Zwerg von grimmiger und stolzer Gestalt auf einem großen Steinthron sitzt und von einer Reihe Wachen und Beratern flankiert wird. Auch wenn ein langer Steintisch an eine Seite gestellt wurde, eingedeckt mit Erfrischungen, scheint es keine anderen Gäste zu geben. „Seid willkommen, meine Freunde", sagt der König. „Ich möchte etwas über das Gepolter und die Gerüchte über das Geschehen in den Tiefen außerhalb meiner Stadt wissen. Wenn ihr mir mitteilt, was ihr wisst, können wir darüber reden, was ihr vielleicht als nächstes tun könntet."

König Bruenor hört dem, was die Abenteurer zu sagen haben, sorgfältig zu. Sobald die Abenteurer ihre Geschichte erzählt haben, hat Bruenor ein paar Fragen, spezifisch zu der Bedrohung durch die Dämonenfürsten. Sollten die Charaktere Fragen haben, beantwortet der Zwergenkönig sie. Wenn sie ihn allerdings nach seinen generellen Plänen fragen, sagt er nur, dass er alle ihm vorgelegten Informationen berücksichtigen und sich mit Beratern austauschen muss. Wenn die Audienz zum Ende gelangt, erzählt Bruenor den Charakteren, dass er alles berücksichtigen wird, was sie ihm erzählt haben, und dass sie bei einem Willkommensschmaus später am Abend erneut sprechen werden.

Gäste des Festessens

Nachdem die Charaktere die Chance hatten, mit Bruenor zu sprechen und sich um ihre persönlichen Anliegen zu kümmern, findet in der Halle der Könige ein denkwürdiges Festmahl statt. Repräsentanten verschiedener Fraktionen der Oberwelt nehmen daran teil, die aufgrund von Gerüchten über bizarre Ereignisse im Underdark nach Gauntlgrym gekommen sind. Wenn einer der Abenteurer einer Fraktion angehört, könnten Vertreter dieser Fraktion sogar den Informationen folgen, die von den Charakteren selbst geliefert wurden. Für mehr Informationen siehe „Eine Allianz schmieden".

Die Feier dient sowohl der Begrüßung der Abenteurer, die zusammen mit Bruenor am hohen Tisch sitzen, als auch als Gelegenheit für die Vertreter der verschiedenen Fraktionen, sich gesellschaftlich zu versammeln und den Abenteurern offiziell vorgestellt zu werden. Zusätzlich zum König und seinen Verbündeten sind auch eine Reihe von Zwergen aus Bruenors Hof und wichtige Bewohner Gauntlgryms da. Das Fest ist auch eine Gelegenheit für dich, NPCs deiner Wahl einzubeziehen, die entweder aus Gauntlgrym kommen, die Stadt besuchen oder Teil des Gefolges eines der Vertreter sind.

Das ist eine freie Szene, die du so spielen kannst, wie es deiner Gruppe am besten passt. Es könnte eine Sitzung voll ausführlichen Rollenspiels mit Charakteren sein, die sich mit ihren potenziellen Verbündeten und Mitgliedern der Gauntlgrym-Gesellschaft vermengen und vermischen. Oder es könnte eine kurze Beschreibung des Ereignisses und der ersten Eindrücke der Charaktere von den Vertretern der Fraktionen sein, vor ihren späteren Bemühungen, mit diesen Vertretern um die Hilfe der Fraktionen zu verhandeln.

Wenn du eine Intrige oder Handlung hinzufügen möchtest, solltest du erwägen, das Fest mit einer der Optionen aus „Feinde unter uns" zu unterbrechen, um den Charakteren die Gelegenheit zu geben, ihre Fähigkeiten vor ihrem potenziellen Gönner und ihren Verbündeten zu demonstrieren. Bösartige Feuerelementare, die aus dem Ofen herausbrechen, oder ein verkleideter Assassin, der ein oder mehr Vertreter vergiftet, können die Szene komplett verändern.

Bruenors Plan

Sobald das Fest zu Ende geht, entschuldigt sich Bruenor, während die Gäste abreisen. Kurz darauf kommt ein Diener, der die Charaktere abholt und sie in ein privates Gemach bringt, wo der König von Gauntlgrym sie erwartet. Seine zuvor freundliche Art ist düster geworden.

„Ich habe den Verbündeten, die ihr heute Abend getroffen habt, erzählt, was ihr mir erzählt habt", sagt er. „Ich habe sie hierher eingeladen, um herauszufinden, was passiert ist, um zu teilen, was wir wissen und ihre Unterstützung für meinen Vorschlag zu erhalten. Ihr habt euch in das Underdark gewagt und seid noch am Leben, um davon zu erzählen. Ihr wisst, besser als jeder andere, wem wir gegenüberstehen, aber wir müssen noch mehr herausfinden.

Die Zhentarim haben einen Anteil an einem geheimen Handelsposten im Underdark namens Mantol-Derith. Wenn ihr sie auf unsere Seite holen könnt, werden sie euch dorthin führen, wo ihr einen ihrer Agenten treffen könnt, Ghazrim DuLoc. Er kann euch eine Karte geben, die nach Grabsenke führt. Das ist ein legendärer Ort, der vor langer Zeit von den Steinriesen erbaut wurde, in dem es angeblich alles Wissen der Tiefe gibt. Wenn es Antworten darauf gibt, was passiert ist, dann könnt ihr sie dort finden. Wenn ihr bereit seid, zurückzugehen, versteht sich.

Ich schlage nicht vor, euch unvorbereitet in die Dunkelheit zu schicken, und ich hoffe, dass ihr bei den hier Versammelten einen Eindruck hinterlassen werdet, damit sie unsere Sache und eure Mission unterstützen. Nach allem, was ich gesehen und gehört habe, gibt es niemand besseren, der tut, was getan werden muss.

Also, was sagt ihr?"

Paraphrasiere Bruenors Rede nach Bedarf, um sie an Unterbrechungen der Charaktere anzupassen. Der König gibt ehrliche Antworten auf alle Fragen. Er glaubt wirklich, dass die Charaktere die beste Möglichkeit sind, mehr über die dämonische Bedrohung herauszufinden, außer sie geben ihm einen Grund, etwas anderes zu glauben.

Bruenor versichert den Abenteurern, dass sie seinen und den Dank ganz Gauntlgryms – ja sogar ganz Faerûns – haben werden, wenn sie erfolgreich sind. Sollten die Charaktere auf Einzelheiten drängen oder versuchen, eine Entschädigung für ihre Dienste auszuhandeln, weist der König sie darauf hin, dass Gauntlgrym viel Platz hat und er ihnen Titel, Anwesen und die Produkte der Großen Schmiede als Belohnung anbieten kann. Solche Söldnerverhandlungen senken Bruenors Meinung über die Abenteurer ein wenig, aber er verliert nie seine warmherzige Art.

Wenn die Charaktere umgänglich sind, erzählt der König ihnen, dass der nächste Schritt darin besteht, die verschiedenen Fraktionen an Bord zu holen. Einer der Gründe, warum er sich an die Abenteurer wendet, um eine neue Mission im Underdark zu leiten, ist neben ihrer Erfahrung auch, dass sie als Vermittler zwischen den verschiedenen Parteien mit Interesse an der Mission dienen können. Sie müssen sich mit den Vertretern der verschiedenen Fraktionen treffen, wobei besonders wichtig ist, dass sie die Zhentarim dazu überreden, den Zugang zu Mantol-Derith zu erlauben.

Ansonsten wird die Aufgabe, Grabsenke zu finden weitaus länger und schwerer.

Bruenor Heldenhammer

Der legendäre Bruenor Heldenhammer ist ein guter Zwerg und König, und er hat immer die besten Interessen seines Volkes und seiner Heimat im Sinn. Er möchte Charakteren helfen, die einem starken moralischen und ethischen Kodex folgen, und sucht im Gegenzug auch oft ihre Hilfe. Nutze seine gute Laune und sein geselliges Auftreten, um ihn bei den Spielern beliebt zu machen. Je mehr die Spieler ihn mögen, desto leichter fällt es ihnen, seinen Rat und seine Bitte zu respektieren - und von ihm wiederum mehr Ressourcen und Unterstützung zu erhalten.

Bruenor Heldenhammer

Feinde unter uns

Selbst Gauntlgrym ist nicht ganz sicher und auch nicht immun gegen den Einfluss der Dämonenfürsten. Während der Zeit, die die Charaktere in Gauntlgrym verbringen, kannst du eine oder mehrere der folgenden Bedrohungen einführen, um sie herauszufordern – und möglicherweise ihre Verhandlungen mit den Fraktionen zu stören.

- Einer der Reisegefährten der Charaktere offenbart sich als Verräter oder verfällt dem Wahnsinn. Dieser NSC dient insgeheim einem der Dämonenfürsten und wendet sich gegen die Abenteurer.
- Sollte einer der Drow-Verfolger aus dem vorherigen Kapitel überlebt haben, könnte er sich heimlich nach Gauntlgrym schleichen und seine Beute erlegen wollen.
- Ein zwergischer **Assassin**, der einer dämonenverehrenden Sekte angehört, schleicht sich in Gauntlgrym ein, um einen oder mehrere Vertreter der Fraktion zu töten. In der Hoffnung, den Verdacht auf die Abenteurer zu lenken, stellt der Attentäter sie als dämonische Agenten dar.
- Ein **Doppelgänger**-Spion gibt sich als einer der Vertreter der Fraktionen aus und versucht ein privates Treffen mit einem oder mehreren Charakteren zu arrangieren, da er hofft, mehr Informationen bezüglich der drohenden Gefahr zu erhalten. Der Doppelgänger könnte einer Fraktion des Underdarks oder der Oberwelt dienen, die Bruenor nicht eingeladen hat (wie die Arkane Bruderschaft oder die Roten Zauberer von Thay). Er könnte allerdings auch einfach ein Opportunist sein, der die Informationen an den Höchstbietenden verkaufen möchte.
- Maegera tobt in ihrem Gefängnis, aufgewühlt durch den Wahnsinn und das Chaos, das in den Tiefen des Underdark wächst. Als natürliche Reaktion auf den Stress bringt die Elementarmacht ein Trio von **Feuerelementaren** hervor, das die Halle der Könige angreift, den Marktplatz anzündet und Chaos auf die Zwergenbewohner loslässt. Wenn sie besiegt oder irgendwie überzeugt werden, in die Feuergrube zurückzukehren, lösen sich die Elementare friedlich auf, und Maegera fällt wieder einmal in Schlaf ... vorerst.

Eine Allianz schmieden

König Bruenor hat die Vertreter der Harfner, des Ordens des Panzerhandschuhs, der Smaragdenklave, des Rats der Grafen und der Zhentarim nach Gauntlgrym eingeladen, um sich über den Zustand der Dinge im Underdark zu erkundigen und um ihre Hilfe zu werben, um mehr über die Situation zu erfahren. Die Vertreter jeder Fraktion erhalten eine Zusammenfassung darüber, was die Charaktere Bruenor erzählt haben, und alle haben die Gelegenheit, sich mit den Abenteurern zu unterhalten, bevor sie ihre Entscheidung treffen, ob sie Bruenors Pläne unterstützen werden.

Nutze die Regeln für soziale Interaktionen in Kapitel 8, „Das Spiel leiten" des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, um diese Treffen darzustellen. Manche Vertreter haben kein Problem damit, die Abenteurer in der Halle der Könige zu treffen, aber andere verlangen ein privates oder sogar ein geheimes Treffen – möglicherweise in den Gemächern der Charaktere, einem abgelegenen Alkoven des Eisernen Heiligtums oder in der Großen Schmiede.

König Bruenor ist der ursprüngliche Befürworter der Rückkehr der Abenteurer ins Underdark, um weitere Informationen zu sammeln, aber er weiß, dass es der Unterstützung weiterer Fraktionen bedarf, um erfolgreich zu sein – besonders die des Zhentarim. Er hat allerdings nicht die Macht, den Fraktionen zu befehlen zu helfen – und in manchen Fällen kann er nicht einmal offen mit ihnen verhandeln. Als König von Gauntlgrym kann er nicht eine Fraktion einer anderen vorziehen. Er verlässt sich daher auf die Charaktere, um die verschiedenen Fraktionen ins Boot zu holen.

Wenn die Charaktere bereits mit einer oder mehreren Fraktionen in Verbindung stehen, und insbesondere, wenn sie die Fraktionen zuvor mit Neuigkeiten über die Entwicklungen im Underdark kontaktiert haben, dann passe die unten aufgeführten Informationen nach Bedarf an.

Die Harfner

Mitglieder dieses geheimen Netzwerkes von Zauberwirkern und Spionen sind stolz darauf, unbestechliche Verfechter des Gemeinwohls und Verteidiger der Unterdrückten zu sein. Agenten der Harfner sind geübt darin, allein zu agieren und sich auf ihre eigenen Ressourcen zu verlassen. Wenn sie in Bedrängnis geraten, verlassen sie sich nicht darauf, von anderen Harfnern gerettet zu werden. Von Zeit zu Zeit müssen Agenten der Harfner zusammen weltbedrohenden Feinden gegenübertreten, wodurch tiefe Freundschaften zwischen ihnen die Art von Kampfkraft schmieden, die gebraucht wird, um Tyrannen zu stürzen und Böses zu vernichten.

Kundschafter der Harfner, die sich mit der Kartierung und Absperrung von Passagen in das Underdark beschäftigen, die zur Oberwelt führen, haben kürzlich schreckliche Nachricht vom Eindringen der Dämonenfürsten in das Underdark zurückgebracht. Die Nachricht hat sich schnell in ihrem Netzwerk verbreitet, und die besten Magier in ihren Reihen forschen daran, wie man die Dämonenfürsten und ihre Sippen besiegen kann.

Viele Jahre lang haben die Harfner geschworen, dem unkontrollierten Bösen in all seinen Formen ein Ende zu bereiten – besonders Bösem, das dunkle Magie nutzt. Sie wissen, dass die Dämonenfürsten die Schwachen ausnutzen und die Unschuldigen korrumpieren wollen. Die Harfner spüren, dass dies der Moment ist, für den sie trainiert haben, und ihr Gewissen ruft sie nun dazu auf, zu handeln.

Fürst Zelraun Brüllhorn

Rechtschaffen neutraler, männlicher, menschlicher Magier

Ideale: Freiheit, Möglichkeit, Zivilisation
Persönlichkeit: Stolz, selbstsicher, wankelmütig, verschwenderisch
Mögliche Ressourcen: Schildwächter

Fürst Brüllhorn stammt aus einer adligen Familie aus Waterdeep, mit all dem Selbstvertrauen und Stolz, die das mit sich bringt. Er verfolgte sein Talent für die arkanen Künste, vergaß aber nie seine Wurzeln und verlor nie seine Vorliebe dafür, das beträchtliche Einkommen seiner Familie für die feineren Dinge des Lebens auszugeben. Er ist ein selbstbewusster Typ, der gerne spielt. Brüllhorn für sich zu gewinnen setzt die Bereitschaft voraus, mit ihm zu dinieren, zu trinken und möglicherweise mit ihm zu spielen.

Fürst Brüllhorn wird von einem Schildwächter begleitet und trägt dessen Kontrollamulett. Der Schildwächter hat momentan den Zauber *Blitz* in sich gespeichert. Der Charakter kann den Schildwächter nutzen, indem er eine Schachpartie gegen den Harfner-Zauberer gewinnt. Zelraun schlägt eine Partie nach dem Abendessen vor.

Ein Schachspiel dauert 1 Stunde, und das Ergebnis wird durch zwei von drei konkurrierende Intelligenzwürfe bestimmt.

Zelrauns Erfahrung erlaubt ihm einen Modifikator von +9 auf seine Intelligenzwürfe. Zelraun leiht den Schildwächter und sein Kontrollamulett dem ersten Charakter, der ihn im Spiel besiegt. Sollte sich Zelraun als unschlagbar herausstellen, kannst du beschließen, dass er, stets der gnädige Gewinner, der Gruppe den Schildwächter und das Amulett unter der Bedingung leiht, dass die Charaktere schwören, sich nach ihrer Rückkehr aus dem Underdark zu revanchieren.

Sollte ein Charakter Zelrauns Schildwächter und das Kontrollamulett erhalten, kopiere die Karte mit den Spielwerten des **Schildwächters** am Ende dieses Kapitels und gib sie dem Spieler, dessen Charakter das Amulett hat. Wenn das Amulett den Besitzer wechselt, so tun das auch der Schildwächter und seine Karte.

Sollten die Charaktere Zelraun angreifen, dann benutze die Spielwerte eines **Erzmagus** im *Monster Manual (Monsterhandbuch).*

Der Orden des Panzerhandschuhs

Der Orden des Panzerhandschuhs ist eine engagierte, eng verbundene Gruppe heilig gesinnter Kreuzritter, angetrieben von einem feinen Gespür für Gerechtigkeit und Ehre. Freundschaft und Kameraderie sind für die Mitglieder des Ordens wichtig, und sie teilen ein Vertrauen, das es normalerweise nur unter Geschwistern gibt. Sie versuchen, die Gerechtigkeit so gut wie möglich aufrechtzuerhalten und ihren Mut ständig gegen die Kräfte des Bösen zu testen. Es gibt wenige bis keine Einzelkämpfer in dieser Organisation. In Paaren oder kleinen Gruppen zu arbeiten stärkt die Bande der Freundschaft und hilft dabei, die Mitglieder davon abzuhalten, vom Pfad der Gerechtigkeit abzuweichen.

Das Underdark war schon immer ein Ort der Prüfungen für Anwärter des Ordens, sowie ein häufiges Ziel für Paladine, Mönche und Kleriker, die das Böse niederstrecken wollen. Es hat nicht lange gedauert, bis Berichte über neue Bedrohungen, die im Underdark auftauchten, den Orden erreichten.

Die Dämonenfürsten verkörpern die Art des Bösen, die der Orden des Panzerhandschuhs zu vernichten geschworen hat. Alle Mitglieder des Ordens sehen die sich entwickelnde Situation als eine Gelegenheit, den Mächten des Abyss einen schweren Schlag zu versetzen. Sie wollen die Dämonenfürsten heulend in die Grube zurückschicken, um den Wert des Ordens zu beweisen und ihren eigenen Mut und ihre Tapferkeit zu testen.

Sir Lanniver Strayl

Rechtschaffen guter menschlicher Kämpfer
Ideale: Glaube, Hingebung, Gerechtigkeit, Pflicht
Persönlichkeit: Geduldig, entschlossen, geistreich
Mögliche Ressourcen: Veteranen des Ordens des Panzerhandschuhs

Als frommer Anhänger von Tyr und Mitglied des Ordens des Panzerhandschuhs ist Sir Lanniver die angesehenste Person unter den Fraktionen in Gauntlgrym. An diesem Punkt seines Lebens überrascht ihn wenig und er akzeptiert was kommt mit einem trockenen Humor und einem unerschütterlichen Glauben daran, dass die Dinge immer gelingen werden - vorausgesetzt, diejenigen mit guten Absichten tun, was getan werden muss. Wenn die meisten Charaktere in der Gruppe eine gute Gesinnung besitzen, unterstützt Sir Lanniver ihre Mission und möchte, dass sie erfolgreich sind. Eine Gruppe mit überwiegend neutralen oder bösen Charakteren wird jedoch für seine Unterstützung arbeiten müssen.

Wenn er bereit ist, Hilfe zu leisten, verpflichtet Sir Lanniver fünf menschliche Veteranen des Ordens für die Mission der Gruppe. Die Namen der Veteranen sind Thora Nabal, Sylrien Havennor, Olaf Renghyi, Elias Drako und Tamryn Tharke. Sir Lanniver kann einem der Mitglieder der Gruppe ebenfalls seinen *Kriegshammer +1* anbieten, einen von einer Handvoll Schätzen, die vom Orden aufbewahrt werden. Er zieht es vor, diese Waffe an einen guten oder neutral eingestellten Kleriker oder Paladin zu vergeben. Tausche diese magische Waffe ruhig gegen einen anderen magischen Gegenstand, der für die Abenteurer nützlicher ist.

Sollten die Veteranen die Gruppe begleiten, dann kopiere die Karte mit den Spielwerten eines **Veteranen des Panzerhandschuhs** am Ende des Kapitels fünf Mal. Wenn du die Veteranen nicht selbst kontrollieren möchtest, dann verteile die Karten unter deinen Spielern und lass sie die NSC steuern. Sollte Sir Lanniver angegriffen werden, nutze die Spielwerte eines **Ritters** im *Monster Manual (Monsterhandbuch).* Zusätzlich zu den Veteranen, die oben genannt wurden, reist Sir Lanniver mit einem jungen, aber fähigen Knappen (weibliche menschliche **Wache**) namens Rhiele Vannis.

Die Smaragdenklave

Die Mitglieder der Smaragdenklave sind weit über die Schwertküste und den Norden verteilt. Sie arbeiten in der Regel allein und verlassen sich auf ihre eigenen Fähigkeiten und Instinkte, um zu überleben. Das Leben tief in der Wildnis erfordert große Ausdauer und Beherrschung bestimmter Kampf- und Überlebensfähigkeiten. Unten im Underdark, weit weg von den wilden Ländern, muss die Smaragdenklave immer wachsam bleiben, um nicht von übernatürlichen Kräften überrascht zu werden.

Manche Mitglieder der Enklave setzen sich für die Menschen der Welt als Beschützer ein und tauchen aus der Wildnis, um anderen zu helfen, ihre Gefahren zu überleben. Einige sind mit der Aufgabe betraut, heilige Lichtungen zu verteidigen und das natürliche Gleichgewicht zu wahren. Manchmal werden allerdings alle Mitglieder des Ordens zusammengerufen, um Feinde zu bekämpfen, die mächtig genug sind, die natürliche Ordnung zu stören oder zu vernichten. Die Dämonenfürsten stellen eine solche Bedrohung dar.

Druiden und Späher der Smaragdenklave haben erst kürzlich die Korruption gesehen, die sich in der Flora und Fauna des Underdark ausbreitet. Sie haben besonders die Korruption bis zu den Dämonenfürsten Zuggtmoy und Juiblex zurückverfolgt, die beide verschiedene Teile des unterirdischen Reichs infizieren.

Die Smaragdenklave kämpft unermüdlich gegen die Korruption der Natur. Seine Mitglieder sind sich darüber bewusst, dass die kürzlich beobachtete dämonische Korruption nicht lange im Underdark eingedämmt sein wird. Letztendlich wird sie an die Oberfläche dringen und ganz Faerûn bedrohen – und wenn das passiert, dann könnte es zu spät sein, sie aufzuhalten.

Morista Malkin

Neutral gute Schildzwergische Späherin

Ideale: Loyalität, Natur, die Zwergenvölker
Persönlichkeit: Streng, stur, scharfsinnig
Mögliche Ressourcen: Kundschafter der Smaragdenklave und Rieseneidechsen-Reittiere

Morista Malkin ist die einzige Fraktionsvertreterin, die momentan in Gauntlgrym wohnt. Ursprünglich aus den Silbermarschen hörte sie Bruenors Aufruf, den Ruhm der alten Linie von Delzoun zurückzuerobern, und folgte ihm nach Gauntlgrym. Hier balanciert sie ihre Arbeit für die Smaragdenklave und ihre Loyalität gegenüber ihrem Volk und dessen Anliegen aus. Morista, streng und sturköpfig, sieht es als ihre Pflicht an, die Leute von Gauntlgrym vor der oft wilden Natur des Underdark zu schützen und sie an seine natürliche Schönheit zu erinnern. Sie dient König Bruenor als Ratgeberin und bewundert und respektiert ihn zu gleichen Teilen.

Morista verbringt einen Teil ihrer Zeit mit der Ausbildung von Elite-Kundschaftern, um die Underdark-Tunnel in der Nähe der Stadt zu erkunden. Vor einigen Monaten verschwand einer ihrer Späher – ein Waldelf namens Sladis Vadir – während er auf einer Mission im Underdark war. In der Hoffnung, dass die Charaktere über Sladis stolpern und ihn sicher nach Gauntlgrym zurückbringen können, verspricht Morista ein Team von drei Schildzwergen-Spähern, die sie begleiten sollen, sowie ein Rieseneidechsen-Reittier für jeden Enklavenkundschafter und Charakter. Die Kundschafter heißen Brim Kupfervene, Thargus Gabelbart und Griswalla Steinhammer.

Sollten die Charaktere die Unterstützung der Smaragdenklave akzeptieren, mache drei Kopien der Karte mit den Spielwerten der **Smaragdenklaven-Kundschafter** am Ende dieses Kapitels sowie Kopien der **Rieseneidechsen-Reittiere** (eine für jeden Enklavenkundschafter und Spielercharakter). Wenn du die Kundschafter und Rieseneidechsen nicht selbst kontrollieren möchtest, kannst du die Karten unter deinen Spielern verteilen und sie die NSC steuern lassen.

Sollte Morista angegriffen werden, nutze die Spielwerte eines **Kundschafters** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*.

Der Rat der Grafen

Der Rat der Grafen ist ein politisches und wirtschaftliches Bündnis verschiedener Städte des Nordens und der Schwertküste. Der Rat verdankt seinen Erfolg der effektiven Zusammenarbeit und der Diplomatie zwischen seinen Mitgliedern, die sich für die Ausrichtung ihrer verschiedenen Siedlungen hin zu einem gemeinsamen Ziel einsetzen. Diese Zusammenarbeit ist in Krisenzeiten leichter, was den Rat der Grafen zu einer mächtigen Kraft macht, wenn Bedrohungen eine einheitliche Front erfordern. Die Agenten des Rats der Grafen arbeiten daran, das empfindliche Netzwerk von Informationen und Diplomatie, das ihren Orden stützt, aufrechtzuerhalten und auf alles zu achten, was die Interessen des Bündnisses bedrohen könnte. Jüngste Berichte über ungewöhnliche Aktivitäten aus dem Underdark könnten eine solche Bedrohung darstellen.

Der Rat hat bemerkt, dass viele Orte des Underdark in der Nähe ihrer Siedlungen still geworden sind. Die routinemäßigen Überfälle und Raubzüge auf die Oberwelt sind zum Stillstand gekommen, ebenso wie der Handel und Informationsfluss. Gerüchte über dämonenverehrende Kulte und Chaos um Orte wie Blingdenstein und Menzoberranzan haben den Rat der Grafen erreicht, auch wenn sie kaum Bestätigung finden.

Die Möglichkeit, dass die Dämonenfürsten des Abyss im Underdark aktiv sind, ist eine Bedrohung, die der Rat der Grafen nicht ignorieren kann.

Fürst Eravien Haund

Rechtschaffen neutraler halb-elfischer Adliger

Ideale: Ordnung, Gesellschaft, Frieden, Stabilität
Persönlichkeit: Charmant, gerissen, weltgewandt
Mögliche Ressourcen: Wächter und Spione des Rats der Grafen

Der Vertreter des Rats der Grafen ist ein adliger Tethyrianer von mondelfischer Herkunft. Sein jugendliches Aussehen täuscht über sein tatsächliches Alter und seine Erfahrung hinweg. Auch wenn er aus Waterdeep kommt, reist Fürst Eravien oft zu anderen Siedlungen des Bündnisses. Er ist ein charmanter und gerissener Höfling, der jede soziale Situation sofort einschätzen kann, aber seine Vorliebe für gesellschaftliche Veranstaltungen lenkt ihn oft von dem ab, was wichtig ist. Daher hat Eravien relativ wenig von den jüngsten Ereignissen im Underdark gehört, und er ist zunächst nicht von der Wichtigkeit der Mission der Gruppe überzeugt.

Wenn sie ihn davon überzeugen können, arrangiert Fürst Eravien, dass einige der Agenten des Rats der Grafen der Expedition beitreten:

- Fünf zwergische Wachen aus der Bündnisstadt Mirabar. Ihre Namen sind Nazrok Blauaxt, Kirsil Mantelhorn, Anzar der Tapfere, Gargathin Wahrsilber und Splitter Dunkelmorgen.
- Drei menschliche Spione aus der Bündnisstadt Yartar. Ihre Namen sind Farryl Kilmander, Zilna Eichenschatten und Hilvius Haever.

Sollte die Gruppe diese NSC in ihre Reihen aufnehmen, mache fünf Kopien der Karte **Wache des Rats der Grafen** und drei Kopien der Karte **Spion des Rats der Grafen** am Ende dieses Kapitels. Wenn du diese NSC nicht selbst kontrollieren möchtest, kannst du die Karten unter deinen Spielern verteilen und sie die NSC steuern lassen.

Eravien weiß, dass der Rat der Grafen einen Geheimdienstmitarbeiter im Underdark hat. Khelessa Draga, eine Hochelfe aus Silbrigmond, wurde vor über einem Jahr geschickt, um die Drow auszuspionieren. Evarien weiß, dass Khelessa Magie nutzt, um sich als Dunkelelfin auszugeben. Er warnt die Charaktere, keine Drow anzugreifen bis sie bestätigen können, dass es nicht die verkleidete Khelessa ist. Der Rat der Grafen hat den Kontakt zu Khelessa vor Monaten verloren, weswegen Eravien nicht weiß, wo sie ist.

Sollte Eravien angegriffen werden, nutze die Spielwerte eines **Adligen** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*. Er reist mit drei Dienern (Stämmige Halbling-**Gemeine**) und drei gut bezahlten, menschlichen **Wachen**.

Das Zhentarim

Die Mitglieder des schattenhaften Schwarzen Netzwerks betrachten sich als Teil einer großen Familie und sind in Bezug auf Ressourcen und Sicherheit auf die größere Organisation angewiesen. Die Zhentarim erkennen und belohnen Ambitionen, indem sie ihren Mitgliedern die Autonomie gewähren, ihre eigenen Interessen zu verfolgen und ein gewisses Maß an persönlicher Macht oder Einfluss zu erlangen. Auf diese Weise ist die Organisation eine Meritokratie. Die Zhentarim sehen gefährliche Zeiten als Gelegenheit an. Wenn eine Händlerkarawane eine Eskorte, ein Adliger eine Leibwache oder eine Stadt ausgebildete Soldaten benötigt, stellt das Zhentarim die beste Kampfkraft, die Geld kaufen kann.

Agenten des Zhentarim, die aus und nach Mantol-Derith reisen, haben kürzlich Informationen und Gerüchte bezüglich dämonischer Aktivität im Underdark weitergegeben. Die Mitglieder der Organisation haben das volle Ausmaß der Bedrohung noch nicht erkannt, da seit diesen ersten Berichten bereits Korruption und Wahnsinn in ihren geheimen Außenposten eingedrungen sind (siehe Kapitel 9). Allerdings weiß sogar das vorsichtigste Mitglied des Zhentarim, dass Dämonen in der Welt schlecht fürs Geschäft sind. Die Organisation betrachtet daher die mögliche Präsenz der Dämonenfürsten im Underdark mit der gleichen Sorge wie jede andere äußere Bedrohung ihrer Lebensweise.

Bande der Schwüre und Ehre unter den Zhentarim halten das Netzwerk zusammen und schweißen die Mitglieder unter einem gemeinsamen Ziel zusammen. Noch wichtiger spiegeln diese Bande das Muster der strengen Kontrolle wieder, das die Anführer des Zhentarim irgendwann im Norden und darüber hinaus etabliert sehen wollen. Die Organisation ist daher bereit, sich zu verpflichten, die Dämonenfürsten daran zu hindern, an die Oberfläche durchzubrechen - wohl wissend, dass ein solches Los die Pläne des Zhentarim bezüglich der Kontrolle Faerûns zerstören würde.

Davra Jassur

Rechtschaffen böser menschlicher Assassine

Ideale: Ordnung, Disziplin, Ambition
Persönlichkeit: Ehrgeizig, konzentriert, skrupellos
Mögliche Ressourcen: Zhentarim-Schläger

Anmutig und elegant wie eine Klinge rekrutiert Davra Jassur vordergründig vielversprechende, neue Talente für das Zhentarim. Allerdings kümmert sie sich auch um interne Probleme und stellt sicher, dass diese Probleme im Keim erstickt werden, bevor sie irgendeine Schwäche der Organisation offenlegen. Die pragmatische Davra schätzt Ordnung und Disziplin ebenso wie Tatkraft und Ehrgeiz, und sie verkörpert all diese Eigenschaften.

Die Ressourcen des Zhentarim, die Informationen beschaffen, und der Zugang zu einem etablierten Außenposten des Underdarks geben der Organisation die stärkste Hand von allen Organisationen, und Davra ist sich dessen bewusst. Zugang zu Mantol-Derith ist der Schlüssel zu diesem Plan, und auch wenn sie den Abenteurern den Zugang letztendlich gewähren wird, wird sie sicherstellen, dass er nicht umsonst abgegeben wird. Davra geht mit den Abenteurern direkt um – und wenn möglich privat – und bittet um einen vollen Anteil an allen Schätzen, die die Charaktere bei ihrem nächsten Vordringen in das Underdark beanspruchen, und um einen vollständigen Bericht an sie über alle Informationen, die an Bruenor oder die anderen Fraktionsvorsitzenden weitergegeben wurden. Sollte einer der Charaktere ein Mitglied des Zhentarim sein, versucht Davra den Deal für Informationen nur mit diesem Charakter auszuhandeln.

Zusätzlich zum Zugang zu dem versteckten Handelsposten Mantol-Derith kann Davra Jassur Zhentarim-Söldner bereitstellen, um die Expedition zu unterstützen. Diese acht menschlichen Schläger tragen stolz das Wappen des Schwarzen Netzwerks auf ihrer Rüstung. Sollten diese NSC der Gruppe beitreten, mache acht Kopien der Karte mit den Spielwerten der **Zhentarim-Schläger** am Ende dieses Kapitels. Wenn du diese NSC nicht selbst kontrollieren möchtest, kannst du die Karten unter deinen Spielern verteilen und sie die NSC steuern lassen. Die Namen der Schläger sind Nero Kelvane, Lenora Haskur, Aligor Mondflüstern, Gorath Torn, Saliyra Dalnor, Primwin Halk, Iandro Alathar und Lhytris Ilgarn. Jeder von ihnen kennt den Weg nach Mantol-Derith.

Davra ist ein **Assassine**. Zusätzlich zu ihren Waffen hat sie *Staub des Verschwindens* bei sich und trägt eine *Nachtbrille*, während sie in den dunklen Hallen Gauntlgryms unterwegs ist.

Der Weg voraus

Je nachdem, wie die Verhandlungen verlaufen, sind die Charaktere entweder eine Vorhut, die den Widerstand im Underdark auskundschaftet und erweichen soll, während sie nach wertvollen strategischen Informationen suchen, oder eine Expedition zur Ablenkung, die Zeit für die Oberflächenwelt gewinnen soll, um stärkere Gegenmaßnahmen zu organisieren. Faktionsvertreter, die von der Sache der Abenteurer nicht beeindruckt sind, könnten zu ihren Fraktionen zurückkehren und davon überzeugt sein, dass die Charaktere nur geringe Chancen auf Erfolg haben – oder auf Überleben. Die anderen sind davon überzeugt, dass die Charaktere ihrem Ruf gerecht werden können, den sie aufgezeigt haben, als sie den Drow und dem Underdark entflohen sind.

König Bruenor beruft eine letzte Versammlung seines inneren Beraterkreises und der Abenteurer ein und dankt den Charakteren für ihren Einsatz im Kampf gegen die Dämonenherren.

> Ihr seid euch alle der Gefahren und Bedrohungen der Welt dort unten bewusst, und ihr habt euch euer Wissen mit Tapferkeit und Gerissenheit erkauft. Mehr noch, durch Diplomatie habt ihr die erste der Verbindungen geknüpft, die den Norden auf das vorbereiten werden, was noch kommen könnte. Wenn wir den kommenden Ansturm überleben, haben wir euch dafür zu danken, und kein Zwerg von Gauntlgrym wird das so schnell vergessen. Ihr alle habt den Mut und die Entschlossenheit von Helden. Ja, ich würde sogar sagen, dass ihr mich an andere Helden erinnert, die ich kannte. Aus einem früheren Leben. ..."

Die Charaktere haben mindestens ein paar Tage Zeit, bevor sie sich wieder ins Underdark wagen müssen – Zeit, die sie damit verbringen können, ihre Pläne zu gestalten, Ressourcen zu sammeln und sich auf die vor ihnen liegenden Bedrohungen vorzubereiten. Wenn sie wieder bereit sind, dem Underdark zu trotzen, können sie die lange und gefährliche Reise nach Mantol-Derith antreten (siehe Kapitel 9).

Schildwächter

Großes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 142 (15W10 + 60)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	8 (–1)	18 (+4)	7 (–2)	10 (+0)	3 (–4)

Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht Befehle in jeder Sprache, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Gebunden. Der Schildwächter ist magisch an ein Amulett gebunden. Solange sich der Wächter und sein Amulett auf der gleichen Existenzebene befinden, kann der Träger des Amuletts den Wächter telepathisch auffordern, an seine Seite zu kommen, und der Wächter kennt die Entfernung und Richtung zum Amulett. Wenn sich der Schildwächter innerhalb von 18 m zum Träger des Amuletts befindet, wird der halbe Schaden, den der Träger erleidet (aufgerundet) auf den Schildwächter übertragen.

Regeneration. Der Schildwächter erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück, wenn er mindestens 1 Trefferpunkt besitzt.

Zauberspeicher. Ein Zauberwirker, der das Amulett des Schildwächters trägt, kann den Schildwächter einen Zauber des 4. Grades oder niedriger speichern lassen. Dazu muss der Träger den Zauber auf den Wächter wirken. Der Zauber hat keinen Effekt, wird aber im Wächter gespeichert. Wenn der Träger des Amuletts es ihm befiehlt oder wenn die Situation eintritt, die der Zauberwirker bestimmt hat, wirkt der Schildwächter den gespeicherten Zauber mit allen Parametern, die der ursprüngliche Zauberwirker festgelegt hat. Dabei sind keine Komponenten notwendig. Wenn der Zauber gewirkt oder ein neuer Zauber gespeichert wird, gehen zuvor gespeicherte Zauber verloren.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Schildwächter führt zwei Faust-Angriffe durch.

Faust. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

Reaktionen

Abschirmen. Wenn eine Kreatur einen Angriff gegen den Träger des Amuletts des Schildwächters ausführt, dann gewährt der Schildwächter dem Träger +2 RK, wenn er sich innerhalb von 1,50 m zum Träger aufhält.

Name:

Veteran des Handschuhs

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 17 (Schienenrüstung)
Trefferpunkte 58 (9W8 + 18)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Athletik +5, Wahrnehmung +2
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Veteran führt zwei Langschwertangriffe aus. Wenn er ein Kurzschwert gezogen hat, kann er auch einen Kurzschwert-Angriff ausführen.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Hiebschaden, oder 8 (1W10 + 3) Hiebschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen verwendet wird.

Kurzschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Schwere Armbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W10) Stichschaden.

Smaragdenklaven-Kundschafter

Mittelgroßer Humanoider (Zwerg), rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 16 (Brustplatte)
Trefferpunkte 19 (3W8 + 6)
Bewegungsrate 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Naturkunde +4, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +5
Schadensimmunitäten Gift
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Scharfes Gehör und scharfe Sicht. Der Kundschafter hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör oder der Sicht zusammenhängen.

Zwergische Unverwüstlichkeit. Der Kundschafter hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Gift.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Kundschafter führt zwei Nahkampfangriffe oder zwei Fernkampfangriffe durch.

Kriegshacke. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Stichschaden.

Schwere Armbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W10) Stichschaden.

©2021 Wizards of the Coast LLC. Du darfst die auf dieser Seite abgebildeten Werte fotokopieren und verteilen, ausschließlich für die Benutzung im Spiel.

NAME:

Wache des Rats der Grafen

Mittelgroßer Humanoider (Zwerg), chaotisch gut

Rüstungsklasse 16 (Kettenhemd, Schild)
Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2
Schadensimmunitäten Gift
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Zwergische Unverwüstlichkeit. Der Kundschafter hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Gift.

Aktionen

Hellebarde. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10 + 2) Hiebschaden.

NAME:

Spion des Rats der Grafen

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral

Rüstungsklasse 13 (Lederrüstung)
Trefferpunkte 27 (6W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Fertigkeiten Fingerfertigkeit +4, Heimlichkeit +4, Motiv erkennen +4, Täuschen +5, Überzeugen +5, Wahrnehmung +6
Sinne Passive Wahrnehmung 16
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Raffinierte Aktion. In jedem seiner Züge kann der Spion eine Bonusaktion verwenden, um die Aktionen Spurt, Rückzug oder Verstecken auszuführen.

Hinterhältiger Angriff (1/Zug). Der Spion verursacht zusätzliche 7 (2W6) Schaden, wenn er ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft und einen Vorteil auf den Angriffswurf hat, oder wenn sich das Ziel innerhalb von 1,50 m zu einem Verbündeten des Spions aufhält, der nicht kampfunfähig ist, und der Spion keinen Nachteil auf den Angriffswurf hat.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Spion führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Kurzschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Handarmbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden

NAME:

Zhentarim-Schläger

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral

Rüstungsklasse 11 (Lederrüstung)
Trefferpunkte 32 (5W8 + 10)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Fertigkeiten Einschüchtern +2
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Rudeltaktik. Der Schläger hat einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Schlägers innerhalb von 1,50 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Schläger führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Streitkolben. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Wuchtschaden.

Schwere Armbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W10) Stichschaden.

Rieseneidechsen-Reittier

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 19 (3W10 + 3)
Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Sinne Dunkelsicht 9 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP

Spinnenklettern. Die Eidechse kann sich über schwieriges Gelände, selbst an Wänden und Decken, bewegen, ohne einen Attributswurf ausführen zu müssen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

©2021 Wizards of the Coast LLC. Du darfst die auf dieser Seite abgebildeten Werte fotokopieren und verteilen, ausschließlich für die Benutzung im Spiel.

Kapitel 9: Mantol-Derith

Mantol-Derith bestand über Jahrhunderte als neutraler Außenposten, in dem sich Drow, Duergar, Svirfneblin und Oberflächenbewohner treffen und Handel treiben können, ohne Angst um ihr Leben haben zu müssen. Trotz seiner Nützlichkeit und Sicherheit wurde Mantol-Derith niemals zu einer richtigen Stadt. Diejenigen, die es als Handelszentrum erhalten, haben jedem Drang zur Expansion widerstanden, abgesehen davon, dass sie eine grundlegende Infrastruktur aufgebaut haben, um kommerzielle Aktivitäten zu unterstützen.

Die Zhentarim übernahmen die Besitztümer, in denen Oberflächenbewohner Geschäfte machten, und dominierten bald den Markt für Waren von der Oberfläche. Das hat der Organisation eine Tür ins Underdark aufgestoßen. Diese Präsenz wurde zu einem Machtzentrum, das dem Schwarzen Netzwerk gute Dienste leistet und nun den Charakteren zur Verfügung gestellt wird.

Bei ihrer Ankunft allerdings müssen die Charaktere feststellen, dass es jetzt, da die Dämonenfürsten Amok laufen, nirgends im Underdark eine sichere Zuflucht gibt. Die Sicherheit von Mantol-Derith wurde vom Dämonenfürsten Fraz-Urb'luu zerschmettert, der die verschiedenen Fraktionen des Handelspostens gegeneinander aufgebracht hat.

Die Charaktere müssen sich durch den Wahnsinn bewegen, der Mantol-Derith beherrscht, und ihn überwinden, um ihren Zhentarim-Kontakt Ghazrim DuLoc zu finden. Er kann dafür sorgen, dass sie die Steinriesenbibliothek in Grabsenke (siehe Kapitel 11) erreichen, deren gewaltiger Wissensschatz einige Hinweise darauf geben könnte, was die Dämonenfürsten ins Underdark gebracht hat.

Fraz-Urb'luus Juwel

Fraz-Urb'luu, der zuvor für viele sterbliche Lebensdauern auf der Materiellen Ebene eingesperrt war, hat Schritte unternommen, um sich an seine Ebene des Abyss zu binden. Als Fraz-Urb'luu Gromphs Zauber an sich ziehen spürte, übertrug er seine böse Lebenskraft in ein speziell gefertigtes, magisch geschütztes Gefäß – ein schwarzes Juwel. Allerdings erwies sich

der Zauber als unwiderstehlich, und das kostbare Gefäß wurde ins Underdark gerissen. Um die Demütigung zu vollenden, wurde Fraz-Urb'luu im Edelstein eingeschlossen und kann nicht entkommen, solange er sich auf der Materiellen Ebene befindet.

Jeder, der das Juwel berührt, geht das Risiko ein, Wahnvorstellungen zum Opfer zu fallen. Ein Duergar-Bierhändler namens Krimgol Muzgardt fand das Juwel und brachte es nach Mantol-Derith. Als Krimgol eintraf, war er der Wahnvorstellung zum Opfer gefallen, ein *Calassabrak* zu sein – ein Duergar ohne Ehre. Er bezahlte Yantha Schwatzfels, eine ehrbare Svirfneblin-Magierin, um den Wert des Juwels zu schätzen, in der Hoffnung, dass er es verwenden könnte, um den guten Willen seines Klans zurückzukaufen. Yantha wurde vom Wahn des Juwels berührt und belog Krimgol. Sie sagte ihm, das Juwel sei wertlos. Sie bot einen Goldklumpen für ihn an, woraufhin Krimgol Betrug vermutete und die sofortige Rückgabe des Juwels forderte. Während Krimgol und Yantha stritten, versuchte einer von Yanthas Lehrlingen, das Juwel für seine Herrin zu verstecken, erlag aber seiner bösen Macht. Der Lehrling Flink brachte das Juwel in die Drow-Enklave, in der Hoffnung, es für einige seltene Zauberkomponenten eintauschen zu können, von denen er glaubte, dass Yantha sie brauchen würde, um Krimgol verschwinden zu lassen. Ein Gargyl, der nach Dieben Ausschau halten sollte, bemerkte das Juwel und entriss es Flink, der sich versteckte, weil er Yanthas Zorn fürchtete. Bald danach erblickte der wahnsinnige Gargyl eine Drow-Assassinin namens Kinyel Druu'giir und war sofort in sie vernarrt. Der Gargyl schenkte ihr das schwarze Juwel als Zeichen seiner Hingabe, doch in ihrem Wahn hielt sie es für eine Zahlung von der Drow-Enklave, um Lorthuun zu ermorden, einen verstümmelten Betrachter, der mit den Zhentarim verbündet war.

Yanthas Diebstahl des Juwels brachte Krimgol dazu, zu gehen und mit einer Truppe Duergar zurückzukehren. Sie griffen die Svirfneblin-Enklave an und nahmen Yantha gefangen, was offenen Streit zwischen den beiden Enklaven auslöste. Jetzt, da der empfindliche Waffenstillstand in Mantol-Derith schließlich gebrochen ist, bereiten sich die Drow darauf vor, die geschwächten Streitkräfte der Duergar und der Svirfneblin auszuschalten. Unterdessen hat Druu'giir eine Drow-Delegation infiltriert, die geschickt wurde, um sich mit Vertretern der Zhentarim-Enklave zu treffen und zu besprechen, wie sie Mantol-Derith am besten unter sich aufteilen können.

Wird das Juwel gefunden und zerstört, wird verhindert, dass andere Fraz-Urb'luus Wahnsinn zum Opfer fallen. Solange Fraz-Urb'luu im Juwel eingesperrt ist, behält er seine Gesinnung und seine Sinne (siehe Anhang D), verliert aber alle anderen Attribute und kann keine Aktionen ausführen. Das Juwel ist so groß wie eine Menschenfaust und hat RK 10, 1 Trefferpunkt, Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden sowie Immunität gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Waffen. Es ist auch immun gegen alle Zaubereffekte, die einen Rettungswurf erfordern. Solange sich der Dämonenfürst im Juwel befindet, kann er nicht angegriffen, verletzt, bedrängt oder gehört werden. Er kann allerdings telepathisch kontaktiert werden. Wenn das Juwel zerbricht, wird Fraz-Urb'luus Lebenskraft freigelassen und kehrt sofort in den Körper des Dämonenfürsten im Abyss zurück.

Jede Kreatur, die das Juwel berührt, muss einen erfolgreichen Charismarettungswurf gegen SG 23 ablegen, um nicht einer Form von permanentem Wahnsinn zu verfallen, entsprechend der Tabelle Wahnsinn des Fraz-Urb'luu in Anhang D. Eine Kreatur, die den Rettungswurf schafft, ist für 24 Stunden immun gegen den wahnsinnigmachenden Effekt des Juwels. Der Wahnsinn hält an, bis er geheilt wird.

Wenn die Charaktere Fraz-Urb'luus Juwel zerstören, belohne sie mit je 1.000 EP.

Mantol-Derith: Allgemeine Merkmale

Charaktere stoßen in Mantol-Derith auf die folgenden Merkmale.

Klima. Mantol-Derith ist kühl und klamm, dank der Wasserfälle und Flüsse, die durch die Kavernen in den Dunkelsee fließen.

Licht. Mantol-Derith wird von *Dauerhafte Flamme*-Zaubern und Kristallen in den Wänden, die das Licht spiegeln, hell beleuchtet. Ein Labyrinth aus Laufstegen und kleinen Plätzen überzieht den felsigen Boden des Außenpostens und ist mit zerkleinerten Kristallen gepflastert, die ebenfalls das Licht spiegeln.

Mantol-Derith erreichen

Wenn die Charaktere in Kapitel 8 zu einer Übereinkunft mit Davra Jassur gekommen sind, können sie auf einer der vielen Routen, welche die Zhentarim nutzen, um Waren von der Oberflächenwelt zum Handelsposten zu bringen, nach Mantol-Derith reisen. Das Schwarze Netzwerk offenbart aus Sicherheitsgründen nicht, was die kürzeste Route ist. Stattdessen führen seine Vertreter die Abenteurer zu einer abgelegenen Höhle in den Surbrin-Hügeln, ungefähr 270 Kilometer östlich von Gauntlgrym. Wachposten des Schwarzen Netzwerks (sechs menschliche **Veteranen**) bewachen die Höhle, die zu einer Reihe von Tunneln führt. Diese Tunnel fallen steil ab, während sie sich für weitere 300 Kilometer nach Osten schlängeln. Würfle, ob es zu Zufallsbegegnungen kommt, während sich die Expedition der Gruppe nach Mantol-Derith aufmacht. Verwende dabei die Tabellen in Kapitel 2.

Wenn die Charaktere mit Vertretern einer Fraktion reisen (siehe Kapitel 8), helfen diese NSC den Charakteren dabei, Zufallsbegegnungen zu überwinden. Wenn der Wurf „keine Begegnung" ergibt, nutze die Gelegenheit, einige der NSC auszuspielen und ihre Persönlichkeiten nach deinen Vorstellungen zu entwickeln.

Mantol-Derith grenzt an den Dunkelsee. Es ist ungefähr sechs Tagesreisen von Blindgenstein sowie Menzoberranzan entfernt und über die Dunkelsee-Schleusen 22 Tagesreisen von Gracklstugh (siehe die Übersichtskarte des Underdark in Kapitel 2). Charaktere, die von Zhentarim-Führern begleitet werden, nähern sich Mantol-Derith über eine unterirdische Spalte. Ein schmaler Weg schlängelt sich die Wand der SPalte hinauf und endet an einer Geheimtür in der nordwestlichen Ecke des Handelspostens (Bereich 1a).

Mantol-Derith

Bevölkerung: Ungefähr 140 (Drow, Duergar, Menschen und Svirfneblin)
Regierung: Formloses Konzil aus vier Hauptverhandlungsführern (einer pro Enklave), vor Kurzem aufgelöst
Schutz: Private Wachtrupps
Handel: Seltene und exotische Waren; siehe die einzelnen Enklaven für mehr Informationen zu den Waren, mit denen die Duergar, Drow, Svirfneblin und Zhentarim handeln
Organisationen: Die Enklaven der Drow, Duergar, Svirfneblin und Zhentarim

Über Tausende von Jahren höhlte tropfendes Wasser die Kaverne aus, in der die Drow, Duergar und Svirfneblin Mantol-Derith gründeten. Vier Lagerhäuser wurden an den Ecken der Kaverne gegraben, die jeweils von einer Enklave kontrolliert werden und Büros und temporäre Schlafräume für die Händler enthalten.

Wenige Bewohner von Mantol-Derith leben dauerhaft hier. Selbst die Hauptverhandlungsführer der einzelnen Enklaven kehren immer wieder zu ihren Machtzentren zurück und lassen Vertreter zurück, welche die Geschäfte übernehmen. Alle in Mantol-Derith sind hier, um zu handeln, zu verhandeln und natürlich ihre Pendants in den anderen Enklaven auszuspionieren.

Die Ankunft von Fraz-Urb'luu hat das Machtgleichgewicht in Mantol-Derith in Aufruhr gebracht (siehe „Fraz-Urb'luus Juwel"), was zu offenem Zwist zwischen Duergar und Svirfneblin geführt hat. Die Drow wollen beide aus dem Weg räumen und so die Anzahl der Enklaven in Mantol-Derith verringern. Die Drow hoffen, gleichzeitig den Waffenstillstand mit ihren Zhentarim-Nachbarn wahren zu können. Allerdings droht eine wahnsinnige Drow-Assassinin die Drow und die Zhentarim gegeneinander aufzubringen.

Die Lage von Mantol-Derith ist ein streng gehütetes Geheimnis, und Kaufleute wollen die Macht und den Einfluss, den ihr Zugang zum Handelsposten mit sich bringt, selten teilen. Normalerweise wird das Leben in Mantol-Derith von drei einfachen Geboten regiert: Es ist verboten, anderen Kaufleuten ihre Waren zu stehlen, man darf seine Waren nicht verbergen, und während Verhandlungen und Absprachen wird keine Magie verwendet. Die Bestrafung für Verstöße gegen diese Gebote ist ebenso schnörkellos: Der Übeltäter wird in Ketten gewickelt und in den Dunkelsee geworfen. Die jüngsten Ereignisse in Mantol-Derith haben diese Regeln jedoch hinfällig werden lassen.

Wichtige NSC

Die folgenden NSC spielen Schlüsselrollen in diesem Kapitel des Abenteuers.

NSC in Mantol-Derith

Sladis Vadir	Hochelfischer Druide der Smaragdenklave
Rystia Zav	Hochelfischer Druide der Smaragdenklave
Peebles	Svirfneblin-Spion, der für Xazax den Augenschmied arbeitet
Zilchyn Q'Leptin	Drow-Magus und Kleptomane
Yantha Schwatzfels	Svirfneblin-Magierin und Anführerin der Steinherz-Enklave
Flink Donnerbums	Yanthas Svirfneblin-Lehrling
Gabble Tropftiegel	Svirfneblin-Hauptverhandlungsführer
Ghuldur Flaschenfaust	Duergar und Hauptverhandlungsführer aus Gracklstugh
Sirak Mazelor	Drow und Hauptverhandlungsführer aus Menzoberranzan
Kinyel Druu'giir	Drow-Assassinin
Ghazrim DuLoc	Der Kontakt der Charaktere und Hauptverhandlungsführer der Zhentarim
Lorthuun	Verstümmelter Betrachter

Eingezeichnete Begegnungen

Die folgenden Begegnungen sind auf der Karte von Mantol-Derith eingezeichnet.

1. Geheimeingänge

Mantol-Derith ist hinter quadratischen Geheimtüren mit 3 m Seitenlänge verborgen, die so behauen sind, dass sie wie natürliche Steinwände aussehen. Eine Kreatur innerhalb von 1,50 m um eine Geheimtür kann einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegen, um sie zu bemerken. Jede Geheimtür wurde mit dem Zauber *Arkanes Schloss* belegt. Wenn innerhalb von 1,50 m um eine Geheimtür das richtige Passwort gesprochen wird, öffnet sie sich. Eine Geheimtür auf andere Art als mit dem richtigen Passwort zu öffnen, löst eine magische Auflösungsfalle auf der Seite der Tür aus, von der sie geöffnet werden soll. Jede Kreatur in einem Bereich mit 6 m Seitenlänge direkt vor der Geheimtür muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Sie erleidet 55 (10W10) Energieschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel bei einem erfolgreichen. Eine Kreatur, die von dieser Falle auf 0 Trefferpunkte gebracht wird, wird aufgelöst und lässt nur ihre Besitztümer zurück.

1a. Nordwesteingang

Charaktere, die von Vertretern der Zhentarim begleitet werden, treffen über diese Route in Mantol-Derith ein – eine unterirdische Spalte, in deren Wand grob ein Pfad gehauen wurde. Dieser Eingang wird auch von den Svirfneblin aus Blindgenstein und den Drow aus Menzoberranzan genutzt. Der Serpentinenweg endet an einer Geheimtür, deren Passwort „Im'yat" ist, ein Svirfneblin-Wort, das „Dunkelheit" bedeutet.

1b. Nordeingang

Das Passwort, um diese Geheimtür zu öffnen, ist „Belaern", ein Drow-Wort, das „Wohlstand" bedeutet. Wenn die Charaktere von Mitgliedern des Schwarzen Netzwerks begleitet werden, werden sie durch diese Geheimtür in den Graben geführt, der Mantol-Derith teilt (Bereich 2).

1c. Nordosteingang

Diese Geheimtür befindet sich an der Rückseite eines natürlichen Felsvorsprungs über dem Dunkelsee. Das Passwort, um sie zu öffnen, ist „Ssussun", ein Drow-Wort, das „Licht" bedeutet. Wenn die Charaktere den Vorsprung das erste Mal erblicken, lies den Spielern folgenden Kasten vor.

> Ein Elf mit langem, roten Haar und einem Rucksack sitzt auf dem Vorsprung, der den Blick auf eine riesige, mit Wasser gefüllte Kaverne erlaubt. Der Elf ist in feinste Gewänder gehüllt und taucht seine nackten Füße ins trübe Wasser. „Wollt ihr euch zu mir gesellen?", fragt er mit einem schiefen Lächeln.

Die Gestalt, die ihre Füße ins Wasser taucht, ist Sladis Vadir, ein hochelfischer Druide und Mitglied der Smaragdenklave. Verwende die Spielwerte des **Druiden** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*, um ihn darzustellen, mit folgenden Anpassungen:

- Sladis ist neutral gut.
- Er hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m.
- Er spricht die Gemeinsprache, Elfisch und die Gemeinsprache der Unterreiche.

Rystia Zav

Sladis Vadir

- Sein Feenblut verleiht ihm einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen den Zustand Bezaubert. Magie kann ihn nicht zum Schlafen bringen.
- Er kann den Zaubertrick *Taschenspielerei* beliebig oft wirken und nutzt ihn, um seine beschmutzten Gewänder sauber erscheinen zu lassen.

Sladis Vadir hat sich immer seltsam vom Underdark angezogen gefühlt, doch das dämonische Eindringen hat seinen Verstand gebrochen. Er tötet und isst andere Humanoide, die er trifft, oder, wie er es nennt, „macht eine Auslese, um die natürliche Ordnung zu wahren." Dies wird als eine Form von permanentem Wahnsinn behandelt (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*).

Sladis begleitet die Gruppe gerne und bietet großmütig seine Dienste als Führer an. Er weiß, wie er zum Nielichthain, nach Blindgenstein, Gracklstugh und Menzoberranzan kommt, kennt aber nicht den Weg nach Grabsenke. Wenn die Charaktere Sladis einladen, sie zu begleiten, dankt er ihnen, indem er ihnen etwas „Essen" anbietet (siehe „Schätze").

Schätze. Neben seinem Kampfstab und Zauberkomponenten trägt Sladis ein blutverkrustetes Feuersteinmesser bei sich, mit dem er seine Opfer zerteilt, sowie einen *Hewards praktischen Rucksack* voll mit abgetrennten Gliedmaßen und entnommenen Organen – die ungekochten Überreste seiner Opfer, die Svirfneblin, Grimlocks, Quaggoths und Drow waren.

EP-Belohnung. Wenn die Charaktere Sladis Vadirs Wahnsinn heilen, belohne sie mit je 100 EP. Wird er sicher zu Morista Malkin in Gauntlgrym zurückgebracht (siehe Kapitel 8), belohne jeden Charakter mit 150 EP.

1d. Südeingang und Ufer

Diese Geheimtür nach Mantol-Derith liegt auf halbem Weg einen Sackgassen-Tunnel hinab, der vom felsigen Ufer des Dunkelsees kommt. Duergar-Händler aus Gracklstugh nutzen diesen Eingang. Das Passwort, um die Geheimtür zu ändern, ist „Groht", ein archaisches zwergisches Wort, das „Stein" bedeutet.

Wenn die Charaktere das Ufer das erste Mal erblicken, lies den Spielern folgenden Kasten vor.

> Jemand hat ein kleines Zelt auf dem Kieselstrand vor einem großen, unterirdischen See aufgeschlagen. Über das Geräusch des Wassers, das an das Ufer schlägt, hört ihr eine sanfte, feminine Stimme, die eine unvertraute Melodie summt. Die Stimme kommt aus dem Zelt, das aus dem Inneren beleuchtet ist.

Das Zelt gehört der Gestalt, die sich darin befindet: einer Menschenfrau namens Rystia Zav. Rystia ist eine chaotisch gute Harfner-**Spionin** aus Nesmé, die vor zwei Jahren ins Underdark gekommen ist, um Mantol-Derith zu finden und die dortige Zhentarim-Enklave zu infiltrieren. Sie hat sich in der Tiefe verirrt und hat keine Ahnung, wie nahe sie ihrem Ziel gekommen ist. Sie hat auch keine Ahnung, wie sie an die Oberfläche zurückkommen soll. Angst, Einsamkeit und das dämonische Eindringen haben sie in den Wahnsinn getrieben. Sie glaubt jetzt, dass jeder, der ihr begegnet, sie töten will. Dies wird als eine Form von permanentem Wahnsinn behandelt (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*).

Fallen. Rystia hat vier mit Sprungfedern versehene Jagdfallen unter den Kieseln um ihr Zelt versteckt. Eine Kreatur innerhalb von 4,50 m um das Zelt kann die verborgenen Fallen mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 entdecken. Jede Kreatur, die sich dem Zelt auf 3 m nähert und die Fallen nicht bemerkt hat, tappt in eine (siehe Kapitel 5, „Ausrüstung", im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* für die Regeln von Jagdfallen).

Schätze. Neben ihren Waffen und Fallen besitzt Rystia einen Beutel aus Aaskriecherhaut, in dem sich zehn Pfund essbare Pilze befinden. Sie hat auch einen vollen Wasserschlauch und drei Fackelstängel (siehe „Fungi des Underdark", Kapitel 2), von denen einer bereits entzündet ist.

EP-Belohnung. Wenn die Charaktere Rystias Wahnsinn heilen, belohne sie mit je 100 EP.

1e. Zhentarim-Geheimtür

Das Passwort, um diese Geheimtür zu öffnen, ist „Böser Blick".

Der Tunnel, der von Mantol-Derith wegführt, schlängelt sich beständig nach oben, und Abzweigungen, die in andere Bereiche des Underdark führen, wurden mit dem Zauber *Steinmauer* versiegelt, so dass nur ein Weg passierbar ist. Dieser Durchgang ist frei von Monstern, doch die Zhents haben in unregelmäßigen Abständen Stolperdrähte und Druckplatten eingebaut. Diese sind Auslösemechanismen für einstürzende Decken, Giftpfeile und rollende Kugeln (siehe „Beispielfallen" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Der Durchgang endet an einem Gewölbekomplex unter einem zerstörten Wachturm mit Blick auf den Surbrin-Fluss nördlich des Immermoors. Die Zhentarim haben im ganzen Gewölbe Wachen stationiert, um Oberflächenbewohner daran zu hindern, über diese Route ihren Weg nach Mantol-Derith zu finden. Wenn die Charaktere diese Geheimtür finden und sie nutzen, um zurück zur Oberflächenwelt zu kommen, kannst du das Zhentarim-Gewölbe entwerfen und bevölkern, wie du möchtest.

2. Graben

Dieser 6 m breite, 15 m tiefe Graben teilt Mantol-Derith von Norden nach Süden, mit einer Geheimtür an jedem Ende (Bereiche 1b und 1d). Eine geborstene Plattform aus Kristall liegt in der Mitte des Grabens – eine alte magische Apparatur, die einst verwendet wurde, um Karawanen in die Hauptkaverne des Außenpostens und wieder in den Graben zu heben. Sie liegt nun zerbrochen da, und ihre Magie ist aufgezehrt.

Die Duergar und Drow arbeiteten zusammen, um den Kristallaufzug mit einem System aus vier mechanischen Aufzügen ersetzen, zwei auf jeder Seite der geborstenen Plattform. Diese Aufzüge nutzen Magie, um ihre Winden zu betreiben und die Last auf den Aufzügen zu verringern. Jeder Aufzug ist auf einfache Verwendbarkeit angelegt und kann als eine Aktion bedient werden, indem man einfach einen Hebel zieht.

Die Grabenwände weisen zahlreiche Handgriffe auf und können mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 erklommen werden.

3. Hauptkaverne

Wenn die Charaktere den Graben verlassen, finden sie den normalerweise ruhigen Außenposten im Chaos vor.

> Der Graben zerteilt eine gewaltige Kaverne mit einer neun Meter hohen Decke, die von natürlichen Steinsäulen gestützt wird. *Dauerhafte Flamme*-Zauber in steinernen Laternenmasten werden von Kristallen gespiegelt, die in Wände und Decke eingesetzt sind, was zahllose Springbrunnen, Flüsse und Becken beleuchtet. Wasser tropft von Stalaktiten auf lederne Planen, die Grüppchen von Händlerbuden westlich und östlich des Grabens bedecken. Jenseits dieser Marktplätze findet man gepflegte Schimmel- und Pilzgärten, kristallene Laufstege und Steinbrücken. Die stille Schönheit von Mantol-Derith wird von Kampflärm aus dem Nordosten zunichte gemacht, wo ihr das donnernde Dröhnen von Metall gegen Stein hört und panische Svirfneblin seht, die vor einem zweieinhalb Meter großen Duergar weglaufen.

Die Marktplätze von Mantol-Derith sind geschlossen, seit die Duergar die Svirfneblin angegriffen haben. Die Duergar töten alle Svirfneblin, die sie finden, und brechen in das Svirfneblin-Lagerhaus ein (siehe Bereich 6a).

3a. Westlicher Marktplatz

Hier, auf der Westseite des Grabens, sind die Märkte der Drow und der Zhentarim gedrängt. Allerdings sind die Zelte, Buden und Gehege leer, da sich die Kaufleute mit ihren Waren und Tieren in ihre Enklaven zurückgezogen haben. Ein Fluss verläuft in der Nähe und wird von zwei Steinbrücken überspannt, die zu den jeweiligen Enklaven der Drow und der Zhentarim führen. Der Fluss ist 1,50 m tief und speist sich aus dem Dunkelsee. Das Wasser ist nicht trinkbar.

3b. Östlicher Marktplatz

Die Märkte der Svirfneblin und der Duergar sind auf der Ostseite des Grabens gedrängt. Die meisten ihrer Zelte und Buden wurden umgeworfen, und verschiedene Waren (siehe „Schätze") sind über den Höhlenboden verstreut, zwischen den abgeschlachteten Leichen von Rieseneidechsen und Rössern. Charaktere, die sich dem Markt nähern, sehen zwei vergrößerte **Duergar,** die zwei **Tiefengnome** verfolgen, die den Zauber *Verschwimmen* auf sich gewirkt haben. Ein dritter, unbewaffneter **Tiefengnom** versteckt sich mehr schlecht als recht unter den Trümmern einer Zurkhholz-Bude. Er hat eine blasse Ledertasche unter einen Arm geklemmt.

Wenn die Charaktere die verschwommenen Svirfneblin retten, offenbaren diese, dass weitere Duergar versuchen, gewaltsam ins Svirfneblin-Lagerhaus (Bereich 6b) einzudringen, und dass Yantha Schwatzfels, eine Svirfneblin-Maga, gefangengenommen und ins Duergar-Lagerhaus (Bereich 5b) gebracht wurde. Die Svirfneblin wissen nicht, warum die Duergar den Frieden von Mantol-Derith gebrochen haben. Wenn ein Duergar gefangen genommen und verhört wird, offenbart er, dass Yantha ein wertvolles Juwel von einem Duergar-Kaufmann gestohlen hat und sich weigert, es zurückzugeben.

Peebles. Der Svirfneblin, der den Beutel hält, ist Peebles. Er kam nach Mantol-Derith, um Gerüchten über einen Betrachter nachzugehen, der hier leben soll. Er behauptet, von Aberrationen, besonders Betrachtern, fasziniert zu sein. Er konnte bestätigen, dass es keine Betrachter in den Enklaven der Duergar oder Svirfneblin gibt, aber er konnte die Enklaven der Drow und Zhentarim noch nicht erkunden.

Peebles ist der wahnsinnige, neutral böse Diener von Xazax dem Augenschmied, einem Betrachter, der andere Betrachter jagt, ihre Augenstiele nimmt und sie an seinem eigenen Körper befestigt. Peebles ist Xazax' persönlicher Chirurg. Sobald er sicherstellt, dass sich ein Betrachter in Mantol-Derith aufhält, plant Peebles, seinen „Meister" zu finden und ihm von der Entdeckung zu erzählen. Er schlägt vor, dass die Charaktere ihn zur Zhentarim-Enklave bringen, weil er behauptet, Informationen über den Duergar-Angriff zu haben. Sobald er Lorthuun den Betrachter gefunden hat, versucht Peebles, Mantol-Derith sofort zu verlassen. Wenn die Charaktere seine Abreise verzögern, wird er zornig und behauptet, ein meisterlicher Underdark-Führer zu sein, der sie überallhin führen könne, wohin sie wollen. Wenn sie sein Angebot annehmen, führt er sie zu Xazax dem Augenschmied (siehe Kapitel 10 für mehr Informationen).

Peebles' Tasche besteht aus zusammengenähter Quaggoth-Haut und enthält zwei geschärfte Feuersteinmesser, eine Spule Faden, die aus Seilerdarm besteht, eine dünne Eisennadel, zwei Pfund Fassstiel-Fleisch und eine kupferne Wasserflasche, die 2 Liter Wasser enthält.

Tümpel. Der große Tümpel östlich des Markts wird von zwei kleinen Wasserfällen gespeist, die durch Risse in der Kavernendecke strömen.
Das Wasser ist frisch und trinkbar. Am Ufer wachsen 3W6 Wasserkugeln (siehe „Fungi des Underdark").

Schätze. Charaktere, die den Marktplatz durchsuchen, finden insgesamt 2W6 Juwelen im Wert von je 50 GM über den Boden verstreut.

4. Drow-Enklave

Die Drow nutzen Mantol-Derith, um mit exquisiten und exotischen Waren zu handeln, die ihrem feinen Geschmack entsprechen. Seltene Parfüms, Tränke, destillierte Getränke und andere alchemistische Produkte gehören zu ihren normalen Waren, und sie bieten auch gewöhnliche und ungewöhnliche magische Gegenstände an. Haus Baenre kontrolliert den Fluss von Gütern hierher und setzt Verhandlungsführer ein und wieder ab, wenn sie nicht mehr effizient sind.

Sirak Mazelor ist die aktuelle Vertreterin der Drow. Sie ist eine geschickte Kauffrau und handelt mit Luxusgegenständen von Drow-Kunsthandwerkern: Juwelen von hohem Wert, Weihrauch, Kunstobjekte, verschiedene magische Schätze sowie exotische Gewürze und Spirituosen, die es nur im Underdark gibt.

4a. Drow-Fungushöhle

Hier züchten die Drow essbare und giftige Fungi. Im Herzen der Fungushöhle steht ein verkümmerter Zurkhholz-Pilz, 6 m hoch, mit einem dicken Stamm und breiter Kappe, die eine Kuppel bildet und den Bereich darunter trocken hält. Die Dunkelelfen nutzen den Pilz als Pavillon, und hier macht Sirak Mazelor Geschäfte mit besuchenden Händlern.

Sechs **Gargylen** hocken auf natürlichen Vorsprüngen über der Fungushöhle. Sie greifen jede Kreatur an, die nicht von einem Drow begleitet wird und sich der steinernen Doppeltür nähert, die ins Drow-Lagerhaus (Bereich 4b) führt. Vor der Doppeltür stehen zwei **Drow-Elitekriegerinnen,** die dasselbe tun.

Zilchyn Q'Leptin. Auf einer Zurkhholz-Bank unter dem riesigen Zurkhholz-Pilz sitzt ein **Drow-Magus** namens Zilchyn Q'Leptin. „Zilch" wurde in Menzoberranzan als Magier ausgebildet und musste aus der Drow-Stadt fliehen, nachdem eine Serie von Diebstählen von Zauberkomponenten zu ihm zurückverfolgt werden konnte. Er kann seine Kleptomanie nicht kontrollieren. Diese wird als eine Form von permanentem Wahnsinn behandelt (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*). Dieser

Zilchyn Q'Leptin

Peebles

Wahnsinn befiel Zilch schon lange bevor die Dämonenfürsten eintrafen und ist seitdem nur noch schlimmer geworden.

Zilch hat während der Flucht aus Menzoberranzan sein Zauberbuch verloren, und eine unglückselige Begegnung mit einem schwarzen Blob verpasste ihm Säurenarben auf der linken Seite seines Körpers, auch auf seinem Gesicht. Zusätzlich zu seinem Stecken, der auch als Gehstock dient, trägt der Drow eine violette Tasche bei sich, die aus Kuo-toa-Haut besteht und handgezeichnete Karten des Underdark auf Trillimac-Bögen, Materialkomponenten für alle Zauber, die Zilch vorbereitet hat, sowie 1W4 + 3 gestohlene Stück Tand enthält (würfle auf der Tabelle Tand in Kapitel 5 des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)*). Charaktere können Zilchs Karten verwenden, um von Mantol-Derith aus nach Menzoberranzan, nach Gracklstugh oder zu den Wurmkrümmungen zu gelangen.

Zilch weiß nicht, was der Anlass ist, dass die Duergar die Svirfneblin angreifen, doch weiß er, dass die Drow-Händler sich ins Lagerhaus zurückgezogen haben und die Drow abwarten, wie sich der Kampf entwickelt. Wenn die Charaktere zugänglich scheinen, bietet Zilch ihnen an, zu helfen, ins Drow-Lagerhaus zu kommen.

Wenn die Charaktere eine kurze oder lange Rast einlegen und Zilch bei ihnen ist, versucht er einem zufällig bestimmten Mitglied der Gruppe etwas zu stehlen. Zilch ist alles andere als ein geschickter Dieb und muss einen Wurf auf Geschicklichkeit gegen die passive Weisheit (Wahrnehmung) aller Charaktere in Sichtlinie zu ihm ablegen. Wenn er den Wettstreit gewinnt, versteckt Zilch den gestohlenen Gegenstand in seinem Beutel und heuchelt Unschuld, wenn er auf das Verschwinden des Gegenstands angesprochen wird.

Flink Donnerbums. Hinter einer Steinsäule am Rand der Fungushöhle kauert ein feiger **Tiefengnom** namens Flink. Er leidet an einer Form von permanentem Wahnsinn (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*), der dafür sorgt, dass er seine Herrin Yantha Schwatzfels erfreuen will und gleichzeitig Todesangst vor ihr hat. Er nutzt sein Merkmal Steintarnung, um mit dem felsigen Gelände zu verschmelzen, weil er Angst hat, dass die Drow und Gargylen ihn angreifen könnten. Wenn er die Charaktere sieht, läuft er panisch auf sie zu und plappert etwas von einem gestohlenen Juwel. Ein erfolgreicher Wurf auf Charisma (Einschüchtern oder Überzeugen) gegen SG 15 oder der Zauber

Gefühle besänftigen erlauben es Flink, verständlich zu sprechen, woraufhin er die folgenden Informationen preisgibt:

- Ein Duergar-Bierhändler namens Krimgol Muzgardt bat Flinks Herrin Yantha Schwatzfels darum, den Wert eines großen, schwarzen Juwels zu schätzen. Aus Gründen, die Flink nicht kennt, wollte Yantha das Juwel dem Duergar nicht zurückgeben und bot ihm stattdessen einen Goldklumpen dafür an. Es kam zu einem Streit.
- Yantha hat Flink das Juwel anvertraut. Er brachte es zur Drow-Enklave, um eine in Gummiarabikum eingeschlossene Wimper zu kaufen – die Komponente für den Zauber *Unsichtbarkeit* –, weil er wusste, dass Yantha das von ihm wollen würde. Ehe er die Aufgabe vollenden konnte, riss ein Gargyl das Juwel aus Flinks Hand. Flink hat Angst, dass Yantha ihn bestrafen wird, weil er das Juwel verloren hat.
- Flink hat die Gargylen beobachtet, um herauszufinden, welcher das Juwel genommen hat, doch der Gargyl gehört nicht zu denen, die die Drow-Enklave bewachen.

4B. Drow-Lagerhaus

Das Drow-Lagerhaus ist gleichermaßen Festung und Wohnsitz. Die steinerne Doppeltür, die hineinführt, wurde mit dem Zauber *Arkanes Schloss* belegt, und nur Sirak Mazelor und ihre Elitekrieger-Wache können es umgehen.

Charaktere, die Zugang zum Lagerhaus erhalten, finden zwei **Drow-Elitekriegerinnen**, achtzehn **Drow**-Kaufleute, neun **Quaggoth**-Sklaven und sechs **Rieseneidechsen** mit Sätteln (verwende die Spielwerte für Riesenreitechsen in Kapitel 8) vor. Die 9 m hohe Decke des Lagerhauses ist hinter dichten Spinnweben verborgen, die ein Dutzend den Drow loyal ergebene **Riesenspinnen** bergen.

Die Bewohner des Lagerhauses greifen die Gruppe an, wenn die Charaktere nicht von einem Drow begleitet werden. Die Kaufleute haben Anweisungen erhalten, im Lagerhaus zu bleiben, bis Sirak Mazelor zurückkehrt. Die Verhandlungsführerin und ihr Gefolge sind zur Zhentarim-Enklave (Bereich 7) gegangen, um sich mit Vertretern des Schwarzen Netzwerks zu treffen, in der Hoffnung, ein Bündnis gegen die unbändigen Duergar- und Svirfneblin-Enklaven zu schmieden.

Die Drow schlafen auf Pritschen, die in ordentlichen Reihen stehen, während die Kaufleute ihre wertvollen Waren in drei Steingebäuden lagern. Die Tür eines jeden Gebäudes ist mit einer *Glyphe des Schutzes* (Rettungswurf-SG 14) versehen, die den Effekt Explosive Runen auslöst (5W8 Schallschaden), wenn eine Kreatur, die kein Drow ist, sie öffnet.

Schätze. Jedes Lagergebäude enthält 2W6 Kristallphiolen voll exotischem Parfüm im Wert von je 100 GM, 3W6 Kristallflaschen mit destillierten Getränken im Wert von je 25 GM, 1W4 magische Gegenstände (siehe die Tabelle Magische Gegenstände A im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*) und 2W6 Phiolen Aaskriecherschleim (siehe „Gifte" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Charaktere finden außerdem 1W10 x 10 Pfund Nahrung und 1W10 x 20 Liter Wasser in jedem Gebäude.

5. Duergar-Enklave

Die Grauzwerge handeln vor allem mit Rüstung und Waffen von überragender Handwerkskunst, aber ihre Enklave handelt auch mit anderen Metallgegenständen, Erzen und ungeschliffenen Edelsteinen. Der Verhandlungsführer der Duergar ist Ghuldur Flaschenfaust, der Rüstungen, Pfeilspitzen, Schlösser, Bergbau- und Schmiedeausrüstung sowie geräucherten Fisch aus dem Dunkelsee verkauft. Ghuldur ist mit Krimgol Muzgardt befreundet, einem grauzwergischen Händler, der schaumiges Dunkelsee-Starkbier verkauft.

5A. Duergar-Fungushain

Ein schmiedeeiserner Zaun umgibt diesen Pilzhain, durch den die Duergar schmale Gänge geschnitten haben. Der Hain enthält eine Vielzahl essbarer Pilze und wird von sechs Nachtlicht-Pilzen beleuchtet (siehe „Fungi des Underdark", in Kapitel 2). Ein Tunnel in der Südwand führt zu einer steinernen Doppeltür.

Der Hain wird von vier unsichtbaren **Duergar** bewacht, die Eindringlinge sofort angreifen, wenn sie sie sehen. Vier weitere unsichtbare **Duergar** stehen vor der Doppeltür und greifen jeden Nicht-Duergar an, der in Sichtweite kommt.

5B. Duergar-Lagerhaus

Die steinerne Doppeltür ins Lagerhaus ist unverschlossen und öffnet sich in eine 12 m hohe, grob behauene Kammer, die dreißig **Duergar**-Kaufleute und 12 männliche **Rösser** (siehe Anhang C) beherbergt, die als Packtiere verwendet werden. Diese Duergar sind nicht auf einen Kampf aus und verhandeln mit Eindringlingen, wobei sie folgende Informationen teilen:

- Eine Svirfneblin-Maga hat ein Juwel von einem Duergar-Bierhändler namens Krimgol Muzgardt gestohlen. Krimgol ist ein guter Freund von Mantol-Deriths Duergar-Verhandlungsführer Ghuldur Flaschenfaust.
- Als sich die Svirfneblin-Maga weigerte, das gestohlene Juwel zurückzugeben, schickte Flaschenfaust fünf unsichtbare Duergar in die Svirfneblin-Enklave, um sie gefangen zu nehmen und zu ihm zu bringen, damit er sie befragen konnte.
- Andere Svirfneblin versuchten, die Maga zu befreien, was zur ersten von mehreren bewaffneten Konfrontationen führte. Flaschenfaust hat seitdem seine Duergar-Wachen ausgesandt, um die benachbarte Enklave zu stürmen und die Tiefengnome auszulöschen.

Ein 6 m hohes Steingebäude steht in der nordöstlichen Ecke des Lagerhauses. In diesem unverschlossenen Bauwerk verhören Ghuldur Flaschenfaust und Krimgol Muzgardt (zwei männliche **Duergar**) Yantha Schwatzfels, eine unbewaffnete **Tiefengnomin,** die unter einer Form von permanentem Wahnsinn leidet (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*), welche sie Lügen erzählen lässt, auch wenn das Risiko besteht, dass sie sich und anderen damit schadet. Die Duergar haben sie in eine mit Edelsteinen bestickte Robe gehüllt (siehe „Schätze"; unten) und sie über dem Mund von einem von Ghuldurs „Haustieren" aufgehängt – einem hungrigen **Xorn**. Ghuldur hält das Seil, an dem sie hängt, und droht, sie an seinen Xorn zu verfüttern, wenn sie nicht verrät, wo sich das Juwel befindet, das sie Krimgol gestohlen hat.

Yantha Schwatzfels. Yantha ist die Anführerin der Steinherz-Enklave, die ihren Sitz in Blindgenstein hat (siehe Kapitel 6). Sie ist mit einem Seil gefesselt und spinnt gerade eine komplexe Lüge darüber, wie die Drow sie bezaubert und Krimgols Juwel genommen haben müssen. Sie hat Intelligenz 16 (+3) und das folgende zusätzliche Merkmal:

Zauberwirken. Yantha ist eine Zauberwirkerin der 5. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 13). Sie hat die folgenden Magierzauber vorbereitet.

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Freundschaft, Tanzende Lichter, Taschenspielerei*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Magie entdecken, Sprachen verstehen, Tensers schwebende Scheibe*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Gedanken wahrnehmen, Person festhalten*
3. Grad (2 Zauberplätze): *Verständigung*

Schätze. Das Lagergebäude enthält 1W10 × 10 Pfund Nahrung, 1W10 × 20 Liter Wasser, dreißig Zurkhholz-Fässer Dunkelsee-Starkbier im Wert von je 50 GM und eine Vielzahl fein gefertigter Metallgegenstände:

- 2W6 Streitäxte
- 2W6 Glefen
- 2W6 Lanzen
- 2W6 Langschwerter
- 2W6 Morgensterne
- 2W6 Kriegshacken
- 2W6 Kriegshämmer
- 1W6 Plattenpanzer
- 1W6 Kettenpanzer
- 1W6 Schienenpanzer
- 1W6 Ritterrüstungen

Ein eiserner Panzerschrank steht in einer Ecke des Lagergebäudes. Der Panzerschrank wiegt 1.000 Pfund, ist verschlossen und enthält 1W4 magische Gegenstände (bestimme sie, indem du auf der Tabelle Magische Gegenstände B in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* würfelst). Ghuldur kennt die Kombination, um den Panzerschrank zu öffnen, der ansonsten nur mit dem Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie geöffnet werden kann.

Yanthas juwelenbesetzte Robe ist 750 GM wert.

Entwicklung. Wenn die Charaktere Yanthas Wahnsinn heilen, gibt sie zu, dass sie Krimgols schwarzes Juwel ihrem Lehrling Flink Donnerbums ausgehändigt hat. Sie weiß nicht, wo sich Flink aufhält, doch kann sie den Zauber *Verständigung* nutzen, um ihn zu kontaktieren, woraufhin sie erfährt, dass er in der Drow-Enklave (Bereich 4) „in der Falle sitzt". Sie bittet die Charaktere dann, ihn zu retten.

Yanthas Verstand wiederherzustellen, besänftigt Ghuldur und Krimgol nicht. Die Charaktere können Krimgol nur beschwichtigen, indem sie das Juwel finden und ihm zurückbringen. Wenn er und sein Xorn im Kampf besiegt werden, kann Ghuldur überzeugt werden, die Duergar zurückzupfeifen, die die Svirfneblin-Enklave angreifen (siehe Bereich 6a).

EP-Belohnung. Wenn die Charaktere Yantha retten, belohne sie mit je 100 EP. Wenn sie ihren Wahnsinn heilen, erhält jeder Charakter zusätzliche 150 EP.

6. Svirfneblin-Enklave

Die Tiefengnome suchen jede Gelegenheit, den Markt von Gütern zu beherrschen, die ihren Konkurrenten mangeln. Gabbel Tropftiegel, die Verhandlungsführerin der Svirfneblin, verkaufte früher Salz, Juwelen und seltene Mineralien in einer Bude im östlichen Markt (Bereich 3b), doch sie und mehrere andere Svirfneblin-Kaufleute wurden gezwungen, sich in ihre Lagerhäuser zurückzuziehen (Bereich 6b), als die Duergar angriffen.

6a. Svirfneblin-Fungushain

Der Fungushain in der Tiefengnom-Enklave wurde dem Wildwuchs überlassen. Im Hain sind die Leichen von einem Dutzend Svirfneblin verstreut, die alle von Duergar getötet wurden.

In der nordöstlichen Wand ist eine Doppeltür, die die Svirfneblin von innen verbarrikadiert haben. Vier vergrößerte **Duergar** brechen mit Kriegshacken durch die Tür, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie die Tür zertrümmert haben. Acht weitere unsichtbare **Duergar** stehen in der Nähe, bereit, das Svirfneblin-Lagerhaus zu stürmen, sobald die Tür zusammenbricht.

Schätze. Jeder tote Svirfneblin trägt einen Beutel bei sich, der 1W4 Edelsteine im Wert von je 50 GM enthält.

Neben diesen essbaren Pilzen enthält der Hain der Svirfneblin die folgenden exotischen Fungi (beschrieben im Abschnitt „Fungi des Underdark" in Kapitel 2):

- 2W6 Fassstiele
- 3W6 Blaukappen
- 3W6 Nilhoggs Nasen
- 2W6 Zungen des Wahnsinns
- 2W6 Fackelstängel
- 2W6 Trillimacs

6b. Svirfneblin-Lagerhaus

Zweiundzwanzig **Tiefengnome**, darunter Gabbel Tropftiegel, haben sich in diesem Raum verschanzt, der wie ein Würfel geformt ist. Die Decke ist 30 m hoch, und die Wände sind mit Nischen versehen, die als Wohnstätten und Lagerbereiche dienen. Schwebende Kristallplattformen im ganzen Lagerhaus erlauben es den Tiefengnomen, diese abgeteilten Bereiche zu verlassen. Jede Kristallplattform kann sich auf Befehl nach oben, nach unten oder zur Seite bewegen, aber nur Tiefengnome kennen die Befehlswörter, um sie zu aktivieren.

Die meisten Svirfneblin haben sich in ihre Wohnnischen zurückgezogen. Gabbel Tropftiegel ist die einzige, die sich am Boden aufhält, und sie ist bereit, mit jedem zu verhandeln, der durch die Tür bricht. Wenn die Charaktere die Duergar ausschalten, ist Gabbel dankbar und bietet ihnen eine Belohnung an (siehe „Schätze", unten).

Gabbel weiß nicht, was die Duergar dazu gebracht hat, ihre Enklave anzugreifen, aber sie ist mit Yantha Schwatzfels befreundet und würde es gerne sehen, wenn die Svirfneblin-Maga sicher nach Hause gebracht würde.

Schätze. Im Lagerhaus sind sechzig 10 Pfund schwere Säcke mit Salz gelagert, die jeweils 5 GM wert sind, dreißig Säcke voller edler Mineralien im Wert von je 25 GM, 24 Quarzkristalle im Wert von je 50 GM, ein Dutzend Amethyste im Wert von je 100 GM und sechs Peridote im Wert von je 500 GM.

Auf halber Höhe der Südostwand befindet sich ein Geheimfach. Um es zu finden, ist ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 19 notwendig. Das Geheimfach enthält 1W4 magische Gegenstände (bestimme sie, indem du auf der Tabelle Magische Gegenstände C in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*) würfelst.

Gabbel hat eine Kristalltruhe in ihrer Nische stehen. Die Truhe ist 100 GM wert und enthält einen schwarzen Saphiranhänger an einer Silberkette im Wert von 5.000 GM. Sie bietet der Gruppe den Anhänger als Belohnung für die Rettung ihrer Enklave an.

7. Zhentarim-Enklave

Die Zhentarim machen in Mantol-Derith große Profite, indem sie Produkte importieren, die im Underdark unmöglich zu bekommen sind. So unspektakuläre Güter wie Zucker und frische Gewürze sind hier heißbegehrt. Die Oberflächenbewohner handeln vor allem mit Rohmaterialien, darunter Holz, edle Stoffe und Leder, aber verfügen auch über Bestände an Parfüm, alkoholischen Getränken, Süßwaren, Papier und Kleidung, von Handwerkern an der Oberfläche mit Materialien von der Oberfläche hergestellt. Der Mensch Ghazrim DuLoc führt die Zhentarim-Enklave in Mantol-Derith an und ist auch der Schlüssel zum Finden der Bibliothek von Grabsenke.

7a. Zhentarim-Lager

Zhentarim-Händler haben einen großen Teil des Fungushains vor dem Eingang ihres Lagerhauses gerodet und nur einige kleine Gärten als Dekoration behalten. Dort haben sie einen riesigen Pavillon und mehrere kleine Zelte errichtet. Wasser, das von der Decke tropft, fließt von den Zelten ab und bildet überall Pfützen. Im Pavillon macht Ghazrim DuLoc seine Geschäfte, während die fünfzehn Zelte für fünfzehn Händler des Schwarzen Netzwerks bereitstehen (allesamt menschliche **Gemeine**).

Auf einem Sims über dem Pavillon hockt ein **Gargyl,** der vom Wahnsinn von Fraz-Urb'luus Juwel berührt wurde. Charaktere mit passiver Weisheit (Wahrnehmung) von 13 oder höher bemerken die Kreatur. Sie wartet darauf, dass Kinyel Druu'giir, ihre „wahre Liebe", aus dem Pavillon kommt.

Im Pavillon halten sich vier Drow auf: Sirak Mazelor (eine **Drow-Maga** und Verhandlungsführerin der Drow-Enklave), zwei **Drow-Elitekriegerinnen** sowie eine Drow-**Assassinin,** die sich als weitere Elitekriegerin ausgibt. Die Assassinin Kinyel Druu'giir hat Fraz-Urb'luus Juwel bei sich. Sie hat außerdem die Merkmale Feenblut, Angeborenes Zauberwirken und Empfindlich gegenüber Sonnenlicht der Drow-Elitekrieger. Diese Drow warten auf die Ankunft des Verhandlungsführers der Zhentarim, Ghazrim DuLoc. Ein Tisch, der mit Essen und Wein beladen ist, steht in der Mitte des Pavillons, doch die Drow weigern sich, sich zu bedienen.

Entwicklung. Wenn die Charaktere auf Distanz bleiben und die Zhentarim-Enklave einige Minuten ausspionieren, kommen Ghazrim DuLoc, Lorthuun und sechs menschliche **Schläger** aus dem nahen Lagerhaus (Bereich 7b), um die Delegation der Drow zu treffen. Ehe Sirak ein Bündnis aushandeln kann, greift Kinyel den Betrachter an. Wenn die Charaktere nicht eingreifen, entkommt Kinyel mit 19 verbleibenden Trefferpunkten. Alle anderen werden im Kreuzfeuer getötet.

Wenn die Charaktere die Drow konfrontieren, ehe Ghazrim und Lorthuun eintreffen, befiehlt Sirak ihnen, sofort zu verschwinden. Wenn die Abenteurer sich weigern, greifen Sirak und ihre Krieger an, während Kinyel mit ihrem Schwert die hintere Plane des Pavillons auftrennt und sich versteckt, bis der Betrachter auftaucht. Wenn die Charaktere Kinyel verfolgen, greift der Gargyl sie an, um Kinyel zu beschützen. Ghazrim und sein Gefolge treffen 1W4 + 2 Runden nach Beginn des Kampfes ein.

Kinyel war gezwungen, Menzoberranzan in Schimpf und Schande zu verlassen, nachdem es ihr nicht gelungen war, einen Hausrivalen zu ermorden. Fraz-Urb'luus Juwel hat sie mit einer Form von permanentem Wahnsinn geschlagen (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*). Sie ist überzeugt, dass der Gargyl, der ihr das Juwel gegeben hat, ein Bote von Haus Druu'giir ist, und dass sie ihren Namen reinwaschen kann, indem sie Lorthuun tötet.

7b. Zhentarim-Lagerhaus

Die Doppeltür, die zum Zhentarim-Lagerhaus führt, besteht aus dickem Zurkhholz, verstärkt mit eisernen Beschlägen. Ein Fensterschlitz auf Augenhöhe erlaubt es zwei menschlichen **Veteranen**, die innen stationiert sind, in die Kaverne zu blicken. Sie öffnen die Türen nicht für Fremde, wenn sie nicht Ghazrim DuLocs ausdrückliche Erlaubnis haben. Die Türen sind von innen verriegelt. Sie haben RK 15, 80 Trefferpunkte und eine Schadensschwelle von 10. Sie können auch mit einem Stärkewurf gegen SG 25 aufgebrochen werden.

Das Zhentarim-Lagerhaus enthält ein Dutzend eiserne Lagerverschläge, die mit ordentlich sortierten Waren gefüllt sind. Zwei weitere Verschläge dienen als Quartiere für Ghazrim DuLoc (menschlicher **Adeliger**) und seine Wachen. Zehn menschliche **Schläger** (abzüglich allen, die in Bereich 7a getötet wurden) schlafen in ihren Kojen, stehen aber schnell auf, wenn das Lagerhaus angegriffen wird.

Lorthuun, ein verstümmelter **Betrachter**, bewacht ebenfalls das Lagerhaus. Vor Jahren geriet Lorthuun in einen schrecklichen Streit mit einem Behir und verlor vier seiner Augenstiele. Sein kugelförmiger Leib ist auch mit Narben von den Klauen und der Odemwaffe des Behirs überzogen. Lorthuun hat die Spielwerte eines normalen Betrachters,

nur dass er nicht mehr über seine Schlaf-, Versteinerungs-, Auflösungs- oder Todesstrahlen verfügt. Der angepasste Herausforderungswert des Betrachters ist 9 (5.000 EP).

Ghazrim und Lorthuun dienen beide den Zhentarim, sind sich aber selten einig. Sie keifen und beleidigen einander wie ein altes Ehepaar, und nur ihre Hingabe gegenüber dem Schwarzen Netzwerk verhindert, dass sie gegeneinander vorgehen.

Ghazrim wurde in eine wohlhabende Familie geboren und zweigt das typische, schmierige Verhalten eines amnianischen Adeligen, kombiniert mit einem beißenden Sinn für Humor, den er nutzt, um angespannte Situationen zu entschärfen. Er hat keine Angst vor einem guten Kampf, hat aber kein Interesse daran, eine Übermacht anzugreifen. Wenn er begreift, dass die Charaktere mit dem Schwarzen Netzwerk verbündet sind, bietet er ihnen Essen an, Wein und was sonst sie brauchen, um ihre Mission abzuschließen (siehe „Schätze").

Ghazrims Verschlag. Die Tür zu diesem Verschlag ist verschlossen und Ghazrim hat den einzigen Schlüssel bei sich. Neben seinem bequemen Bett besitzt Ghazrim eine morbide Sammlung von winzigen, deformierten Kreaturen in Einmachgläsern auf einem Regal.

Geheimtür. Eine Geheimtür in der Westwand öffnet sich und führt zu einem breiten Tunnel (Bereich 1e). Die Geheimtür macht eine Menge Lärm, wenn sie geöffnet wird, was die Personen im Lagerhaus alarmiert.

Lagerverschläge. Der Inhalt dieser zwölf Lagerverschläge ist unten beschrieben.

Verschlag 1 enthält die Vorräte der Zhents. Diese bestehen aus 2W10 × 10 Pfund Lebensmitteln in Form von getrocknetem Fleisch, gerupften Hühnern, frischem Obst und Gemüse und Brotlaiben. Hier befinden sich auch sechs Fässer Wein im Wert von je 50 GM.

Verschlag 2 enthält 1W10 Rucksäcke, 2W10 Schlafsäcke, 2W10 Wolldecken, 2W6 Kletterausrüstungen und 2W6 Heilerausrüstungen.

Verschlag 3 enthält 3W6 Blendlaternen, 3W6 Ölflaschen, 3W6 15 m lange Hanfseile, 3W6 Kletterhaken und 3W6 Zunderdosen.

Verschlag 4 enthält fünf Kisten mit jeweils Rationen für 1W20 Tage.

Verschlag 5 enthält 2W10 leere Glasflaschen, 2W6 Schriftrollenbehälter, 2W10 Kupferkrüge, 2W10 Eisentöpfe, 2W10 leere Säcke und 2W10 leere Wasserschläuche.

Verschlag 6 enthält 2W10 leere Holzkisten mit eisernen Beschlägen und 2W10 Schlösser mit Schlüssel.

Verschlag 7 enthält 2W6 Tintenfässer, 3W12 leere Bogen Pergament, 3W6 Schachteln Kerzen (12 Kerzen pro Schachtel) und 2W6 Federkiele.

Verschlag 8 enthält 3W6 Brecheisen, 3W6 Hämmer und 3W6 Spitzhacken.

Verschlag 9 ist verschlossen, und der einzige Schlüssel befindet sich im Besitz von Ghazrim DuLoc. Das Schloss ist außerdem mit einer Giftnadel versehen (siehe „Beispielfallen" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*). In der Hütte kann man 250 PM, 1.800 GM, 3.300 SM, 6.000 KM und dreißig Edelsteine im Wert von je 100 GM finden.

Verschlag 10 enthält 3W6 Behälter mit Gewürzen, die jeweils 10 GM wert sind, 2W6 10 Pfund schwere Säcke Zimt im Wert von je 20 GM und 3W6 Schachteln mit Seife (12 Stück pro Schachtel).

Verschlag 11 enthält vier hölzerne Hühnerställe, in denen jeweils 1W6 + 1 lebende Hühner untergebracht sind. Säcke mit Hühnerfutter stehen auf einem Regal über den Ställen.

Verschlag 12 ist momentan leer.

Kinyel Druu'giir

Ghazrim DuLoc

Schätze. Ghazrim trägt einen Schlüssel bei sich, der Hütte 9 öffnet. Er trägt außerdem einen Goldring, in den ein Sternrubin eingesetzt ist (im Wert von 1.000 GM). Der Zauber *Magie entdecken* offenbart, dass der Edelstein eine schwache Aura der Erkenntnismagie ausstrahlt. Der sternförmige Kern des Edelsteins ist ein magischer Kompass, der den Träger des Rings auf dem sichersten, kürzesten Weg nach Grabsenke führt. Ghazrim ist sich dieser Eigenschaft des Rings bewusst und gibt den Ring den Charakteren, wenn sie behaupten, in diese Richtung unterwegs zu sein.

Mantol-Derith verlassen

Falls Ghazrim DuLoc stirbt, können die Charaktere den Ring von seiner Hand nehmen und ihn nutzen, um einen Weg nach Grabsenke zu finden.

Wenn die Charaktere herausfinden, dass Kinyels Juwel für das Chaos in Mantol-Derith verantwortlich ist und die Verhandlungsführer darüber informieren, werden die Überlebenden dankbar genug sein, um verstörende Neuigkeiten aus ihren Heimatsiedlungen Blindgenstein, Gracklstugh und Menzoberranzan zu teilen (siehe Kapitel 10, „Abstieg in die Tiefen").

Folgebegegnungen

Wenn sich Sladis Vadir (siehe Bereich 1c), Peebles (siehe Bereich 3b) oder Zilchyn Q'Leptin (Bereich 4a) der Gruppe anschließen, kann das zu besonderen Folgebegegnungen in der Umgebung von Mantol-Derith führen, wie unten beschrieben.

Betrachter-Augenstiele

Wenn Lorthuun getötet wird, sind noch 1W4 seiner Augenstiele intakt.

Sollte Peebles der Svirfneblin auf die Überreste des Betrachters stoßen, nutzt er sein Feuersteinmesser, um die intakten Augenstiele abzunehmen und verstaut sie in seinem Beutel, um sie sicher Xazax dem Augenschmied zu bringen (siehe „Folgebegegnungen").

Grillenfänger

Wenn Zilchyn Q'Leptin die Gruppe begleitet, wenn sie Mantol-Derith verlässt, besteht er darauf, eine nahegelegene Höhle zu besuchen, um seinen geheimen Vorrat an Tränken einzupacken.

Zilchs Höhle liegt eine Tagereise westlich von Mantol-Derith, am gleichen Weg, auf dem die Charaktere nach Grabsenke reisen müssen. Die Höhle schwärmt vor Fledermäusen und ist von Dutzenden von Albino-Höhlengrillen befallen, die sich vom Fledermauskot ernähren. Die Grillen sind groß wie Halblinge, aber harmlos. Ein unbekümmerter **Kuo-toa** namens Ougalop ist ebenfalls hier und versucht, die Riesengrillen mit einem selbstgeflochtenen Netz zu fangen. Wenn er die Eindringlinge sieht, winkt Ougalop ihnen zu und setzt seine Jagd fort. Er stellt keine Gefahr dar und ist nicht daran interessiert, sich der Gruppe anzuschließen. Der Kuo-toa lebt in Sloobludop (siehe Kapitel 3) und ist sich der jüngsten Geschehnisse dort nicht bewusst.

Schätze. Auf einem 9 m hohen Vorsprung über der Höhle liegt ein altes Grick-Nest. Dort sind drei *Tränke der Vitalität* versteckt. Die Wand zu erklimmen, um den Vorsprung zu erreichen, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10.

Amariths Zoo

Wenn sich Sladis Vadir der Gruppe angeschlossen hat und noch dabei ist, wenn die Charaktere bereit sind, Mantol-Derith zu verlassen, bietet er ihnen an, sie zu einer ungefähr acht Tagreisen westlich von Mantol-Derith gelegenen Höhle zu führen, entlang des gleichen Wegs, den die Charaktere nach Grabsenke nehmen. Sladis behauptet, dass in der Höhle ein weiteres Mitglied der Smaragdenklave wohnhaft ist: eine Zwergin namens Amarith Kupferader. Diese Nachricht ist interessant für Charaktere, die für Morista Malkin auf der Suche nach Amarith sind (siehe Kapitel 8).

Amarith Kupferader ist eine schildzwergische **Veteranin** mit den folgenden Anpassungen der Spielwerte:

- Amariths Gesinnung ist neutral gut.
- Sie hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m.
- Amariths Zwergische Unverwüstlichkeit gibt ihr einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Gift, und sie genießt Resistenz gegen Giftschaden.
- Sie führt einen Kriegshammer anstelle eines Langschwerts (1W8 + 3 Wuchtschaden bei einem Treffer, oder 1W10 + 3 Wuchtschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen verwendet wird).

In Amariths Höhle steht ein Dutzend Stalagmiten, die ausgehöhlt und mit Eisenstangen versehen wurden und jetzt als Monsterkäfige dienen. Drei dieser Käfige sind belegt; die Insassen sind ein **Rostmonster**, ein **geflügelter Kobold** und eine **Feuerschlange**. Amarith verlangt 3 KM pro Person für einen Besuch ihres „Zoos".

Wenn die Charaktere Amarith bitten, sie zu begleiten, packt sie ihre Sachen zusammen und tut ebendies. Dabei klagt sie: „Das Zoogeschäft ist hart!" Ihre Ausrüstung umfasst einen Rucksack, einen Schlafsack, eine Laterne ohne Öl, eine Zunderdose, einen Eisentopf, zehn Tagesrationen (essbare Pilze), einen Beutel mit 3 KM, ein 15 m langes Hanfseil mit Wurfhaken an einem Ende, ein Netz, eine Spitzhacke und eine 3 m lange Stange.

Xazax der Augenschmied

Wenn Peebles oder die Charaktere Lorthuuns Augenstiele ernten (siehe den Kasten „Betrachter-Augenstiele"), dann bittet Peebles darum, sich der Gruppe anschließen zu dürfen, wenn sie Mantol-Derith verlässt. Nachdem die Charaktere einen Zehntag mit ihm gereist sind, drängt Peebles sie, von ihrer Route abzuweichen. Er behauptet, dass sie gefährlich nahe an ein Nest Purpurwürmer herankämen. Peebles nutzt diese Lüge, um einen anderen Weg vorzuschlagen. Wenn die Charaktere diesem Umweg folgen, führt Peebles sie zur Höhle von Xazax dem Augenschmied, einem furchterregenden **Betrachter,** der andere seiner Art tötet und ihre Augenstiele an seinem Körper befestigt. Peebles macht sich zu Xazax' Höhe auf, egal ob die Charaktere ihm folgen oder nicht.

Xazax' Höhle hat eine 9 m hohe Decke und ist wenig bemerkenswert, abgesehen von einem 6 m breiten, 30 m tiefen Schacht in der Mitte des Bodens. Bei der Ankunft ruft Peebles: „Meister! Ich bin zurückgekehrt!" Augenblicke später steigt Xazax aus dem Schacht empor. Xazax hat acht zusätzliche Augenstiele an seinem Körper befestigt, so dass er insgesamt achtzehn Stück besitzt, doch kann er aus den zusätzlichen Stielen keine Augenstrahlen abschießen. Wenn die Charaktere einen oder mehrere von Lorthuuns Augenstielen an sich genommen haben, verlangt Peebles, dass die Charaktere diese sofort aushändigen. Unabhängig davon, ob sie es tun oder nicht, wird Xazax zornig und greift an. Xazax und Peebles kämpfen bis zum Tod.

Schätze. Auf dem Boden des Schachts des Betrachters, zwischen den Überresten von versteinerten Feinden, liegt ein *Flammenzungen*-Langschwert. Den Schacht zu erklimmen erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10.

Xazax der Augenschmied

Amarith Kupferader

Ougalop

Kapitel 10: Abstieg in die Tiefen

Nachdem die Abenteurer Mantol-Derith überlebt und Ghazrim DuLocs Ring erlangt haben, setzen sie und ihre Verbündete die Reise ins Underdark fort. Diesmal sind sie keine entflohenen Gefangenen, die nach einem Ausweg suchen, sondern an der Spitze einer Expedition, die bereit ist, sich allem zu stellen, was das Underdark ihnen entgegenwirft.

Ein großer Teil dieses Mittelteils des Abenteuers ist frei gestaltet und von den Entscheidungen und der Taktik der Charaktere geprägt. Das nächste Ziel der Abenteurer ist die legendäre Bibliothek von Grabsenke (siehe Kapitel 11), wo sie Informationen erhalten, die sie wahrscheinlich zum Turm von Araj führen, dem Zuhause des geheimnisvollen Drow-Erzmagus Vizeran DeVir. Allerdings können die Charaktere verschiedene Orte erkunden und besuchen, bevor und nachdem sie Grabsenke erforschen und seine Geheimnisse entschlüsseln.

Die Ereignisse, die in den Kapiteln 13 bis 16 beschrieben sind, können in das Material in diesem Teil des Abenteuers eingestreut werden, während die Charaktere daran arbeiten, die neuen Gefahren, die im Underdark erschienen sind, zu erkennen, neue Verbündete und Informationen zu sammeln und letztendlich einen Plan zu entwickeln, um die Bedrohung durch die Dämonenfürsten abzuwenden.

In diesem Abschnitt des Abenteuers ist die Charakterentwicklung wichtig. Die Reise von Mantol-Derith nach Grabsenke sollte genügend Begegnungen umfassen, dass die Charaktere die 10. Stufe erreicht haben, sobald sie die Bibliothek der Steinriesen erreichen. Während die Charaktere von Ort zu Ort reisen, würfle wie üblich, um zu bestimmen, ob es zu Zufallsbegegnungen kommt (siehe Kapitel 2), aber tausche die Kreaturenbegegnungen durch jene aus diesem Kapitel aus. Im Idealfall sollten die Charaktere die 14. Stufe erreicht haben, wenn sie Zuggtmoys Hochzeit sprengen (Kapitel 16, „Die stinkende Hochzeit"), und die 15. Stufe, wenn sie sich dem letzten Gefecht mit den Dämonenfürsten stellen (siehe Kapitel 17, „Gegen die Dämonenfürsten").

Mitreisende

Die Charaktere reisten ursprünglich als kleine Gruppe durch das Underdark, vielleicht zusammen mit einigen ihrer Mitgefangenen aus Velkynvelve und anderen Verbündeten, die sie auf dem Weg trafen. Jetzt kehren sie an der Spitze einer Gruppe von Verbündeten, vielleicht viermal so viele wie die Zahl der Abenteurer selbst, abhängig davon, wie viele NSC sie aus den Fraktionen in Gauntlgrym rekrutiert haben (siehe Kapitel 8), ins unterirdische Reich zurück. Das verändert einige der Bedingungen, die in Kapitel 2 unter „Reisen im Underdark" beschrieben sind.

Angreifen mit Massen

Wenn du Kämpfe zwischen großen Gruppen von Kreaturen abwickeln willst – seien es die Verbündeten oder die Feinde der Abenteurer –, möchtest du vielleicht die Regeln unter „Umgang mit Gegnergruppen" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* verwenden. In einigen Fällen kannst du einfach Truppen der einen Seite jenen auf der anderen zuteilen und davon ausgehen, dass sie einander neutralisieren – beispielsweise wenn ein Trupp Schildzwerge an der Seite der Abenteurer gegen eine Bande Orks kämpft. Während eines solchen Kampfes wird der Trupp auf der Verliererseite ausgelöscht, während die Gewinnerseite einige Verluste erleidet – irgendwo zwischen 10 und 50 Prozent –, abhängig von deinem Urteil, wie schwierig der Kampf für sie war.

Marschreihenfolge

Die Tunnel und Durchgänge des Underdark sind keine einfachen Wege, um eine große Gruppe von NSC hindurchzuführen. Wenn die Charaktere aufbrechen, lass die Spieler beschreiben, wie ihr Expeditionstrupp aufgestellt ist, wenn er sich im Gänsemarsch, in Zweierreihen und in offenen Bereichen in offener Formation bewegen muss. Frage die Spieler auch, ob NSC den Weg auskundschaften oder als Nachhut dienen sollen (siehe „Auskundschaften", unten), oder ob die große Gruppe die ganze Zeit in Formation bleibt.

Die Marschreihenfolge beeinflusst, wo und wie verschiedene Begegnungen eintreten, besonders dann, wenn sie passieren, während Charaktere im Gänsemarsch oder in Zweierreihen marschieren. Eine Bedrohung, die von oben, unten oder der Seite angreift, könnte die Mitte der erweiterten Gruppe treffen, so dass es schwierig für Charaktere an beiden Enden wird, sie zu erreichen. Gleichermaßen müssen sich Zauberwirker bewusst sein, dass Verbündete in ihrer Umgebung sind, wenn sie Zauber mit Flächeneffekt wirken, die nicht nur auf Gegner wirken.

Reisegeschwindigkeit

Die Reisegeschwindigkeit im Underdark bleibt dieselbe wie in Kapitel 2 geschildert, und die Charaktere bewegen sich nicht langsamer, weil sie mit einer größeren Gruppe unterwegs sind. Auch wenn ein Teil der Expeditionstruppe auf Rieseneidechsen reiten könnte, bewegen diese sich mit der gleichen Bewegungsrate wie die Gruppe, solange sie nicht vorreiten.

Wie in Kapitel 2 erwähnt, erschwert eine schnelle Reisegeschwindigkeit es den Charakteren, Hinterhalte oder interessante Gegenstände zu bemerken, und verhindert die Nahrungssuche. Eine langsame Reisegeschwindigkeit erhöht die Chancen bei der Nahrungssuche. Allerdings können Charaktere und NSC nicht Heimlichkeit verwenden, egal wie langsam sie sich bewegen, da die Gruppe einfach zu groß ist, um unbemerkt zu bleiben. Heimlichkeit ist nur eine Option für kleine Kundschaftertrupps, die sich vom Haupttross entfernen (siehe „Auskundschaften").

Navigation

Solange sich die Charaktere als Teil einer größeren Gruppe bewegen, fällt es ihnen leichter, ihren Weg durch das Underdark zu finden, als bei ihrer ursprünglichen Flucht. Die Erfahrung der Charaktere, sowie die ihres Gefolges, zusammen mit Karten und anderen Informationen, die sie in Gauntlgrym oder anderswo erlangt haben, geben allen Mitgliedern der erweiterten Gruppe einen Vorteil auf alle Würfe mit Weisheit (Überleben), um sich nicht zu verirren (siehe Kapitel 5, „Abenteuerumgebungen", im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

Auskundschaften

Ein Teil der erweiterten Gruppe kann sich von der Reisegesellschaft lösen, etwas voraus reisen und dabei den richtigen Pfad suchen und nach möglichen Gefahren Ausschau halten. Ein kleinerer Trupp könnte sich auch zurückfallen lassen und als Nachhut dienen, um nach Bedrohungen Ausschau zu halten, die sich der Gruppe von hinten nähern. NSC können nach Ermessen der Spieler als Kundschafter oder Mitglieder der Nachhut dienen. Einige Abenteurer könnten dies ebenfalls tun.

Ein kleinerer Kundschaftertrupp kann Heimlichkeit nutzen, um unbemerkt zu bleiben. Wenn es während der Reise zu einer Zufallsbegegnung kommt, entdecken Charaktere im Kundschaftertrupp diese zuerst und können entscheiden, ob sie die Begegnung vermeiden oder sich darum kümmern wollen. Wenn Charaktere im Kundschaftertrupp die Begegnung bemerken, ohne selbst gesehen zu werden, können sie sich zurück zur Hauptgruppe begeben, um die anderen Charaktere zu informieren. Wenn eine Zufallsbegegnung der Aufmerksamkeit der auskundschaftenden Charaktere entgeht, können die Kreaturen auf den Rest der Charaktere warten, um sie aus dem Hinterhalt zu überfallen.

Das Kommando führen

Die Abenteurer sind kein zusammengewürfelter Haufen aus Überlebenden und Gefangenen mehr. Sie haben jetzt das Kommando über eine Truppe von NSC-Gefolgsleuten. Dies hat nicht nur Vorteile, da die Charaktere Führungsrollen übernehmen müssen, wen sie mit Verbündeten umgehen, die ihnen – oder einander – kein volles Vertrauen schenken oder keinen Respekt zollen. Nimmt man die Gefahren des Underdark und den unvorhersehbaren Einfluss des dämonischen Wahnsinns hinzu, dann stehen die Charaktere vor mehreren neuen Herausforderungen.

Persönlichkeiten

Auch wenn die NSC, welche den Charaktere folgen, vordergründig Verbündete sind, gehören viele zu unterschiedlichen Fraktionen, und alter Groll und unterschiedliche Moralvorstellungen sind nicht leicht beizulegen. Persönliche Konflikte könnten zwischen Gefolgsleuten in der erweiterten Gruppe entstehen, und die Abenteurer sollten potenziellen Ärger im Auge behalten. Beispielsweise könnten sie Streitkräfte des Rats der Grafen als Kundschafter agieren lassen, während sie die Zhentarim-Söldner an ihrer Seite halten, damit diese Fraktionen keinen Streit anfangen.

Herz der Dunkelheit

In dieser Phase der Kampagne bewegen sich die Charaktere in Richtung der Dämonenfürsten und ihres Einflusses, nicht weg davon, während das Underdark um sie herum immer tiefer in Wahnsinn und Chaos versinkt. Die Charaktere legen Rettungswürfe gegen das Ansammeln von Wahnsinnsstufen ab, wie es bei verschiedenen Begegnungen angegeben ist und wie du es für passend erachtest. (Siehe Kapitel 2 des Abenteuers für mehr Informationen zu Wahnsinn.)

Die NSC, die den Charakteren ins Underdark folgen, sind nicht weniger anfällig für den dämonischen Wahnsinn. Allerdings legst du nicht für jeden einzelnen NSC Rettungswürfe ab und verwaltest einzelne Wahnsinnsstufen, sondern verwendest die Tabelle Zufallsereignisse in diesem Kapitel, um herauszufinden, wann unter den Gefolgsleuten Wahnsinn ausbricht.

Wenn sich Wahnsinn unter den NSC zeigt, nutze nicht nur seine regeltechnischen Effekte, sondern erschaffe auch echte Komplikationen für die Abenteurer. Wenn die Tabelle Zufallsereignisse beispielsweise angibt, dass ein Mitglied der

erweiterten Gruppe langfristigen Wahnsinn erleidet, könntest du entscheiden, diesem NSC extreme Paranoia zu verpassen. Zusätzlich zu den Auswirkungen auf Weisheits- und Charismawürfe könnte der Charakter glauben, dass die Abenteurer in Wahrheit Agenten der Dämonenfürsten sind und die NSC in ihr Unheil führen wollen.

Loyalität

Wenn die Charaktere eine erweiterte Gruppe anführen, hast du die Gelegenheit, die optionalen Regeln zu Loyalität in Kapitel 4, „Erschaffen von Nichtspielercharakteren", im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* zu verwenden. Du kannst die Loyalitätswerte von Gruppen von NSC verwalten, wie von allen, die zu einer bestimmten Fraktion gehören, anstatt jeden NSC individuell zu behandeln. Die Charaktere müssen die Ziele und Bindungen ihrer Anhänger abwägen, um ihre Loyalität zu wahren und zu verbessern.

Vorräte

Die Fraktionen in Gauntlgrym sorgen dafür, dass der Expeditionstrupp gut mit allem ausgerüstet ist, was sie tragen kann. Nahrung und Wasser sind im Underdark nicht leicht zu bekommen, wie die Charaktere genau wissen, und Vorräte müssen rationiert und gesichert werden.

Wenn der Expeditionstrupp auf der Reise Vorräte auffrischen oder ersetzen muss, wird die Menge, die die Charaktere finden können, wichtiger, da es eine größere Gruppe zu unterstützen gilt. Siehe „Nahrungssuche" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* sowie die Richtlinien in Kapitel 2 dieses Abenteuers.

Schätze

Ebenso, wie die Charaktere ausreichend Vorräte für alle NSC besorgen müssen, müssen sie darüber nachdenken, wie sie die Beute ihrer Begegnungen und Abenteuer mit ihren Gefolgsleuten teilen können. Auch wenn alle NSC die Abenteurer aus Loyalität gegenüber ihrer Fraktion begleiten – und auf Befehl ihrer Vorgesetzten in Gauntlgrym –, beeinflusst die Behandlung der NSC durch die Charaktere die Loyalität dieser Gefolgsleute während der Mission im Underdark.

Die Charaktere sollten eine Methode finden, Schätze, die während der Expedition gefunden wurden, mit den NSC zu teilen. Solange die Aufteilung halbwegs gerecht ist, sind die meisten Gefolgsleute zufrieden. Allerdings beschweren sich die NSC, wenn die erlesensten Schätze ausnahmslos an die Abenteurer gehen.

Die Charaktere müssen sich unter Umständen auch mit Diebstahlsherumschlagen, egal ob NSC versuchen, noch nicht aufgeteilte Beute zu stehlen, von den Abenteurern stehlen oder voneinander. Solche Diebstähle könnten von reiner Gier angetrieben oder eine Manifestation von Wahnsinn sein. Ein Anfall von langfristigem Wahnsinn könnte leicht zu einer Besessenheit mit bestimmten Schätzen führen – besonders bei magischen Gegenständen –, und der besessene NSC ist womöglich bereit, zu stehlen oder sogar zu töten, um den Gegenstand zu bekommen.

Ordnung wahren

Die Abenteurer haben den Befehl über ihre NSC-Gefolgsleute, und das bedeutet, dass sie die Verantwortung haben, verschiedene Fraktionen zusammenzuschmieden und für Disziplin zu sorgen. Die Charaktere haben in dieser Hinsicht einen gewissen Vorteil, da die NSC, die unter ihr Kommando gestellt wurden, gut ausgebildete Fraktionsagenten sind, nicht grüne Rekruten oder Söldner. Allerdings könnten einige dieser erfahrenen Agenten hinterfragen, welches Recht eine zusammengewürfelte Truppe Abenteurer hat, sie zu befehligen, auch wenn ihre Vorgesetzten den Spielercharakteren zu vertrauen scheinen. Gleichermaßen sind die einzelnen Fraktionen zwar normalerweise diszipliniert, solange sie in ihren eigenen Reihen bleiben, doch könnten sich Mitglieder der Fraktion daran reiben, an der Seite von Mitgliedern anderer Fraktionen arbeiten (oder sogar ihre Befehle ausführen) zu müssen.

Befehlskette

Die Spieler müssen nicht nur entscheiden, wie die Expeditionstruppe organisiert und aufgestellt wird (siehe „Marschordnung"), sie müssen auch eine klare Befehlskette festlegen. Ein oder mehrere Abenteurer könnten die Feldkommandeure der erweiterten Gruppe sein, während andere als ihre Offiziere dienen. Gleichermaßen könnten die Abenteurer einige der NSC in Kommandopositionen befördern. Ohne klare Befehlskette kann es passieren, dass Informationen nicht die richtigen Leute erreichen oder Entscheidungen nicht schnell genug getroffen werden – oder gar nicht. Noch schwieriger wird die Aufrechterhaltung der Disziplin durch die allgegenwärtige Bedrohung des in den Reihen der Gefolgsleute wachsenden dämonischen Wahnsinns, der sogar erfahrenen und professionellen Truppen Probleme machen kann (siehe „Herz der Dunkelheit").

Wenn der Expeditionstrupp aus unterschiedlichen Fraktionen besteht, müssen die Spieler auch entscheiden, wie viele Freiheiten sie diesen Fraktionen geben wollen. Beispielsweise könnten Zhentarim-Söldner Gefangene foltern wollen, um Informationen zu erhalten, wenn die Charaktere sie nicht daran hindern, und Mitglieder der Smaragdenklave könnten es wichtiger finden, das Gleichgewicht der Natur im Underdark zu wahren, als sich in politische Auseinandersetzungen einzumischen.

Zufallsereignisse

Die Abenteurer müssen sich mit einer Vielzahl von Ereignissen herumschlagen, während sie ihre Truppen durchs Underdark führen. An jedem zweiten Tag der Reise durchs Underdark kommt es automatisch zu einem Ereignis. Wirf einen W20 und schau in der Tabelle Zufallsereignisse nach, oder wähle ein passendes Ereignis aus.

Die Regeln zu Wahnsinn findest du in Kapitel 2 dieses Abenteuers und in Kapitel 8, „Das Spiel leiten", im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*.

Die Gruppe aufteilen

Du kannst die Atmosphäre dieser späteren Kapitel von *Aus dem Abgrund* variieren, indem du den Spielern erlaubst, neben ihren regulären Charakteren auch die Rollen ihrer Verbündeten aus den Fraktionen zu übernehmen. Dies kann bedeuten, jeden Spieler die grundsätzlichen Aktionen der NSC einer bestimmten Fraktion übernehmen zu lassen, oder mehrere Untergruppen zu erschaffen, damit sich Charaktere trennen und ihre eigenen Abenteuer erleben können. Das erfordert zwar sehr viel mehr Koordination in der Spielgruppe, doch kann es viele Details, Intrigen und Interaktion in die Kampagne bringen.

Zufallsereignisse

W20	Ereignis
1–3	Dämonen-Begegnung
4–5	Krankheit
6–9	Kreaturen-Begegnung
10–11	Problem mit der Disziplin
12–13	Schauplatz eines Kampfes
14–15	Verdorbene Vorräte
16–17	Vergiftete NSC
18	Verschwundene NSC
19–20	Wahnsinn

Dämonen-Begegnung

Wirf einen W20 und schaue in der Tabelle Dämonen-Begegnung nach, um zu bestimmen, was erscheint. Wenn die Charaktere auf Juiblex treffen und sofort flüchten, verfolgt der Dämonenfürst sie nicht und greift nicht an.

Dämonen-Begegnungen

W20	Begegnung
1–4	1W4 **Barlguras**
5–8	1W4 **Chasmen**
9–10	1W2 **Hezrous**
11–14	1W4 **Schattendämonen**
15–18	1W3 **Vrocks**
19–20	**Juiblex** (siehe Anhang D)

Krankheit

Einer oder mehrere NSC-Gruppenmitglieder stecken sich mit einer Krankheit an. Wirf einen W4, um zu bestimmen, wie viele NSC betroffen sind. Wirf dann einen W6 und schaue in der Tabelle Krankheiten nach, um zu bestimmen, um welche Krankheit es sich handelt. In Kapitel 8 „Das Spiel leiten" im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* findest du Beschreibungen von Gackerfieber, Kanalpest und Augenfäule.

Krankheiten

W6	Krankheit
1	Augenfäule
2–3	Gackerfieber
4–5	Kanalfäule
6	Zuggtmoys Sporen (siehe Kapitel 5, „Nielichthain")

Kreaturen-Begegnung

Würfle auf der Tabelle Kreaturen-Begegnungen in Kapitel 2 oder der Tabelle Kreaturen-Begegnungen Dunkelsee in Kapitel 3, abhängig davon, wo die Gruppe reist.

Problem mit der Disziplin

Es kommt zu einem Problem mit der Disziplin unter den NSC. Wirf einen W6 und schaue in der Tabelle Problem mit der Disziplin nach, um zu bestimmen, was vor sich geht.

Problem mit der Disziplin

W6	Problem
1–2	Ein lauter Streit, der eine Wahrscheinlichkeit von 50 Prozent hat, nahe Monster anzulocken (wirf auf der Tabelle Kreaturen-Begegnungen in Kapitel 2)
3–4	Diebstahl oder Streit über die Verteilung der Beute
5–6	Schlägerei oder anderer Ausbruch von Gewalt

Schauplatz eines Kampfes

Die Gruppe stolpert über die Überreste von einer oder mehreren Kreaturen, die von tobenden Dämonen abgeschlachtet worden sind. Wirf einen W10 und ziehe die Tabelle Leichen zurate, um zu bestimmen, was die Abenteurer finden. Eine gründliche Durchsuchung des Gebiets fördert keine Schätze zutage.

Leichen

W10	Vorgefundene Leichen
1	1 toter Behir
2–3	1W4 tote Drow und 1W4 – 1 tote Rieseneidechsen
4–5	3W8 tote Riesenfeuerkäfer (ihre Drüsen leuchten nicht mehr)
6–7	2W4 tote Gricks
8–9	2W4 tote Kuo-toa
10	1 toter Purpurwurm

Wirf einen W6 und schau in der Tabelle Aasfresser nach, um zu bestimmen, welche Aasfresser sich an den Überresten laben.

Aasfresser

W6	Aasfresser
1–2	1W4 **Aaskriecher**
3	1W6 **Gnolle** und 1W6 **Hyänen**
4	1 **Otyugh**
5–6	1W3 **Schwarze Blobs**

Verdorbene Vorräte

Die Vorräte der Gruppe werden von Underdark-Ungeziefer befallen oder mit Sporen infiziert, wodurch sie giftig werden. Wenn die Charaktere keinen Zugang zu *Nahrung und Wasser reinigen* oder ähnlicher Magie haben, muss die Gruppe 3W6 Tagesrationen entsorgen.

Vergiftete NSC

Ein oder mehrere NSC-Gruppenmitglieder werden für 1W10×10 Stunden vergiftet, weil sie verdorbenes Essen oder giftige Underdark-Pilze zu sich genommen haben. Wirf einen W12, um zu bestimmen, wie viele NSC auf diese Weise vergiftet werden.

Verschwundene NSC

Ein oder mehrere NSC-Gruppenmitglieder verschwinden und werden niemals wieder gesehen. Wirf einen W4, um zu bestimmen, wie viele NSC auf diese Weise verschwinden. Anstrengungen, sie zu finden oder magisch zu kontaktieren, führen zu nichts.

Wahnsinn

Ein NSC-Gruppenmitglied wird wahnsinnig. Um die Art des Wahnsinns zu bestimmen, wirf einen W6 und schaue in der Tabelle Wahnsinn nach. Um den Wahnsinnseffekt zu bestimmen, wirf mit Prozentwürfeln auf der entsprechenden Tabelle in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*.

Wahnsinn

W6	Wahnsinn
1–3	Kurzfristiger Wahnsinn
4–5	Langfristiger Wahnsinn
6	Permanenter Wahnsinn

Aussenposten im Underdark

Charaktere können Bereiche im Underdark räumen und gut zu verteidigende Außenposten erschaffen, wo sie und ihr Gefolge Vorräte lagern und Zuflucht finden können. Um sicherzustellen, dass ein solcher Außenposten nicht überrannt und geplündert wird, müssen ihm Wachen zugeteilt werden, solange die Charaktere weg sind.

Außenposten erlauben es Kundschaftern, leichter den Rückweg durchs Underdark zu finden, so dass sie Nachrichten und Informationen zu den Verbündeten der Charaktere bringen können, und ermöglichen es auch, dass zusätzliche Vorräte und Verstärkungen die Expeditionstruppe relativ leicht erreichen können. Charaktere ohne Außenposten müssen Magie nutzen, um Botschaften zu schicken oder Vorräte und Verstärkung zu erhalten, sobald ihr Expeditionstrupp mehr als einen Zehntag von Mantol-Derith entfernt ist.

Neue Aktivität zwischen den Abenteuern: Einen Aussenposten errichten

Das Errichten eines Außenpostens im Underdark ist eine neue Aktivität zwischen den Abenteuern, die Charakteren in diesem Abenteuer zur Verfügung steht. Ein Außenposten erfordert insgesamt 150 Stunden Arbeit, um ihn zu errichten, vorausgesetzt, dass der Ort frei von Kreaturen und Gefahren ist. Mehrere Charaktere können ihre Anstrengungen kombinieren, um den Zeitaufwand zu verringern.

Jeder Underdark-Außenposten ist im Grunde ein befestigtes Lager. Er kann eine der folgenden Formen annehmen:

- Eine kleine Höhle, ungefähr 6 m im Quadrat, mit einem oder mehreren abgesperrten oder verbarrikadierten Ausgängen
- Eine ummauerte Anlage, ungefähr 6 m im Quadrat, in einer viel größeren Kaverne
- Eine Insel mit Booten oder Flößen
- Ein schwer zu erreichender Sims, ein Gipfel oder ein Felsvorsprung, der mit Leitern und/oder Seilen zugänglich ist

Den Weg zurückverfolgen

Dieser Abschnitt behandelt, was passiert, wenn die Charaktere Orte besuchen, die sie während ihrer Flucht aus dem Underdark übersprungen haben, und was sich in ihrer Abwesenheit verändert oder zugetragen hat.

Blingdenstein

Wenn die Abenteurer den Blopkönig getroffen und Beweise für Juiblex' Anwesenheit in der Nähe von Blindgenstein entdeckt haben, könnten sie zurückkehren wollen, um sicherzustellen, dass die Svirfneblin-Siedlung sicher vor dem Einfluss des Dämonenfürsten ist.

Falls die Charaktere Blindgenstein noch nicht besucht haben, könnten sie auf der Reise durch das Underdark Neuigkeiten über die Herausforderungen erreichen, vor denen die Tiefengnome stehen. Tiefengnomische Kaufleute auf dem Weg nach Mantol-Derith bringen Kunde von Schlicken, die die Siedlung befallen, so dass die Charaktere eine Gelegenheit haben, sich dem Blopkönig zu stellen.

Irgendwann, nachdem der Blopkönig besiegt ist, brechen Juiblex und seine Schergen zu den Kavernen von Araumycos auf, um Zuggtmoys Hochzeit zu sprengen (siehe Kapitel 16, „Die stinkende Hochzeit"). Wenn der Blopkönig zu den Überlebenden gehört, führt er den wahnsinnigen Marsch an, um Zuggtmoy und ihre fungalen Gefolgsleute zu konfrontieren.

Verstärkung

Die Tiefengnome von Blindgenstein sind wertvolle Verbündete. Aus Dankbarkeit für die Unterstützung der Abenteuer bieten sie an, die Expeditionstruppe der Gruppe mit zwölf **Tiefengnomen** zu unterstützen. Häuptling Dorbo Wühlhacke kann auch überzeugt werden, zusätzliche Unterstützung zu leisten und Truppen zur Verfügung zu stellen, wenn die Helden überzeugende Argumente vorbringen. Verwende die Informationen aus Kapitel 6, um alle Verhandlungen oder Abkommen zu leiten, die die Abenteuer mit den Svirfneblin treffen wollen.

Der Dunkelsee

Um ihre Expeditionstruppe über den Dunkelsee übersetzen zu lassen, müssen die Charaktere Flöße oder Fellboote aus Materialien im Underdark bauen oder Fähren der Duergar oder Kuo-toa finden. Jede Fähre, die sie finden, kann bis zu acht Mitglieder des Expeditionstrupps transportieren.

Kapitel 3 enthält Informationen darüber, wie man auf dem Dunkelsee navigiert. Wenn sich die Expeditionstruppe aufteilt, überprüfe für jede Gruppe einzeln, ob es zu Zufallsbegegnungen kommt.

Gefallenes Sloobludop

Wenn die Charaktere Sloobludop besuchen, finden sie die Siedlung der Kuo-toa in Trümmern liegend vor. Demogorgon zerschmetterte und zertrümmerte viele Bauwerke der Siedlung und tötete dabei ungefähr die Hälfte der Bewohner. Die Überlebenden sind seitdem dem Wahnsinn und den Untaten von Underdark-Monstern zum Opfer gefallen.

Obszöne Altäre und Schreine stehen überall, und viele zeigen Elemente von Demogorgons verdrehter Ikonographie– Spiralen und „Y"-Formen, zweiköpfige Kreaturen, Mantarochen und Tentakel. Andere Schreine zeigen den Einfluss anderer Dämonenfürsten, darunter Haufen von Schädeln und Knochen, seltsame Labyrinthmuster, Sporenwolken und stinkende Schleimpfützen. Die Spannungen zwischen den verschiedenen „Sekten"; die entstanden sind, nehmen schnell zu.

Wenn Shuushar der Erwachte (siehe Kapitel 1) nicht in einem vorherigen Kapitel des Abenteuers getötet wurde, finden die Charaktere ihn unter den Überlebenden von Sloobludop. Er ist der einzige Punkt der Ruhe und Vernunft in der zerstörten Siedlung, und die verschiedenen Fraktionen der Kuo-toa erweisen ihm Respekt. Shuushar verhandelt in Streitigkeiten zwischen den Kuo-toa und überwacht die Verteilung der schwindenden Ressourcen. Dennoch ist sich der Kuo-toa-Mönch nicht sicher, wie lange er sein Volk bewahren und vor der Zerstörung retten kann.

Gracklstugh

Wenn die Charaktere Gracklstugh zuvor besucht haben, hängt die Reaktion der Duergar auf ihre Rückkehr von den vorherigen Erfahrungen der Grauzwerge mit den Charakteren ab. Die Duergar sind zurückhaltend, wenn nicht sogar alarmiert, wenn sich ein bewaffneter Expeditionstrupp von der Oberfläche ihren Toren nähert. Sie weigern sich wahrscheinlich, die ganze Gruppe einzulassen, und gewähren nur einigen ausgewählten Charakteren Zugang in den Dunkelsee-Distrikt. Unsichtbare Duergar bewachen die Charaktere die ganze Zeit, solange sie sich in der Stadt aufhalten, und könnten sogar den Expeditionstrupp infiltrieren, um Gespräche zu belauschen und so die Absichten der Abenteurer zu erfahren.

Chaos in der Stadt

Der Einfluss der Dämonenfürsten wird in Gracklstugh immer stärker. Paranoia und Angst sind allgegenwärtig, und Duergar verbarrikadieren sich in ihren Häusern und Festungen, weil sie Angst haben, die Straße zu betreten – selbst unsichtbar. Man erzählt sich Gerüchte über Kreaturen im Dunkelsee und von geheimen Ritualen und Opfergaben, die dem dunklen Wasser dargebracht werden, um sie zu besänftigen. Einige Fremdländer sind verschwunden, und der Handel in der Stadt hat nachgelassen, da Fremde abreisen oder fernbleiben.

Konflikte zwischen den Wächtern der Flamme und der Diebesgilde der Graugeister sind auf dem Siedepunkt. Jede Seite beschuldigt die andere für die jüngsten Ereignisse in der Stadt der Klingen und glaubt, dass sie die Situation für ihren Vorteil nutzen kann. Wächter werden tot aufgefunden, ermordet von geheimnisvollen Angreifern, während Agenten des Ordens immer brutalere Methoden nutzen, um die Graugeister zu finden und auszulöschen – oder jeden, von dem sie glauben, dass er mit ihnen verbündet ist.

Durch die Einmischung der Abenteurer, die jüngsten Ereignisse im Underdark oder durch beides weiß Themberchaud der Wyrmschmied, dass die Wächter ihn vorsätzlich unterdrücken, und er plant, ihre Reihen auszudünnen und ihre Macht zu verringern. Auch wenn der Drache weiß, dass er, selbst wenn er seine Freiheit gewinnt, effektiv in den Kavernen von Gracklstugh gefangen ist, giert er dennoch danach, genau wie er auf Rache gegen jene aus ist, die sich ihm widersetzen.

Dunkle Intrigen

Wenn die Charaktere viel Zeit in Gracklstugh verbringen, werden sie in eine Reihe zerstörerischer Ereignisse verwickelt. Ein geheimes Bündnis von Fraktionen im Konzil der Gelehrten und den Wächtern der Flamme kommt angetrieben von dämonischem Wahnsinn zu dem Schluss, dass Gracklstughs Rettung darin besteht, Themberchaud zu vernichten, ehe er eine größere Bedrohung wird. Dabei planen beide Fraktionen einen neuen und weitaus mächtigeren Schutzherrn zu finden.

Die Duergar und Derro schmieden einen Plan, Themberchaud Demogorgon als Opfergabe darzubringen, um den Dämonenfürsten in ihre Stadt zu locken und sich dem Prinz der Dämonen zu verpflichten. Einige von ihnen haben die Wahnvorstellung, dass sie die Macht des Dämonenfürsten irgendwie binden oder beeinflussen können, oder dass der Dämonenfürst sie dabei anführen wird, das ganze Underdark zu erobern. In der Zwischenzeit werden Gerüchte laut, dass die Drow von Menzoberranzan hinter dem Eindringen der Dämonen stecken. Manche sagen, dass die Drow eine mächtige Armee von Dämonen beschworen haben, andere, dass ein Beschwörungszauber schrecklich schiefgegangen ist. Wütende Dämonen sollen fast die gesamte Stadt der Spinnen ausgelöscht haben, und Charaktere, die wissen, wie die Lage in Menzoberranzan ist, sind für alle Fraktionen in Gracklstugh sehr interessant. Alle Beweise, dass die Drow für die Präsenz der Dämonenfürsten verantwortlich sind, fachen die bereits schwelenden Kohlen der Abneigung gegen die Dunkelelfen nur noch weiter an, und die militanteren Fraktionen von Gracklstugh fordern einen neuen Krieg der Rache gegen Menzoberranzan.

Menzoberranzan

Die Charaktere könnten beschließen, Menzoberranzan zu besuchen, ehe sie nach Grabsenke aufbrechen, entweder um zu erfahren, was die Drow über die Ankunft der Dämonenfürsten wissen, oder um ihre Verwicklung in die jüngsten Geschehnisse einzuschätzen.

Marsch auf Menzoberranzan

Wenn die Charaktere ihren Expeditionstrupp auf die Drow-Stadt führen, erreicht die Kunde von ihrer Ankunft Menzoberranzan zwei Tage vor ihrer Ankunft, und die Drow entsenden einen schwer bewaffneten Verteidigungstrupp, um die Oberflächenbewohner zu vernichten. Eine Hochelfe aus Silbrigmond namens Khalessa Draga beeilt sich, vor dieser Drow-Streitmacht die Charaktere zu erreichen. Khalessa ist eine verdeckte Agentin des Rats der Grafen und spioniert die Drow seit Jahren aus – schon so lange, dass ihre Vorgesetzten sich die Frage stellen, ob sie eine Überläuferin ist. Khalessa ist eine loyale **Spionin** des Rats mit den folgenden Anpassungen der Spielwerte:

- Khalessas Gesinnung ist neutral.
- Sie hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m.
- Sie spricht die Gemeinsprache, Elfisch und die Gemeinsprache der Unterreiche.
- Ihr Feenblut verleiht ihr einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen den Zustand Bezaubert, und Magie kann sie nicht zum Schlafen bringen.
- Sie kann beliebig oft den Zaubertrick *Tanzende Lichter* wirken.
- Sie besitzt einen *Hut der Verkleidung*, den sie nutzt, um als weibliche Drow zu erscheinen, wenn sie in der Gesellschaft anderer Drow ist. Außerdem trägt sie einen *Piwafwi* (siehe Anhang B).

Khalessa drängt die Charaktere, umzukehren. Wenn sie dies nicht tun, fürchtet sie, dass die Drow-Streitmacht sie überwältigen wird. Da sie ihre Tarnung aufgegeben hat, um die Charaktere zu warnen, bittet sie sie, bei ihnen bleiben zu dürfen, bis sie Gauntlgrym oder eine Siedlung des Rats erreichen.

Die Anführer der Drow-Streitmacht sind eine **Drow-Elitekriegerin** namens Ryzliir Symryvvin und ihr Gefährte, ein **Drow-Magus** namens Velgor Zolond. Sie werden von einem Gefangenen in Handschellen begleitet – einem unbewaffneten und ungerüsteten menschlichen **Ritter** vom Orden des Panzerhandschuhs namens Aljanor Scharfklinge. Sir Aljanor wurde vor Monaten bei einem Überfall auf die Oberfläche gefangengenommen, und die Drow haben ihn so sehr verprügelt, dass er nur noch 3 Trefferpunkte übrig hat. Mitglieder des Ordens in der Expeditionstruppe der Charaktere erkennen Sir Aljanor sofort und sind überrascht; sie waren davon ausgegangen, er sei tot.

Ryzliir schwört, Aljanor hinzurichten, wenn die Charaktere nicht sofort ihren Expeditionstrupp zurückziehen. Unter keinen Umständen wird sie ihren Gefangenen freiwillig freilassen. Wenn die Charaktere sich weigern, sich zurückzuziehen, tötet Ryzliir Aljanor und lässt ihre Truppe angreifen. Wenn die Charaktere Aljanor zurücklassen oder zulassen, dass er stirbt, werden Mitglieder der Expeditionstruppe, die mit dem Orden des Panzerhandschuhs verbündet sind und es zurück nach Gauntlgrym schaffen, den Zwischenfall Sir Lanniver Strayl berichten (siehe Kapitel 8).

Ryzliir und Velgor reiten auf **Riesenreiteidechsen** (Spielwerte am Ende von Kapitel 8), und Aljanor reitet hinter Velgor. Ryzliir befehligt eine Streitmacht aus sechs **Drow**-Kriegern, zwölf **Grottenschrat**-Sklaven und sechzig **Goblin**-Sklaven. Wenn alle Drow getötet werden, flüchten die Goblinoiden, da ihre Moral zerstört ist.

Khalessa Draga

Aljanor Scharfklinge

Sir Aljanor hat seinen Frieden mit Tyr geschlossen und erwartet den Tod. Er ist enttäuscht, wenn gute Leben in einem törichten Versuch, ihn zu retten, geopfert werden. Wenn er überlebt, nimmt er jedes Angebot an, sich der Expeditionstruppe der Charaktere anzuschließen, und nimmt schnell eine Führungsrolle ein.

Nielichthain

Wenn die Charaktere zum Nielichthain zurückkehren, versuchen Mykoniden, die Souverän Basidia ergeben sind (darunter auch Schmel und Rumpadump, wenn sie zurückgeblieben sind), sie abzufangen, ehe sie ankommen, um sie zu vertreiben. Die Mykoniden sagen, dass die Situation schwierig geworden ist, und dass die Charaktere den Hain um jeden Preis meiden sollten.

Wenn die Abenteurer nicht sofort aufbrechen, schneiden ihnen sechs **Mykonid-Erwachsene**, vier **Quaggoth-Sporendiener** und vier **erwachte Zurkhhölzer** (siehe Anhang C), die Souverän Phylo loyal ergeben sind, den Rückweg ab. Sie umzingeln die Charaktere und ihr Gefolge und bieten an, sie als Ehrengäste des Souveräns zu Phylo zu bringen.

Souverän Phylo ist freundlich und bietet allen Besuchern Essen und Trinken an – allerdings vergiftet. Jede Kreatur, die Nahrung oder Wasser zu sich nimmt, muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht für 8 Stunden vergiftet zu werden. Die Kreatur ist bewusstlos, solange sie auf diese Weise vergiftet ist. Jede Kreatur, die für 1 Stunde oder mehr bewusstlos im Hain bleibt, wird von Zuggtmoys Sporen befallen, wie beschrieben in Kapitel 5.

Wenn die Charaktere Basidias Rat folgen und umkehren, verspricht der Mykonid-Souverän, sie wieder zu kontaktieren, „wenn die Zeit reif ist, um sich Zuggtmoy zu stellen" (wie beschrieben in Kapitel 16, „Die stinkende Hochzeit").

Velkynvelve

Wenn die Abenteurer zum Drow-Außenposten zurückkehren, wo sie eingesperrt waren, stellen sie fest, dass Velkynvelve nun unter dem Befehl eines **Drow-Magus** namens Servan Llarabbar steht. Sechs männliche **Drow** sind ihm unterstellt, während drei weitere männliche **Drow** und eine **Drow-Elitekriegerin** in den Sklavenzwinger gesperrt wurden. Die Gefangenen leiden unter verschiedenen Formen von permanentem Wahnsinn (würfle auf der Tabelle Permanenter Wahnsinn in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Servan selbst beginnt ebenfalls, Anzeichen von gesteigerter Megalomanie und Paranoia zu zeigen, und sieht überall Feinde. Er ist größenwahnsinnig und träumt davon, Velkynvelves für uUnabhängigkeit von Menzoberranzan zu erklären, andere auf seine Seite zu ziehen und irgendwann die Matriarchinnen der großen Häuser zu stürzen.

Kapitel 11: Grabsenke

Die Bibliothek von Grabsenke ist eine Bastion des Friedens und der Ordnung in einem Underdark, das den Verstand verloren hat. Die Bibliothek, die vor langer Zeit aus den Knochen der Welt geschnitten wurde und von uralter und mächtiger Magie geschützt wird, verfügt über eine Art Bewusstsein. Sie blockiert und verwirrt jene, die nicht würdig sind, ihre Tore zu erreichen, während sie den Weg für jene erleichtert, die sie wirklich finden müssen.

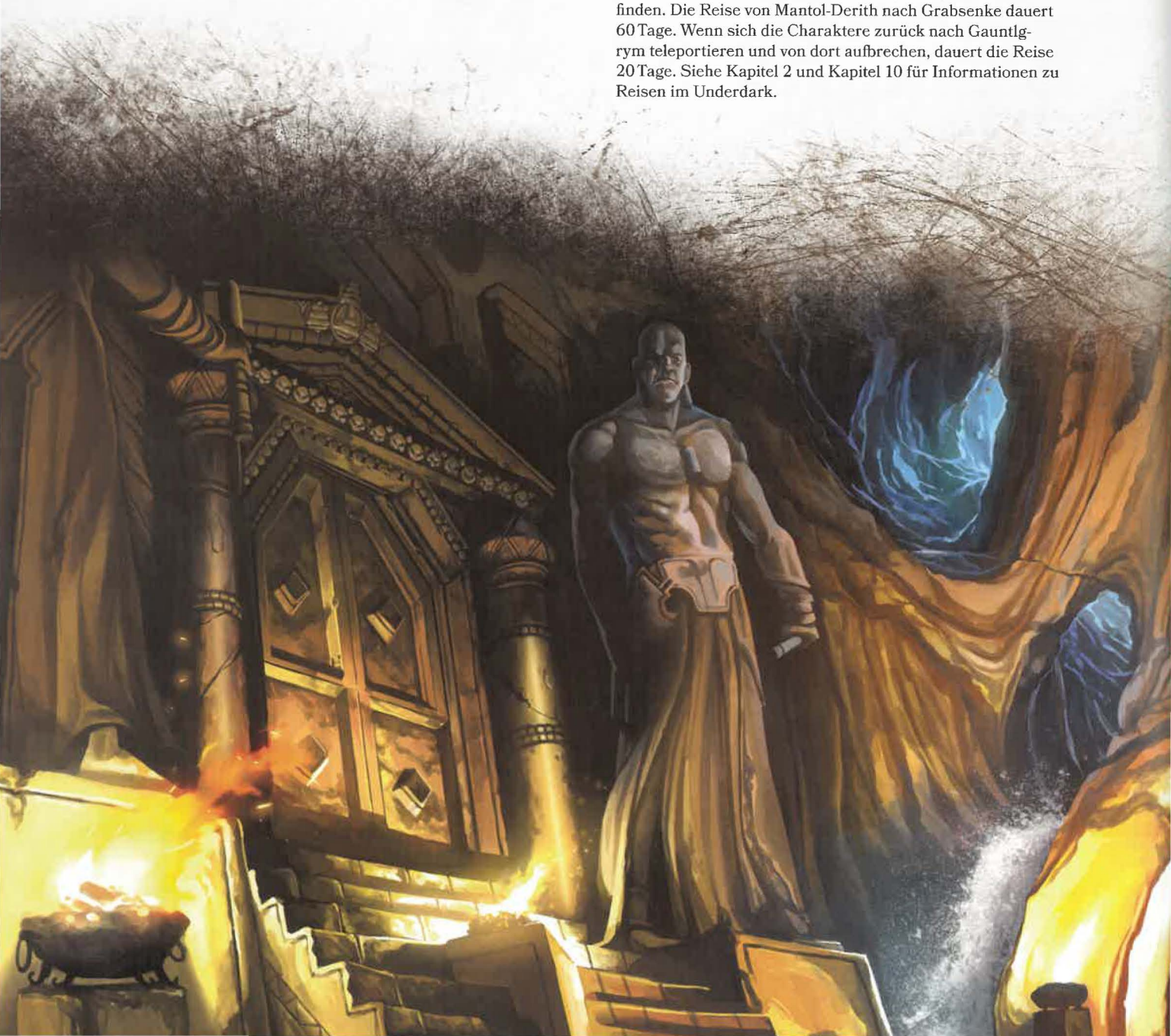
Die Abenteurer müssen auf ihrer Queste, herauszufinden, was im Underdark geschehen ist, die Bibliothek erreichen. Ehe sie die Antworten erlangen, die sie suchen, müssen sie allerdings lernen, Grabsenke und seine Hüter zu verstehen – drei Steinriesen, die in der Bibliothek leben. Diese Bibliothekare haben die Aufgabe, das Wissen ihrer Art aufzuzeichnen und zu bewahren, und ebenso die Echos der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, die die Korridore der Bibliothek heimsuchen.

Grabsenke ist ein Ort, an dem Besucher fast garantiert Antworten finden. Allerdings sind diese Antworten vielleicht nicht die, die die Charaktere wollten – oder könnten sogar Dinge sein, die sie niemals wissen wollten.

Nach Grabsenke reisen

Das Ziel der Abenteurer bei ihrer Rückkehr ins Underdark ist es, Grabsenke zu finden. Uralte Legenden sagen, dass jedes Ereignis, das sich jemals im Underdark zugetragen hat, auf den zahllosen Steintafeln und Zylindern in Grabsenkes Hallen verzeichnet ist. Somit könnte die Bibliothek der Schlüssel sein, um den Grund für das Auftauchen der Dämonenfürsten zu entdecken.

Die steinerne Bibliothek liegt westlich der Wurmwindungen, 540 Kilometer von Mantol-Derith und 180 Kilometer von Gauntlgrym entfernt. Nur ein einziger Tunnel führt zur Bibliothek, und die Magie, die Grabsenke umgibt, kann den Ort verändern, wo der Eingang des Tunnels in den umgebenden Korridoren erscheint. Ebenso erlaubt diese Magie Besuchern, den Eingang zu finden. Zum Glück für die Charaktere weiß das Bewusstsein der Bibliothek, das auf alle Geschehnisse im Underdark eingestimmt ist, dass diese auf dem Weg sind. Somit erlaubt der Ring, den sie von den Zhentarim in Mantol-Derith erhalten haben (siehe Kapitel 9), den geheimen Ort zu finden. Die Reise von Mantol-Derith nach Grabsenke dauert 60 Tage. Wenn sich die Charaktere zurück nach Gauntlgrym teleportieren und von dort aufbrechen, dauert die Reise 20 Tage. Siehe Kapitel 2 und Kapitel 10 für Informationen zu Reisen im Underdark.



Den Weg finden

Die Charaktere können den Weg nach Grabsenke mit Ghazrim DuLocs Ring finden. Wenn sie den Ring nicht haben, stehen ihnen einige andere Möglichkeiten zur Verfügung.

Ghazrims Ring

Der Sternrubin in Ghazrims Ring hat einen weißen, sternförmigen Kern, der seinen Träger auf dem sichersten, kürzesten Weg nach Grabsenke führt.

Gesellschaft des Glanzes

Wenn ein oder mehr Mitglieder der Gesellschaft des Glanzes mit der Gruppe reisen (siehe die Zufallsbegegnung „Gesellschaft des Glanzes" in Kapitel 2), können diese den Weg nach Grabsenke finden, da sie ihn bereits einmal gefunden haben. Jedes Mitglied der Gesellschaft des Glanzes, das auf eine Tagereise an die Bibliothek herankommt, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz gegen SG 15 den Durchgang nach Grabsenke finden. Wenn der Wurf misslingt, kann das Gesellschaftsmitglied ihn nach 8 Stunden Suche und Kontemplation erneut ablegen.

Steinriesen-Führer

Wenn die Charaktere nicht über die Führung des Rings verfügen, kann ein Duergar-NSC (beispielsweise Ghuldur Flaschenfaust in Mantol-Derith) vorschlagen, dass sie mit dem Steinsprecher Hgraam in Gauntlgrym sprechen. Wenn die Charaktere die Steinriesen unterstützt haben, indem sie den grauenvollen Derro-Ritualen in den Wirtelsteintunneln ein Ende bereiteten (siehe Kapitel 4), ist Steinsprecher Hgraam bereit, ihnen einen Führer zuzuweisen – einen **Steinriesen** namens Jaal –, der sie nach Grabsenke führen kann. Während Jaal den Expeditionstrupp durch das Underdark führt, hält er gelegentlich an, um die Hände gegen uraltes Gestein zu drücken, als würde er mit dem Felsen selbst Zwiesprache halten. Seine mystischen Verbindungen zum Underdark erlauben es ihm, den kürzesten, sichersten Weg zur Steinbibliothek zu finden.

Veldyskar der Basilisk

Wenn sich die Charaktere innerhalb von einer Tagereise um Grabsenke aufhalten, hören sie jemanden seltsame Melodien in verschiedenen Sprachen singen. Die Stimme hallt durch die angrenzenden Tunnel. Wenn sie sich dem Geräusch nähern, finden sie einen **Basilisken** namens Veldyskar, der sich auf einer Kreuzung ausruht. Veldyskar ist kein gewöhnlicher Basilisk. Er hat eine Intelligenz von 10 (+0) und spricht die Gemeinsprache, Zwergisch, Riesisch und die Gemeinsprache der Unterreiche.

Eine kleine Gruppe von Charakteren, die die Gegend auskundschaftet, kann sich mit einem erfolgreichen Gruppenwurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 10 an Veldyskar anschleichen. Alle Charaktere, die den Basilisken beobachten, können bemerken, dass er die Augen nach unten gerichtet hält, als würde er bewusst versuchen, seinen versteinernden Blick zu kontrollieren. Wenn Veldyskar auf die Charaktere aufmerksam wird, ruft er sie zu sich, wobei er alle Sprachen verwendet, die er beherrscht, bis er feststellt, dass die Charaktere die Gemeinsprache verstehen.

> Ein vielbeiniges Reptil streckt sich, als hätte es eine lange Weile hier gesessen, und vermeidet euren Blick, indem es den felsigen Boden zu euren Füßen betrachtet. „Wurde auch Zeit, dass ihr ankommt! Kommt! Die Bibliothek hat mich gebeten, euch zu den Toren zu führen, und ich habe schon zu lange auf euch gewartet."

Nach seiner ersten Begrüßung spricht Veldyskar nur, wenn er angesprochen wird, und seine Antworten sind knapp. Mit dem Basilisken als Führer brauchen die Charaktere weitere acht Stunden, um die Tore von Grabsenke zu erreichen.

Vor ungezählten Jahren machte ein Steinriesen-Druide, der zu Besuch war, den Bibliothekaren ein Geschenk: Veldyskar, einen intelligenten Basilisken, der dazu ausgebildet war, den Hütern als Beschützer und Helfer zu dienen. Der Basilisk passte sich dem zeitlosen Wesen der Bibliothek schnell an und verschrieb sich seinen neuen Pflichten mit großer Hingabe.

Veldyskar hat sich dem Schutz der Bibliothek und ihrer Bibliothekare verpflichtet. Wenn es zu Schwierigkeiten kommt, ist seine Philosophie, erst zu versteinern und danach Fragen zu stellen. Zunächst stellte dies ein Problem für die Steinriesen-Bibliothekare dar, da es dem Basilisken schwer fiel hatte, seinen Jähzorn und sein tierhaftes Wesen damit in Einklang zu bringen, wie Schwierigkeiten tatsächlich aussehen könnten. Die Steinriesen brachten Veldyskar bei, *Vollständige Genesung* zu wirken, was der Basilisk einmal pro Tag tun kann, um jemanden zurückzuverwandeln, der ihm in die Quere gekommen ist.

Tore von Grabsenke

Zwei gewaltige Basalttore stellen den Eingang von Grabsenke dar, flankiert von Steinriesen-Statuen, die in Wirklichkeit **Steingolems** sind. Die Tore lassen sich öffnen, indem man einfach schiebt, und der ganze Expeditionstrupp kann mit den Charakteren eintreten. Die Golems drehen den Kopf, um die Neuankömmlinge zu beobachten, doch bleiben ansonsten bewegungslos. Der Basilisk Veldyskar führt die Charaktere durch die Tore hinein, weist sie an, weiter geradeaus zu gehen, und verschwindet schnell in einem Seitengang.

> Über die Schwelle von Grabsenke zu treten ist, als würde man ein anderes Reich betreten. Die erdrückende Düsternis des Underdark wird von Licht und einem Gefühl der Offenheit ersetzt, die Erinnerungen an die Oberwelt wecken.
> Der Korridor hinter den Toren ist breit genug, dass zehn Personen Seite an Seite marschieren können, und die Höhe der Decke erinnert euch an die großen Hallen von Gauntlgrym. Der Korridor öffnet sich in einen zentralen Schacht, mit Laufstegen, die zur gegenüberliegenden Seite führen. Ihr könnt kaum die Enden der Ebene zu eurer Rechten und Linken sehen, mit Türen, die in so viele Räume führen, dass ihr bezweifelt, dass ihr sie alle an einem Tag erkunden könntet.
>
> Die Decke ist hell vor Regenbogen, die in Hunderten von Kristallformationen gefangen sind und ein warmes und einladendes Licht erzeugen. Als ihr nach unten blickt, wird euch schwindelig. Treppen führen zu den verschiedenen Ebenen unter euch, und ihr könnt bald nicht mehr zählen, wie weit hinab sie gehen.
>
> Eine stämmige, steinartige Kreatur löst sich aus der perfekt glatten Wand auf eurer linken Seite. Sie hinterlässt einen Abdruck ihres Körpers in der Wand, der sich schnell glättet und verschwindet.
>
> „Rreisssende. Ich bin Hourm. Die Meisssterr sssind beschäftigt. Esss gibt Zzzimmerr fürr euch alle. Wählt ssselbssst ausss. Die Rresssourrcen von Grrabsssenke stehen euch zurr Verrfügung. Ihrr müssst nurr frragen."

Hourm, ein freundlicher **Galeb Duhr**, beantwortet alle Fragen, die die Charaktere über Grabsenke haben, so gut er kann. Er kann etwa erklären, wie man sich auf den Ebenen zurechtfindet und wie man auf das Wissen der Bibliothek zugreift. Nachdem er die Gruppe zu den Wohnquartieren eine Ebene unter der Hauptebene der Bibliothek geführt hat, verschmilzt er mit einer anderen Wand und verschwindet.

Die Steinerne Bibliothek

Wenn die Charaktere Grabsenke das erste Mal betreten, scheint die Bibliothek eine einfache Anordnung großer, kavernenartiger Korridore zu sein, die aus dem Stein des Underdark geschlagen wurden. Allerdings ist die Bibliothek mit Magie erfüllt, die den Raum in ihrem Inneren verzerrt und es zu einer einzigartigen Herausforderung macht, sich zurechtzufinden und sie zu erkunden (siehe den Kasten „Grabsenke: Allgemeine Merkmale").

DIE BIBLIOTHEKARE

Jeder Raum auf jeder Ebene von Grabsenke ist entweder Teil der Archive der Vergangenheit, der Archive der Gegenwart oder der Archive der Zukunft. Galeb-Duhr-Assistenten holen die Steintafeln ab, die die drei Steinriesen-Bibliothekare gravieren und katalogisieren, doch das Klassifizierungssystem, das die Riesen nutzen, um die Informationen in der Bibliothek zu organisieren, ist nur ihnen bekannt.

Bewohner

Die Bibliothek ist still und friedlich, und Besucher können sich darin frei bewegen. Wenn jemand einen anderen Charakter in Grabsenke finden muss (auch einen der Bibliothekare), dann leitet die Bibliothek den Charakter subtil innerhalb von Minuten zu ihm.

Die drei **Steinriesen,** die als Grabsenkes Bibliothekare dienen, heißen Besucher nicht ausdrücklich willkommen – oder bemerken auch nur, wenn sie kommen und gehen –, wenn die Bibliothek sie nicht dazu bringt. Die Charaktere müssen die Hüter aufsuchen.

Ulthar

Ulthar ist der Hüter der Vergangenheit. Er sortiert und archiviert uralte Texte und verwaltet den unvorstellbar gewaltigen Katalog, in dem sie organisiert sind. Wenn er nicht Dinge in seiner wachsenden Sammlung nachschlägt, verfasst er epische Gedichte und ist verantwortlich dafür, die Wandreliefs der Bibliothek zu kuratieren und restaurieren.

Ulthar ist unendlich geduldig und begrüßt jede Gelegenheit, mit Besuchern über Geschichte zu diskutieren. Von den drei Bibliothekaren ist er am ehesten bereit, Zeit mit den Gästen der Bibliothek zu verbringen. Er behandelt Oberflächenbewohner wie Einbildungen aus einem Traum, aber macht deutlich, dass er glaubt, dass solche Träume Weisheit besitzen.

Urmas

Urmas, der Hüter der Gegenwart, hat von den Bibliothekaren am meisten zu tun. Er befehligt ein gewaltiges Netzwerk aus magisch veränderten unterirdischen Tieren, die er als Boten verwendet. Sie überbringen Neuigkeiten von Riesen überall im Underdark und manchmal sogar aus dem „Traum" der Oberflächenwelt. Urmas tauscht Nachrichten mit Steinsprecher Hgraam aus (siehe Kapitel 4) und bleibt so über Geschehnisse informiert, die die Gemeinschaft der Steinriesen in der Duergar-Stadt Gracklstugh betreffen.

Auch wenn Urmas geduldig ist, wird schnell klar, dass er die Fragen und Anwesenheit der Charaktere aus Pflichtgefühl und Höflichkeit duldet und so schnell wie möglich zu seiner Arbeit zurückkehren will. Der Riese ist von den immer schlimmer werdenden Neuigkeiten, die seine Boten bringen, abgelenkt, darunter Berichte von Steinriesen-Mystikern und elementaren Dienern wie Galeb Duhr und Xorn. Wenn die Charaktere allerdings Neuigkeiten über die Dämonenfürsten im Underdark mitbringen, haben sie Urmas' vollständige und sofortige Aufmerksamkeit.

Ustova

Die Hüterin der Zukunft Ustova verbringt den Großteil ihrer Zeit in ständiger Meditation. Sie erlebt dabei Visionen, die sie auf Steintafeln niederschreibt. Wie Urmas konzentriert sie ihre Bemühungen auf das Schicksal der verschiedenen Gemeinschaften und Klans der Riesen, wobei sie verschiedene Stränge des Schicksals und der Möglichkeiten nach Omen durchsucht, die die Wiederkehr der einst großen Zivilisation der Riesen ankündigen.

Das Eindringen der Dämonenfürsten ins Underdark hat mächtige Wogen aus unbeschreiblichem Chaos durch Ustovas Visionen geschickt. Alles, was sie in der Zukunft sieht, sind Feuer, Blut und Tod, durchzogen mit Zeichen und Omen, die auf dem Wesen der Dämonenfürsten basieren – die blutigen Spiralen und zweifach gegabelten Symbole von Demogorgon, das exzessive Wachstum und die Fäulnis von Zuggtmoy, Visionen, die vom Schleim von Juiblex verschleiert und verdunkelt werden, und so weiter. Sie hilft Charakteren, die ihr Klarheit über das, was sie sieht, verschaffen können, nur zu gern. Sie behandelt solche Informationen als nutzbringende Visionen aus dem Traum, den die Welt außerhalb des Underdarks darstellt.

Galeb-Duhr-Assistenten

Die Bibliothek lockt Elementargeister an, die Erde und Stein beleben und so **Galeb Duhr** bilden, die als Assistenten der Hüter dienen. Diese Kreaturen sind humorlos, aber pflichtbewusst.

Echos

Grabsenke „erinnert" sich an alle, die durch die Korridore der Bibliothek geschritten sind, sowie jene, die die Bibliothek in der Zukunft besuchen werden. Während die Charaktere die Bibliothek erkunden, tauchen um sie herum flackernde Erscheinungen auf und verschwinden wieder – die Echos von jenen, die gekommen sind und kommen werden, um in Grabsenke Wissen zu finden.

Die zeitversetzten Echos in Grabsenke sind eine hervorragende Möglichkeit, große NSC aus Faerûn auf eine Weise einzubauen, die keinen negativen Einfluss auf die Geschichte hat, die du erzählen willst, und den Charakteren nicht das Rampenlicht stiehlt. Die Echos bieten Charakteren die Gelegenheit, den Rat erfahrener Abenteurer und Helden zu erhalten, und Spielern, mit einigen ihrer liebsten Charaktere aus den Vergessenen Reichen zu interagieren.

Ein Echo ist ein quasi-reales Duplikat der ursprünglichen Kreatur, besitzt aber nur 1 Trefferpunkt und kann weder angreifen noch Zauber wirken. Ein Echo, das auf 0 Trefferpunkte fällt, verschwindet.

Es ist unmöglich, auf den ersten Blick zu sagen, ob ein Echo aus der Vergangenheit oder der Zukunft stammt. Kleidung und Ausrüstung könnten helfen, oder ein Charakter könnte einfach fragen. Ein Gespräch mit einem Echo ist nicht anders als ein Gespräch mit der ursprünglichen Kreatur, doch weil die meisten Echos gerade selbst damit beschäftigt sind, Wissen zu suchen, wollen sie lieber allein gelassen werden.

Echos erscheinen so oft, dass die Charaktere jedes Mal einem begegnen, wenn sie eine Information in der Bibliothek suchen. Verwende die Tabelle Echos in Grabsenke, um zu bestimmen, wen die Charaktere treffen, oder platziere Echos nach deinen Vorstellungen.

Echos in Grabsenke

W20	Echo
1–2	Alustriel Silverhand
3–4	Andarin Zarith
5–6	Bruenor Heldenhammer
7–8	Elminster
9–10	Gesellschaft des Glanzes
11–12	Graz'zt
13–14	Hgraam
15–16	Jalynfein Oblodra
17–18	Xetzirbor
19–20	Yauln

Illustre Besucher

Die zeitversetzten Echos in Grabsenke sind eine großartige Möglichkeit, einige der großen Abenteurer und Persönlichkeiten von Faerûn auf eine Weise vorzustellen, die keinen negativen Einfluss auf die Geschichte hat, die du erzählen willst, und die den Charakteren nicht das Rampenlicht stiehlt. Die Echos bieten Charakteren die Gelegenheit, Ratschläge von erfahrenen Abenteurern und Helden zu erhalten, und Spielern, einige ihrer liebsten Charaktere aus den Vergessenen Reichen zu treffen.

Die Echos gehören zu jenen, die es geschafft haben, Grabsenke zu finden, und die hierher kamen, um Wissen für die wichtigen Pläne oder Questen zu sammeln, die sie hierher geführt haben. Jedes Echos stammt außerdem von einem bestimmten Zeitpunkt (möglicherweise auch aus der Zukunft).

Alustriel Silverhand

Diese legendäre Magierin und Anführerin erscheint als menschliche Frau Anfang 20. Sie interagiert mit den Charakteren freundlich und etwas verspielt, aber verrät nicht, aus welcher Zeit sie stammt. Sie rügt Charaktere, die zu viel über die Vergangenheit oder Zukunft erfahren wollen.

Andarin Zarith

Dieser menschliche Rote Magier von Thay wird Grabsenke fast hundert Jahre in der Zukunft besuchen. Er behandelt die Charaktere als lästige Erscheinungen und weigert sich, sich mit ihnen abzugeben.

Bruenor Heldenhammer

Das rote Haar des Zwergenkönigs ist fast vollständig weiß geworden, und er lehnt sich schwer auf einen Stock aus Kristall. Er ist alt, zerbrechlich und recht senil, und er kann sich nicht erinnern, warum er nach Grabsenke gekommen ist und wonach er sucht.

Elminster

Dieses Echo der Zukunft behauptet, einen lange vergessenen Zauber zu suchen. Wenn die Charaktere den altehrwürdigen menschlichen Erzmagier nach dem Eindringen der Dämonen fragen, offenbart Elminster, dass die dämonische Invasion das ungeplante Ergebnis eines Zaubers von Gromph Baenre war, einem ehemaligen Erzmagus aus Menzoberranzan. Elminster offenbart nicht, was mit Gromph geschehen ist, da er nicht zu viel Information über die Zukunft herausgeben möchte. Wenn die Charaktere ihn bedrängen und Einzelheiten verlangen, sagt Elminster nur, dass viele große Helden der dämonischen Flut zum Opfer fielen, aber mehrere mächtige Dämonenfürsten zurück in den Abyss getrieben wurden.

Gesellschaft des Glanzes

Die Charaktere begegnen Echos aller fünf Mitglieder der Gesellschaft des Glanzes (siehe die Zufallsbegegnung „Gesellschaft des Glanzes" in Kapitel 2). Alle Mitglieder der Gesellschaft, die mit der Gruppe reisen, wissen, dass es sich um Echos aus der Vergangenheit handelt.

Die Gesellschaft des Glanzes ist vor Jahren auf einer Pilgerfahrt der Erleuchtung nach Grabsenke gekommen. Wenn die Charaktere die Invasion der Dämonen erwähnen und die Theorie äußern, dass die Drow beteiligt sind, bestätigen die Echos der Gesellschaft des Glanzes, dass ein solches Ereignis unausweichlich ist, „wegen der Neigung der Drow, Dämonen zu beschwören, und der natürlichen Unvorhersehbarkeit des *Faerzress*." Die Echos haben sonst nicht viel anzubieten, doch können sie erklären, wie die Bibliothek funktioniert (siehe den Kasten: „Grabsenke: Allgemeine Merkmale").

Graz'zt

Dieses Echo von Graz'zt (siehe Anhang D) sucht alle Informationen über das Underdark, die es finden kann. Der Dunkle Prinz fragt die Charaktere, aus welchem Teil des Underdark sie stammen. Wenn sie die Welt an der Oberfläche erwähnen, weiten sich Graz'zts Augen, da seine Neugier erweckt ist.

Hgraam

Diese jüngere Version von Steinsprecher Hgraam (siehe Kapitel 4, „Gracklstugh") behandelt die Charaktere wie Geister und stellt ihnen philosophische Fragen über das Wesen der Träume. Wenn die Charaktere ihn in ein Gespräch verwickeln, verabschiedet er sich mit den Worten: „Ich werde mich an euch erinnern."

Jalynfein Oblodra

Dieser junge Drow wurde aus Menzoberranzan verstoßen, nachdem er sein Augenlicht verloren hatte, doch überlebte er und fand seinen Weg hierher. Der blinde Drow kam in der Hoffnung zur Bibliothek, seine Blindheit zu überwinden und sich an seiner Familie zu rächen. Charaktere, die sich mit der Geschichte der Drow auskennen, können mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 14 wissen, dass Haus Oblodra vor Jahren so gut wie ausgelöscht wurde.

Xetzirbor

Dieser Gedankenschinder betrachtet die Charaktere mit Interesse. Xetzirbor weigert sich, seinen Platz in der Zeit zu offenbaren, doch deutet er an, dass er von der Dämoneninvasion weiß. Der Gedankenschinder versucht die Charaktere dazu zu bringen, ihm mitzuteilen, was sie entdeckt haben. Von seinen eigenen Absichten offenbart Xetzirbor jedoch nur, dass er nach Grabsenke gekommen ist, um eine Möglichkeit zu finden, ein sterbendes Ältestengehirn namens Cyrog zu retten.

Yauln

Yauln, ein männlicher Steinriese aus der fernen Vergangenheit, ist nach Grabsenke gekommen, um Antworten darüber zu finden, ob sein Klan ein Bündnis mit dem Träger der Cairngorn-Krone eingehen sollte (siehe Kapitel 4, „Gracklstugh").

Wohnquartiere

Jede Ebene von Grabsenke verfügt über Räume, die als Wohnbereiche bestimmt sind. Die Galeb Duhr halten die Räume sauber und können auf Anfrage Nahrung und Getränke zur Verfügung stellen, die magisch von der Bibliothek erschaffen werden.

Quartiere der Bibliothekare

Urmas und Ustova leben auf der obersten Ebene der Bibliothek und belegen alle Wohnquartiere an beiden Enden der Ebene. Ihre Räumlichkeiten spiegeln ihre Pflichten und Persönlichkeiten wider. Urmas' Quartiere enthalten eine Sammlung von gravierten Steintafeln sowie Bücher und Schriftrollen, die man nirgends sonst in der Bibliothek finden kann. Ustovas Quartiere enthalten eine Sammlung von Musikinstrumenten und Weissagewerkzeugen, darunter Kristallkugeln, Beuteln voller Knochen und eine große Schale aus Mithral.

Ulthar lebt auf einer niedrigeren Ebene, von der er behauptet, dass sie „nahe dem Grund der Bibliothek ist", doch eine solche Unterscheidung ist bedeutungslos, da Richtungen und Entfernungen in der Bibliothek so stark verzerrt werden (siehe den Kasten „Grabsenke: Allgemeine Merkmale"). Seine Gemächer sind ein wahres Kunstwerk: bedeckt mit Wandmalereien und Reliefs, die er selbst erschaffen hat, zusammen mit Werkstätten, wo er sich handwerklichen Aufgaben widmet.

Gästequartiere

Die Gästequartiere erscheinen leer, bis ein Besucher einen Raum auswählt. Das nächste Mal, wenn er den Raum betritt, ist dieser voll möbliert, entsprechend des Geschmacks und den Bedürfnissen des Charakters. Charaktere müssen keinen Wurf ablegen, um nach ihren Erkundungen in der Bibliothek ihre Gästezimmer zu finden: Sie müssen nur zurückkehren wollen, und die nächste Treppe, auf die sie stoßen, führt sie auf die richtige Ebene.

Laufstege

Die Laufstege, die den zentralen Schacht umgeben, sind breit und weitgehend leer, und nur manchmal sieht man einen Galeb Duhr oder ein Echo umherwandern. Jede Ebene besteht aus einer Schachtöffnung, die von einem breiten Laufsteg umgeben ist, der zu den in die umgebenden Wände geschlagenen Räumen führt. Brücken überspannen den Schacht in regelmäßigen Abständen und sind mit Treppen zu den Ebenen darunter und darüber verbunden. Egal wie tief nach unten Besucher gehen, es scheint immer noch tiefere Ebenen zu geben.

Archive

Grabsenkes Aufzeichnungen sind nach Räumen organisiert, die auf Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft eingestimmt sind. Jede Ebene hat eine zufällige Zahl von Räumen, die ohne offensichtliches System angeordnet sind, abgesehen von der intuitiven Fähigkeit der Bibliothek, Besucher dorthin zu führen, wo sie hinwollen – oder wohin die Bibliothek glaubt, dass sie gehen müssen.

Auf die Aufzeichnungen zugreifen

Die Bibliothek bewahrt ihre Aufzeichnungen auf Platten aus Stein und Kristall, Monolithen und Stelen, die sauber in Nischen passen, die in die Wände aller Räume geschlagen sind. Dank des Effekts der Bibliothek, der dem Zauber *Sprachen verstehen* entspricht, kann jeder mühelos die Runen und Glyphen entschlüsseln und verstehen, die in den Stein geschlagen sind.

Diese Aufzeichnungen enthalten nur das, was die Bibliothekare niederschreiben konnten. Selbst mit ihrem Netzwerk von Boten und Informanten sowie den Visionen, die sie durch die Macht der Bibliothek erhalten, sind die Steinriesen sterbliche Kreaturen. Somit könnte das Wissen der Riesen selbst die Fähigkeit der Charaktere, Informationen in der Bibliothek zu finden, einschränken.

Die schriftlichen Aufzeichnungen der Bibliothek befassen sich nur mit Ereignissen im Underdark und der Geschichte der Riesen. Wie die meisten Steinriesen betrachten die Bibliothekare die Oberflächenwelt als Reich der Träume, und was dort passiert, wird als weniger wichtig erachtet als die Geschehnisse im Underdark.

Um Informationen zu erhalten, die nicht in den Aufzeichnungen enthalten sind (einschließlich aller Ereignisse außerhalb des Underdark), brauchen die Charaktere einen *Steinsprecher-Kristall* (siehe Anhang B), und müssen ein passendes Archiv finden, um Ereignisse in Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft nachzuschlagen.

Archive der Vergangenheit

Jeder Raum, der den Aufzeichnungen über die Vergangenheit gewidmet ist, hat die gleiche Inschrift über der Tür, in Runen, die jeder, der Zwergisch oder Riesisch beherrscht, verstehen kann:

> *Die Vergangenheit ist ein Kristall, denn sie kann in vielen Facetten betrachtet werden und bleibt doch immer gleich.*

Diese Räume enthalten Kristalle in vielen Farben. Ulthar und seine Assistenten bringen regelmäßig Tafeln, Zylinder und Stelen aus den Archiven der Gegenwart in diese Räume. Einige der Aufzeichnungen hier gehen auf die mythischen Zeiten der ersten Riesengötter zurück.

Annalen der Geschichte. Charaktere können Nachforschungen über den Hintergrund der wichtigsten Siedlungen im Underdark und aller bekannten Charaktere anstellen, die dort leben. So erfahren sie, was sie erwarten können, wenn sie diese Orte in der Zukunft besuchen. Sie können auch einige Ereignisse besser verstehen, die während vorheriger Besuche stattgefunden haben. Beispielsweise können sie mehr Informationen über Themberchaud erhalten, über die Drow-Belagerung und den dämonischen Angriff auf Blindgenstein oder andere Teile der bekannten Geschichte Faerûns.

Archive der Gegenwart

Die Räume, die Urmas' Werke enthalten, tragen Inschriften über den Türen, die jeder, der Zwergisch oder Riesisch beherrscht, übersetzen kann:

> *Die Gegenwart ist wie Sand: Sie fließt ständig und entkommt unserem Griff ohne Gnade und ohne Rast.*

Die Aufzeichnungen in diesen Räumen schildern den aktuellen Zustand des Underdark und der Königreiche der Riesen.

Aktuelle Geschehnisse. Die Tafeln in diesen Archiven zu lesen, verschafft einen guten Überblick darüber, was aktuell im Underdark vor sich geht. Die neuesten Nachrichten haben eine Verzögerung von einigen Tagen und sind oft unvollständig, werden aber detaillierter, wenn Urmas mehr Informationen von seinen Boten und Informanten erhält. Die Berichte über die Invasion der Dämonen sind vage und unvollständig, doch können Charaktere eine grobe Idee erhalten, welche Dämonenfürsten wo eingetroffen sind. Sie können erfahren, dass Zuggtmoy auf dem Weg zu einem unbekannten Ziel sein könnte, oder sie können die Pfade der Verwüstung von Yeenoghu und Baphomet verfolgen, während diese die Völker, die sie verehren, versammeln und um sich scharen. Im Gegensatz zu den Informationsschnipseln über die anderen Dämonenfürsten ist viel über die Kulte von Demogorgon bekannt, die unter Gracklstugh schwären, da die Geschehnisse dort direkt den dort lebenden Steinriesen-Klan betreffen.

Archive der Zukunft

Die Räume, die die prophetischen Schriften von Ustova enthalten, tragen Inschriften über den Türen, die jeder, der Zwergisch oder Riesisch beherrscht, übersetzen kann:

> *Die Zukunft ist ein Lied, an das wir uns erinnern, aber wir können nicht zu ihrem Ende eilen, da das die Melodie zerstören würde.*

Anders als in den anderen Räumen der Bibliothek kann man in diesen Archiven die Echos von fließendem Wasser hören. Die Wandnischen, die die Steinzylinder enthalten, auf denen Ustova am liebsten schreibt, sind gleichzeitig Springbrunnen, in denen Wasser schimmernd über Kristalle fließt.

Prophetische Visionen. Die Informationen in den Archiven der Zukunft sind unklar, nicht nur weil Ustova sich auf Prophezeiungen konzentriert, sondern auch, weil ihre Visionen mögliche Zukünften beschreiben, nicht definitive Resultate. Urmas und Ustova vergleichen oft ihre Aufzeichnungen, um ihre Visionen zu bestätigen. Die Prophezeiungen in diesen Räumen sind auf die Zukunft der Riesenheit beschränkt – und die Prüfungen, die noch auf diese einstmals großen Völker warten –, weil dies Ustovas einziges Interesse ist.

Allgemeine Merkmale

Nicht einmal die aktuellen Bibliothekare wissen, wer Grabsenke erbaut hat. Alles, was sie wissen, ist, dass die Bibliothek seit Anbeginn der Riesenheit existiert.

Kraftknoten. Grabsenke wurde aus einer gigantischen Geode geschnitten, deren Kristalle mit Magie erfüllt sind, die das *Faerzress* konzentriert. Die Magie, die die Bibliothek erfüllt, hat großen Einfluss auf Zeit und Raum und beeinflusst die Wahrnehmung und Realität aller Wesen innerhalb ihrer Mauern.

Im Inneren größer. Das Konzept von Raum funktioniert in Grabsenke seltsam. Das Innere der Bibliothek erweitert sich ständig, wenn neues Wissen ergänzt wird, doch Besucher können dennoch alle Stockwerke und Räume ohne Mühe navigieren. Nur wer zutiefst abwesend oder unkonzentriert ist, kann sich in Grabsenke verirren.

Universelle Sprache. Alle Kreaturen, die sich in Grabsenke aufhalten, erhalten den Vorteil des Zaubers *Sprachen verstehen*.

Vor Magie verborgen. Grabsenke ist ein Fenster in das Verstreichen von Zeit und Geschichte, und die Magie, die die Bibliothek durchwirkt, riegelt sie von der realen Welt ab, die sie umgibt. Auch wenn Erkenntnismagie innerhalb der Bibliothek normal funktioniert, kann kein Weissagungseffekt, der außerhalb der Bibliothek verwendet wird, Kreaturen, Objekte oder Orte im Inneren ausfindig machen.

Ein Ort des Friedens. Von Besuchern in der Bibliothek von Grabsenke wird erwartet, dass sie sich mit Anstand benehmen und von Streitigkeiten und Gewalt absehen. Kreaturen, die Konflikte provozieren, ziehen schnell die Aufmerksamkeit des Basilisken Veldyskar auf sich, der schnell seinen Versteinernden Blick auf Unruhestifter verwendet. Wenn es zu einer Bedrohung kommt, der Veldyskar nicht gewachsen ist, erzeugt die Bibliothek 3W6 Galeb Duhr, die ihn unterstützen.

Eigenwillige Navigation. Etwas in Grabsenke zu finden, ist eine Anstrengung des Willens. Wenn ein Charakter einen bestimmten Ort in der Bibliothek sucht (zum Beispiel ein bestimmtes Stockwerk oder eine Periode der Geschichte), muss der Charakter einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit gegen SG 14 ablegen, um diesen Ort zu finden. Bei einem Fehlschlag nimmt der Charakter eine falsche Abzweigung und muss weitere Würfe ablegen, bis er erfolgreich ist. Charaktere, die von einem der Hüter der Bibliothek geführt werden, müssen keine Würfe ablegen, um das Wissen zu finden, das sie suchen.

Der Feind unseres Feindes

Während die Charaktere die Bibliothek erkunden, idealerweise, nachdem sie das eine oder andere Echo getroffen haben, begegnen sie dem altehrwürdigen Drow-Erzmagus Vizeran DeVir, begleitet von Kleve, einem **Todesslaad**-Leibwächter in seiner natürlichen Gestalt. Vizeran ist ein **Erzmagus** mit den folgenden Anpassungen seiner Spielwerte:

- Vizerans Gesinnung ist neutral böse.
- Vizerans Feenblut verleiht ihm einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen den Zustand Bezaubert, und Magie kann ihn nicht zum Schlafen bringen.
- Vizeran kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten braucht: *Tanzende Lichter* beliebig oft, *Dunkelheit* einmal pro Tag, *Feenfeuer* einmal pro Tag (Zauberrettungswurf-SG 15) und *Schweben* (nur selbst) einmal pro Tag.
- Solange er sich im Sonnenlicht aufhält, erleidet Vizeran einen Nachteil auf Angriffswürfe sowie auf Würfe auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren.

Wenn die Charaktere Vizeran und Kleve das erste Mal treffen, lies den Spielern folgenden Kasten vor.

Zwei Gestalten nähern sich – ein verschrumpelter Drow, der in dunkle, wallende Roben gehüllt ist, und ein bulliges, grauhäutiges Monster, das wie eine stachelige, humanoide Kröte aussieht und deren breites Maul mit messerscharfen Zähnen gefüllt ist. Das verkniffene, faltige Gesicht des Drow zeugt von seinem hohen Alter, und seine roten Augen verengen sich und betrachten euch genau, als er sich euch nähert.

Vizeran begrüßt die Abenteurer vorsichtig, stellt sich und seinen Begleiter vor, und fragt sie, was sie nach Grabsenke führt. Er bleibt kühl und höflich und versucht alle Spannungen zu vermeiden, aus Angst, an diesem Ort Gewalt zu verursachen.

Wenn die Charaktere bereit sind, mit ihm zu reden, teilt Vizeran ihnen mit, dass er sich seit Jahrhunderten der Tyrannei von Lolth und ihren Priesterinnen widersetzt. Er glaubt, dass eine dämonische Invasion des Underdark bevorsteht, und ist nach Grabsenke gekommen, um seinen Verdacht zu bestätigen und Pläne zu machen, dagegen vorzugehen.

Der Drow-Erzmagus schlägt vor, dass die Abenteurer ihre eigenen Nachforschungen anstellen – und dass sie insbesondere Menzoberranzan und seinen Erzmagus Gromph Baenre im Auge behalten sollten. Vizeran kehrt dann in seine Quartiere zurück und erklärt den Abenteurern, wie sie die Bibliothekare finden können, wenn sie nicht bereits wissen, wie das funktioniert.

Während ihrer Zeit in der Bibliothek können die Charaktere Vizeran mehrere Male treffen, um ihre Ergebnisse zu vergleichen. Der Drow-Erzmagus weiß bereits viel darüber, was seit der Ankunft der Dämonenfürsten geschehen ist. Er benutzt die Bibliothek jedoch nicht, um bestimmte Ereignisse zu untersuchen, also freut er sich über die Beiträge der Charaktere, schweigt sich aber zu seinen eigenen Absichten und Zielen aus.

Wenn die Charaktere Vizeran bedrohen, rückt Kleve bedrohlich näher, während der Erzmagus noch versucht, die Situation friedlich zu halten, indem er darauf hinweist, dass aus einem Kampf nichts zu gewinnen ist. Wenn die Abenteurer ihn oder Kleve angreifen, wirkt Vizeran *Zeitstopp* und verschwindet, ehe Veldyskar auftaucht (siehe „Ein Ort des Friedens" im Kasten „Grabsenke: Allgemeine Merkmale"). Kleve wird unsichtbar und folgt seinem Meister aus Grabsenke hinaus. Trotz ihres Angriffs wird der Erzmagus die Charaktere wieder kontaktieren, im Versuch, ein Bündnis zu schmieden (siehe Kapitel 12, „Der Turm der Rache").

STEINSPRECHER-KRISTALL

Die Bibliothekare ansprechen

Wenn die Charaktere versuchen, einen Bibliothekar zu finden, stoßen sie zuerst auf Ulthar. Er und Urmas sind sich einig, dass die augenblicklichen Geschehnisse im Underdark eine große Bedrohung darstellen, aber dass ihre Rollen als Archivare verhindern, dass sie etwas anderes tun, als Informationen zur Verfügung zu stellen. Ulthar spekuliert, dass dies wahrscheinlich der Grund ist, warum die Bibliothek erlaubt hat, dass Vizeran und die Charaktere sie so mühelos finden.

Urmas hat jüngste Ereignisse verfolgt, die vielleicht zur aktuellen Krise geführt haben. Er bittet die Charaktere, ihm von ihren eigenen Erfahrungen im Underdark zu erzählen – insbesondere von ihren Begegnungen mit den Dämonenfürsten.

Ulthar bietet den Charakteren einen der *Steinsprecher-Kristalle* der Bibliothek an, wenn sie keinen eigenen haben, und zeigt ihnen, wie sie sich darauf einstimmen können. Er warnt die Charaktere, sich nicht in den Visionen zu verlieren, die sie erleben werden.

Steinsprecher-Kristalle

Eine Kreatur, die auf einen *Steinsprecher-Kristall* (siehe Anhang B) eingestimmt ist, erhält die Fähigkeit, durch die Schleier der Zeit zu blicken und Visionen von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu erhalten – aber nur, wenn sie sich in Grabsenke befindet.

Eine Kreatur, die auf einen *Steinsprecher-Kristall* eingestimmt ist, erhält die folgenden zusätzlichen Vorteile, solange sie sich in der Bibliothek aufhält:

- Wenn sie mit dem Kristall in der Hand in den Archiven der Vergangenheit steht, kann die Kreatur entscheiden, eine Vision der Vergangenheit zu erleben. Nachdem die Kreatur die Vision empfangen hat, kann sie erst wieder eine Vision der Vergangenheit erhalten, wenn sie eine lange Rast abgeschlossen hat.
- Wenn sie mit dem Kristall in der Hand in den Archiven der Gegenwart steht, kann die Kreatur entscheiden, eine Vision von etwas zu erleben, das in diesem Augenblick geschieht. Nachdem die Kreatur die Vision empfangen hat, kann sie erst wieder eine Vision der Gegenwart erhalten, wenn sie eine lange Rast abgeschlossen hat.
- Wenn sie mit dem Kristall in der Hand in den Archiven der Zukunft steht, kann die Kreatur entscheiden, eine Vision dessen zu erhalten, was geschehen könnte, wenn die Dämonenfürsten nicht aufgehalten werden. Nachdem die Kreatur die Vision empfangen hat, kann sie erst wieder einen Blick auf die Zukunft werfen, wenn sie eine lange Rast abgeschlossen hat.
- Wenn die Kreatur im entsprechenden Archiv steht, kann sie 2 Ladungen des Kristalls aufwenden, um eine Frage zu stellen, die sich auf die Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft bezieht, und eine wahrheitsgemäße Antwort in Form einer Vision erhalten.

Charaktere können Ladungen aufwenden, um Vermutungen zu bestätigen, Wissenslücken zu schließen und selbst die Geschehnisse zu sehen, die die Dämonenfürsten in die Welt gebracht haben. Solche Nachforschungen könnten mehrere Tage dauern. Ulthar gibt ihnen keinen weiteren *Steinsprecher-Kristall,* um den Prozess zu beschleunigen, doch die Charaktere können versuchen, einen zu stehlen, da der arglose Bibliothekar sie in einem Regal in seinem Quartier aufbewahrt. Der Riese entdeckt den Diebstahl innerhalb von 1W4 Tagen, woraufhin die Charaktere von Veldyskar und einem Trupp Galeb Duhr konfrontiert werden, die sie höflich auffordern, Grabsenke augenblicklich zu verlassen.

Mögliche Visionen

Es folgen die relevantesten Visionen, die die Charaktere als Antworten auf ihre Fragen erhalten können. Führe sie nach Bedarf weiter aus oder passe sie an, und improvisiere basierend auf Informationen im Abenteuer Visionen für andere Fragen, die die Charaktere stellen.

Gromphs Torheit

Wenn die Charaktere nach Gromph Baenre oder der Ankunft der Dämonenfürsten fragen, erhalten sie eine Vision, die zeigt, wie alles angefangen hat.

> Ein herrschaftlicher Drow-Erzmagus in Roben aus Spinnenseide wirkt einen mächtigen Beschwörungszauber. Als sich das Ritual seinem Ende nähert, breitet sich ein Netz aus *Faerzress*-Energie nach außen aus. Der Magier scheint davon beunruhigt zu sein, und seine Anstrengungen, den Zauber zu vollenden, werden immer hektischer, als er begreift, dass er die Kontrolle verloren hat.
>
> Und dann: Wahnsinn! Risse öffnen sich im Netz aus Energie, das ihn umgibt. Diese Risse dehnen und weiten sich, und hindurch brechen schreckliche Unholde, die schreien, kreischen und heulen, als sie aus dem Abyss gerissen und ins Underdark geschleudert werden.
>
> Das tiefe, dunkle Lachen einer Frau hallt durch eure Gedanken, als der Drow-Magus vor den dämonischen Horden zurückweicht, die er unbeabsichtigt entfesselt hat.

Wenn ein Charakter, der die Vision empfängt, einen passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 13 oder höher hat, bemerkt er eine Drow-Insignie auf dem Magier. Wenn der Charakter ein Drow oder anderweitig mit der Ikonographie von Menzoberranzans Drow-Häusern vertraut ist, erkennt er das Symbol als jenes von Haus Baenre. Der Charakter kann sich gut genug an das Symbol erinnern, um es zeichnen zu können, so dass ein Charakter mit mehr Wissen seine Bedeutung entschlüsseln kann.

Zuggtmoys Ankunft

Die Charaktere können nach Zuggtmoy oder den Geschehnissen im Nielichthain fragen.

> Eine Kaverne von ungewöhnlicher Schönheit eröffnet sich vor euch. Lichter in allen Farben strahlen aus der puren Essenz des Lebens, diffus und verstärkt durch das Leuchten des *Faerzress*. Das Leuchten pulsiert, und du kannst spüren, wie das Leben in der Kaverne verfault und vor Befall zerbirst. Ein Pilz wächst in der Mitte der Höhle, immer größer höher. Pusteln bilden sich und nässen, wo sein Stamm dicker wird und seine Kappe zur Decke der Höhle reicht. Ein gewaltiger Pilzturm ist entstanden.
>
> Zwei Mykoniden nähern sich der Stätte voller Ehrfurcht. Der Teppich aus Fäulnis unter ihren Füßen interessiert sie nicht. Du spürst, wie ihre Gedanken voller Erstaunen zum Leben erwachen, und als sie voller Anbetung in die Knie gehen, weißt du, dass sie dem Untergang geweiht sind. Eine Stimme ertönt aus den Wolken von Sporen, die wie Schnee herniedergehen. Die Stimme teilt den Mykoniden mit, dass sie sich auf ein Geschenk einstellen sollen, wie sie noch nie eines empfangen haben.

Wenn die Charaktere den Nielichthain besucht haben, erkennen sie einen der Mykoniden als Souverän Phylo, und wissen irgendwie, dass der andere Yestabrod ist, bevor er mutierte.

Juiblex und der Blopkönig

So viel die Charaktere auch erfuhren, als sie den Blopkönig in Blindgenstein bekämpften, so wollen sie vielleicht dennoch mehr Wissen über den wahnsinnigen Svirfneblin oder seinen unheiligen Meister, Juiblex den Gesichtslosen Fürsten, erlangen.

> Ein Tiefengnom, der von Anderen seiner Art verachtet wird, weint, während er durch die dunklen Tunnel wandert und zu den Dingen spricht, die aus den Wänden krabbeln und sickern. Du siehst, wie er zwei glitschige Flecken von Schlick adoptiert, und spürst, dass er Macht über sie hat. Er spielt mit ihnen, als seien sie Kinder, und jagt sie durch die düstere Tiefen.
>
> Etwas verändert sich, und die Schlicke fließen davon. Der Tiefengnom läuft ihnen hinterher, weil er Angst hat, wieder allein zu sein. Du spürst, wie ihn ein großer Hunger ergreift. Er erlebt Visionen, die in deine Vision übergleiten. Sie zeigen, was ihm wie ein Paradies scheint, aber für alle anderen ein triefender Albtraum ist. Der große Hunger spricht zu ihm, und sein bereits zerbrochener Verstand ist ein Schild gegen die zerschmetternde Macht des Hungers. Diese Macht scheint etwas in dem Gnom zu erkennen und zu schätzen, das ihr gut dienen wird.
>
> Der große Hunger hat einen Namen – Juiblex. Und seine Macht ... oh, so gewaltige und schreckliche Macht! Er gewährt dem Gnom die Fähigkeiten, die kleinen Hunger – sein Kinder – zu beherrschen, damit sie zu dem Ort zurückkehren können, der sie einst verstoßen hat, um ihn komplett zu verschlingen!

Gebrochene Klingen

Die Korruption in Gracklstugh zersetzt die Gesellschaft der Duergar langsam von innen und führt sie zu einem brutalen Schicksal.

Du siehst einen Kreis kleiner, vermummter Gestalten, deren Form buckelig und ausgemergelt erscheint. Ihre Gesten und Bewegungen sind ruckartig, was für den Wahnsinn spricht, der Besitz von ihnen ergriffen hat. Sie intonieren einen Gesang und wiegen sich zu ihren eigenen Worten. Und dann halten sie plötzlich inne, als das Leuchten des *Faerzress* um sie zunimmt und in unverständlichen Lauten zu ihnen flüstert. Die Derro kichern und tanzen, und ihre Hände leuchten mit einer Macht, die nicht ihnen gehört. Die Vision verändert sich, und plötzlich starren Grauzwerge auf das rotglühende Metall auf ihren Ambossen. Der beständige Rhythmus ihrer Hammerschläge ebbt ab. Plötzlich wendet sich Bruder gegen Bruder, als sich ihre Gedanken nach innen gegen sich selbst richten. Funken fliegen, und eine Stadt brennt.

Demogorgons Altar

Eine der ersten Begegnungen mit den Dämonenfürsten könnten die Charaktere in Sloobludop gehabt haben, wo sie den Aufstieg von Demogorgon beobachten konnten, des sogenannten „Tiefen Vaters" der wahnsinnigen Kuo-toa.

Du siehst einen Kuo-toa, der unsicher in den düsteren Tiefen eines dunklen, unterirdischen Sees schwimmt. Er wendet sich nach links und rechts, versucht etwas zu finden, auch wenn er von reißzahnbewehrten Kreaturen umgeben ist, die an Mantarochen erinnern. Der Kuo-toa lächelt. Seine Nadelzähne leuchten sogar in der Dunkelheit. Er hat etwas gesehen. Er versteht nun ein neues Geheimnis, und sein bereits zerbrochener Verstand stürzt tiefer in den Wahn.
Der Kuo-toa krümmt sich zusammen und erhebt die Arme in Anbetung. Dann kommen aus dem Kreis der Rochen zwei Tentakel hervor – gefolgt von zwei heulenden Pavianköpfen.

Fraz-Urb'luu und das Juwel

Die Charaktere wollen vielleicht mehr über die Quelle des Zwists in Mantol-Derith erfahren, was zu einer Offenbarung über Fraz-Urb'luu führt.

Ein von *Faerzress* erschaffener Riss öffnet sich weit und beleuchtet einen dunklen Tunnel. Der Riss speit ein dunkles Juwel aus, das klappert, als es über den Tunnelboden schlittert. Das Juwel wird von einem grauhäutigen Zwerg aufgehoben, der es genau untersucht.

Die Vision wechselt zu einer hell erleuchteten Kaverne voller grobschlächtiger Kaufmannsbuden, wo der Duergar das Juwel einer Svirfneblin reicht, die seinen Wert schätzen soll. Die Gnomin weigert sich, das Juwel zurückzugeben, und reicht es stattdessen einem ihrer Svirfneblin-Lehrlinge. Der junge Lehrling schleicht mit dem Juwel davon, wird aber von einem Gargyl überfallen. Der Gargyl packt das Juwel, fliegt davon und überreicht es einer Drow. Die Drow blickt in das schwarze Juwel und sieht eine grässliche Dämonenfratze, die ihren Blick erwidert. Gedanken von Mord und Gemetzel füllen ihren Verstand, als sie das Juwel in ihrer Kleidung verbirgt, ihr Kurzschwert zieht und die Klinge mit Gift überzieht.

Cyrog lebt! Heil Orcus!

Auch wenn Orcus keine bedeutende Rolle in diesem Abenteuer spielt, könnten sich Spieler fragen, was der Dämonenfürst des Untodes im Schilde führt.

Im Herzen einer fremdartigen Kaverne, die vor Schleim glänzt, versammeln sich Scharen von Gedankenschindern um ein gewaltiges Gehirn, das in einem Tümpel liegt. Das Gehirn ist tot. Ihr könnt die unverständlichen Gedanken der Illithiden hören, als sie sein Verscheiden betrauern. Ein Wort hallt lauter als die anderen: Cyrog.

Plötzlich überflutet *Faerzress* die dunkle und verschlungene Halle mit violettem Licht. Ein Riss öffnet sich, und eine bullige, gehörnte Gestalt, die nach Fäulnis stinkt, tritt hervor. Sie hebt einen mit einem Schädel gekrönten Stab und zeigt damit auf das tote Ältestengehirn. Das Ältestengehirn beginnt zu pulsieren, und du siehst immer wieder violettes Licht unter dem fauligen Fleisch aufblitzen. Die Gedankenschinder sind völlig überrumpelt, als das Ältestengehirn wieder zu ihnen spricht und ihnen sagt, dass Orcus Cyrog gerettet hat und sie ihm in den Untod folgen sollen.

Die Bibliothekare von Grabsenke wissen, dass Cyrog der Name einer fernen Gedankenschindersiedlung ist. Vizeran DeVir und alle Mitglieder der Gesellschaft des Glanzes wissen auch, dass Cyrog nach einem uralten Ältestengehirn benannt wurde, das über die Siedlung herrscht und tief im Underdark liegt, Tausende von Meilen im Osten.

Baphomet, der Gehörnte König

Der Dämonenkönig Baphomet spielt keine entscheidende Rolle in diesem Abenteuer. Allerdings erhält ein Charakter, der Hinweise auf den Aufenthaltsort des Gehörnten Königs sucht, die folgende Vision.

Der Geruch von Blut steigt in deine Nasenlöcher, als du durch einen Irrgarten von Underdark-Tunneln wanderst. Du bewegst dich zielstrebig, als deine riesigen Hufe den Stein unter dir zermalmen. *Faerzress*-Licht offenbart, dass dein Schatten monströs ist und auf eine bullige Bestie mit einer Krone aus Hörnern schließen lässt. Mit deiner blutigen Glefe schneidest du eine Schneise durch einen Wald aus hohen Zurkhholz-Pilzen, die in deinem Weg stehen. Die Tunnel dahinter würden einen normalen Verstand verwirren, aber du kennst instinktiv den Weg, den du einschlagen musst. Jeder Schritt bringt dich näher zu einem mit Magma gefüllten Spalt, in den eine gewaltige Vorrichtung aus Metall und Stein getrieben ist – eine Waffe, die das Underdark selbst umformen kann.

Diese Vision gestattet einen kurzen Blick auf den Irrgartenmotor, eine arkane Apparatur, die sich im Herzen des Labyrinths befindet (siehe Kapitel 14).

Brut von Yeenoghu

Ein Charakter, der versucht, mehr über Yeenoghu, den Dämonenfürsten der Gnolle, zu erfahren, empfängt die folgende beunruhigende Vision.

Eine bucklige und verfaulende Kreatur mit dem Kopf einer unheiligen Hyäne schwingt einen dreiköpfigen Flegel nach einem Betrachter und zermalmt ihn. Als der Augentyrann auf den Boden fällt, springt ein Rudel Hyänen auf die Leiche und reißt ihr die Augenstiele ab, während der Dämonenfürst das Blut von seiner Waffe leckt. Während die Hyänen fressen, verwandeln sie sich vor deinen Augen in geifernde, lachende Gnolle.

Lolth, Dämonenkönigin der Spinnen

Wenn die Charaktere nach Lolth fragen, empfangen sie eine Vision ihrer Heimat in den Dämonennetzgruben, was bestätigt, dass zumindest eine Dämonenfürstin nicht aus dem Abyss entkommen ist.

Du erblickst die wahre Gestalt der Dämonenkönigin der Spinnen – ein schwarzes, aufgedunsenes Spinnenwesen mit dem Kopf einer weiblichen Drow. In den Netzen, die sie umgeben, ruhen Tausende über Tausende von grauen Eiern. Lolth weiß, dass sie ausgespäht wird, und ihr Zorn ist spürbar, als sich ihr Verstand ausstreckt, um dich zu finden. Ihr zorniges Kreischen, als sie von den mächtigen Bannzeichen von Grabsenke abgehalten wird, hallt in deinem Verstand wider, als die Vision plötzlich in die Dunkelheit gerissen wird.

Diese Vision erlaubt einen flüchtigen Eindruck von Lolths Plan, ihre Rivalen aus dem Abyss zu treiben und seine Schichten mit ihren eigenen dämonischen Nachkommen zu bevölkern. Der Charakter, der die Vision erlebt, muss einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen, um nicht eine Stufe Wahnsinn zu erleiden (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 2).

Andere Visionen

Die anderen Visionen, nach denen die Charaktere suchen könnten, hängen davon ab, was sie während ihrer Flucht aus dem Underdark erlebt haben, und worauf du das Abenteuer fokussieren willst (darunter auch die Aktivitäten der Dämonenfürsten).

Rückkehr zu Vizeran

Wenn die Charaktere alles entdeckt haben, wonach sie suchen, können sie zu Vizeran gehen. Wenn sie das nicht tun, sucht er sie auf, weil er seine eigenen Nachforschungen abgeschlossen hat.

„Dieser Narr Gromph hat die Dämonenfürsten zu uns geholt, und seine Dämonenkönigin hat die ganze Zeit die Fäden gezogen. Er hat Lolth die Möglichkeit gegeben, frei über den Abyss zu regieren. Meine eigenen Nachforschungen lassen mich annehmen, dass Gromph *Faerzress* genutzt hat, um eine solche Beschwörung zu ermöglichen, doch ich bin mir sicher, dass er dieses Ergebnis nicht vorhergesehen hatte. Schwachkopf!

Ich kann euch Monate der Recherche ersparen, Zeit, die wir ganz eindeutig nicht haben. Die Informationen, die ich hier gefunden habe, haben meine Theorien bestätigt, und ich weiß, wie die Dämonenfürsten wieder in den Abyss verbannt werden können. Wir können das nur schaffen, wenn wir zusammenarbeiten, wenn ihr willens und mutig genug seid, die Dämonenfürsten direkt herauszufordern. Oder vielleicht ist tollkühn das bessere Wort."

Wenn die Charaktere zögerlich sind, was die Zusammenarbeit mit Vizeran angeht, erinnert er sie an die Gefahren für die Oberflächenwelt, sollten die Dämonenfürsten aus dem Underdark entkommen. Wenn die Charakter Vizeran selbstsüchtiger Hintergedanken bezichtigen, lächelt der Drow dünn und bestätigt dies. Dennoch besteht er darauf, dass sein Ziel dasselbe ist wie das der Charaktere, und er bittet sie nicht, sich an seinen anderen Plänen zu beteiligen. Er weist darauf hin, dass er bei Weitem das Unbedeutendste der vielen Übel ist, mit denen sich die Charaktere herumschlagen müssen.

Vizeran lädt die Abenteurer und ihre NSC-Gefolgsleute nach Araj ein, seine Turmfestung, wo sie die Angelegenheit weiter besprechen können. Dort kann er darlegen, was er zu tun plant und warum er die Hilfe der Helden benötigt. Er weigert sich, seine Pläne in Grabsenke im Detail zu besprechen, mit den Worten: „Die Wände hier haben buchstäblich Ohren, und Echos währen ewig." Nur sein Zuhause ist sicher genug, um als der Ort zu dienen, von dem aus der Sieg über die Dämonenfürsten zu planen ist.

Grabsenke verlassen

Solange die Charaktere respektvolle Gäste sind, haben die Bibliothekare kein Problem damit, wenn sie so lange in Grabsenke bleiben, wie sie wollen. Allerdings liefert die Bibliothek keine Visionen mehr, wenn die Charaktere die wichtigsten Informationen erhalten haben. Wenn die Spieler weiter nach Visionen suchen, sind ihre Anstrengungen fruchtlos, und die Bibliothekare oder ihre Assistenten legen nahe, dass es dieses Mal nichts mehr gibt, was sie noch lernen können.

Die Charaktere können mit Vizeran reisen, oder er gibt ihnen eine Karte und eine präzise Wegbeschreibung, die sie nach Araj führen, wenn sie sich zuerst um andere Probleme im Underdark kümmern wollen. Er betont, dass Zeit von größter Bedeutung ist. Jeder Tag, den die Charaktere trödeln, erlaubt der Macht und dem Einfluss der Dämonenfürsten im Underdark zu wachsen. Siehe Kapitel 12, „Der Turm der Rache", für weitere Informationen über Araj.

Der letzte Gefallen, den die Bibliothek den Abenteurern erweist, ist, dass der Tunnel nach draußen direkt mit Routen verbunden ist, die zum gewünschten Ziel der Charaktere führen, egal ob es sich dabei um Araj, Blindgenstein, Menzoberranzan, Gracklstugh, Mantol-Derith, das Ufer des Dunkelsees oder andere Orte handelt.

EP-Belohnung

Die Charaktere sollten Grabsenke mit einem klaren Bild verlassen, was unter dem Einfluss der Dämonenfürsten im Underdark passiert und welche Rollen Gromph Baenre und Lolth bei der Entstehung der Krise gespielt haben. Jeder Charakter erhält 5.000 EP dafür, die Wahrheit erfahren zu haben.

Kapitel 12: Der Turm der Rache

Den Abenteurern wurde ein Bündnis mit dem Drow-Erzmagus Vizeran DeVir angeboten, weswegen sie zu seinem Turm in den Tiefen des Underdark reisen. Dort erfahren sie mehr darüber, was er über die Bedrohung weiß, die von den Dämonenfürsten ausgeht – und möglicherweise schließen sie einen Pakt mit ihm, um sich um diese Bedrohung zu kümmern. Sie müssen allerdings vorsichtig sein, da ihr potenzieller Verbündeter eigene Interessen verfolgt und eine eigene Agenda hat, wenn es um seine Mit-Drow geht.

Wenn die Charaktere Vizerans Bündnisangebot in Grabsenke (siehe Kapitel 11) abgelehnt haben, schickt der Drow-Erzmagus daraufhin Grin Ousstyl (siehe später in diesem Kapitel) als Friedensgesandten, um das Angebot zu wiederholen und die Charaktere nach Araj zu führen, wenn sie annehmen. Weitere Erkundungen im Underdark könnte die Abenteurer überzeugen, dass sie sich zumindest anhören sollten, was Vizeran zu sagen hat. Wenn sie eine Möglichkeit finden, sein Angebot ihren Verbündeten an der Oberfläche mitzuteilen, ermutigen diese Verbündeten die Charaktere, ein Abkommen mit dem Drow-Erzmagus zu schließen.

Den Turm erreichen

Vizerans Turm liegt am Rand der Wurmwindungen, ungefähr zehn Tagereisen von Menzoberranzan entfernt. Die Karte und Wegbeschreibung, die der Erzmagus den Abenteurern in Kapitel 11 zur Verfügung stellt, erlaubt es ihnen, die Kaverne zu finden, in der sich der Turm befindet, ohne sich zu verirren. Verwende Zufallsbegegnungen aus Kapitel 13, „Die Wurmwindungen", auf dem Weg zum Turm.

Das letzte Wegstück zum Turm führt durch einen engen Durchgang, der von einem Seitentunnel abführt und von einer magisch geschützten Geheimtür verborgen ist. Wenn Vizerans Karte auf 3 m an die Tür herankommt, lässt schwaches, violettes Licht das Wort „Araj" – ein Drow-Wort für „Rache" – in spinnenhafter, elfischer Schrift auf der Oberfläche der Tür aufleuchten. Wird die Tür mit der Karte berührt, öffnet sie sich für 1 Minute, oder bis die Karte mehr als 30 m von der Tür entfernt ist. Wenn die Charaktere mit Vizeran reisen, öffnet sich die Geheimtür auf seinen Befehl hin.

Die Abenteurer können mit ihrem vollen Expeditionstrupp nach Araj reisen. Vizeran lässt nur die Spielercharaktere in den Turm ein, doch bietet die Kaverne, die diesen umgibt, genug Platz zum Lagern, ohne die Gefahr von Begegnungen. Wenn die Charaktere allerdings auf Rieseneidechsen oder anderen Reittieren unterwegs sind, können sich diese nicht durch den engen Tunnel zum Turm bewegen, und es muss ein separates Lager errichtet werden, das weiter vom Turm entfernt ist.

> Der Durchgang hinter der Geheimtür ist so schmal, dass nicht zwei Personen nebeneinander gehen können, und manchmal muss selbst eine Person sich seitlich drehen und hindurchquetschen. Es dauert ungefähr eine Stunde, die Dunkelheit des Tunnels hinter euch zu lassen, und die Reise ist von ständigen Echos weit entfernter Geräusche erfüllt. Dann öffnet sich der Durchgang in eine Kaverne, deren Wände und Decke in der Dunkelheit verschwinden. Stücke von Quarz und Katzensilber im Stein funkeln, wenn das Licht auf sie fällt, und zeigen so einen Weg, der durch Abnutzung im Steinboden entstanden ist. Am Ende des Pfades erhebt sich eine gewaltige, dunkle Form – ein gewaltiger Stalagmit, der in einen düsteren, schwarzen Turm verwandelt wurde.

Araj: Vizerans Turm

Vizerans Turm ist ein gewaltiger Stalagmit, in den spiralenartig bis zur Spitze eine Reihe von Räumen geschlagen wurde. Der Kern der Steinspitze ist ausgehöhlt und bildet so einen offenen, vertikalen Schacht. Eine steinerne Wendeltreppe führt um den Schacht herum, mit Plattformen, die in die Räume auf den oberen Ebenen führen.

Ebene 1 enthält einen breiten Vorraum und einen Audienzsaal.
Ebene 2 enthält Küchen, Lagerräume und aktuell nicht genutzte Dienstbotenquartiere.
Ebene 3 enthält Gästezimmer und eine Folterkammer für „besondere Gäste".
Ebene 4 enthält Vizerans Bibliothek und Labor.
Ebene 5 beherbergt die privaten Räumlichkeiten des Erzmagus.
Ebene 6 ist Vizerans Sanktum an der Turmspitze, wo er seine Zeit mit Kontemplation und Studien verbringt.

Das Sanktum enthält einen permanenten *Kreis der Teleportation*, den Vizeran verwenden kann, um im Notfall in sein Zuhause zurückzukehren. (Er verwendet ihn aber nur als letzten Ausweg, da das Teleportieren im Underdark sehr riskant ist; siehe „*Faerzress*" in Kapitel 2.) Vizeran offenbart Außenstehenden die Existenz dieses Kreises nicht, wenn es nicht absolut notwendig ist, und er verrät niemals die Sequenz der Siegel.

Treffen mit Vizeran

Wenn die Abenteurer als Vizerans Gäste eintreffen, stellen sie fest, dass die Tür zum Turm sich für sie öffnet. Wenn sie unter anderen Umständen eintreffen, siehe „Eindringen in Araj" am Ende dieses Kapitels.

> Hinter der schweren Eisentür, die der einzige sichtbare Eingang des Turms ist, erstreckt sich ein kurzer Tunnel durch anderthalb Meter massiven Gesteins in eine kühle, dunkle Kammer. Als ihr eintretet, leuchtet eine schwebende Kugel aus blassviolettem Licht vor euch auf und offenbart eine Öffnung in der Kuppeldecke sowie eine steinerne Wendeltreppe ohne Geländer, die in die Dunkelheit emporführt.
>
> In der Umgebung der Treppen offenbart das Licht einen kreisförmigen Audienzsaal mit Halterungen in der Steinwand, in denen kalte, nicht entzündete Laternen hängen, schweren Teppichen, die den glatten Steinboden bedecken, und einem thronartigen Steinstuhl auf einer erhöhten Plattform links neben dem Eingang.
>
> Die Kugel aus violettem Licht schwebt unter die Mitte des offenen Schachts und hält dort inne, jenseits des Fußes der Treppe. Sie schwebt dann dort, als würde sie auf euch warten.

Die Kugel aus magischem Licht versucht, die Charaktere den Schacht empor zu Vizerans Sanktum an der Spitze des Turms zu führen. Charaktere können die Treppe emporsteigen, wenn sie wollen, aber jede Kreatur, die an der Treppe vorbei in den offenen Schacht tritt, aktiviert einen magischen Levitationseffekt, der im Schacht verankert ist (siehe den Kasten „Vizerans Turm: Allgemeine Merkmale"). Wenn die Abenteurer mit Vizeran eintreffen, teilt er ihnen das Befehlswort für den Levitationseffekt mit.

Vizeran DeVir

Vizeran DeVir ist eines der größten magischen Talente, welche die Drow-Stadt Menzoberranzan je hervorgebracht hat. Unglücklicherweise kam sein Aufstieg zur gleichen Zeit wie der eines der anderen größten arkanen Talente der Stadt der Spinnen: Gromph Baenre. Gromph ist ein Nachkomme des Ersten Hauses und so begabt als Intrigant wie als Magier, und er inszenierte Vizerans Ungnade und Exil als Lolth-Ungläubiger. Ironischerweise könnte dies Vizerans Leben gerettet haben, da Haus DeVir nicht lange danach von dem rivalisierenden Haus Do'Urden ausgelöscht wurde.

Vizeran fand sich mit einem Leben der Einsamkeit im Underdark ab und fand nicht sein Ende, wie die meisten vermuteten. Stattdessen nutzte er seine arkanen Mächte, um eine sichere Zuflucht für sich zu erschaffen, und verbrachte die folgenden Jahrhunderte mit isolierter Forschung, um seine Meisterschaft der magischen Künste zu vertiefen. Er schaute aus der Entfernung zu, als sich zahllose Ereignisse im Underdark und in ganz Faerûn entfalteten, sammelte Informationen und schmiedete Pläne für seine Rückkehr. Nachdem Vizeran jahrhundertelang gewartet hat, glaubt er nun, dass seine Zeit gekommen ist.

Vizeran dürstet nach Rache gegen seinen einzigen lebenden Rivalen – Gromph Baenre, den Drow-Erzmagus von Menzoberranzan. Als Anhänger des Alten Elementaren Auges verabscheut Vizeran auch Lolth und ihren Einfluss auf die Drow. Nichts wäre ihm lieber, als Gromph auszustechen und den Drow zu beweisen, dass Lolth sie für ihre eigenen Zwecke missbraucht hat. Natürlich will er auch die arkanen Geheimnisse erlernen, die es Gromph erlaubt haben, Magie zu nutzen, die mächtig genug ist, die Dämonenfürsten ins Underdark zu beschwören.

Vizeran ist ein mächtiger, aber gefährlicher Verbündeter. Seine Pläne und Ziele sind vollkommen selbstsüchtig, und er wird die Charaktere opfern, ohne zu zögern, um seine Pläne voranzubringen. Außerdem ist Vizeran nicht so immun gegen den dämonischen Wahnsinn, der im Underdark wächst, wie er glaubt, da dieser seinen Größenwahn und seinen Rachedurst gegen die anderen Drow weiter nährt.

Vizeran ist ein **Erzmagus** mit den folgenden Anpassungen seiner Spielwerte:

- Vizerans Gesinnung ist neutral böse.
- Vizerans Feenblut verleiht ihm einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen den Zustand Bezaubert, und Magie kann ihn nicht zum Schlafen bringen.
- Vizeran kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten braucht: *Tanzende Lichter* beliebig oft, *Dunkelheit* einmal pro Tag, *Feenfeuer* einmal pro Tag (Zauberrettungswurf-SG 15) und *Schweben* (nur selbst) einmal pro Tag.
- Solange er sich im Sonnenlicht aufhält, erleidet Vizeran einen Nachteil auf Angriffswürfe sowie auf Würfe auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren.

Kleve

Vizeran besitzt das Kontrolljuwel eines **Todesslaads**, den er „Kleve" nennt. Der Slaad dient als Leibwächter des Erzmagus und ist immer in seiner Nähe. Kleve kann die Gestalt jedes beliebigen kleinen oder mittelgroßen Humanoiden annehmen und erscheint manchmal als Vizerans Tiefengnom-Diener oder Drow-Assistent, wenn er nicht auffallen will. Er kann auch *Unsichtbarkeit* wirken, um unbemerkt zu beobachten, und nutzt seine wahre Gestalt, wenn er andere Kreaturen einschüchtern will. Auch wenn Kleve ein grausames Wesen hat, schadet er niemandem, wenn Vizeran es nicht erlaubt.

Kleves Kontrolljuwel ist ein rauchiger Kristall, den Vizeran unter seiner Robe an einer Kette um den Hals trägt. Solange Vizeran das Juwel besitzt, muss der Todesslaad ihm gehorchen und kann nicht bezaubert werden.

Grin Ousstyl

Die einzige andere Person in Araj ist Grin Ousstyl, Vizerans **Drow-Magus**-Lehrling. Grin ist ein cleverer Unruhestifter aus einem Haus, das an Ansehen verloren hat. Er erarbeitete sich einen Weg in das verbotene Bündnis von Drow-Magiern, das als Konzil der Spinnen bekannt ist, war aber unvorsichtig und wurde für seine Ambitionen fast hingerichtet. Er wurde aus Menzoberranzan verstoßen und von Vizeran aufgenommen, der die Rolle eines schattenhaften Gönners des Konzils spielt. Der junge Drow hat seine magische Ausbildung unter der Leitung des Erzmagiers fortgesetzt.

Grin ist seinem Meister loyal, aber nicht gut für solch eine einsame Existenz geeignet. Er sehnt sich nach einer Gelegenheit, nach Menzoberranzan zurückzukehren, und unterstützt die Idee, die Matronen zu stürzen und ihre Herrschaft zu beenden. Weniger begeistert ist er von der Möglichkeit, dass seine alte Heimat in ein Schlachtfeld für die Dämonenfürsten verwandelt wird, und wird Vizerans Vertrauen schließlich an die Helden verraten, um dies zu verhindern (siehe Kapitel 15, „Die Stadt der Spinnen").

Vizeran DeVir

Andere Bewohner

Keine anderen lebenden Kreaturen leben in Araj, doch beherbergt der Turm einige magische Bewohner, mit denen die Abenteurer interagieren könnten.

Auf jeder Ebene des Turms wirkt ein permanenter *Unsichtbarer Diener,* um sich um Vizeran, Grin und die Gäste des Erzmagiers zu kümmern. Zwei Dutzend dekorative Rüstungen sind im Turm verteilt, und sie alle sind **Belebte Rüstungen**, die sich auf Vizerans Befehl hin bewegen und kämpfen. Zwischen ein und drei Rüstungen bewachen jeden Raum und Korridor des Turms. Wenn Vizeran bedroht wird, nutzt er sie als Ablenkung, um Zeit zu schinden und entkommen oder einen Gegenangriff starten zu könnten.

Ein Charakter, der sich im Turm umsieht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, bemerkt Zeichen, dass sich unlängst andere humanoide Kreaturen in Araj aufgehalten haben, darunter abgelegte Kleidung, verschimmelte Nahrung und Ketten und Handschellen, die in einigen Räumen des Turms in die Wände eingelassen sind. Vizeran weist alle Fragen über solche Angelegenheiten ab, doch Grin Ousstyl vertraut den Charakteren an, dass Vizeran einst gebundene niedere Dämonen und humanoide Sklaven in seinen Diensten hielt. Vizeran verbannte die Dämonen nach der Ankunft der Dämonenfürsten im Underdark, weil er irgendeine verborgene Verbindung zwischen den Kreaturen des Abyss fürchtete. Die Sklaven, die der Drow-Erzmagus in seinen Diensten hatte (die meisten davon in Gracklstugh erworben), sind alle tot – sie fielen entweder dem Wahnsinn zum Opfer und wurden von Vizeran getötet, oder sie wurden als Teil der Vorbereitung für das dunkle Ritual des Erzmagus geopfert. Grin Ousstyl spricht nicht direkt vom Schicksal der zweiten Gruppe und sagt nur, dass Vizerans Arbeit für seine Assistenten hart sein kann.

Vizerans Turm: Allgemeine Merkmale

Die folgenden Merkmale gelten für den ganzen Turm.

Licht. Die Kaverne außerhalb des Turms ist dunkel, da die Bewohner von Araj kein Licht benötigen. Im Inneren des Turms geben einige wenige *Schwebekugeln* dämmriges Licht ab, während der Rest dunkel ist.

Wächter und Hüter. Das Innere des Zaubers steht unter einem permanenten *Wächter und Hüter*-Zauber, der Eindringlinge abwehren soll. Vizeran unterdrückt den Effekt des Zaubers für seine Gäste, so dass sie ungehindert eintreten können, aber wer versucht, sich in den Turm zu schleichen, muss sich mit dem Effekt des Zaubers auseinandersetzen (siehe „Eindringen in Araj"). Außerdem ist der Turm vor dem Ausspähen geschützt. Erkenntniszauber, die von außerhalb des Turms gewirkt werden, können die Mauern nicht durchdringen, wenn Vizeran es nicht zulässt, und er weiß sofort, wenn der Turm einen Erkenntniszauber abwehrt.

Levitationsschacht. Der zentrale Schacht steht permanent unter dem Effekt des Zaubers *Schweben,* so dass jede Kreatur, die in den Schacht tritt (oder von der Treppe fällt) in der Luft schwebt. Eine Kreatur, die das Befehlswort *Aluhal'kafion* („Absteigen") spricht, fällt 6 m pro Runde, bis sie den Grund des Schachts erreicht. Wird das Wort *Ku'lam* („Aufsteigen") gesprochen, steigt die Kreatur 6 m pro Runde in die Höhe, bis sie das oberste Stockwerk erreicht. Die Bewegung wird sofort unterbrochen, wenn die Kreatur *Ilkalik* („Anhalten") sagt. Im Turm kann Vizeran den Schwebeeffekt jederzeit als Aktion deaktivieren oder reaktivieren.

Vizerans Intrige

Vizeran DeVir lädt Gäste in sein Arbeitszimmer ein, während *Unsichtbare Diener* Tabletts voll mit getrockneten Pilzen, geräuchertem Rothé-Fleisch und Kelchen mit würzigem Likör bringen. Der Drow-Erzmagus nimmt sich selbst einen Kelch und trinkt betont als erster, obwohl er die Idee, er würde versuchen, seine Gäste zu vergiften, belächelt, da er sich schließlich große Mühen gemacht hat, um dieses Treffen zu arrangieren.

In der sicheren Zuflucht seines Turms führt Vizeran die Diskussion weiter, die er mit den Charakteren in Grabsenke begonnen hat, und spricht weiter darüber, was er über die Dämonenfürsten weiß.

„Der einzige Vertreter meiner Art, der mir in der Kunst ebenbürtig ist, ist Gromph Baenre. Ich denke, wir wussten von dem Augenblick, als wir uns das erste Mal begegneten, dass es unser Schicksal war, Rivalen zu werden. Aber wo ich lediglich die Kunst meistern wollte, war Gromph auch ein scharfsinniger politischer Manipulator. Er war zwar nicht frommer als ich in seiner Anbetung der Spinnenkönigin, doch arrangierte er meine Entehrung und mein Exil. Ohne meine beträchtlichen Fertigkeiten fiel mein Haus unserem Rivalen Haus Do'Urden zum Opfer. Gromph wurde mit der Unterstützung seines Hauses, dem Ersten Haus des Herrschenden Konzils, der Erzmagus von Menzoberranzan.

Gromph und ich hatten immer nur zwei Dinge gemein: unsere Leidenschaft für die Kunst und unseren Hass auf die Art, wie unsere Magierkollegen unter der Hand der Matronen und Herrinnen der Drow zu leiden hatten. Gromph gierte immer nach Macht, und es reichte ihm nicht einmal, Erzmagus von Menzoberranzan zu werden.

Aus diesem Turm meines Exils habe ich Gromphs Aktivitäten im Auge behalten. Das war angesichts seines misstrauischen und umsichtigen Wesens keine leichte Aufgabe. Dennoch offenbarten meine Beobachtungen, dass er ein einzigartiges Ritual erschuf – ein Ritual, das irgendwie die Energie des *Faerzress* nutzte, um unberechenbare arkane Macht zu kanalisieren. Als Gromph dieses Ritual ausführte, erbebten die Mauern zwischen den Ebenen. Dann, wie ihr mittlerweile festgestellt habt, wurden die Dämonenfürsten aus ihren Schichten des Abyss gerissen und hier ins Underdark geschleudert. Was wir alle in Grabsenke gesehen haben, bestätigt dies."

Vizeran beantwortet Fragen der Charaktere, so gut er kann, und macht dann sein Angebot. Verwende Punkte aus den folgenden Abschnitten, um die Verhandlung auszuspielen, und nutze eine Kombination von Attributswürfen und Rollenspiel, die dir am meisten behagt. Vizeran ist ehrlich in seinem Willen zu helfen, auch wenn seine Motive absolut selbstsüchtig sind. Er möchte eine Übereinkunft mit den Charakteren erreichen.

Was Vizeran weiss

Die Charaktere können die folgenden Informationen von Vizeran erhalten, indem sie die richtigen Fragen stellen; er gibt Informationen nur zögerlich heraus, doch ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 20 könnte zusätzliche Informationen zu Tage fördern, wenn der Erzmagus zu ausweichend wird:

- Lolth steckt hinter dem Plan, die Dämonenfürsten ins Underdark zu bringen. Dazu hat sie Gromph Baenre manipuliert. Die Spinnenkönigin nutzt die Drow als Schachfiguren in ihrem Plan, ihre dämonischen Rivalen loszuwerden und die Macht über den Abyss zu erlangen.
- Die Dämonenfürsten des Abyss – zusammen mit ihren niederen Dienern und Legionen – wurden nach Gromphs Ritual im Underdark freigelassen.
- Die Präsenz der Dämonenfürsten verzerrt die Substanz des Underdark. Das *Faerzress,* das so große Teile des unterirdischen Reichs durchwirkt, ist zu einer Verbindungsleitung geworden, durch die sich der Wahnsinn der Dämonenfürsten ausbreiten kann.
- Gromph Baenre ist verschwunden, nachdem er das Ritual ausgeführt hatte. Vizeran konnte keine Spur des rivalisierenden Erzmagus aufspüren, zumindest nicht mit den Ressourcen, die ihm zur Verfügung stehen.
- Demogorgon, der Prinz der Dämonen, erschien in der Klauenspalte von Menzoberranzan und wütete durch die Stadt, ehe er ins Underdark entkam.
- Das Ziel von Gromphs Ritual ist unklar, doch Vizeran nimmt an, dass sein Rivale einen bestimmten Dämonenfürsten beschwören und binden wollte. Vizeran kann kaum glauben, dass Gromph arrogant genug sein könnte, zu denken, dass er alle Dämonenfürsten des Abyss auf einmal binden könnte.
- Der Umstand, dass die Beschwörung ihren Ursprung in Menzoberranzan hatte, ist weitgehend unbekannt. Wenn die anderen Völker des Underdark dies wüssten, wären sie bereits gegen die Drow vorgegangen. Die Dunkelelfen wollen fast garantiert dafür sorgen, dass diese Information ein Geheimnis bleibt – wenn sie denn selbst davon wissen.
- Vizeran kennt keine Methode, wie Gromph Baenres Ritual umgekehrt werden könnte. Allerdings glaubt er, dass es eine andere Methode geben könnte, die Dämonenfürsten zurück in den Abyss zu schicken (siehe „Vizerans Plan").

Was Vizeran will

Wie jede andere Kreatur, die bei klarem Verstand ist, hat Vizeran kein Interesse daran, dass das Underdark die Heimat von Wesen des Abyss wird. Er weist darauf hin, dass wenn die Dämonenfürsten sich hier niederlassen, nichts sie daran hindern wird, nach Faerûn vorzustoßen und dort ihren Wahnsinn und ihr Chaos zu verbreiten. Tatsächlich ist dieses Resultat nach unvermeidlich, wenn nur genügend Zeit verstreicht.

Vizeran will seinen alten Rivalen unbedingt vernichten. Doch noch mehr will der Erzmagus Lolths Plan verhindern und dafür sorgen, dass die Dämonenkönigin der Spinnen den Drow als die verräterische Kreatur offenbart wird, die sie ist. Sein tiefster, sehnlichster Wunsch ist es, mitanzusehen, wie Menzoberranzan im dämonischen Wüten vernichtet wird. Dann werden sich die erbärmlichen Überlebenden der Drow von Lolth und ihren Priesterinnen abwenden, um Vizerans Weisung zu suchen, so dass er seinen rechtmäßigen Platz als ein weiser Anführer seines Volks einnehmen kann.

Was Vizeran anbietet

Vizeran DeVir bietet den Abenteuern sein Wissen an, seine arkane Macht und verschiedene magische Ressourcen, die ihnen helfen können, mit den Dämonenfürsten fertigzuwerden. Dazu gehören die folgenden Vorzüge:

- Vizeran bietet jedem Charakter einen Drow-*Piwafwi* (siehe Anhang B) an.
- Jeder Charakter erhält ein Amulett, das einmalig als *Schriftrolle des Schutzes vor Unholden* verwendet werden kann.

- Vizeran bietet den Charakteren an, Araj als sichere Zuflucht im Underdark zu verwenden, solange sein Bündnis mit den Charakteren währt. Der Erzmagus wird nicht dulden, dass eine Armee in seinem Zuhause stationiert wird, doch er öffnet es den Abenteurern und ihren Verbündeten, wenn es nötig ist.
- Vor allem aber kann Vizeran einen Plan anbieten, die Dämonenfürsten zu besiegen – doch braucht er die Hilfe der Charaktere, um ihn umzusetzen (siehe „Vizerans Plan").

Vizeran ist bereit, im Rahmen der Vernunft weitere Zugeständnisse zu machen. Er kann Magier unterrichten und ihnen die Gelegenheit geben, Zauber aus seiner Bibliothek zu erlernen. Allerdings nutzt der Erzmagus diese Lektionen, um zu versuchen, seine Schüler auf subtile Weise zu korrumpieren.

Vizerans Plan

Beim ersten Anzeichen, dass die Charaktere bereit sind, mit ihm zu arbeiten, erklärt der Drow-Erzmagus seinen Plan.

„Dämonen sind Kreaturen, die von Wahnsinn und Hass beherrscht werden – selbst die größten und mächtigsten unter ihnen. Im Abyss führen sie unermüdlich Krieg gegeneinander, und sie haben bereits begonnen, dies hier fortzuführen. Wir können sie gegeneinander ausspielen und uns um die geschwächten Sieger kümmern.

Ich glaube, ich besitze die Fähigkeit, ein Ritual zu entwickeln und zu wirken, das dem von Gromph ähnelt, aber weit weniger gefährlich oder töricht ist, und das die meisten Dämonenfürsten an den Ort ursprünglichen Beschwörung zurückrufen wird. Sobald sie dort zusammengebracht sein werden, werden sie versuchen, einander zu vernichten. Aber auch wenn die Dämonenfürsten gegenseitig ihre körperlichen Manifestationen hier in unserer Welt zerstören könnten, kann ihre Essenz nicht ausgelöscht werden. Sie würden zurück in den Abyss geschleudert, so effektiv, als ob sie verbannt worden wären.

Das Ritual erfordert bestimmte Komponenten, um den Talisman zu erschaffen, der die Dämonen anlocken wird. Dann einen Ritus, um ihn zu ermächtigen und zu aktivieren. Dann Blut und Kämpfe, wie diese Welt sie noch nie erblickt hat. Überlebende unter den Dämonenfürsten werden garantiert geschwächt und sollten weit leichter zu vernichten sein.

Alles was ich brauche, sind die notwendigen Zutaten", sagt Vizeran, „und im Idealfall einen Blick auf Gromphs Grimoires und Notizen aus seinem Sanktum." Der Drow-Erzmagus blickt euch an. Ein dünnes Lächeln kräuselt einen seiner Mundwinkel.

Die Charaktere können Vizerans Vorschlag jederzeit ablehnen. Daraufhin befiehlt der Erzmagus ihnen, sein Zuhause zu verlassen, und wünscht ihnen viel Glück dabei, in einer Welt zu überleben, die von den Dämonenfürsten beherrscht wird. Er sagt dann, dass er andere Methoden finden wird, sich allein um das Problem zu kümmern.

Wenn die Abenteurer bereit sind, sich mit Vizeran zu verbünden, führt er genauer aus, was er benötigt. Er erklärt, dass das Ritual von einem einzigartigen Talisman angetrieben wird, den er „das *Dunkle Herz*" nennt. Die Erschaffung des Talismans erfordert eine Reihe einzigartiger Komponenten:

- Das intakte, nicht ausgebrütete Ei eines Purpurwurms, um große physische Macht zu kanalisieren.
- Das Hauptauge eines Betrachters, um magische Resistenzen einzureißen und magische Kräfte zu überwinden.
- Sechs Federn von sechs verschiedenen Engeln – die Autorität der himmlischen Reiche und eine Macht, die unheilige Kreaturen erzürnt.
- Das Herz eines Goristro, um die Herzen anderer Dämonen zu erreichen und zu beeinflussen.
- Dreizehn Timmasks, auch „Teufelspilze" genannt, die aus der Fußspur eines Mariliths, Balors oder Goristros gewachsen sind – ein Köder, um Dämonen anzulocken.
- Einige Tropfen Blut oder Sekret eines Dämonenfürsten, um eine Verbindung zu den Dämonen herzustellen, die das Ritual rufen wird.
- Gromph Baenres Grimoires und Notizen zu seinem Ritual, damit er die Macht, die die Dämonenfürsten beschworen hat, besser begreifen kann.

Bei seiner Nachforschung hat Vizeran mögliche Quellen für all diese Komponenten gefunden, und er kann die Charaktere dorthin weisen, wie in den folgenden Kapiteln beschrieben ist. Das Purpurwurm-Ei und das Auge des Betrachters sind in den Wurmwindungen zu finden (siehe Kapitel 13). Die Engelsfedern und das Dämonenherz können im Labyrinth ausfindig gemacht werden (siehe Kapitel 14). Das Grimoire befindet sich in Menzoberranzan, der Stadt der Spinnen (siehe Kapitel 15). Das Erlangen der Timmask-Pilze und des Bluts eines Dämonenfürsten hängt vom Einfallsreichtum der Abenteurer und den Gelegenheiten ab, die sich in den anderen Kapiteln des Abenteuers ergeben.

Du kannst die Komponentenliste anpassen, wenn du willst, mit den Begegnungen in Kapitel 13 bis 15 als Richtlinien und Gelegenheiten. Zusätzliche Begegnungen können leicht in Kapitel 13 und 14 eingefügt werden, für jedes andere Element, das du dem Ritual hinzufügen willst.

Vizeran versieht die Abenteurer und ihre Verbündeten mit den Mitteln, um die Komponenten für den Talisman zu finden, und ermutigt sie, sofort anzufangen. Siehe Kapitel 13 bis 15 für die Quellen, die Vizeran gefunden hat, dann Kapitel 16 und 17 für die letzten Schlachten gegen die Dämonenfürsten.

Sieg ohne Vizeran

Du entscheidest, ob die Abenteuer ohne Vizerans Hilfe gegen die Dämonenfürsten bestehen können. Sie könnten seinen Plan ohne ihn umsetzen, besonders wenn er ihnen die notwendigen Komponenten und Informationen zugänglich gemacht hat. Das *Dunkle Herz*, das für das Ritual gefertigt werden muss (siehe Kapitel 15), kann überall platziert werden, um die Dämonen anzulocken.

Gleichermaßen kann das Ritual an jedem Ort vollführt werden, der mit *Faerzress* erfüllt ist. Vizeran enthält diese Information den Charakteren nur deshalb vor, weil er das Ritual als seine Gelegenheit sieht, Menzoberranzan zu zerstören und sich an den Drow zu rächen, die ihn verstoßen haben.

Ein Zauberwirker unter den Spielercharakteren könnte imstande sein, Vizerans Arbeit nachzuvollziehen, um das Ritual zu erschaffen und durchzuführen, wodurch das Szenario in Kapitel 17, „Gegen die Dämonenfürsten", eingeleitet wird. Unabhängig davon, wie sich der Plan entwickelt, sollten die Abenteurer die Gelegenheit haben, zu wählen, was sie mit Vizeran tun wollen, wenn sie erfahren, dass der Drow-Erzmagus nicht in Gänze ehrlich zu ihnen war. Siehe Kapitel 15, „Die Stadt der Spinnen", für Einzelheiten.

Eindringen in Araj

Wenn die Charaktere Vizerans Einladung nicht folgen wollen, wollen sie vielleicht stattdessen heimlich in Araj eindringen. Auch wenn sie feststellen, dass sie von Vizeran benutzt werden, um seinen Plan voranzubringen, Menzoberranzan zu zerstören, wollen die Charaktere vielleicht die Geheimnisse und Ressourcen des Erzmagus stehlen, um sie gegen die Dämonenfürsten zu benutzen – oder ihn töten und den Turm plündern.

Schutzzauber

Es ist beinahe unmöglich, unbemerkt zum Turm zu gelangen. Vizeran weiß sofort, wenn sich die Geheimtür öffnet, die in den Durchgang nach Araj führt, dank eines permanenten magischen Effekts, der einem mächtigen *Alarm*-Zauber ähnelt. Eindringlinge müssen sich auch mit dem Zauber *Wächter und Hüter* herumschlagen, der im Turm wirkt, und der *Arkanes Schloss*-Zauber auf alle Türen sowie *Netz*-Zauber auf den zentralen Schacht und alle Treppen wirkt. Türen im Turm der Rache (auch der Haupteingang) haben RK 16, 25 Trefferpunkte, eine Schadensschwelle von 5, Resistenz gegen Schallschaden und Immunität gegen Giftschaden sowie psychischen Schaden.

Der Zauber *Magischer Mund* am Eingang des Turms wird aktiviert, wenn Eindringlinge versuchen, die Tür zu öffnen, und ruft: „Ihr wagt es, hier ungebeten einzudringen? Lauft um euer Leben, solange ihr noch könnt!" Ein weiterer *Magischer Mund* außerhalb von Vizerans Sanktum ruft immer wieder: „Achtung! Eindringlinge!", wenn sich ein Eindringling der Tür zum Sanktum auf 6 m nähert.

Die 24 **Belebten Rüstungen** des Turms greifen jeden an, der Araj ohne Vizerans Erlaubnis betritt, und greifen weiter an, bis sie zerstört werden oder er sie zurückruft. Beim ersten Anzeichen von Schwierigkeiten beginnt der **Todesslaad** Kleve Eindringlingen unsichtbar zu folgen und versucht sie überraschend anzugreifen. Wenn Kleve auf die Hälfte seiner Trefferpunkte fällt, zieht er sich an die Seite seines Meisters zurück.

Vizeran wirkt seine schützenden Zauber, ehe er einen Kampf beginnt, zusammen mit *Unsichtbarkeit* (er erneuert auch die *Unsichtbarkeit* des Todesslaads, wenn er die Zeit hat). Als letzte verzweifelte Tat wirkt Vizeran *Zeitstopp* und nutzt die Gelegenheit, um zu flüchten oder einen riskanten *Teleportieren*-Versuch in einen Bunker zu unternehmen, den er an einem anderen Ort im Underdark deiner Wahl verborgen hat.

Falls die Charaktere die Gelegenheit haben, Araj zu plündern, finden sie die Gegenstände, die unter „Was Vizeran anbietet" aufgelistet sind, zusammen mit anderen Schätzen, die für einen Feind der Macht des Erzmagus angemessen sind. Siehe Kapitel 7, „Schätze", im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für Richtlinien, um Vizerans Schatzkammer zu erschaffen, und vergiss nicht, dass der verschlagene Drow seine mächtigsten magischen Gegenstände vermutlich mit Fallen versehen hat. Wenn er überlebt und entkommt, fügt Vizeran jene, die es wagten, ihn zu bedrohen und sein Zuhause zu plündern, zur Liste der Personen hinzu, an denen er sich rächen wird.

Kapitel 13: Die Wurmwindungen

Zwei der Komponenten, die Vizeran benötigt, um den Talisman für sein Ritual zu fertigen (siehe Kapitel 12) kann man relativ nahe am Turm des Erzmagus finden. Die Wurmwindungen sind ein Bienenstock von Tunneln, die sich in den nördlichen Gebieten des Underdark über Hunderte von Meilen erstrecken und von den namensgebenden Purpurwürmern aus dem Fels geschnitten wurden. Ein Purpurwurmnest in den Wurmwindungen ist ein idealer Ort, um ein nicht ausgebrütetes Purpurwurmei zu finden. Außerdem hat Vizeran Gerüchte über einen Betrachter gehört, der im Weiten Oblivium lebt, einer Kluft tief in den Wurmwindungen. Wenn die Charaktere nicht das Hauptauge von Lorthuun oder Xazax erbeutet haben (den Betrachtern in Kapitel 9), dann können sie das Weite Oblivium nach dem Betrachter absuchen, der dort haust.

Die Wurmtunnel

Das am nächsten liegende Nistgebiet der Würmer, das Vizeran DeVir den Charakteren vorschlägt hat, liegt 72 Kilometer westlich des Turms des Erzmagus. Das Weite Oblivium liegt etwa 18 Kilometer südlich von diesem Nistplatz. Verwende die Richtlinien in Kapitel 2 und 10, wenn die Gruppe sich durch das Underdark bewegt, doch verwende die Begegnungstabelle für die Wurmwindungen anstelle der Zufallsbegegnungen in Kapitel 2. Nahrungssuche ist in den Wurmwindungen schwieriger und erfordert einen Wurf auf Weisheit (Überleben) gegen SG 20.

Faerzress durchdringt nur die Randgebiete der Wurmwindungen. Solange die Gruppe diese Region des Underdark erkundet, müssen sich Zauberwirker nicht mit den Auswirkungen herumschlagen, die in Kapitel 2 unter „*Faerzress*“ beschrieben sind.

Die Tunnel, die von den Purpurwürmern erschaffen wurden, sind röhrenförmig und haben einen Durchmesser von ungefähr 3 m. Ein typisches Tunnelstück ist 1W6 × 1,5 Kilometer lang, ehe es auf einen anderen Tunnel oder eine natürliche Höhle stößt.

Zufallsbegegnungen

Während die Charaktere die Wurmwindungen erkunden, würfle einmal pro Tag, ob es zu Zufallsbegegnungen kommt. Wirf einen W20 und ziehe die Tabelle Begegnungen in den Wurmwindungen zurate, um zu bestimmen, ob und wenn ja was die Charaktere und ihre Expeditionstruppe treffen.

Wenn es zu einer Begegnung kommt, wirf einen W6, um zu ermitteln, wie der Bereich beleuchtet ist. Ein Ergebnis von 1 bedeutet, dass der Bereich dämmrig von phosphoreszierenden Flechten beleuchtet wird, während eine 2 bis 6 bedeutet, dass der Bereich dunkel ist. Die verschlungenen Tunnel der Wurmwindungen geben Kreaturen die Gelegenheit, die Charaktere zu überraschen (siehe „Gefahren bemerken" in Kapitel 2).

Begegnungen in den Wurmwindungen

W20	Begegnung
1–10	Keine Begegnung
11	1 **Drinne**
12	Drow-Jagdtrupp
13	1 **Erdkoloss**
14	1W6 **Ettins**
15	3W6 **Flumphs**
16	Grick-Nest
17	1 **Purpurwurm**
18	2W6 **Troglodyten**
19	1W4 **Trolle**
20	3W6 zwergische **Gemeine**

Drinne

Diese Kreatur haftet an der Decke und zieht es vor, Fernkampfangriffe gegen die Charaktere auszuführen. Es besteht eine Chance von 25 Prozent, dass die Drinne Zauber wirken kann (verwende die Zauberwirker-Variante aus dem *Monster Manual (Monsterhandbuch)*). Die Drinne ergreift die Flucht, wenn sie auf 30 Trefferpunkte oder weniger fällt.

Drow-Jagdtrupp

Ein **Drow-Magus** von Haus Melarn führt eine Gruppe von 1W6 **Drow** und 2W6 versklavten **Grottenschraten** durch die Tunnel. Sie sind auf der Suche nach einem Purpurwurm-Nistplatz, wo sie hoffen, ein Purpurwurmei zu finden, dass sie ihrer Matrone zum Geschenk machen können. Wenn die Charaktere offensichtlich ein Ei in ihrem Besitz haben, versuchen die Drow, es ihnen abzunehmen. Ansonsten lässt der Drow-Magus die Charaktere und ihren Expeditionstrupp gerne kampflos ziehen.

Erdkoloss

Diese Kreatur ist hinter einer Wand verborgen und nutzt ihren Erschütterungssinn, um Beute wahrzunehmen, die sich nähert. Dann bricht sie durch eine nahe Wand und greift das nächststehende Gruppenmitglied an. Bestimme zufällig, wer angegriffen wird, und denke dabei auch an die NSC, die mit den Charakteren reisen.

Ettins

Diese Ettins waren Orogs, bis das *Faerzress* und der korrumpierende Einfluss von Demogorgon sie in zweiköpfige Riesen verwandelt hat. Ihre Verwandlung kann nicht rückgängig gemacht werden. Sie haben großen Hunger und greifen die Gruppe sofort an.

Flumphs

Eine Gruppe Flumphs schwebt durch die Tunnel. Diese friedliebenden Kreaturen wurden von den mächtigen Gedanken der Dämonenfürsten in Unruhe versetzt. Sie warnen die Charaktere, dass diese bösen Gedanken das Underdark verschmutzt haben, und dass Güte die einzige Antwort auf ein solches Böses ist.

Grick-Nest

Die Charaktere stoßen auf einen natürlichen Hohlraum in einer Tunnelwand. Ein **Grick-Alpha** und 2W4 **Gricks** verwenden den Hohlraum als Nest und greifen alles an, was vorbeikommt.

Schätze. Aus den Mauern des Hohlraums wachsen wertvolle Kristalle. Charaktere können diese Kristalle abernten und jeweils 3W6 intakte Kristalle im Wert von je 50 GM mitnehmen.

Purpurwurm

Wirf einen W6 und ziehe die Tabelle Purpurwurm-Richtung zurate, um zu bestimmen, von wo der Wurm kommt.

Purpurwurm-Richtung

W6	Richtung
1–2	Der Purpurwurm kommt von hinten auf die Gruppe zu, bewegt sich in die gleiche Richtung und füllt den ganzen Tunnel. Die Abenteurer müssen entweder schneller sein als der Wurm oder sich umdrehen und ihn bekämpfen. Wenn sie vor dem Wurm davonlaufen, zweigt der Tunnel nach 1W6 × 1,5 Kilometern ab.
3–4	Der Purpurwurm bewegt sich in die entgegengesetzte Richtung wie die Gruppe durch den Tunnel und erscheint vor ihnen. Die Abenteurer müssen entweder schnell umkehren oder den Wurm bekämpfen. Wenn sie umkehren, zweigt der Tunnel nach 1W6 × 1,5 Kilometern ab.
5–6	Der Purpurwurm gräbt sich einen Weg durch den soliden Felsen, der den Tunnel der Gruppe kreuzt. Der Wurm bricht hinter der Gruppe aus der Tunnelwand und bewegt sich weiter, wobei er einen neuen Tunnel hinterlässt. Die Bewegung des Wurms löst im Tunnel der Gruppe einen Steinschlag aus, und jedes Mitglied der Gruppe muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht 10 (3W6) Wuchtschaden durch herabstürzendes Geröll zu erleiden.

Troglodyten

Diese Troglodyten sind in Richtung ihres Horts unterwegs (siehe „Troglodytenhort") und greifen alle anderen Kreaturen an, auf die sie stoßen.

Trolle

Diese gefräßigen, wahnsinnigen Trolle greifen die Gruppe sofort an.

Zwergische Gemeine

Es besteht eine Chance von 75 Prozent, dass diese Schildzwerge Prospektoren aus Mithralhalle sind, die nach Edelsteinen und Mineralien suchen. Andernfalls sind sie Flüchtlinge, die sich im Underdark verirrt haben, nachdem die Orks ihre Feste angriffen und sie unter die Erde trieben. Diese Zwerge suchen nach einem Weg zur Oberfläche.

Schätze. Jeder Zwerg trägt 1W10 Pfund Nahrung, 1W4 × 4 Liter Wasser (in Feldflaschen transportiert) und 1W6 Edelsteine im Wert von je 10 GM bei sich.

Troglodytenhort

Ungefähr auf halbem Weg zwischen Araj und dem Wurmnistplatz wird der Weg der Charaktere vom bevorstehenden Kampf zwischen zwei Fraktionen eines Troglodytenstamms blockiert.

> Ihr nehmt von vorne einen fauligen Gestank und eine Kakophonie leiser, zischelnder Stimmen wahr. Der Tunnel führt steil hinab in eine große, offene Kaverne, die schwach von leuchtenden Pilzen erhellt und von einem unterirdischen Strom zweigeteilt wird. Große, echsenhafte Humanoide stehen zu beiden Seiten des Stroms, schwenken improvisierte Waffen und drohen einander in einer zischenden Sprache.
>
> Die Gruppe von Kreaturen, die euch näher steht, hat zwischen zwei Stalagmiten auf einer niedrigen Erhöhung des Höhlenbodens einen Gefangenen angebunden. Dieser Boden liegt ungefähr sechs Meter unter euch, erreichbar durch einen steilen, aber begehbaren Tunnel, an dessen Wänden Geröll hoch aufgetürmt ist. Die Kreaturen sind mit ihrem Konflikt beschäftigt und haben euch noch nicht bemerkt.

Die echsenhaften Humanoiden sind Troglodyten, die einen niederen Gott namens Laogzed verehren – einen echsenhaften Schrecken, der im Abyss haust. Auch wenn Laogzed kein Dämonenfürst ist (und somit nicht ins Underdark beschworen wurde), werden doch Troglodyten aus dem ganzen Underdark zu Stätten gelockt, an denen sich die Dämonenfürsten manifestiert haben.

Jeder Charakter, der die Troglodyten versteht, bekommt schnell mit, was den Konflikt ausgelöst hat. Andernfalls kann ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 13 einen grundsätzlichen Eindruck dessen geben, was vor sich geht. Die Troglodyten haben einen Drow-Kundschaftertrupp überfallen und getötet, dessen Anführer ein magisches Schwert führte, welches S'slaar, der Troglodyten-Häuptling, als Trophäe beansprucht hat. Allerdings war es S'slaars Kriegsmarschall H'slaat, der den Anführer der Drow tötete und nun das Recht fordert, die Klinge zu führen.

Die Meinungsverschiedenheit wurde zu offenem Konflikt, und die anderen Troglodyten schlugen sich schnell auf die eine oder andere Seite. Auf einer Seite des Stroms haben Troglodyten, die H'slaat loyal sind, S'slaars Gefährtin gefangen und bedrohen sie nun, in der Hoffnung, dass der Häuptling nachgibt. Auf seiner Seite des Flusses schwingt S'slaar wild das magische Schwert und schreit, während die Troglodyten, die ihm loyal sind, die andere Seite beleidigen und verspotten.

Die Charaktere können umdrehen, ohne bemerkt zu werden, und einen anderen Weg finden, um die Troglodyten zu umgehen. Das erhöht jedoch die Entfernung, die sie zum Purpurwurm-Nistplatz zurücklegen müssen, um 72 Kilometer (und bringt eine erhöhte Wahrscheinlichkeit von Zufallsbegegnungen mit sich). Wenn die Charaktere einfach zusehen, wie sich die Auseinandersetzung entfaltet, siehe „Die Auseinandersetzung abwickeln" später in diesem Abschnitt.

1. Tunneleingang

Der Wurmtunnel, durch den die Abenteurer reisen, öffnet sich an einem steilen Hang, der 4,50 m nach unten in die offene Kaverne führt. Der Hang ist schwieriges Gelände.

Solange die Abenteurer keine Aufmerksamkeit auf sich ziehen, können sie hier beliebig lange unbemerkt verbleiben. Die Troglodyten sind von ihrer Auseinandersetzung zu sehr abgelenkt, um sie zu bemerken.

Geröll türmt sich an den Wänden zu beiden Seiten des Tunnels auf. Der Schutt an der Ostwand des Tunnels verbirgt einen Durchgang. Charaktere mit passiver Weisheit (Wahrnehmung) von 15 oder höher bemerken den versteckten Durchgang. Jeder, der das Geröll aktiv durchsucht, findet ihn mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10. Abenteurer, die in den verborgenen Durchgang hinter dem Geröll vordringen, entdecken am Ende des Tunnels den versteckten Eingang zu Bereich 5.

2. Höhlenboden

H'slaat, ein **Troglodyt-Champion von Laogzed** (siehe Anhang C), steht mit 22 **Troglodyten** in einer unordentlichen Schlachtreihe am Südufer eines Süßwasserstroms, der die Kaverne fast zweiteilt. Der Strom verläuft von West nach Ost und stürzt einen kleinen Wasserfall hinab, um einen Tümpel zu bilden (Bereich 9). Der Strom ist ungefähr 4,50 m breit und am tiefsten Punkt 90 cm tief. Er kann zu Fuß durchquert werden, ist aber schwieriges Gelände.

Die Troglodyten sind so abgelenkt, dass es möglich ist, sich unbemerkt durch diesen Bereich zu schleichen, solange die Abenteurer nahe an den Kavernenwänden bleiben. Jeder Charakter muss einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 10 schaffen, um nicht von den Troglodyten bemerkt zu werden.

Entwicklung

Jede verwundete Kreatur, die den Strom betritt, zieht den Schwarm von Quippern aus Bereich 11 an.

3. Anstieg

Dieser erhöhte Abschnitt des Kavernenbodens wird im Südwesten von einem steilen Hang und an den anderen Seiten von einer 1,80 m hohen Felswand begrenzt. Die Felswand zu erklimmen, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 11.

Fünf **Troglodyten**, die H'slaat loyal sind, sind hier stationiert. Neben ihren normalen Angriffen sind sie mit Wurfspeeren bewaffnet, die sie von einem Haufen aus 25 Wurfspeeren auf dem Höhlenboden in ihrer Nähe werfen.

Wurfspeer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W6) Stichschaden.

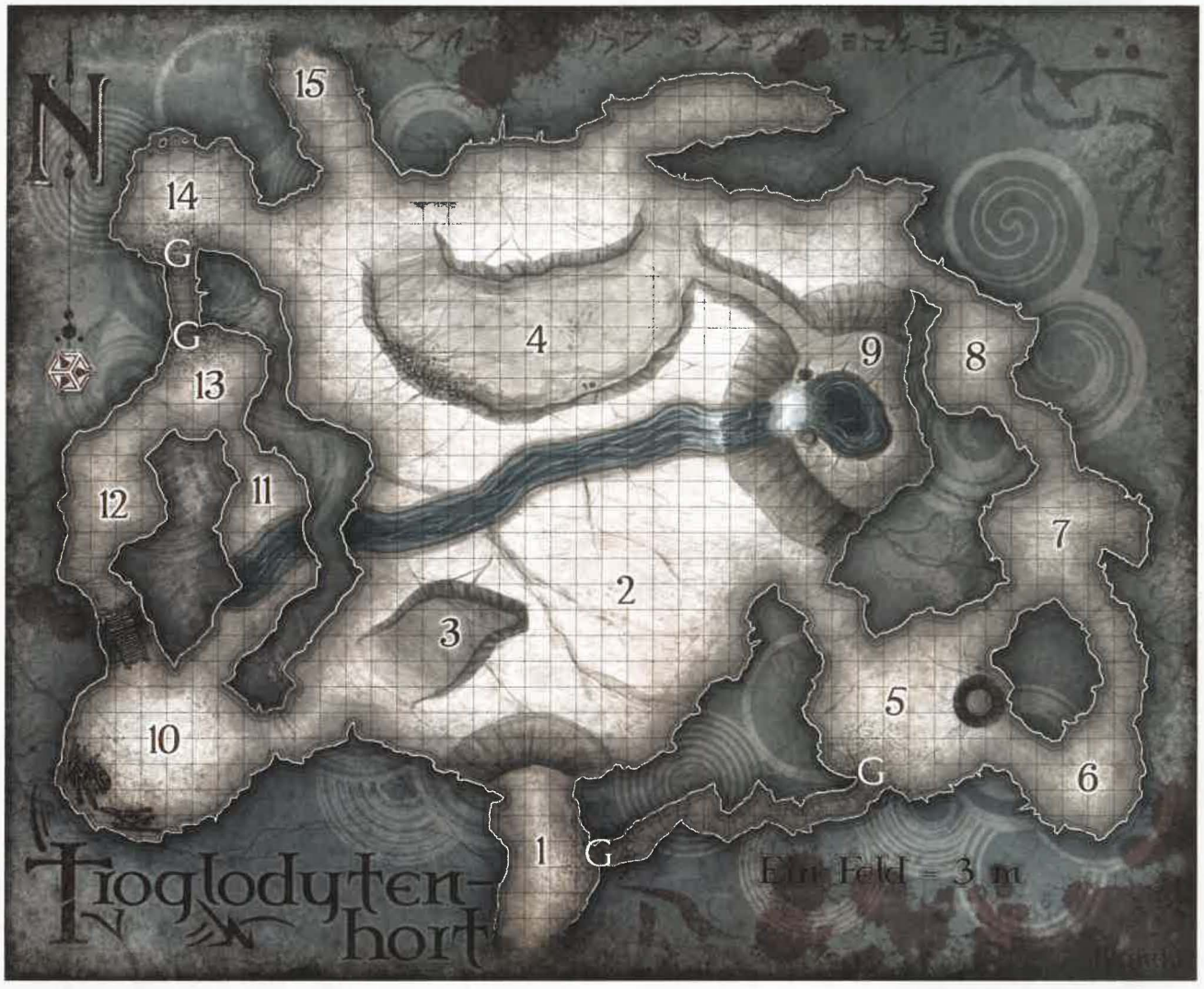
H'hoort, eine **Troglodytin** und Häuptling S'slaars Gefährtin, ist hier zwischen zwei Stalagmiten angebunden. Ein weiterer **Troglodyt** hält neben ihr Wache. H'hoort zu befreien bedeutet nicht, dass die Abenteurer ihre Ruhe vor den opportunistischen Troglodyten haben, doch wenn die Charaktere sie gefangen nehmen, zögern beide Seiten anzugreifen.

4. Becken

Der Bereich nördlich des Stroms wird von einem 1,50 m tiefen Becken dominiert. Eine 3 m breite Furche an der Ostseite des Beckens führt nach unten in Richtung Bereich 9.

Der Troglodyten-Häuptling hat seine Truppen auf dem schmalen Streifen erhöhten Bodens zwischen dem Becken und dem Strom versammelt. Häuptling S'slaar ist ein **Troglodyt** mit 20 Trefferpunkten und einem *Langschwert +2*. Solange er das Schwert führt, erhält S'slaar die folgende Aktionsoption:

Langschwert +2. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Hiebschaden, oder 9 (1W10 + 4) Hiebschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird.



S'slaar wird von fünf **Troglodyten** mit je 20 Trefferpunkten und drei gewöhnlichen **Troglodyten** begleitet.

Schätze

S'slaars *Langschwert +2* wurde von Drow gefertigt (siehe den Kasten „Drowgemachte Gegenstände" in Anhang B). Es hat eine Parierstange, die wie eine stilisierte Spinne mit winzigen Juwelenaugen geformt ist. In die Klinge sind die Worte *Oloth tlu malla* geätzt, ein Sprichwort der Drow, das „die Dunkelheit sei gepriesen" bedeutet.

5. Vorräte und Gefangene

Dieser Bereich ist von H'slaats Leuten besetzt. Ein **Troglodyt** bewacht die Höhle. Ein Charakter kann sich mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 12 an der Wache vorbeischleichen.

Der Höhlenboden ist mit abgenagten Knochen übersät – die Überreste toter Zwerge und Drow. In einer kreisförmigen Grube, die 2,70 m tief sind, befinden sich sechs Gefangene – zwei **Drow** und vier schildzwergische **Gemeine**. Diese Glücklosen wurden von größeren Gruppen getrennt (siehe „Zufallsbegegnungen" weiter vorne in diesem Kapitel) und von den Troglodyten gefangen genommen. Alle paar Tage wird einer von ihnen von dem Stamm gefressen. Die Gefangenen sind schmutzig und geschwächt; jeder hat vier Stufen Erschöpfung und 1 Trefferpunkt. Jeder Gefangene kann das Wesen des Konflikts zwischen H'slaat und S'slaar erklären. Wenn die Drow befreit werden, flüchten sie sofort ins Underdark, doch die Zwerge bieten an, sich dem Expeditionstrupp anzuschließen, wenn die Abenteurer sie befreien. Die Drow sind männliche Vertreter von Haus Melarn und heißen Rinil und Xol. Die Schildzwerge stammen aus den Silbermarschen und heißen Dauthorn Lichtmantel (männlich), Traldak Xornfluch (männlich), Zulia Steinflüsterer (weiblich) und Hargritt Hammerheim (weiblich).

Troglodytenhort: Allgemeine Merkmale

Charaktere bemerken sich wiederholende Merkmale, wenn sie den Troglodytenhort erkunden.

Licht. Nachtlichter (siehe „Fungi des Underdark" in Kapitel 2) und andere phosphoreszierende Pilze beleuchten die Höhlen und Tunneln des Troglodytenhorts mit dämmrigem Licht.

Decke. Die Hauptkaverne hat eine 27 m hohe Decke. Kleinere Nebenkavernen haben 18 m hohe Decken. Wenn nichts anderes angegeben ist, hängen von allen Decken Stalaktiten.

Gestank. Der üble Gestank der Troglodyten ist im ganzen Hort zu riechen, doch ist der Gestank nicht so stark, dass er negative Auswirkungen auf Besucher hat.

Geröll ist an der Südwand der Kaverne aufgehäuft und verbirgt einen Durchgang zu Bereich 1. Charaktere mit passiver Weisheit (Wahrnehmung) von 15 oder höher bemerken den versteckten Durchgang. Jeder, der das Geröll aktiv durchsucht, findet ihn mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10.

Schätze

In der Höhle befinden sich in vier Zurkhholz-Kisten 15 m Seil aus Spinnenseide, vier Flaschen mit Öl, zwanzig Pfund ranzige Nahrung, ein Haufen schimmliger Wolldecken, sechs Streitkolben und sechzehn Wurfspeere (alle abgenutzt, aber verwendbar), vier Fässer nicht verdorbenen Weins im Wert von je 10 GM sowie eine verschlossene Tributkiste. Es sind drei erfolgreiche Würfe auf Geschicklichkeit mit Diebeswerkzeug gegen SG 15 notwendig, um die Truhe zu öffnen. Sie enthält 180 GM (geprägt in Menzoberranzan und Gracklstugh), drei Edelsteine, die jeweils 50 GM wert sind, einen *Trank der gasförmigen Gestalt* sowie einen *Dolch +1* mit silbriger, netzartiger Filigranarbeit im Griff. Der Dolch wurde von Drow gefertigt (siehe den Kasten „Drowgemachte Gegenstände" in Anhang B). Die grobschlächtigen Sänften, die die Troglodyten nutzen, um diese Schätze zu tragen, sind an die Höhlenwand gelehnt.

6. Dampfventil

Ein dicker Strahl aus heißem Dampf bricht aus einem Spalt im Boden nahe der Ostwand dieser Kaverne hervor. Um den Dampfspalt herum wächst ein Fleck Feuerflechten (siehe „Fungi des Underdark" in Kapitel 2).

Jeder mit passiver Weisheit (Wahrnehmung) von 13 oder höher bemerkt eine Ader wertvoller Edelsteine in der Felswand hinter dem Dampfspalt. Jeder, der die Kaverne aktiv durchsucht, bemerkt das Edelsteinvorkommen automatisch. Die Edelsteine sind nicht zu erreichen, ohne eine 3 auf 3 auf 3 m große Wolke aus heißem Dampf zu durchqueren. Jede Kreatur, die in das Gebiet eindringt oder ihren Zug dort beginnt, erleidet 1W8 Feuerschaden. Die Sänften in Bereich 5 oder ähnliche Gegenstände können verwendet werden, um den Dampf aus dem Spalt für 1 Runde zu blockieren, ehe sie auseinanderfallen.

Schätze

Jede Runde, die ein Charakter in der Wand gräbt, hat er eine Chance von 10 Prozent, einen Edelstein hervorzuholen, der 100 GM wert ist. Die Chance steigt auf 20 Prozent, wenn der Charakter den Erfahrung mit Bergbau und eine Spitzhacke besitzt. Sobald zehn solcher Edelsteine abgebaut sind, ist das Vorkommen ausgebeutet. Für jede Runde, die eine beliebige Anzahl von Charakteren in der Wand gräbt, besteht eine kumulative Chance von 10 Prozent, dass der Lärm die Aufmerksamkeit von verbleibenden Troglodyten in den Bereichen 5 und 7 erweckt.

7. Troglodyten-Aussenposten

H'slaat hat vier **Troglodyten** hier stationiert, die aufpassen sollen, dass sich keine Truppen von S'slaar über die äußeren Kavernen in Angriffsposition begeben. Diese Wachen stets aufmerksam. Einer von ihnen trägt ein Horn bei sich, welches er im Fall eines Angriffs erklingen lässt. Wenn das Horn ertönt, kommen acht der Troglodyten in Bereich 2 durch Bereich 5 in diese Höhle, um nachzusehen und die Verteidiger zu unterstützen.

8. Seiler-Hort

Diese kleine Kaverne ist voll von Stalaktiten und Stalagmiten, die den Höhlenboden zu schwierigem Gelände machen. Hier wachsen keine phosphoreszierenden Flechten, so dass die Höhle dunkel ist.

Zwei der Stalagmiten sind **Seiler**, während vier der Stalaktiten **Falldornen** (die Nachkommen der Seiler) sind. Solange die Kreaturen hier warten, ist es fast unmöglich, sie zu entdecken. Alle Gruppenmitglieder mit passiver Weisheit (Wahrnehmung) von 20 oder höher bemerken etwas Ungewöhnliches an den Felsformationen in der Höhle. Wenn sie nicht erkannt werden, überraschen die Seiler und Falldornen jeden, der das Gebiet betritt.

Schätze

Wer die Höhle durchsucht, stößt auf die an einer Wand liegenden Überreste eines halb aufgefressenen männlichen Drow. Der Drow trägt einen kleinen Beutel mit 30 GM und zwei *Zauberschriftrollen* (*Schild* und *Macht der Vorstellungskraft*) auf Bögen aus Trillimac (siehe „Fungi im Underdark" in Kapitel 2).

Wenn die Seiler getötet und aufgeschnitten werden, finden die Abenteurer 25 PM im Bauch einer der Kreaturen und einen *Ring des Schutzes* im Bauch der anderen.

9. Abgesenkter Tümpel

Wasser aus dem Strom fließt in diese 4,50 m tiefe Grotte und bildet ein 3 m tiefes Becken mit einem schmalen Riss an der Unterseite. Das Wasser des Tümpels ist trinkbar, und am Ufer wachsen 3W6 Wasserkugeln (siehe „Fungi des Underdark" in Kapitel 2).

10. Ruinen

Diese große Kaverne ist mit Zurkhholz-Balken übersät, genug, um ein Floß zu bauen. Eine alte Brücke aus schimmligen Zurkhholz-Planken überspannt einen unterirdischen Strom in einem der Tunnel im Norden.

11. Laichtümpel

Der unterirdische Strom fließt von West nach Ost durch diese Höhle. Die Abenteurer können etwas im Wasser platschen hören, wenn sie dieses Gebiet betreten. Jeder Charakter, der in den Strom tritt, wird von einem **Schwarm von Quippern** angegriffen, die hier geschlüpft sind.

12. Geothermische Öffnungen

Die Abenteurer fühlen die Hitze, die von diesem Bereich ausgeht, wenn sie näher kommen. Große Risse, einige bis zu 60 cm breit, überziehen den Höhlenboden und offenbaren ein Becken voll geschmolzenem Gestein 7,50 m unter der Kaverne. Das matte orangefarbene Leuchten der Lava hüllt alles in diesem Gebiet in dämmriges Licht.

Wirf am Ende einer jeden Minute, die die Abenteurer hier verbringen, einen W6. Bei einem Ergebnis von 1 kommen 1W4 **Magma-Mephits** aus einem Spalt im Boden und greifen an. In einem Zeitraum von 24 Stunden erscheinen nicht mehr als zwölf Mephits.

13. Leere Höhle

Felsen und kleine Steinbrocken sind an der Nordwand dieser ansonsten leeren Höhle aufgetürmt. Das Geröll verbirgt einen Durchgang zu Bereich 14, der bei einem Steinschlag verschüttet wurde. Jeder mit passiver Weisheit (Wahrnehmung) von 15 oder höher bemerkt den versteckten Durchgang. Jeder, der das Geröll aktiv durchsucht, findet ihn mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10.

14. Versammlungspunkt

S'slaars Kavallerietruppen versammeln sich in dieser Kaverne und warten auf den Angriffsbefehl ihres Meisters. Sechs **Troglodyten** reiten auf sechs **Rieseneidechsen**.

Felsbrocken und kleine Steine sind entlang der Südwand aufgehäuft. Das Geröll verbirgt einen Durchgang zu Bereich 13. Jeder mit passiver Weisheit (Wahrnehmung) von 15 oder höher bemerkt den versteckten Durchgang. Jeder, der das Geröll aktiv durchsucht, findet ihn mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10.

Entwicklung

Wenn der Angriffsbefehl kommt, bricht S'slaars Kavallerie durch den verborgenen Durchgang in der Südwand der Höhle (siehe „Die Auseinandersetzung abwickeln").

15. Ausgangstunnel

Dieser Purpurwurm-Tunnel führt zurück in die Wurmwindungen. Wenn die Charaktere nicht verfolgt werden, können sie die Troglodyten sicher hinter sich lassen, wenn sie dieses Gebiet erreichen.

Die Auseinandersetzung abwickeln

H'slaat befiehlt seinen Gefolgsleuten 20 Minuten, nachdem die Charaktere in Bereich 1 eintreffen, ihren Angriff zu beginnen. Wenn die Charaktere nicht eingreifen, verläuft der Konflikt wie folgt:

- H'slaat befiehlt seinen Troglodyten in Bereich 2, über den Strom zu stürmen, während die Troglodyten in Bereich 3 Wurfspeere auf die Truppen des Häuptlings herabgehen lassen. In der Zwischenzeit holt H'slaat H'hoort aus Bereich 3.
- H'slaat überquert den Strom und schleppt sie hinter sich her. Er droht, sie zu töten, wenn sich der Häuptling ihm nicht im Kampf stellt.
- Die Troglodyten in den Bereichen 5 und 7 bewegen sich durch die Seitenkavernen, um den Truppen des Häuptlings in Bereich 4 in den Rücken zu fallen. Wenn die Seiler und Falldornen in Bereich 8 noch nicht von den Abenteurern getötet wurden, werden die Troglodyten überrascht und massakriert.
- S'slaars Kavallerie in Bereich 14 bewegt sich durch die westlichen Nebenkavernen und greift H'slaats Truppen von hinten an.

Wenn die Abenteurer auf keine Weise eingreifen, dauert die Schlacht ungefähr 20 Runden und endet, wenn H'slaat im Tümpel in Bereich 4 den Häuptling tötet. Die Hälfte der Troglodyten auf beiden Seiten wird während des Konflikts getötet. Die Überlebenden akzeptieren H'slaat als ihren neuen Häuptling.

Während die Schlacht im Gange ist, kann sich ein Charakter durch ein Gebiet schleichen, in dem sich Troglodyten aufhalten, wenn ihm ein Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 10 gelingt.

So angespannt die Auseinandersetzung zwischen H'slaat und S'slaar auch sein mag, vergessen die Troglodyten ihren Konflikt schnell und vereinen sich gegen eine gemeinsame Gefahr wie die Charaktere und ihre unwillkommene Expeditionstruppe.

Stimme in der Dunkelheit

Nachdem sich die Abenteurer um die Troglodyten fertig geworden sind oder sie umgangen haben, können sie sich weiter in Richtung Purpurwurm-Nistplatz bewegen. Allerdings stoßen sie innerhalb von 9 km vom Nistplatz auf eine unerwartete Präsenz in der Dunkelheit.

> Durch einen Felseinsturz ist entlang des Tunnels eine kleine, gewölbte Kaverne entstanden. Abgesehen von einigen leuchtenden Insekten, die über die Wände huschen, ist die Kaverne dunkel.
>
> Plötzlich dröhnt eine laute Stimme von überall um euch herum in der Gemeinsprache der Unterreiche: „Kehrt um oder erleidet einen Tod, der so grässlich ist, dass ihr ihn euch nicht vorstellen könnt! Ihr wurdet gewarnt!"

Die Stimme entsteht in Wirklichkeit durch den Zaubertrick *Einfache Illusion*. Wenn niemand in der Gruppe die Gemeinsprache der Unterreiche versteht, ist die schreckliche Warnung für sie nur lautes Kauderwelsch. Der Zaubertrick wurde von Hanne Hallen gewirkt, einer jungen Drow, die mit Haus Mizzryn verbündet ist. Hanne hat die Spielwerte einer **Drow** mit den folgenden Anpassungen:

- Hannes RK ist 12, mit *Magierrüstung* 15. Sie trägt kein Kettenhemd.
- Ihre Intelligenz ist 17 (+3).
- Ergänze ihre Fertigkeiten um Arkane Kunde +5 und Nachforschung +5.
- Ergänze ihre Liste bekannter Sprachen um die Gemeinsprache.

Hanne hat das folgende Zauberwirken-Merkmal:

Zauberwirken. Hanne ist eine Zauberwirkerin der 1. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie hat die folgenden Magierzauber vorbereitet.

Zaubertricks (beliebig oft). *Einfache Illusion, Kältestrahl*
1. Grad (2 Zauberplätze): *Magierrüstung, Schild*

Hannes Mutter Zhora Hallen führt die Dunklen Jäger an – Drow-Entdecker, die Purpurwurm-Eier stehlen. Diese Eier werden von Magiern geschätzt, die sie in verschiedenen arkanen Ritualen verwenden. Hanne war auf ihrer ersten Eiersuche mit der Mannschaft ihrer Mutter, als ein Purpurwurm in den Tunnel brach, durch den sie reisten, und sie so vom Rest ihrer Gruppe trennte. Sie war überzeugt, dass ihre Mutter und der Rest der Dunklen Jäger vom Purpurwurm getötet wurden, doch versucht die starrköpfige und halb verhungerte junge Magierin in Ausbildung, ihren Weg zurück nach Menzoberranzan zu finden.

Hanne bemerkte die Abenteurer, als sie näher kamen, und versuchte sie zu verscheuchen. Sie versteckt sich im Geröll an der Kavernenwand, kann aber mit einem Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 entdeckt werden.

Wenn die Abenteurer sich entschließen, umzukehren, verlängert sich ihr Weg zum Wurmnistplatz um 30 Kilometer, weil sie einen anderen Tunnel finden müssen, der in die richtige Richtung führt. Wenn sie weitergehen, ruft die Stimme in der Gemeinsprache der Unterreiche: „Narren! Flüchtet jetzt! Dies ist eure letzte Warnung!" Sobald die Abenteurer die Höhle betreten, kann Hanne mit einem Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 entdeckt werden. Wenn Hanne entdeckt wird, droht sie der Gruppe mit ihrer „mächtigen Magie", lässt ihr feindseliges Gebaren aber fallen, wenn ihr Nahrung und Wasser angeboten werden. Man kann sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 12 dazu bringen, ihre Geschichte zu erzählen.

Wenn die Charaktere Hanne angreifen, kämpft sie, so gut sie kann. Wenn die Abenteurer freundlich zu ihr sind, ist Hanne bereit, mit ihnen zu reisen, weil sie sich davon Sicherheit verspricht.

Wurmnistplatz

Wenn sich die Charaktere dem Nistplatz nähern, erhaschen sie einen Blick auf einen seiner Beschützer – und könnten unerwartet stürzen.

> Als ihr euch durch einen langen Tunnel bewegt, beginnt alles um euch herum zu beben und zu grollen. Plötzlich gibt der Tunnelboden unter euren Füßen nach.

Der Tunnel, durch den die Charaktere reisen, befindet sich direkt über Bereich 1 des Nistplatzes. Das Graben eines nahen Purpurwurms schwächt den Tunnelboden, was einen 3 m im Quadrat großen Abschnitt davon zum Einsturz bringt. Alle Charaktere in diesem Bereich müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 7,50 m tief in Bereich 1 zu fallen.

1. Eingangshöhle

Alle Charaktere, die in diese dunkle Höhle fallen, haben Zeit sich zu erholen, während Charaktere, die den Sturz vermeiden, Seile am Rand der Einsturzstelle befestigen können, um daran in die Höhle hinabzusteigen. Auf jeden Fall hören die Charaktere mehr Grollen aus der Entfernung.

2. Fungushöhle

Eine Vielzahl von Pilzen bedeckt diese dunkle, 4,50 m hohe Höhle. Pro 10 Minuten, die die Charaktere hier nach Nahrung suchen, finden sie 1W3 Pfund essbare Pilze pro Nahrungssucher (bis zu einem Maximum von 30 Pfund).

Wurmnistplatz: Allgemeine Merkmale

Die Charaktere stoßen im Purpurwurm-Nistplatz auf die folgenden Merkmale.

Licht. Alle Tunnel und Räume sind dunkel, wenn der Text nichts anderes angibt.

Purpurwurm-Tunnel. Die Tunnel, die auf der Karte mit T1, T2 und T3 markiert sind, existieren nicht, wenn die Charaktere den Nistplatz das erste Mal betreten. Sie werden von Purpurwürmern erschaffen, nachdem die Gruppe eintrifft, und zwar wie folgt:

- Fünfzehn Minuten, nachdem die Gruppe Bereich 1 betreten hat, gräbt sich ein Purpurwurm in Bereich 1 und bewegt sich dann durch Bereich 3 und erschafft Tunnel T1, um Bereich 8 zu erreichen.
- Zehn Minuten, nachdem der erste Wurm angekommen ist, dringt ein zweiter Purpurwurm durch den Tunnel in Bereich 7 ein. Er bewegt sich durch die angrenzende Echokammer, dann zu Bereich 8. Dann gräbt er Tunnel T2 in die östliche Echokammer, ehe der durch den Wurmtunnel in Bereich 14 verschwindet.
- Fünfzehn Minuten nach Ankunft des zweiten Wurms dringt ein weiterer Purpurwurm durch den Tunnel in Bereich 7 in, gräbt Tunnel T3 von der südlichen Echokammer in die östliche Echokammer und verschwindet schließlich durch den Wurmtunnel in Bereich 14.

Ankommende Würmer werden von einem leisen Grollen angekündigt, 2 Minuten ehe sie auftauchen. (Die Fledermäuse in Bereich 9 schwärmen 1 Minute, bevor ein Purpurwurm auftaucht, ebenfalls aus und flüchten aus ihrem Nest.) Purpurwürmer ignorieren Eindringlinge außer in den Bereichen 5 und 8, aber sie verfolgen niemanden, der aus diesen Bereichen flüchtet.

Der Durchgang zu Bereich 3 führt steil 3 m nach oben und ist mit kleinen Steinen und Kies bedeckt. Hinaufzusteigen erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 12. Bei einem misslungenen Wurf rutscht der Charakter aus und stürzt den Hang hinab, wobei er aber keinen Schaden erleidet. Wenn jemand oben am Hang ein Seil herablässt, um anderen Charakteren beim Aufstieg zu helfen, ist kein Wurf notwendig.

3. Beinhaus

Diese 9 m hohe Kammer ist dämmrig von leuchtenden Flechten erhellt. Tausende von Knochen bedecken den Höhlenboden, darunter viele, die eindeutig von Humanoiden stammen (vor allem Zwergen, Elfen und Goblins), und einige, die zu merkwürdigen, nicht erkennbaren Kreaturen gehören. Woher genau die Knochen kommen, ist ein Rätsel. Ein Spalt in der Südwand führt zu Bereich 4.

Der Tunnel, der auf der Karte als T1 markiert ist, existiert nicht, bis ein Purpurwurm ihn fünfzehn Minuten, nachdem die Charaktere Bereich 1 entdecken, erschafft (siehe den Kasten: „Wurmnistplatz: Allgemeine Merkmale"). Somit können die Charaktere Bereich 8 erst erreichen, sobald der Tunnel entstanden ist.

4. Schlucht

In der Mitte dieser 9 m hohen, nicht beleuchteten Höhle befindet sich eine 6 m breite, 300 m tiefe Grube. 9 m abwärts befindet sich ein Sims, auf dem die skelettierten Überreste eines mondelfischen Abenteurers liegen, die in schimmelnde Lederrüstung gekleidet sind.

An der Wand der Schlucht zu klettern, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15.

Schätze

Das Skelett trägt noch immer einen *Ring der Bewegungsfreiheit* an einem Knochenfinger.

5. Echokammern

Diese drei 18 m hohen Kavernen, die von Purpurwürmern ausgehöhlt und erweitert wurden, liegen, wurden als Schutz um Bereich 8 herum angelegt. Mit ihrem Speichel haben die Würmer dicke, harzige Fäden erschaffen, die sich von Wand zu Wand erstrecken. Diese Stränge sind 60 cm dick und hängen etwa 15 m über dem Boden.

Jedes Geräusch in diesen Räumlichkeiten (einschließlich normale Gespräche oder das Geräusch von Metall auf Metall) lässt die Stränge vibrieren, was ein lautes Brummen hervorruft, welches durch die Höhlen der Umgebung hallt und die Purpurwürmer auf die Anwesenheit von Eindringlingen hinweist.

Entwicklung

Wenn die Abenteurer das Brummen in einer dieser Echokammern auslösen, ertönt ein weit entferntes, spürbares Grollen, da sich ein Purpurwurm in Richtung der Eikammer gräbt und 1W4 Minuten später eintrifft (siehe Kapitel 8 für Details).

6. Quartier des Pflegers

Leuchtende Flechten hängen an den Wänden dieser 9 m hohen Kaverne. Stronk, ein grobschlächtiger **Formianer**, haust hier. Irgendwie hat der Riese eine Bindung zu den Purpurwürmern aufgebaut und ist nun der Pfleger ihrer Eier. Er schaut regelmäßig nach den Eiern, wischt Pilze von ihnen ab und beschützt sie vor Raubtieren.

Stronk schläft auf einem Haufen Felle und schnarcht laut, wenn die Abenteurer eintreffen. Charaktere, die den Raum

durchsuchen, können die Überreste der grausigen Mahlzeiten des Formianers sehen – Reisende, die sich in den Wurmwindungen verirrt haben, oder Abenteurer auf Eierjagd.

In Stronks Hort einzudringen, ohne ihn zu wecken, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 12. Wenn der Formianer aufwacht, brüllt er etwas davon, „die Eierdiebe zu töten" und „seine Schätze zu beschützen", und kämpft dann, um den Nistbereich zu verteidigen und die Eier zu beschützen. Wenn Stronk auf die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger fällt, stürmt er in die angrenzende Echokammer (Bereich 5) und brüllt, um einen Purpurwurm zu rufen, ehe er wieder in den Kampf zurückkehrt.

Schätze

Alle Schätze, die Stronk seinen Opfern abgenommen hat, wurden zur Verwahrung unter seine Schlaffelle gestopft: 40 PM, eine Elektrumbrosche im Wert von 120 GM, sechs Juwelen im Wert von je 50 GM, zwei *Tränke der mächtigen Heilung* und ein Buch mit Drow-Poesie im Wert von 100 GM.

7. Eingangskammer

Diese 15 m hohe Kaverne enthält viele Stalagmiten und Stalaktiten. Ein Purpurwurm-Tunnel führt durch diesen Bereich nach draußen in die Wurmwindungen, doch die Mündung des Tunnels liegt 12 m über dem Höhlenboden. Die Felswand zu erklimmen, um den Tunnel zu erreichen, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15.

Entwicklung

Zhora Hallen und ihre Dunklen Jäger betreten den Purpurwurm-Nistplatz, indem sie hier die Felswand hinabklettern, kurz nachdem die Abenteurer eintreffen (siehe „Dunkle Jäger"; unten). Charaktere können den Nistplatz durch diesen Weg verlassen und wieder betreten.

8. Eikammer

Die Decke dieser Kaverne ist 24 m hoch. Zwei Purpurwürmer haben hier ihre Eier gelegt, mit ihrem harzartigen Speichel zusammenzementiert und an den Wänden befestigt. Sieben Eibündel enthalten jeweils sechs Eier, wie auf der Karte angegeben. Jedes Ei ist eine silbrige Sphäre mit 90 cm Durchmesser. Die Schale ist dick (RK 20), doch wird das Ei zerstört, wenn es jedweden Schaden erleidet.

Drei der vier Harzfäden , die das Netzwerk von Eibündeln an den Höhlenwänden verankern, haben Abzweigungen, die bis zum Höhlenboden reichen. Es ist möglich, an diesen Strängen emporzuklettern, um die Eier zu erreichen. Auf den Strängen geht es nur langsam voran; jeder Meter Bewegung kostet 3 m Bewegungsrate. Jeder, der auf einem solchen Strang kämpft oder eine körperlich anstrengende Handlung ausführt, muss einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 ablegen, um nicht abzustürzen. Ein Abenteurer, der ein Eibündel erreicht und ein passendes Schneidewerkzeug besitzt (wie einen Dolch, ein Schwert oder eine Axt), kann vorsichtig innerhalb von 2W4 Minuten ein Ei loshacken.

Die oberen Bereiche der Eikammern sind mit Spinnweben bedeckt, die die Riesenspinnen in Bereich 11 gesponnen haben. Einige der Spinnennetze reichen bis zu den Eibündeln herab.

Lege für je fünf Minuten, die die Abenteurer in diesem Raum verbringen, einen Wurf ab, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt, indem du einen W20 wirfst und in der Tabelle Eikammer-Begegnungen nachschaust.

Eikammer-Begegnungen

W20	Begegnung
1–15	Keine Begegnung
16–18	1 **Riesenspinne** aus Bereich 11
19–20	1 **Purpurwurm**

Die Riesenspinne bewegt sich an der Decke und überrascht die Abenteurer, wenn nicht einer von ihnen einen passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 14 oder mehr hat.

Wenn ein Purpurwurm auftaucht, dringt er über den Tunnel in Bereich 7 in den Nistplatz ein und umkreist die Kaverne. Jedes Gruppenmitglied in der Eikammer kann sich mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 10 verstecken. Ein misslungener Wurf bedeutet, dass das Gruppenmitglied die Aufmerksamkeit des Wurms auf sich zieht.

Der Purpurwurm greift jeden an, den er in der Kammer wahrnimmt, außer den Riesenspinnen aus Bereich 11 und dem Formianer aus Bereich 6. Er verfolgt flüchtende Charaktere nicht weiter als in die angrenzenden Echokammern (Bereich 5) oder die Schleimhöhle (Bereich 10). Wenn er keine Eindringlinge wahrnimmt, verlässt der Purpurwurm den Komplex durch den Tunnel in Bereich 7, wobei er auf dem Weg die nächstgelegene Echokammer durchquert.

9. Fledermaushöhle

Die Höhle ist dicht mit Stalaktiten und Stalagmiten gefüllt und das Zuhause von Tausenden von Fledermäusen. Der Höhlenboden ist mit einer dicken Schicht Fledermauskot bedeckt, was ihn zu schwierigem Gelände macht. Die Fledermäuse verbringen den Großteil ihrer Zeit damit, an der 18 m hohen Decke der Höhle zu hängen, doch der Lärm der Purpurwürmer versetzt sie in eine kreischende, flatternde Raserei.

Wenn ein Purpurwurm in Bereich 8 eindringt (egal ob als Zufallsbegegnung oder als Reaktion auf einen Alarm in Bereich 5, oder wie beschrieben im Kasten „Wurmnistplatz: Allgemeine Merkmale"), fliegt ein **Schwarm von Fledermäusen** 1 Minute vor Ankunft des Wurms aus der Höhle. Wirf einen W6, um zu bestimmen, in welche Richtung die Fledermäuse flüchten. Bei einem Ergebnis von 1–3 nehmen die Fledermäuse den kürzesten Weg zum Tunnel in Bereich 7 und verlassen den Komplex durch diesen Tunnel. Bei einem Ergebnis von 4–6 nehmen die Fledermäuse den kürzesten Weg zum Tunnel in Bereich 14 und verlassen den Komplex durch diesen Tunnel.

Hannes Hilfe

Da Hanne Hallen (siehe „Stimme in der Dunkelheit") von ihrer Mutter unterrichtet wurde, weiß sie ziemlich viel über Purpurwürmer. Wenn sie mit den Charakteren reist, stellt sie fest, dass sie sich in einem Wurmnistplatz befinden, sobald sie Bereich 8 betritt. Sie erkennt auch die Echokammern (Bereich 5) und versteht ihre Funktion.

Hanne wird den Nistplatz nicht ohne eigenes Ei verlassen. Wenn nötig, schleicht sie sich vom Rest der Gruppe weg, um eines zu bekommen.

Der Schwarm greift nicht an, wenn er nicht bedroht wird, doch jede Kreatur, die sich in einem Bereich aufhält, durch den der Schwarm fliegt, wird von zahllosen Fledermäusen getroffen und erleidet 1W4 Wuchtschaden.

Entwicklung

Wenn der Purpurwurm, der die Fledermäuse zum Ausschwärmen gebracht hat, den Nistplatz verlässt, kehren die Fledermäuse 10 Minuten später zurück.

10. Schleimhöhle

Der Boden dieser dunklen, 18 m hohen Kaverne ist mit einer dicken Schicht zähen Purpurwurmspeichels bedeckt. Entsprechend ist der Boden schwieriges Gelände. Wenn die Abenteurer eintreten, bemerken sie Dutzende funkelnder Objekte im Schleim unter ihren Füßen. Nähere Inspektion offenbart, dass die funkelnden Objekte Edelsteine sind.

Für jede Minute, die die Abenteurer in der Höhle verbringen, besteht eine Chance von 25 Prozent, dass sie die Aufmerksamkeit von 1W4 Riesenspinnen aus Bereich 11 erwecken. Die Spinnen huschen über die Wände und Decke und meiden den klebrigen Boden.

Schätze

Wenn sich die Abenteurer 10 Minuten Zeit nehmen, den Schleim zu durchwühlen, können sie insgesamt zwanzig Edelsteine im Wert von je 50 GM finden.

11. Spinnennest

Riesenspinnen haben eine symbiotische Beziehung mit Purpurwürmern und sind oft in Purpurwurm-Nistplätzen zu finden. Die Vielzahl von Raubtieren, die auf die Eier der Würmer aus sind, stellen leichte Beute für die Spinnen dar, während die Anwesenheit der Spinnen zusätzlichen Schutz für das Gelege bedeutet.

Die östliche Hälfte des Höhlenbodens ist mit Spinnweben bedeckt, die sich bis zur Decke erstrecken. Siehe „Gewölbegefahren" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* für die Regeln zu Spinnweben. Acht **Riesenspinnen** lauern in dem Nest, abzüglich all jener, die anderswo im Nistplatz getötet wurden.

12. Schlucht

Eine Schlucht durchzieht diese Kaverne und erstreckt sich von Wand zu Wand. Die Schlucht ist 3 m breit, 60 m tief und führt in Richtung Südwesten in einem Winkel von 60 Grad nach unten. Die Steigung der Schlucht kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 erklommen werden. Eine Kreatur, die den Wurf um 5 oder mehr nicht schafft, stürzt den Hang bis zum Boden der Schlucht hinab und erleidet den entsprechenden Schaden.

Schätze

Auf dem Boden der Schlucht liegen die Skelette von zwei Svirfneblin, die versuchten, über die Schlucht zu springen, als sie von einem Purpurwurm verfolgt wurden. In der Nähe der Überreste befinden sich zwei Spitzhacken und ein kleiner Lederbeutel, der einen *Edelstein der Helligkeit* enthält.

13. Ausgangstunnel

Charaktere können den Wurmnistplatz verlassen und über diesen Purpurwurm-Tunnel in die Wurmwindungen zurückkehren.

Die Dunklen Jäger

Die Dunklen Jäger bestehen aus Zhora Hallen (einer **Drow-Elitekriegerin**) und zehn **Drow**. Jeder hat Abenteurerausrüstung bei sich (Schlafsack, Seil, eine Ölflasche), drei Tagesrationen Nahrung und Wasser sowie 2W6 × 10 GM. Zhora und ihre Gefährten haben den Wurmangriff überlebt, der sie von Hanne getrennt hat (siehe „Stimme in der Dunkelheit"). Zhora glaubt, dass Hanne tot ist.

Zwanzig Minuten, nachdem die Charaktere den Purpurwurm-Nistplatz durch Bereich 1 betreten, betreten Zhora und ihre Dunklen Jäger diese Kavernen durch den Tunnel in Bereich 7 und klettern zum Höhlenboden hinab. Sie verbringen einige Minuten damit, sich neu zu gruppieren, und bewegen sich dann durch die südliche Echokammer, treffen in Bereich 8 ein und klettern an den Harzsträngen empor, um sich zwei Purpurwurmeier zu holen. Wenn sie die Abenteurer treffen und Hanne nicht anwesend ist, sind die Drow feindselig, doch könnten sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 20 von einem temporären Waffenstillstand überzeugt werden.

Wenn Hanne bei der Gruppe ist und gut behandelt wurde, haben sie und ihre Mutter ein stilles Wiedersehen. Zhora verspricht den Abenteurern feierlich, dass sie die Schuld ihnen gegenüber begleichen wird, wie auch immer sie kann.

Entwicklung

Wenn die Charaktere Zhora und Hanne wieder zusammenbringen, könnte diese gute Tat dazu führen, dass Zhora die Abenteurer in Kapitel 15, „Die Stadt der Spinnen", unterstützt. Siehe jenes Kapitel für Einzelheiten.

Das Weite Oblivium

Wenn die Charaktere Vizerans Wegbeschreibung folgen, finden sie die als das Weite Oblivium bekannte Schlucht – den Hort des Betrachters Karazikar – 18 km vom Purpurwurm-Nistplatz entfernt.

Der Betrachter erschuf das Weite Oblivium mit seinem Auflösungsaugenstrahl. Der Hort besteht aus einer zentralen Schlucht, die als „Karazikars Schlund" bekannt und von zehn vertikalen Schächten umgeben ist. Die Schächte sind über horizontale Tunnel verbunden, die an „Speichen" erinnern, und von kleinen Höhlen durchzogen, die die Gefolgsleute und Sklaven des Betrachters verwenden. Ein Netzwerk von Seilbrücken durchzieht den Schlund kreuz und quer und verbindet Durchgänge auf unterschiedlichen Ebenen.

Bewohner

Karazikar betrachtet sich als Gebieter von allem, das er erblickt. Der Betrachter lebt jedoch nicht allein und bevölkert seinen Hort mit vielen entbehrlichen Dienern.

Karazikar der Augentyrann

Wie die meisten Vertreter seiner Art ist der Betrachter hasserfüllt und paranoid und vertraut niemandem. Seine Diener sind sich absolut bewusst, dass es ihren Tod oder ihre Versteinerung bedeutet, wenn sie ihn enttäuschen.

Karazikar hat Ziele, die über die bloße Herrschaft über seine Domäne hinausgehen. Vor langer Zeit vernahm der Betrachter Gerüchte über eine arkane Apparatur, die als der Irrgartenmotor bekannt ist und die Gänge der Realität umlegen kann. Während des letzten Großen Modronmarschs nahm Karazikar einen Pentadron gefangen und war danach überzeugt, dass der Irrgartenmotor im Underdark existieren musste. Unglücklicherweise ließ sich der axiomatische Verstand des Modrons nicht brechen, und er starb, anstatt etwas zu verraten. Seitdem hat der Betrachter wissen lassen, dass er sich für bestimmte „Kuriositäten" interessiert, und er belohnt jeden, der ihm weitere Modrons oder Hinweise auf die Existenz oder den Standort des Irrgartenmotors bringt (der in Kapitel 14 beschrieben ist).

Das Weite Oblivium: Allgemeine Merkmale

Die Charaktere stoßen im Weiten Oblivium auf die folgenden Merkmale.

Licht. Die Tunnel und Kammern des Weiten Obliviums sind dämmrig mit leuchtenden Pilzen und Flechten erhellt.

Brücken. Die zentrale Schlucht von Karazikars Schlund ist 30 m breit und von Brücken aus Darm und Zurkhholz überspannt, die an Metallringen in den Felswänden der Tunneleingänge verankert sind. Die Tunnel sind so verteilt, dass sich die Brücken an verschiedenen Stellen kreuzen. Von jeder Brücke aus kann jeder Charakter 3 m klettern oder sich fallenlassen, um zu einer Brücke zu einem Tunnel auf einer angrenzenden Ebene zu gelangen.

Schlucht. Die Schlucht von Karazikars Schlund führt unter den untersten per Brücke verbundenen Tunneln gut und gerne 100 m weiter nach unten und versinkt in der Dunkelheit. Ein Sturz in die Schlucht verursacht 20W6 Wuchtschaden.

Schächte. Die zehn vertikalen Schächte, die die Schlucht umgeben, sind jeweils 9 m breit und von oben nach unten 30 m tief. Sie sind 30 m vom Rand der Schlucht entfernt und durch Tunnel mit ihr verbunden. Jeder Schacht hat Seitenräume und kleine Kavernen, und Strickleitern erlauben es Karazikars Sklaven, sich in ihnen nach oben und unten zu bewegen.

Shedrak von den Augen

Der Lieblingssklave des Betrachters ist ein Mensch namens Shedrak von den Augen. Als Karazikars „Hohepriester" leitet er die Anbetung des Meisters durch andere Sklaven und führt die Befehle des Betrachters aus.

Shedrak ist ein ehemaliger Abenteurer von der Oberflächenwelt. Er und seine Gefährten sind zu tief in die Wurmwindungen eingedrungen. Seine Gefährten wurden eine Weile zu Karazikars Spielzeugen, doch Shedrak allein konnte allen zehn Augenstrahlen des Betrachters widerstehen. Karazikar war von diesem unglaublichen Glück beeindruckt und machte den Menschen zu seinem Akolythen, nachdem er seinen Verstand und Willen gebrochen hatte. Shedrak ist vollkommen wahnsinnig, betrachtet Karazikar als Gott und duldet nicht, wenn jemand gegen seinen „göttlichen Meister" aufbegehrt oder keinen Respekt für ihn zeigt.

Sklaven

Einhundert Sklaven verschiedener humanoider Völker dienen dem Betrachter. Einige wurden gefangen, als sie sich zu weit von ihren Siedlungen im Underdark entfernten, während andere auf den Sklavenbasaren von Menzoberranzan erworben wurden. Die jüngsten Sklaven wurden im Weiten Oblivium geboren und großgezogen und kennen kein anderes Leben. Viele der Sklaven des Betrachters verehren ihn, besonders jene, die hier geboren wurden. Ihr Verstand wurde von den Bezauberungsstrahlen der Aberration und ihrer lebenslangen Gefangenschaft verändert.

Alle Sklaven fürchten Karazikar, und die Vorstellung, sich dem Betrachter zu widersetzen, scheint ihnen unmöglich. Allerdings besteht die Chance, dass sie überzeugt werden, wenn Zeugen des Muts der Abenteurer werden. Wenn die Charaktere ihren Willen zeigen, den Betrachter herauszufordern (zum Beispiel, indem sie Shedrak töten), lassen sich überlebende Sklaven mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 16 überzeugen, ihnen zu helfen. Bei einem misslungenen Wurf greifen die Sklaven die Charaktere entweder an oder verstecken sich vor ihnen, um zu warten, bis sich Karazikar um sie kümmert.

Ankunft

Wenn sich die Charaktere dem Weiten Oblivium auf 1,5 km annähern, wächst ihr Gefühl, beobachtet zu werden. Sie erhaschen Blicke auf Augen, die aus den Schatten glotzen. Diese Augen schließen sich und verschwinden, wenn jemand versucht, sich auf sie zu konzentrieren, und Abenteurer, die nach Zeichen suchen, was sie verursacht hat, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, um nicht eine Stufe Wahnsinn zu erleiden (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 2).

Der Tunnelweg der Charaktere endet an der Oberseite eines der Außenschächte des Weiten Obliviums (siehe den Kasten „Das Weite Oblivium: Allgemeine Merkmale"). Charaktere können die Strickleitern nutzen, um zum Boden des Schachts zu kommen, und von dort aus können sie zur Schlucht gelangen, die als Karazikars Schlund bekannt ist.

Willkommen in Karazikars Schlund

Shedrak empfängt Besucher an der Schlucht , begrüßt sie im Namen seines Meisters, dem großen Karazikar, und fragt, was sie wollen. Verwende die Spielwerte des **Magus**, um Shedrak abzubilden, mit den folgenden Anpassungen:

- Shedrak ist chaotisch böse.
- Er hat zehn kleine Augen auf den kahlen Kopf tätowiert, die es ihm erlauben, unsichtbare Kreaturen und Objekte zu sehen, als seien sie sichtbar.
- Er trägt einen nicht-magischen Stecken bei sich, der mit einem lackierten Betrachterauge gekrönt ist. Karazikar kann durch das Auge sehen und behandelt es als eines seiner Augen, was die Anwendung seiner Augenstrahlen angeht. Wenn der Stecken zerbricht, wird das Auge inaktiv, was verhindert, dass Karazikar diese Eigenschaft verwendet.
- Er trägt einen *Heiltrank*, einen *Trank des Giftes* und eine *Zauberschriftrolle* mit *Kugel der Unverwundbarkeit* bei sich.

Solange die Abenteurer respektvoll gegenüber Shedrak und seinem Meister sind – insbesondere wenn sie behaupten, eine Botschaft oder Gegenstände bei sich zu haben, die für den Betrachter interessant sein könnten – stimmt Shedrak zu, sie zu Karazikar zu führen.

Wenn die Charaktere aggressiv werden, befiehlt Shedrak ihnen, zu verschwinden, damit sie nicht den Zorn seines allmächtigen Meisters erwecken. Wenn er angegriffen wird, verwendet Shedrak seine Schriftrolle mit *Kugel der Unverwundbarkeit*, wirkt *Fliegen* auf sich selbst und fliegt in die Kluft.

Shedrak erlaubt es bis zu zehn Mitgliedern der Gruppe, ihn zu begleiten, und verlangt, dass der Rest des Expeditionstrupps zurückbleibt. Shedrak führt die kleinere Gruppe dann über eine Brücke zur Mitte von Karazikars Schlund.

Audienz bei Karazikar

Egal ob sie Shedrak begleiten oder ihren Weg in Karazikars Schlund selbst finden, begegnen die Abenteurer dem **Betrachter** das erste Mal, wenn sie die Schlucht überqueren. Der Betrachter sinkt von der in Schatten gehüllten Decke herab und bleibt mindestens 6 m von der Brücke entfernt.

Wenn die Charaktere gekommen sind, um zu reden, hört Karazikar ihnen zu. Der Betrachter ist unglaublich arrogant, und er spricht und versteht nur die Tiefe Sprache und die Gemeinsprache der Unterreiche. Wenn Charaktere vorgeben, Informationen zu haben, die für den Betrachter interessant sind, erwähnt Karazikar den Irrgartenmotor, entweder um zu überprüfen, ob die Abenteurer davon wissen, oder in höhnischem Ton, um anzudeuten, dass sie nichts wissen können, was er nicht bereits herausgefunden hat.

Karazikar zu töten ist der einzige Weg, für Vizeran das zentrale Auge des Betrachters zu besorgen. Beim ersten Anzeichen von Gewalt nutzt der Betrachter seinen Auflösungsstrahl, um einen 3 m langen Abschnitt der Brücke aufzulösen, in der Hoffnung, dass ein oder mehr Gruppenmitglieder in die Kluft stürzen. Danach greift er Feinde mit seinen anderen Augenstrahlen an und nutzt seine Hortaktionen voll aus (siehe das *Monster Manual (Monsterhandbuch)*).

Gegen Charaktere, die sich vor ihm verstecken wollen, nutzt der Betrachter eine Hortaktion, um ein Auge an der Wand zu öffnen, das eine Sichtlinie zur versteckenden Kreatur hat, und greift dann mit einem seiner Augenstrahlen an.

Karazikars Sklaven laufen bei jeder Konfrontation angsterfüllt davon, doch wenn Shedrak am Leben ist, beschützt er seinen „Gott", so gut er kann. Wenn der Betrachter auf 45 Trefferpunkte oder weniger fällt, versucht er zu flüchten und befiehlt Shedrak (wenn dieser noch am Leben ist), seine Flucht zu decken.

Wenn der Betrachter auf 0 Trefferpunkte fällt, sinkt sein Leichnam langsam in die Tiefe und fällt zu Beginn jedes seiner Züge 3 m, bis er den Boden der Schlucht erreicht. Ein Charakter in Reichweite zum Betrachter kann eine Aktion verwenden, um ihm das zentrale Auge herauszuschneiden. Es besteht eine Chance von 10 Prozent am Ende jedes ihrer Züge, dass die Leiche des Betrachters auf der Brücke landet.

Befreite Sklaven

Wenn Karazikar und Shedrak besiegt werden, kommen die Sklaven des Betrachters aus verschiedenen Tunneln, kommen auf die Brücken und fallen betend auf die Knie, um ihre Befreier als Götter zu verehren. Jeder Sklave trägt das Brandzeichen von Karazikar auf der Stirn – eine Narbe, die wie ein offenes Auge geformt ist. Die Sklaven sind unbewaffnet und wie folgt zusammengesetzt:

- 21 schildzwergische **Gemeine**
- 17 menschliche **Gemeine**
- 11 mondelfische **Gemeine**
- 8 weibliche **Drow** und 1 männlicher **Drow**
- 5 **Tiefengnome**
- 23 **Goblins**
- 15 **Orogs**

Alle Sklaven haben vier Stufen Erschöpfung (siehe Anhang A des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)*) und können nicht mehr tun, als zu essen und einfachen Anweisungen zu folgen. Sie schließen sich dem Expeditionstrupp der Gruppe an, wenn sie dazu gedrängt werden oder den Befehl erhalten, aber sie sind keine effektiven Kämpfer, bis sie sich ausgeruht und ihre Erschöpfung abgebaut haben.

Die Sklaven kennen einige faszinierende Informationen:

- Karazikar hat seine Schätze in den obersten Bereichen der Schlucht versteckt. Die einzige Möglichkeit, die Schätze zu erreichen, ist durch Levitation oder Fliegen.
- Der Betrachter war davon besessen, eine arkane Vorrichtung zu finden, die der Irrgartenmotor genannt wird.
- Der Betrachter hat vor kurzer Zeit eine seltsame mechanische Kreatur gefangen genommen, die wissen könnte, wo sich der Irrgartenmotor befindet (siehe „Modron-Gefangener", unten). Die Kreatur ist in einen Raum eingesperrt, der mit einer rollenden Steintür versiegelt ist. Der Betrachter nutzte seinen telekinetischen Augenstrahl, um die Tür zu öffnen und zu schließen.

Verlorene Freunde

Die Befreiung des Weiten Obliviums stellt eine interessante Hintergrundgeschichte zur Einführung oder Wiedereinführung von Charakteren in die Gruppe dar. Wenn ein Abenteurer oder NSC sich im Underdark verirrt hat, oder wenn du einen NSC, der in einer Siedlung zurückgelassen wurde, wieder auftauchen lassen willst, kann der Charakter als von Karazikar gefangener Sklave erscheinen. Abhängig von den Umständen könnte sich der Charakter den Abenteurern während des Endkampfs gegen den Betrachter anschließen. Gleichermaßen könnte ein neuer Spielercharakter, der sich der Gruppe anschließt, als jetzt befreiter Gefangener des Betrachters anfangen.

Alle Sklaven, die sich der Gruppe nicht anschließen, sind bestrebt, zur nächsten friedlichen Siedlung im Underdark zu gelangen. Die Drow wollen nach Menzoberranzan zurückkehren, die Tiefengnome nach Blindgenstein. Wenn die Charaktere die Sklaven drängen, das Weite Oblivium zu verlassen und ihren eigenen Weg zu finden, werden diese beim Versuch, aus den Wurmwindungen zu entkommen, allesamt getötet. Wenn die Charaktere Mitgliedern ihres Expeditionstrupps anordnen, die Sklaven aus den Wurmwindungen zu führen, haben die Sklaven eine viel bessere Chance, in Sicherheit zu kommen.

Modron-Gefangener

Ein oder mehrere Sklaven können die Charaktere zu einem kleinen Raum auf der obersten Ebene des Komplexes führen. Der Raum ist mit einer 15 cm dicken Steinplatte versiegelt, die mit einem Stärkewurf gegen SG 20 oder dem Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie geöffnet werden kann. Im Raum befindet sich ein beschädigter **Duodron**, den Karazikar vor Kurzem gefangen nahm, in der Hoffnung, mehr Informationen über den Irrgartenmotor zu finden.

Der Duodron hat 1 Trefferpunkt übrig und spricht seine eigene Sprache aus Klick- und Surrlauten. Er spricht von sich selbst immer mit Wörtern wie „wir" und „uns". Der dämonische Wahnsinn hat seinen Verstand durcheinandergebracht, doch wenn der Zauber *Vollständige Genesung* auf ihn gewirkt wird, erinnert sich der Modron an zwei Dinge:

- „Wir waren Teil eines großen Marschs. Wir wurden abgetrennt. Dann verirrten wir uns. Dann wurden wir gefangen. Dann begannen wir durchzudrehen. Dann findet ihr uns."
- „Wir wissen nichts über einen ‚Irrgartenmotor'. Wir können aber einen Ordner ungefähr 430 km südlich von unserer aktuellen Position wahrnehmen." (Der „Ordner", behauptet der Modron, ist eine Apparatur, die Ordnung ins Chaos bringt. Er ist tatsächlich das, was andere als den Irrgartenmotor bezeichnen.)

Schätze

Der Betrachter nutzte seinen Auflösungsstrahl, um ein grobes Abbild seiner selbst in die Decke von Karazikars Schlund zu schneiden – ein großes, steinernes Betrachtergesicht glotzt auf die klaffende Schlucht herab. Sein zentrales Auge ist ein hohler Schacht, der zu einer halbkugelförmigen Schatzkammer führt, wo der Betrachter einen beträchtlichen Hort angehäuft hat: 15.000 GM, 1.300 PM, zehn auserlesene Edelsteine im Wert von je 500 GM, einen *Edelstein des Sehens*, eine *Halskette der Anpassung* und eine *Robe der Augen*.

Kapitel 14 Das Labyrinth

Weitere Komponenten für Vizerans Dämonenbeschwörungsritual können in den Tiefen des Labyrinths gefunden werden – ein einziges Gewirr verschlungener Tunnel und Höhlen, das sich etwa 360 km von Norden nach Süden und 180 km von Osten nach Westen erstreckt. Durch das Labyrinth zu navigieren ist ein Albtraum, da die meisten Tunnel nur kurz einem geraden Pfad folgen, bevor sie wieder auf sich selbst zurückführen oder abrupt enden.

Baphomet, der Gehörnte König, tauchte im Labyrinth auf, als die Dämonenfürsten in das Underdark gerufen wurden. Zur selben Zeit machte sich Baphomets Rivale Yeenoghu, Dämonenfürst der Gnolle, in den gewundenen Gängen der neuen Domäne Baphomets auf die Jagd.

Vizeran beauftragt die Charaktere, die Galerie der Engel zu finden, ein Ort im Herzen des Labyrinths, der 450 km von Araj entfernt liegt. Es ist der einzige Ort, den Vizeran kennt, an dem die Charaktere die Engelsfedern finden können, die er für den Talisman seines Rituals benötigt. Der Labyrinth-Antrieb liegt 72 km tiefer im Labyrinth, wenn die Charaktere sich entscheiden, den Hinweisen zu folgen, die dorthin führen (siehe die Abschnitte „Marsch ins Nichts“ und „Der Labyrinth-Antrieb“ für Details) Die Abenteurer werden außerdem auf dem Weg auf ein paar unerwartete Möglichkeiten stoßen, um den Kampf gegen die Dämonenfürsten zu unterstützen.

Vor langer Zeit unterschied sich das Labyrinth nicht besonders von jedem anderen Teil des Underdark und bestand hauptsächlich aus natürlichen Höhlen, die durch Tunnel und unterirdische Flüsse miteinander verbunden waren. Die Entdeckung wertvoller Metalle führte dazu, dass Zwerge und andere sie ausgruben und so seine Tunnel erweiterten und seine Höhlen vergrößerten. Das Resultat dieser Bemühungen verwandelte einen zuvor unbedeutenden Teil des Underdark in ein weites und ausgedehntes Netzwerk von Durchgängen.

Verlassene Siedlungen innerhalb des Labyrinths sind verbreitet und zeichnen sich durch rostige Eisenschienen und zerborstene Erzkarren aus. Dunkle Minenschächte fallen in unbekannte Tiefen ab, während sich Tunnel willkürlich in irgendwelche Richtungen erstrecken. Außerdem tauchen überall kleine wie große Spalten auf. Viele der Tunnel enden abrupt in einem Felsspalt, als ob der Weg voran einfach abgetrennt worden sei, um eine breite und gähnende Kluft zu hinterlassen. Andere Tunnel führen über Kilometer hinweg auf und ab. Viele der Felsspalten offenbaren ihr Alter durch Serpentinentreppen, die in den Stein geschlagen wurden, oder verwitterte Brücken, die über Abgründe führen.

Charaktere im Labyrinth können sich leicht verirren. Die Reise durch diese Gegend folgt den Regeln unter „Navigieren“ in Kapitel 2, doch benötigt es einen erfolgreichen Weisheitswurf (Überlebenskunst) gegen SG 12 statt SG 10, um ein Verirren zu vermeiden. Zauberwirker müssen gegen die Effekte des *Faerzress* ankämpfen, solange sie sich im Labyrinth befinden, siehe Kapitel 2.

Labyrinth-Begegnungen

Dieses Kapitel enthält eine Anzahl festgelegter Begegnungen. Du kannst die Begegnung „Adamantturm" entweder ablaufen lassen, während die Charaktere ins Labyrinth reisen oder zu Vizerans Turm zurückkehren. Sobald die Charaktere den Rand des Labyrinths erreichen, springe zur Begegnung „Spirale des Gehörnten Fürsten".

Innerhalb des Labyrinths machen die Charakter Bekanntschaft mit den Begegnungen „Drecksloch", „Marsch ins Nirgendwo", „Yeenoghus Jagd" und „Galerie der Engel" (ihr angestrebtes Ziel). Sie könnten inspiriert durch das Wissen, das sie in Kapitel 13 erlangt haben, auch die Begegnung „Der Labyrinth-Antrieb" durchlaufen und einigen Modrons im Labyrinth begegnen.

Zufällige Begegnungen

Zweimal pro Tag, den die Gruppe im Labyrinth verbringt (egal, ob reisend oder rastend), würfel einen W20 und ziehe die Tabelle der Labyrinth-Begegnungen hinzu, um zu bestimmen, ob und was ihnen begegnet. Diese Tabelle ersetzt die Tabelle der zufälligen Begegnungen in Kapitel 2 solange, wie die Gruppe im Labyrinth verweilt.

Labyrinth-Begegnungen

W20	Begegnung
1–10	Keine Begegnung
11	1 **Behir**
12	2W4 **Flumphs**
13	Gnoll-Rudel
14	1W4 **Grells**
15	1W4 **Hezrou**
16	1W4 **Kreischer**
17	4W8 **Manen**
18	2W4 **Minotauren**
19	1 **Monodron**
20	2W6 **Quaggoths**

Behir

Dieses Reptil mit langem Körper treibt sich entweder in einem Tunnel herum oder ruht in einer Höhle, wenn die Charaktere ihm begegnen. Der Behir zieht sich zurück, wenn er auf 80 TP oder weniger reduziert wurde.

Flumphs

Diese Ansammlung von Flumphs nährt sich von der psychischen Energie, die sie wegen eines **Gedankenschinders** in der Nähe aufgespürt haben, der 2W4 **Quaggoths** versklavt hat. Die Flumphs warnen Abenteurer, die mit ihnen über Gefahren im näheren Umfeld kommunizieren, doch es liegt an den Charakteren, ob sie sich diesen Gefahren stellen wollen.

Gnoll-Rudel

Ein **Gnoll-Reißzahn von Yeenoghu** namens Kurr fand seinen Weg ins Labyrinth kurz nachdem Yeenoghu ins Underdark gerufen wurde. Kurr brachte ein Rudel Hyänen mit sich und ließ sie sich an den Leichen seiner niedergestreckten Opfer laben. Dieser abscheuliche Akt verwandelte die Hyänen in zehn **Gnolle**. Kurrs Rudel treibt sich nun auf der Suche nach Yeenoghu im Labyrinth herum und schlachtet alles und jeden ab, auf den sie treffen.

Unerkannt von seinem Gnoll-Nachwuchs erlag Kurr einer Form des Wahnsinns, der sein wildes Gebaren unterdrückt. Er hat seinen Appetit auf ein Gemetzel verloren und ist übermannt von Schuldgefühlen wegen all der Kreaturen, die er

Kurr

niedergestreckt hat. Wenn sein Rudel auf die Abenteurergruppe trifft, schickt er seine Gnolle in den Kampf, beteiligt sich jedoch nicht an den Grausamkeiten in der Hoffnung, dass die Charaktere seine Brüder abschlachten. Sobald sie tot sind, neigt Kurr feierlich sein Haupt, bittet um Yeenoghus Vergebung (zuerst in seiner Sprache und dann in Abyssisch) und übergibt sich schließlich der Gnade der Abenteurergruppe.

Kurr leidet unter einer unbekannten Form des Wahnsinns (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide* (Spielleiterhandbuch)), die ihn, wenn sie geheilt wird, in einen typischen wilden Gnoll zurückverwandelt. Während er vom Wahnsinn befallen ist, kann sich Kurr nicht dazu überwinden, eine lebende Kreatur zu töten, es sei denn, er verteidigt sich selbst. Verschonen die Charaktere sein Leben, kann Kurr als Führer {Seite 180} fungieren, da er einen großen Teil des Labyrinths erkundet hat, und die Charaktere so über eine sichere Route in eine Barackensiedlung des Underdark führen kann

Orte zufälliger Begegnungen

Zufällige Begegnungen im Labyrinth finden in einer der folgenden Umgebungen statt, die so modifiziert sind, wie du sie für die Kreaturen der Begegnung anpassen möchtest.

Höhlen. Die meisten Höhlen im Labyrinth sind klein (bis zu 9 m im Durchmesser) und besitzen einen unebenen Boden mit Stalagmiten, Säulen oder Tümpeln sowie stehenden Gewässern. Eine Höhle besitzt eine 10-prozentige-Chance, dass sie über lumineszierende Gewächse an den Wänden verfügt, die sie mit gedämpftem Licht erfüllen. Zusätzlich zu dem Tunnel, aus dem die Charaktere die Höhle betreten haben, führen 1W3 weitere Tunnel hinaus. Diese Tunnel können die Höhle durch den Boden, die Decke oder in merkwürdigen Winkeln verlassen.

Tunnel. Die meisten Tunnel im Labyrinth sind 1,50 bis 3 m breit und besitzen eine Deckenhöhe von 1W8 + 90 cm. Ein Tunnel verläuft nie mehr als 2W4 × 3 m geradeaus, bevor er abzweigt.

Felsspalten. Das Labyrinth ist durchlöchert von Spalten und Abgründen, die von Verwerfungen in der Erde geformt wurden. Steinblöcke schieben sich an manchen Orten auf und behindern ein Vorankommen durch Passagen und Höhlen, während andere Bereiche plötzlich abfallen und Steilhänge von mehr als 30 m Tiefe bilden. An einigen Orten, hat sich die Erde horizontal verschoben und so Tunnel erschaffen, die plötzlich enden und in mehr als 30 m Entfernung fortsetzen.

Jede Felsspalte, der die Charaktere begegnen birgt eine Chance von 75 Prozent, dass sie eine Brücke oder Treppe aufweist, die konstruiert wurde, um sie zu überbrücken.

(siehe „Drecksloch"). Die Charaktere erleben keine zufälligen Begegnungen, wenn sie Kurr auf dieser Route folgen, auch wenn sie regelmäßig über die Leichen und Knochen von Kreaturen des Underdark stolpern, die von seinen Gnollen erschlagen wurden.

Die Begegnung mit Kurrs Rudel geschieht nur einmal. Jedes weitere Auftreten dieser Begegnung wird zu einem Rudel von 3W6 **Gnollen**. Diese Gnolle kamen mit Yeenoghu in das Underdark. Sie gackern und schreien den Namen des Dämonenfürsten, wenn sie sich über ihre Beute hermachen.

Grells

Die Grells fallen aus einem Schacht über den Köpfen der Charaktere nieder, um sie zu fressen.

Hezrous

Diese Dämonen zerreißen einen Eisenkarren, einen verrosteten Abschnitt der Minengleise oder irgendeine andere Befestigung. Die Gruppenmitglieder können versuchen, sich an den Dämonen vorbei zu schleichen ohne ihre Aufmerksamkeit zu erregen. Um dies zu tun, wird ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) gegen SG 11 benötigt. Bei einem misslungenen Wurf entdecken die Dämonen das Gruppenmitglied und greifen an.

Kreischer

Die Kreischer schreien lautstark, wenn helles Licht oder eine Kreatur sich innerhalb eines Umkreises von 9 m zu ihnen befinden. Ihr Kreischen beinhaltet eine 75-prozentige-Chance, andere Monster anzulocken. Würfel in diesem Fall erneut auf die Tabelle der Labyrinth-Begegnungen und behandle dabei eine weitere Kreischer Begegnung als „Keine Begegnung".

Manen

Die Charaktere können das Wimmern dieser abscheulichen Meute bereits lange bevor sie auftaucht hören. Die Manen streifen auf der Suche nach leichter Beute durch das Labyrinth und bewegen sich wie eine Welle fauligen Fleisches vorwärts.

Minotauren

Diese Minotauren streunen durch das Labyrinth und töten in Baphomets Namen Kreaturen.

Monodron

Dieser Modron wurde von seinen Gefährten getrennt (siehe „Marsch ins Nirgendwo") und es gibt eine 75-prozentige-Chance, dass er versucht, sie wiederzufinden. Wenn die Charaktere seine Sprache verstehen können, sagt das Monodron wiederholt: „Wir sind auf dem Marsch!".

Ein Monodron, der nicht zu seinen Gefährten zurückkehren will, ist ein abtrünniger Modron und wurde durch die chaotischen Energien, die das Underdark erfüllen, zu einem solchen gemacht. Der abtrünnige Monodron schließt sich der Abenteurergruppe freudig an und sagt in seiner eigenen Sprache immer wieder „Nieder mit Primus!". Seine Gesinnung ist chaotisch neutral und er kann nur eine simple Aufgabe nach der anderen erfüllen.

Quaggoths

Diese Quaggoths sind hungrig und attackieren die Gruppe unabhängig von ihrer Größe. Wenn es fünf oder mehr Quaggoths sind, ist einer ein Quaggoth-Thonot (siehe den Kasten „Variante: Quaggoth-Thonot" im Eintrag „Quaggoth" des *Monster Manual (Monsterhandbuch)*). Wenn der Thonot stirbt, brechen die anderen Quaggoths augenblicklich ihre Attacke ab und beginnen, sich an den Überresten des Thonot in der Hoffnung zu laben, um seine psionische Kraft zu erhalten.

Adamantturm

Die Abenteurer stoßen auf einen Turm, der von dunklen Mächten heimgesucht wird.

> Die Gewölbekammern sind gefüllt mit Stalaktiten und Stalagmiten, die dein Durchkommen verlangsamen, als ihr euch auf den Weg über den unebenen Boden begebt. Als ihr euch durch einen engen Durchgang bewegt, betretet ihr eine Höhle, die schwach von phosphoreszierenden Pilzen beleuchtet wird – und steht vor dem Anblick eines dunklen Metallturms, der auf der Kante eines Kliffs thront, das in die Dunkelheit hinabfällt.
>
> Der viereckige Turm misst 6 Meter an der Seite und 9 Meter in der Höhe, wobei er Schießscharten in jeder Wand aufweist. Befestigungsmauern mit Gargylen, die jede Seite überschauen, krönen seine Spitze. Ein stabil aussehendes Tor, das aus dem gleichen dunklen Metall besteht wie der Rest des Turmes, ist in die Mitte der Wand eingelassen, die euch gegenüber liegt.

Der Turm ist kein gewöhnliches Gemäuer, sondern eine *Daerns flotte Festung* (siehe Kapitel 7, „Schätze" des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Der zweistöckige Turm besteht vollständig aus Adamant und wurde versiegelt hinterlassen, seit seine letzte Besitzerin in sein Inneres zurückgewichen ist und die Tore hinter sich verschlossen hat – doch nicht, bevor nicht auch ein paar Schattendämonen hineinschlüpfen konnten. Die Dämonen töteten die Besitzerin und hinterließen ihre Überreste im ersten Stock. Der Turm kann nicht umgestürzt oder auf andere Weise von seiner Position wegbewegt werden und die Schießscharten auf jeder Seite sind für alles, was größer als eine Winzige Kreatur ist, zu eng, um sich hindurch zu quetschen.

Ein Charakter kann die Befehlsworte für den Turm in Erfahrung bringen, indem er einen *Identifizieren*-Zauber auf ihn wirkt. Die Befehlsworte, um das Vordertor oder die Falltür auf dem Dach zu öffnen, lautet: „Mimsy". Das Befehlswort, um den Turm in einen 2,50 mal 2,50 cm großen Metallwürfel umzuformen, lautet: „Brillig", doch dieses Wort auszusprechen, hat keine Auswirkungen, solange sich die Schattendämonen im Inneren befinden. Um den Turm in seine Würfelform zurück zu verwandeln, müssen die Abenteurer ihn erst von jeglichen Kreaturen befreien.

Vier **Gargyle** sitzen auf dem Turm. Sie bleiben bewegungslos, wenn die Charaktere die Höhle betreten und greifen an, sobald jemand versucht, den Turm zu betreten, hinaufzuklettern oder zu beschädigen.

Der raue Boden dieser Höhle wurde da, wo der Turm steht, geebnet, während der Boden hinter dem Turm in einen Schacht von 90 m Tiefe und einem Durchmesser von 30 m zusammengebrochen ist. Verschiedene Tunnel zweigen an unterschiedlichen Punkten von dem rauwandigen Schacht ab und erlauben es den Charakteren, ihre Reise nach einem Abstieg fortzusetzen. Sie können sich leicht um den Turm herumbewegen, wenn sie ihn ignorieren wollen.

Erster Stock

Der erste Stock des Turmes ist ein offener Raum. Eine Leiter, die an der Hinterwand angebracht ist, führt durch eine Falltür in der Decke in das Stockwerk darüber. Ein Haufen Knochen und verrottender Kleidung liegen in einer Ecke – die Überreste der ehemaligen Besitzerin des Turmes.

Schätze

Beim Durchsuchen der Überreste tauchen zwei leere Trankfläschchen und ein *Trank des Gedankenlesens* auf.

Zweiter Stock

Diese leere Kammer verfügt über eine Leiter, die an einer Wand angebracht ist und durch eine Adamant-Falltür in der Decke hinauf aufs Dach führt. Die Falltür ist verschlossen, obgleich das korrekte Befehlswort („Mimsy") sie öffnet.

Die zwei **Schattendämonen** lauern in der Dunkelheit dieses Raumes und attackieren den ersten Charakter, der ihn betritt. Sie neigen dazu, ihre Beute zu überraschen.

Befestigungsmauern

Die Spitze des Turmes besteht aus einer offenen Fläche, die von einer mit Zinnen versehenen Mauer umgeben wird. Wenn die vier Gargylen die Abenteurer noch nicht angegriffen haben, tun sie es hier.

Spirale des gehörnten Königs

Minotauren streifen seit Ewigkeiten durch die Tunnel des Labyrinths, doch mit dem Wachsen von Baphomets Einfluss wuchs auch die Grausamkeit seiner erwählten Diener. Die Zunahme von Baphomets Macht blieb von den Rudeln der Gnolle nicht unbemerkt, die im Underdark wüten. Die Gnolle haben mit Überfällen auf das Territorium der Minotauren begonnen. Das neueste Schlachtfeld in der uralten Fehde zwischen Baphomet und Yeenoghu ist ein Labyrinth von Durchgängen, die Zugang zu den tieferen Passagen des Labyrinths gewähren.

> Der Tunnel, dem ihr bisher gefolgt seid, wird zunehmend breiter, bis er sich schließlich in eine Höhle mit hoher Decke öffnet. Muster leuchtender Pilze hängen an den Wänden und erfüllen die Kammer mit schwachem Licht. Steinsäulen stützen die Decke, wobei der Stein von Adern glitzernder Kristalle durchzogen ist. Quer durch die Halle zieht sich eine große Kluft, die von einer Fülle von Siegeln und Glyphen umgeben wird. Zu jeder Seite der Öffnung türmen sich zwei Berge abgetrennter Köpfe.

Die Kluft führt in die Spirale des Gehörnten Königs – einem Gewirr von Tunneln und Höhlen entlang der äußeren Kante des Labyrinths. Obgleich andere Wege in das Labyrinth hineingefunden werden können, ist dies der Zugang, der am leichtesten zu finden ist.

Invokationen von Baphomet, schreckliche Flüche und die verdrehten Namen der Götter sind in getrocknetem Blut um die Kluft herumgeschmiert und setzen sich auf den Tunnelwänden fort. Jeder, der die abyssische Sprache lesen kann, erkennt, dass dieser Ort im Namen des Baphomet, des Gehörnten Königs und Fürsten der Minotauren, geweiht wurde.

Die Minotauren reißen ihren Opfern den Kopf ab und lassen ihn hier zurück, damit sie nach Eindringlingen „Ausschau halten". Die meisten der Köpfe gehören Gnollen, auch wenn durchaus die anderer Völker des Underdarks zu finden sind, wenn ein Charakter die Berge überprüfen möchte.

Gash der Gnoll

Minuten, nachdem die Charaktere ankommen, hören sie das Geräusch von Schritten, die sich nähern. Wenige Momente später schleicht sich ein Gnoll vom Tunnel gegenüber heran.

> Ein Gnoll kriecht aus den Schatten und mustert verhalten die Türme von Köpfen an jeder Seite der Kluft. Sein verdreckter Körper geht gebeugt und ist von Lumpen und Bruchstücken blutverkrusteter Rüstung bedeckt. Die Kreatur inspiziert euch mit einem funktionstüchtigen Auge. Das andere verliert sich in einer Masse von Narbengewebe.

Dieser erbärmliche Gnoll heißt Gash. Dank des Verrats, den er an seinem Volk beging, verschonten die Minotauren sein Leben. Doch ihre Gnade geht mit den üblichen Misshandlungen und Qualen einher. Der Gnoll betrachtet sich nun selbst als loyalen und bemühten Diener der Unmenschen und ist darauf erpicht, Gnolle und jeden anderen zu seinen Herren, den Minotauren, zu bringen.

Gash ist ein **Gnoll** mit den folgenden Modifikationen:

- Gash hat 11 TP.
- Er hat eine Schrittbewegungsrate von 7,50 m.
- Aufgrund der physischen und mentalen Misshandlungen, unter denen er leiden musste, hat er einen Nachteil auf Weisheitswürfe und Weisheitsrettungswürfe. Ein *Schwache Genesung*-Zauber befreit ihn von diesen Auswirkungen.

Wimmernd und katzbuckelnd nähert sich Gash der Abenteurergruppe mit ausgestreckten Armen und gesenktem Kopf. Er spricht sowohl in Gnoll als auch in Abyssisch. Sollten die Charaktere ihn nicht verstehen können, zeigt er in einer Art Pantomime hilfreiche Gesten und lockt sie, ihm zu folgen.

> „Mächtige Meister", wimmert der Gnoll. „Ihr ehrt uns durch Eure Präsenz. Sucht ihr nach dem Durchgang durch das Labyrinth? Durch die Spirale des Großen Gehörnen Königs? Ich kann Euch helfen. Ja. Vertraut Gash und er wird Euch durch das Labyrinth führen. Ja, das wird er."

Jede aggressive Aktion jagt Gash fort ins Labyrinth und zu seinen Herren. Nehmen die Charaktere ihn gefangen, kreischt und schreit er und lockt einen **Minotaurus** an, der die Quelle des Lärms untersuchen will.

Nehmen sie das Angebot von Gash an, verwandelt ihn dies in einen pflichtbewussten Führer. Er führt die Charaktere durch einen Gang nach dem anderen und scheint die Richtung scheinbar zufällig zu wählen, bis die Charakter schließlich auf die Minotauren treffen. Wenn sich der Kampf zum Schlechten für die Minotauren wendet, flieht Gash.

Zeigen die Abenteurer Mitleid oder Güte, ist Gash verwirrt, da er derartiges noch nie erfahren hat. Ein Charakter kann sich bei einem erfolgreichen Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 20 mit dem Gnoll anfreunden. Nutzt einer der Charaktere magische Heilung auf Gash, ist dieser Wurf automatisch erfolgreich.

Wenn sich die Charaktere mit Gash anfreunden, rät er ihnen, umzukehren, zu fliehen und nie mehr zurück zu kommen. Er erzählt, dass seine Meister abscheuliche Minotauren sind, die im Labyrinth warten und darauf erpicht sind, jeden Eindringling zu töten. Wird er danach gefragt, erklärt Gash, dass die Minotauren sein Leben im Austausch dafür verschonten, dass er Reisende in das Labyrinth führt. Bestehen die Charaktere dennoch darauf, den Irrgarten zu betreten, begleitet Gash sie und versucht, seine neuen Freunde zu beschützen. Besiegen die Charaktere die Minotauren und bewegen sich tiefer in das Labyrinth hinein, kann sich Gash ihnen als Verbündeter und Führer anschließen und bringt den Charakteren so einen Vorteil auf Weisheitswürfe (Überlebenskunst), um zu vermeiden, dass sie sich im Labyrinth verirren.

Im Irrgarten

Der Irrgarten der Minotauren füllt ein Gebiet des Underdark, das 1,5 km zu jeder Seite misst. Der Irrgarten ist ein Netzwerk von Korridoren, die über Rampen in höhere Ebenen hinauf- und zu tieferen hinabführen, und es benötigt Zeit, Aufmerksamkeit und Geduld, um sich hindurchzubewegen. Die Korridore sind 3 m breit und hoch, und bestehen aus fest vermörtelten Steinblöcken. Stücke aus Fleisch und Knochen liegen auf dem Boden herum und Blutspritzer bedecken die Wände.

Wenn die Charaktere den Irrgarten betreten, solltest du sie eine Geschwindigkeit (schnell, normal, langsam) auswählen lassen. Es braucht 1 Stunde, um sich bei schneller Geschwindigkeit durch den Irrgarten zu bewegen und 2 Stunden bei normaler bzw. 3 Stunden bei langsamer Geschwindigkeit. Auf halber Strecke muss der Navigator einen Weisheitswurf (Überlebenskunst) gegen SG 15 ablegen. Bei schneller Geschwindigkeit erhält dieser Wurf einen Malus von -5. Bei langsamer Geschwindigkeit erhält er einen Bonus von +5. Bei Erfolg finden die Charaktere den Weg nach draußen. Bei Misslingen müssen die Charaktere ihre Reise durch den Irrgarten von vorne beginnen.

Je länger die Charaktere brauchen, um sich durch den Irrgarten zu bewegen, desto größer wird das Risiko, den Kreaturen darin zu begegnen. Wirf alle 30 Minuten, die die Gruppe im Irrgarten verbringt, einen W20 und ziehe die Tabelle der Irrgarten-Begegnungen heran, um zu sehen, ob und was den Charakteren begegnet.

Wurde Gash von den Charakteren angegriffen und ist er daher in den Irrgarten geflohen, gibt er sein Bestes, den Charakteren Gefahren auf den Hals zu hetzen. Wirf in diesem Fall zwei W20 und wähle von beiden das höhere Ergebnis aus. Wenn Gash der Gruppe freundlich gesinnt ist und sie begleitet, versucht er, sie um die Gefahren herumzuführen. Wirf in diesem Fall zwei W20 und wähle das niedrigere Ergebnis.

Gash der Gnoll

Irrgarten-Begegnungen

W20	Begegnung
1–10	Keine Begegnung
11–12	Angenagte Knochen
13–15	2W4 Gnolle
15–16	Leiche
17–20	1W6 Minotauren

Angenagte Knochen

Ein Haufen zerbrochener und angenagter Knochen liegt um eine Lache getrockneten Blutes herum.

Gnollrudel

Eine wilde Gruppe von 2W4 **Gnollen** hat sich im Irrgarten verlaufen. Die Gnolle greifen alle Kreaturen an, die sie sehen.

Leiche

Die Charaktere stolpern über die kopflosen Überreste einer abgeschlachteten Leiche, die einem toten Zwerg, Gnoll, Menschen oder Svirfneblin gehört.

Minotauren

Diese blutdürstigen Minotauren jagen Gnolle, greifen aber auch jede andere Kreatur an, der sie begegnen.

Schätze. Beim ersten Mal, wenn die Charaktere die Minotauren bekämpfen, trägt einer 32 EM und 22 KM in einem Beutel bei sich, der aus dem Gesicht eines Menschen gemacht wurde, dessen Augen und Mund zugenäht wurden. Beim zweiten Mal, wenn die Charaktere den Minotauren begegnen, trägt einer von ihnen silberne Kappen (Wert: je 25 GM) auf den Spitzen seiner Hörner.

Drecksloch

Drecksloch war bis vor Kurzem noch eine Barackensiedlung von Vertriebenen und Flüchtlingen des Underdark. Die größte Gefahr für seine Bewohner – neben der Nahrungsknappheit – waren die Minotauren, die die Siedlung von Zeit zu Zeit überfielen und schreiende Gefangene fortschafften, denen ein grausiges Schicksal bevorstand. Die gegenwärtige Ankunft der Dämonenfürsten änderte die Dinge. Eine Gruppe von Minotauren war auf dem Weg, um Drecksloch zu plündern, als Yeenoghu und ein Rudel seiner wilden Verbündeten durch diesen Teil des Labyrinths preschten, die Minotauren unvorbereitet antrafen und sie niedermetzelten. Der einzige Zeuge dieses Blutbads war Grisha, ein entkommener menschlicher Sklave der Drow. Yeenoghus Überfall rettete ihn vor den Minotauren.

Yeenogu und ein Teil seines Rudels zogen weiter, doch Grisha nahm den Kopf eines niedergestreckten Minotaurus und brachte ihn zurück nach Drecksloch. Der Schädel wurde zu einem Talisman, da Grisha Yeenoghu als neuen Schutzherrn und Patron von Drecksloch ernannte. Die Einwohner, die dieser dunklen Anbetung widersprachen, wurden ins Exil geschickt oder kurzer Hand hingerichtet. Der Kult von Yeenoghu kontrolliert nun die Siedlung und Grisha regiert mit eiserner Hand. Er spürt die Macht von Yeenoghu in allen Dingen – und besonders in der Art, wie die Kultisten begonnen haben, nach ihrem Tod als untote Ghule wiederaufzuerstehen.

Grishas Gruss

Drecksloch liegt 72 km von der Spirale des Gehörnten Königs entfernt und tiefer im Labyrinth. Kurr (siehe „Zufällige Begegnungen") oder Gash (siehe „Gash der Gnoll") könnte die Charaktere hierherführen, wenn sie es nicht selbst finden.

Die Höhle, die sich vor euch öffnet, sieht aus wie eine Siedlung aus Zelten und primitiven Barracken, die sich entlang ihrer unregelmäßigen Wände erstrecket. Sie scheint, bis auf einen einsamen männlichen Menschen, der im Zentrum der Höhle in einem Kreis brennender Fackelstängel-Pilze kniet, und zwei Gestalten, die nahe einer Zurkhholztür lauern, welche in eine 9 m entfernte Wand eingelassen ist, verlassen zu sein. Der Mann im Kreis betet über einem verrottenden Minotauruskopf, erhebt sich jedoch, als er euch erblickt. Er ist ein dünner Mensch und sein Gesicht und seine Arme sind mit getrocknetem Blut beschmiert.

„Freunde", sagt er. „Ich habe den Ruf gehört und ich hoffe, ihr habt dies ebenfalls. Mit meinen eigenen Augen sah ich unseren Großen Fürsten Yeenoghu die Minotauren abschlachten, die uns heimgesucht haben. Nun sind wir frei und gestärkt durch seinen Segen. Wir schlemmen nun, da wir leben und dank unseres Fürsten werden wir auch noch schlemmen, wenn wir tot sind. Wenn ihr den Ruf gehört habt, so kommt zu mir. Tretet meinem Rudel bei und fühlt die Stärke Yeenoghus."

Die Gestalt lächelt, während sie spricht und offenbart Zähne, die zu scharfen Spitzen gefeilt wurden.

Drecksloch liegt innerhalb einer Höhle, die etwa 30 m lang und 18 m breit ist. Die Charaktere betreten sie von einem natürlichen Tunnel auf einer der kurzen Seiten aus, wobei auf der gegenüberliegenden Seite ebenfalls ein Tunnel existiert. Der Großteil der Höhle wird von primitiven Hütten eingenommen. Die meisten stehen leer, da ihre Bewohner entweder ins Exil geschickt oder getötet wurden.

Grisha (siehe Anhang C) kann die Geschichte von Drecksloch und davon, wie Yeenoghu seine Bewohner vor der Unterdrückung durch die Minotauren befreite, erzählen. Er kann ebenso offenbaren, wie er Jahre als Sklave der Drow verbrachte. Grisha ist auf der Suche nach neuen Anhängern für seinen Kult.

Zwölf **Kultisten** (ein Mix aus Schildzwergen, Halblingen und Menschen) unterstützen Grisha, wenn ein Kampf ausbricht. Zehn von ihnen verstecken sich in den Barracken. Zwei weitere stehen nahe einer Zurkhholztür, hinter der eine kleine Nebenhöhle liegt, in der Kultisten gehalten werden, die starben und als Untote wiederauferstanden sind. Kommt es zum Kampf, öffnen die Kultisten die Tür und lassen die sechs **Ghule** frei. Die Ghule ignorieren die Kultisten solange es andere Kreaturen gibt, von denen sie sich nähren können.

Marsch ins Nirgendwo

Das Labyrinth ist treffend benannt, verlaufen sich doch auch die entschlossensten Entdecker in seinen Tiefen, wie eine Vielzahl von Modrons zu ihrer Bestürzung feststellen musste. Diese Modrons, die vor langer Zeit während des Großen Modronmarsches von ihren Begleitern getrennt wurden, durchwandern das Underdark seit langer Zeit.

Wenn die Gruppe tiefer in das Labyrinth reist, hören alle Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 15 oder höher in der Ferne das Geräusch marschierender Füße. Um die Quelle des Geräusches zu erforschen, müssen die Charaktere 15 Minuten durch beengte Tunnel reisen, durch die man sowohl klettern als auch kriechen muss. Nach dieser Zeit kommen die Abenteurer auf einem Vorsprung in 4,50 m Höhe an der Wand eines breiten, geraden Tunnels von insgesamt 6 m Höhe heraus.

Eine eigentümliche Prozession von Kreaturen marschiert den Tunnel unter euch entlang. Zwölf der Kreaturen sind identisch. Jede hat einen runden Körper, spindeldürre Arme und Beine, ein Paar zuckender Flügel, die sich über ihren Armen erheben sowie ein einziges starrendes Auge über einem breiten, lächelnden Mund. Am Kopf der Kolonne steht eine Kreatur, die wie eine umgedrehte Pyramide aussieht, die von sechs Beinen getragen wird. Sie krabbelt wie eine Krabbe vorwärts. Auf jeder Seite ihres Körpers sitzt ein Auge über einem Mund. Unter dem Mund hält ein einzelner Arm einen Speer in der Hand.

Zwölf **Monodronen** und ein **Tridron** wandern seit dem letzten Großen Modronmarsch durch das Labyrinth. Die Modrons wurden von ihren Begleitern getrennt und sind seitdem hier gefangen. Die Modronen, die nicht in der Lage sind, ihren Weg nach Mechanus zurückzufinden, drängen seitdem weiter (und weiter) in dem Wissen, dass sie ihren Weg zurückfinden müssen oder bei dem Versuch vernichtet werden.

Der ausgedehnte Marsch hat die Modrons an ihre Grenzen gebracht. Die meisten zeigen Anzeichen von Frustration darüber, nicht in der Lage zu sein, ihre Mission zu einem Ende zu führen. Der Tridron hat es vollbracht, die Gruppe zusammenzuhalten, fühlt sich jedoch verantwortlich für das kollektive Schicksal und ihr Versagen, nach Hause zurückzukehren. Selbst wenn die Charaktere über die Fähigkeit verfügen, mit den Modrons zu kommunizieren, so ist doch die Fähigkeit der Modrons zur Kommunikation beinahe gänzlich verschwunden (siehe die „Verkörpern der Modrons"-Kasten).

Der Tridron kann sehr kommunikativ sein – vorausgesetzt, die Charaktere verfügen über eine Möglichkeit, mit ihm zu sprechen und können seinen Argwohn beschwichtigen. Ein Charakter kann den Tridron von den guten Absichten der Gruppe mit einem erfolgreichen Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 15 überzeugen. Wenn die Gruppe selbst aus einem oder mehr Modrons besteht, erhalten sie einen Vorteil auf diesen Wurf.

Sobald der Tridron von den guten Absichten der Charaktere überzeugt ist, erzählt er ihnen, dass er und seine Begleiter auf einer Mission von extremer Wichtigkeit sind, obgleich er nicht den Inhalt der Mission offenbart. Ein Charakter kann dahinterkommen, zu welchem Zweck die Modrons hier sind, wenn er einen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen SG 20 durchführt. Ein Erfolg bewirkt, dass sich der Charakter an Geschichten über den Großen Modronmarsch erinnert, der alle 289 Jahre durchgeführt wird und darin besteht, dass eine

Verkörpern der Modrons

Modrons haben kein Verständnis für Individualität. Sie sind ein Kollektiv und beziehen sich auf sich selbst als „wir" oder „uns". Daher verstehen Modrons die Individualität anderer nicht. Wenn er zur Gruppe spricht, wird der Tridron wahrscheinlich seine Aufmerksamkeit auf denjenigen richten, von dem er annimmt, dass es sich um denjenigen an der Spitze der Gruppenhierarchie handelt. Dies gilt auch, wenn er sich mit einem anderen Gruppenmitglied unterhält.

Monodronen können gewöhnlich Nachrichten von bis zu achtundvierzig Wörtern übermitteln. Doch die Jahre der Wanderung haben diese Kreaturen degenerieren lassen, sodass sie nur wenige Worte oder Phrasen sprechen können bevor sie in klickende und knackende Laute verfallen. Unter den Wörtern, die die Monodronen wiederholen sind „Marsch", „Mechanus", „siebzehn" (die Nummer der Zyklen der Ebene von Mechanus, die den Großen Modronmarsch markiert) und „verlaufen".

gewaltige Armee von Modrons über die Äußeren Ebenen marschiert. Wenn der Wurf mit 5 oder mehr Erfolg hat, weiß der Charakter zudem, dass der letzte Marsch über 200 Jahre her ist und dass diese Modrons wahrscheinlich Zurückgebliebene dieses Marsches sind.

Der Tridron gibt dies vermutlich nicht zu (er will sich sein Versagen nicht eingestehen), doch er könnte davon überzeugt werden, sich den Charakteren anzuschließen, wenn diese ihm anbieten, die Modrons aus dem Labyrinth zu führen. Außerdem kennt der Tridron das Labyrinth gut und das Anfreunden mit den Modrons sichert den Charakteren einen Bonus von +5 auf Weisheitswürfe (Überlebenskunst), die gemacht werden, um sich durch die Region zu bewegen.

Der Tridron rät den Charakteren, das Zentrum des Labyrinths zu meiden und erklärt, dass sich ein defekter „Ordner" dort befindet. Die Charaktere könnten die Maschine unter ihrem anderen Namen kennen: Der „Labyrinth-Antrieb". Da die Maschine auf Mechanus hergestellt wurde, resoniert seine magische Energie mit den Modrons. Der Tridron erklärt, dass ein Ordner dazu erschaffen wurde, um Ordnung ins Chaos zu bringen, indem er die Realität verändert. Ein defekter Ordner kann sehr gefährlich sein, obgleich er die Realität auf unerwartete Weise verändert. Der Tridron weiß zudem exakt, wie weit er sich von der Maschine entfernt befindet. Da seine Kenntnisse über die Magie begrenzt ist und sein Fokus auf der Wiedervereinigung mit dem Großen Modronmarsch liegt, hat sich der Tridron nicht damit befasst, ob der Ordner eine Lösung für das Dilemma der Modrons bieten kann. Wenn die Charaktere ein Interesse daran bekunden, dieser Möglichkeit auf den Grund zu gehen, führt der Tridron die Gruppe ins Zentrum des Labyrinths, wo der Labyrinth-Antriebe gefunden werden kann.

Yeenoghus Jagd

Etwa 18 km von der Begegnung mit den Modrons entfernt hören die Charaktere heulende Geräusche in der Ferne und über viele Stunden hinweg, als sie weiter durch das Labyrinth reisen. Manchmal kommen die Geräusche näher oder werden in die Ferne fortgetragen, wobei sie auf merkwürdige Weise durch die umliegenden Tunnel hallen.

Von Yeenoghu gejagt

Wenn du möchtest, dass Yeenoghu eine wichtigere Rolle in diesem Kapitel des Abenteuers spielt, kannst du leicht dafür sorgen. Als die Gnolle, die von den Charakteren getötet wurden, nicht zur Jagd zurückkehren, kehrt der Dämonenfürst zurück zu der Stelle, an der der Goristro gestorben ist und entdeckt seine erschlagenen Lakaien – und nimmt zudem die Fährte der Abenteurer auf.

Später in diesem Abenteuer jagt Yeenoghu den Charakteren nach, um sie für ihre Unverschämtheit büßen zu lassen (idealerweise, wenn sie eine höhere Stufe erreicht haben). Gib den Charakteren Hinweise, dass sie zur gejagten Beute des Dämonenfürsten geworden sind, bevor es zur finalen Konfrontation kommt. Sie könnten zum Beispiel einer erhöhten Anzahl von Gnollhinterhalten begegnen. Einer oder mehrere ihrer Angreifer könnten sie als „Beute Yeenoghus" bezeichnen oder sie auf andere Art mit ihrem bevorstehenden Verderben necken.

Die Charaktere sollten Zeit dafür bekommen, sich auf den Kampf vorzubereiten, von dem sie wissen, dass er kommen wird, und dafür, über andere Taktiken nachzudenken als Yeenoghu direkt im Kampf gegenüber zu treten. Es könnte zum Beispiel im Verlauf der Kampagne einen Vorteil für sie darstellen, wenn sie von Yeenoghu gejagt werden, indem sie zum perfekten Köder werden, um Yeenoghu in Kapitel 17, „Gegen die Dämonenfürsten", in eine Falle zu locken.

Die Charaktere können einen kleinen Tunnel betreten, der nach oben führt. Wenn sie sich darin vorwärtsbewegen, können sie deutlich die Geräusche eines Kampfes von vorne vernehmen. Bestialisches Geheule und Jaulen sind ebenso wie tiefes Brüllen zu hören. Ein erfolgreicher Intelligenzwurf gegen SG 13 lässt sie die Sprache des Kampfgeschreis als Gnoll erkennen. Die Charaktere können vor den Kampfgeräuschen zurückweichen, doch dies bedeutet, 9 km zurückzugehen, um eine andere Route zu finden.

Schreiten sie weiter voran, werden sie mit einer grässlichen Szene konfrontiert. Obgleich die Charaktere zwar keine Erfahrungen mit einem Goristro aus erster Hand besitzen, erkennen sie die Kreatur doch aufgrund der Informationen, die sie von Vizeran DeVir bekommen haben.

Als ihr euch vorwärtsbewegt, werden die Geräusche eines wilden Kampfes immer lauter. Der Tunnel endet auf einem Felsvorsprung in 6 Metern Höhe über dem Boden einer großen Höhle, sodass ihr einen perfekten Überblick über den Konflikt unter euch habt.

Am Ufer eines unterirdischen Sees umzingelt ein Rudel wilder Gnolle und Hyänen einen Dämon, der etwa 6 Meter hoch ist, massive Arme, Hände mit Klauen, gespaltene Hufe und den Kopf eines Bullen besitzt. Dies ist ein Goristro, dessen Herz euch Vizeran DeVir aufgetragen hat zu besorgen. Die Gnolle werden von einer furchteinflößenden Gestalt mit dem Kopf einer knurrenden Hyäne mit Bernsteinaugen angeführt. Sie schwingt einen massiven Morgenstern mit drei Schwänzen, dessen wirbelnde Köpfe auf den größeren Goristro einschlagen. Die Gnolle heulen den Namen ihres Meisters, während dieser rasch immer und immer wieder zuschlägt: „Yeenoghu! Yeenoghu!"

Der größere Dämon brüllt, schlägt mit seinen Bullenhörnern um sich und fuchtelt mit seinen Klauen umher, doch vergebens. Yeenoghu weicht aus oder nimmt die Angriffe gelassen hin, gerade als die Gnoll-Schützen ihn mit Pfeilen beschießen. Die Gnolle umschwärmen den Goristro als dieser zu schwanken beginnt und schließlich zu Boden fällt.

In weniger als einer Minute ist der Kampf gewonnen. Der Dämonenfürst Yeenoghu zieht den Kopf des Goristros an den Hörnern zurück und reißt ihm die Kehle mit seinen Zähnen heraus. Er wirft seinen Kopf in den Nacken und sein Triumpfgeheul schallt durch die Kammer und lässt selbst die Steine erzittern. Zahlreiche Hyänen, die in Yeenoghus Fersen kneifen, stürzen sich auf die Leiche des Goristros und beginnen sich an seinem Fleisch zu laben. Während ihr zuseht, verwandeln sich die Hyänen in Gnolle.

Jeder Abenteurer, der diese schreckliche Szene mitansieht, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 12 erfolgreich bestehen oder eine Stufe Wahnsinn erleiden (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 2). Wenn dies verursacht, dass der Charakter unter einem Anfall oder unter undefiniertem Wahnsinn leidet, bestimme die Natur des Wahnsinns, indem du auf die Tabelle Undefinierter Wahnsinn von Yeenoghu in Anhang D schaust.

Yeenoghu (siehe Anhang D) wandert durch das Underdark, seitdem er zum ersten Mal beschworen wurde und die Abenteurer ihm und seinem Rudel begegnen. Der einzige Vorteil der Charaktere ist, dass sie noch nicht entdeckt wurden. In Anbetracht ihrer Stufe zu diesem Zeitpunkt des Abenteuers werden die Spieler bald neue Charaktere erstellen müssen, wenn sie es jetzt wagen sollten, dem Dämonenfürsten gegenüberzutreten.

Wenn die Charaktere versteckt bleiben und die Situation zunächst nur beobachten, verlässt Yeenoghu die Höhle bald. Er ist ruhelos und begierig auf neue Beute. Yeenoghu versammelt den Großteil der Gnolle und Hyänen und führt sie einen Tunnel auf der rechten Seite der Höhle hinab. Acht **Gnolle**, die von einem **Gnoll-Rudelfürst** angeführt werden, bleiben in der Höhle und laben sich an der Leiche des Goristros.

Wenn die die Charaktere weiter voranschreiten wollen, müssen sie zunächst mit den Gnollen und Hyänen fertig werden. Alternativ erschnüffelt der Gnoll-Rudelfürst die Eindringlinge, wenn sich die Charaktere nicht entscheiden können oder zu viel Zeit benötigen, um die beste Handlungsweise auszudiskutieren. Wenn er realisiert, dass sich Feinde in der Nähe aufhalten, heult der Rudelführer, um die Aufmerksamkeit seines Gefolges auf sich zu ziehen.

Entwicklung

Ein weiterer Tunnel auf der gegenüberliegenden Seite der Höhle zweigt in eine andere Richtung ab, als die, in die Yeenoghu sein Rudel geführt hat. Charaktere, die die zurückgebliebenen Gnolle besiegt haben, können ihren Weg fortführen, ohne weitere Zeit zu verlieren.

Der knapp vermiedene Zusammenstoß mit Yeenoghu lohnt sich für die Abenteurer, indem er ihnen zwei Komponenten für Vizerans Ritual in die Hände spielt. Die erste ist das Herz des Goristros, das die Charaktere der Leiche entnehmen können. Das massive Herz ist so groß wie eine kleine Truhe und wiegt fast einhundert Pfund. Jeder Charakter, der sich bei seinem Transport in der Nähe befindet, hat von Zeit zu Zeit das Gefühl, das Herz schlagen zu hören. Ein Charakter, der das Herz trägt, muss Rettungswürfe gegen Wahnsinn durchführen, auch wenn er es in einem *Nimmervollen Beutel* oder ähnlichem außerdimensionalen Raum transportiert.

Die zweite Komponente stellt sich als einige Spritzer des Blutes eines Dämonenfürsten dar. Ein erfolgreicher Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 10 lässt den Charakter ein wenig von Yeenoghus schwarzem Blut an den Hörnern des gefallenen Goristros finden.

Galerie der Engel

Diese Höhle liegt tief im Innern des Labyrinths und beinhaltet eine weitere Ritualkomponente, die Vizeran benötigt.

> Der Durchgang, dem ihr folgt, führt euch spiralförmig durch den Stein nach oben und lässt euch schließlich am Boden einer großen Höhle hervortreten. Die Decke wölbt sich in 18 Metern Höhe über euren Köpfen und ist übersät von Stalaktiten, die auf Stalagmiten heruntertropfen, welche sich aus dem unebenen und brüchigen Boden erheben. Hier und da stehen Statuen geflügelter Humanoide in Posen des Leids und der Qual zwischen den Stalagmiten. Manche bedecken ihre Gesichter, während andere sich an ihnen festkrallen. Wieder andere greifen mit Gesichtern, die zu einem Ausdruck der Sehnsucht verzogen sind, nach der Decke.

Diese Kammer beherbergt die versteinerten Überreste acht gefallener Engel, die von den Göttern dazu verdammt wurden, die Zeiten in den dunklen Tiefen zu überdauern. Jede Statue scheint, als sei sie in einer Position der Angst, des Leids, Hasses oder der Sehnsucht aus dem Stein gehauen worden. Jede Statue ist übersät von Flechten und durch Mineralablagerungen entstellt, die sich über zahllose Jahre hinweg aus dem von der Decke tropfenden Wasser kristallisiert haben.

Obgleich sie in Steinstatuen verwandelt wurden, sind die gefallenen Engel doch äußerst lebendig, sodass ihre versteinerten Körper zu Gefängnissen ihres Verstandes und ihrer Seele wurden. Sie erinnern sich daran, wer sie sind. Sie wissen, was sie getan haben und aus welchem Grund sie hier sind. Sie wissen, was um sie herum geschieht. Doch können sie nichts tun. Sie sind auf ewig gefangen und ihre Isolation, die Dunkelheit und die endlose Qual ihres Schicksals hat sie wahnsinnig werden lassen. Kein Zauber kann den Fluch der Engel brechen oder sie aus ihrem versteinerten Zustand befreien.

Gefallene Engel

Die Engel können, wenn auch nur sehr begrenzt, mit lebenden Kreaturen, die sie berühren, kommunizieren.

Ein Charakter, der physischen Kontakt mit einem Engel (auch durch Handschuhe oder andere schützende Bekleidung) herstellt, kennt den Namen des Engels und erlebt die unten beschriebenen Auswirkungen. Wenn du möchtest, kannst du einen W8 würfeln, um zu entscheiden, welchen der Engel ein Charakter berührt, wobei wiederholte Ergebnisse neugewürfelt werden. Die Auswirkungen erfolgen unmittelbar, es sei denn, es ist anders beschrieben. Auch wenn es keine Begrenzung für die Anzahl von Kreaturen gibt, die einen Engel berühren und seine Auswirkungen erfahren können, so kann eine Kreatur, die einen Engel berührt und seine Auswirkungen ausgelöst hat, die Auswirkungen dieses speziellen Engels erst dann erneut auslösen, wenn 24 Stunden vergangen sind.

Anaya

Dieser Engel greift mit hasserfülltem Gesicht nach der Höhlendecke. Eine Kreatur, die Kontakt zu diesem Engel herstellt, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet die Kreatur 3W6 psychischen Schaden oder bei Erfolg die Hälfte.

Baatral

Dieser Engel sieht aus, als ob er etwas anbieten wollte. Ein Charakter, der Kontakt mit diesem Engel herstellt, muss einen Charismarettungswurf gegen SG 15 bestehen, sonst wird er für 1 Minute bezaubert.

Ist der Charakter bezaubert, ist der Engel telepathisch solange mit dem Charakter verbunden, wie er sich auf der gleichen Ebene der Existenz wie der Charakter befindet. Der Engel erteilt dem Charakter Befehle und der Charakter versucht sein Bestes, um diese Befehle auszuführen, solange er bei Bewusstsein ist. Der Engel befiehlt dem Charakter gewöhnlich, seine Gefährten zu töten, zu verstümmeln, auszurauben oder ihnen auf andere Weise zu schaden.

Jedes Mal, wenn ein betroffener Charakter Schaden nimmt, führt er einen weiteren Charismarettungswurf gegen den Effekt durch. Wenn der Rettungswurf gelingt, enden die Auswirkungen der Berührung.

Harajin

Dieser Engel zeigt auf einen Punkt an der Höhlenwand, wobei sein Mund vor Angst geöffnet ist. Ein Charakter, der diesen Engel berührt, hört schreckliche Schreie und muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 erfolgreich ablegen oder eine Stufe Wahnsinn erleiden (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 2).

Lorabelios

Dieser Engel steht mehrere Meter entfernt mit gesenktem Kopf und den Armen an seiner Seite. Ein Charakter, der diesen Engel berührt, hört eine sanfte Stimme, die in Gemeinsprache sagt: „Verlier nicht die Hoffnung." Der nächste Weisheitsrettungswurf dieses Charakters erfolgt mit einem Vorteil.

Nemevon

Dieser Engel hält sich die Hände vors Gesicht und verdeckt es. Sobald Kontakt mit diesem Engel hergestellt wird, hört der Charakter eine sanfte Stimme, die der celestischen Sprache zwei Worte immer und immer wieder wiederholt: „Töte mich." Es gibt jedoch offensichtlich keine Möglichkeit für die Charaktere, dies zu tun. Die Stimme spricht weiter, auch wenn der Engel zerbrochen wurde.

Silnia

Dieser Engel bedeckt seine Augen mit seinem Arm, scheint dabei jedoch zu lächeln. Ein Charakter, der diesen Engel berührt muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei Misslingen suchen schreckliche Albträume den Charakter bei seiner oder ihrer nächsten langen Rast heim. Der Charakter erhält von dieser Rast keine Vorzüge und nimmt nach Erwachen 3W6 psychischen Schaden .

Tamiel

Dieser Engel kniet auf dem Boden und vergräbt sein Gesicht in seinen Armen. Ein Charakter, der den Engel berührt, hört eine sanfte Stimme in Gemeinsprache sagen: „Was möchtest du wissen? Frag und ich werde dir antworten." Der Charakter muss einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei misslungenem Wurf nimmt der Charakter 3W6 psychischen Schaden und erhält eine Stufe Wahnsinn. Bei Erfolg darf der Charakter zwei Fragen stellen. Der Engel antwortet so, als ob der Charakter den Zauber *Kontakt zu anderen Ebenen* erfolgreich gewirkt hätte.

Zarod

Dieser Engel krallt sich an seinen Augen fest und sein Gesicht erscheint zwiegespalten und zerrissen. Wenn ein Charakter Kontakt mit ihm herstellt, lädt er den Charakter dazu ein, eine einzige Frage hinsichtlich eines speziellen Ziels, Ereignisses oder einer Aktivität zu stellen, das innerhalb der nächsten 7 Tage geschehen soll. Der Engel reagiert so, als ob der Charakter erfolgreich einen *Erkenntniszauber* gewirkt hätte.

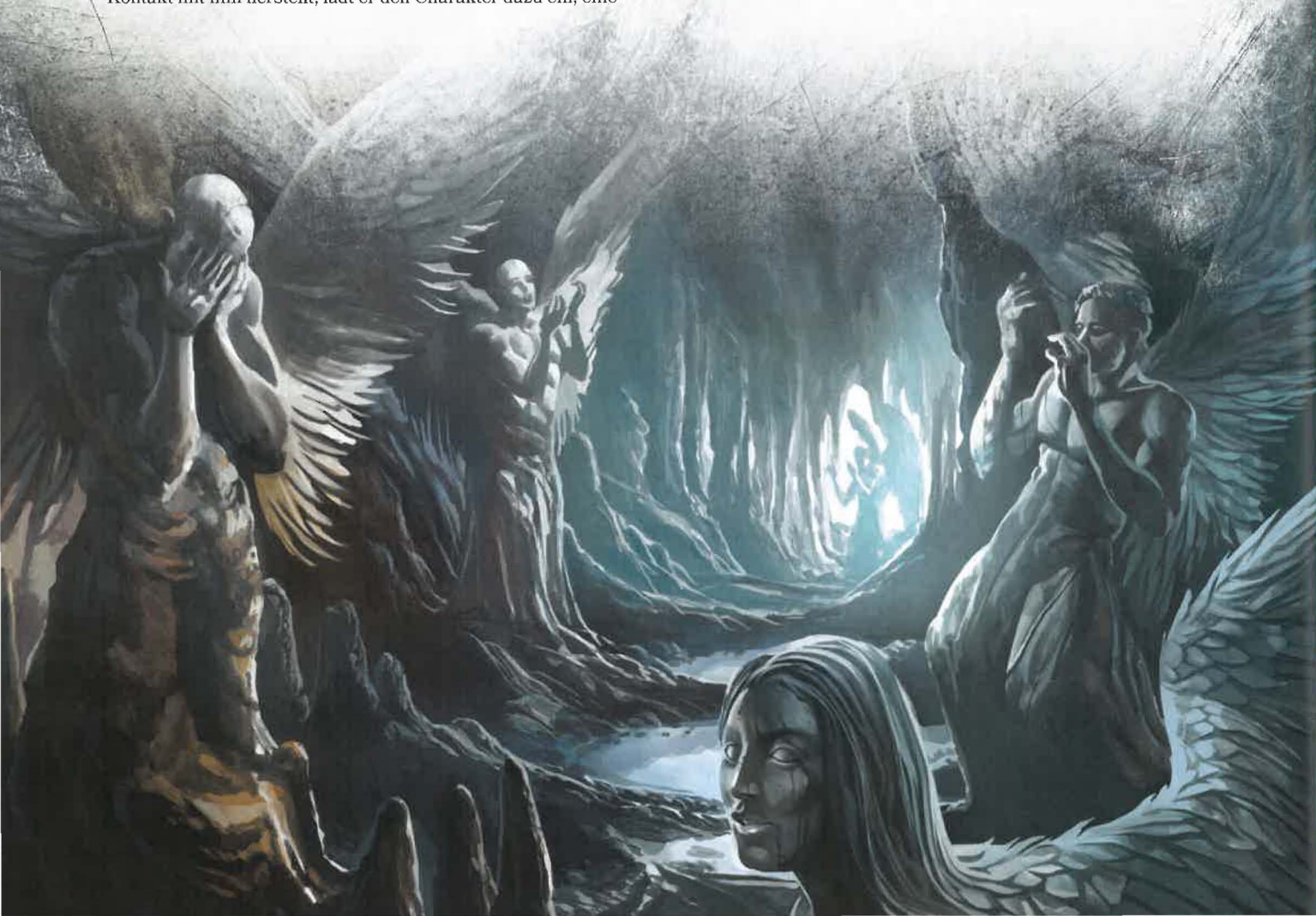
Entwicklung

Die Abenteurer können Steinfedern von den Flügeln der Engel abmeißeln oder -brechen. Je eine von sechs verschiedenen Engeln erfüllen die Anforderungen für Vizerans Ritual, obgleich die Charaktere mehr Federn mitnehmen können, wenn sie möchten. Andere Kreaturen im Labyrinth meiden diese Höhle, sodass sie einen sicheren Ort für die Gruppe darstellt, um eine lange Rast einzulegen.

Der Labyrinth-Antrieb

Tief im Innern des Labyrinths liegt der Labyrinth-Antrieb – eine mechanische und magisch angetriebene Maschinerie, die in der Lage ist, die Realität zu verändern. Modrons nennen die Maschine einen Ordner, da sie dazu erschaffen wurde, Ordnung in das Chaos zu bringen. Aktivieren die Charaktere den Labyrinth-Antrieb, verfügt dieser über das Potenzial, ihnen im Kampf gegen die Dämonenfürsten zu helfen.

Der Antrieb sieht wie ein funktionierendes Model des Großen Rads (siehe Kapitel 2, „Das Erschaffen eines Multiversums", im *Dungeon's Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Es ist eine Sphäre mit 6 m Durchmesser, die aus magisch gehärteten und geschärften Bronzebändern von 30 cm Breite besteht, in die arkane Symbole eingraviert wurden. Lücken zwischen den Bändern offenbaren verschiedenste Getriebe und bewegliche Arme im Innern der Sphäre, die rotieren und sich verschieben, um das Verhältnis zwischen verschiedenen Ebenen der Existenz zu repräsentieren.



Die Charaktere könnten vom Betrachter Karazikar (siehe Kapitel 13) oder von Vizeran von der Existenz des Labyrinth-Antriebs erfahren, der Gerüchte über ein uraltes realitätsveränderndes Gerät gehört hat. Die Charaktere könnten zudem durch Karazikars Modron-Gefangenen oder durch die Modrons vom Antrieb erfahren, die sich im Labyrinth verlaufen haben (siehe „Marsch ins Nirgendwo").

Zudem können auch in Grabsenke (siehe Kapitel 11) Informationen über den Labyrinh-Antrieb gefunden werden. Die Charaktere könnten in der Bibliothek eine Vision von einer Reise zum Labyrinth bekommen oder in ihren Archiven einen Bericht über die Maschine lesen.

Erreichen des Antriebs

Der Labyrinth-Antrieb befindet sich 72 km südöstlich der Galerie der Engel und ist auf der Hälfte eines 6 m weiten und 30 m tiefen Spalts eingekeilt, der sich in der Mitte einer großen Höhle befindet. Der Grund des Spalts ist mit Magma gefüllt. Hitzewellen steigen flimmernd aus dem Spalt empor und machen die Höhle heiß und trocken.

Die grob sphärische Maschine liegt 12 m unter dem Spalt im Boden und 12 m über dem Magma. Sie kann durch Magie oder Klettern erreicht werden. Allein die Seiten des Spalts erfordern einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 12, um sie hinab zu klettern. Bei misslungenem Wurf macht der Charakter keine Fortschritte und löst nur lockere Steine, die den Spalt hinab und ins Magma fallen. Misslingt der Wurf um 5 oder mehr, fällt der Kletterer ins Magma. Jede Kreatur, die das Magma betritt oder ihren Zug darin beginnt, nimmt 42 (12W6) Feuerschaden. Für 1 m, der im Magma zurückgelegt wird, werden 1,50 m Bewegungsrate benötigt.

Schlachthaken

Baphomet, der erst vor Kurzem den Labyrinth-Antrieb entdeckt hat, schickt einen **Nalfeshnee** namens Schlachthaken, um über den Spalt zu wachen und jede Kreatur davon abzuhalten, an die Maschinerie zu gelangen. Schlachthaken würde jedoch lieber dem Gehörnten König helfen, Yeenoghu ausfindig zu machen und zu töten.

Der Nalfeshnee ist gelangweilt mit der ihm anvertrauten Aufgabe, obgleich er klüger ist, als sich dem Gehörnten König zu widersetzen. Dennoch spielt er lieber so lange wie möglich mit jedwedem Eindringling, anstatt ihn sofort zu vernichten. Wird er auf weniger als 100 TP herabgesetzt, nutzt er seine Eigenschaft Beschwörung eines Dämonen (siehe die „Variante: Dämonenbeschwörung"-Kasten unter dem Eintrag „Dämonen" im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*) und versucht, 1W6 **Vrocks** zu beschwören. Dies hat eine 50-prozentige Erfolgsrate.

Schlachterhaken ist im Herzen ein Rüpel und fleht um sein Leben, sobald es in der Hand der Abenteurer liegt, und er verspricht, ihnen die Geheimnisse des Labyrinth-Antriebs zu erzählen oder alles, was sie wollen. Bei der nächstbesten Gelegenheit teleportiert er sich weg, um dämonische Hilfe zu beschwören und seinen Rückzug zu decken.

Aktivieren des Antriebs

Ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen SG 15 ist vonnöten, um die Maschine durch das Enträtseln ihrer Getriebe und Hebel in Gang zu setzen. Anschließend benötigt es 12 Runden, damit sich der Antrieb „ausrichten" und seine magischen Effekte aktivieren kann. Wenn noch keine Reihenfolge der Initiative festgelegt wurde, lasse alle in der Gruppe ihre Initiative auswürfeln, sobald sich der Antrieb aktiviert.

Begleitet der Tridron aus „Marsch ins Nirgendwo" die Charaktere, kann dieser sie bei der Aktivierung des Antriebs ohne einen Wurf anleiten und sie darüber informieren, wie lange es braucht, bis der magische Effekt zum Tragen kommt.

Losschütteln

Der Antrieb, der zwei Tonnen wiegt, wird normalerweise auf einer soliden Steinoberfläche platziert. Dass er in einem Spalt verkeilt ist, macht seine Bedienung problematischer. Wird der Antrieb aktiviert, schickt die Vibration seiner klackernden Getriebe ganze Schauer von Steinen die Spaltwände hinab.

Sobald der Antrieb aktiviert wurde, „agiert" er mit einem Initiativewert von 15.

Mephit-Wahnsinn

In der Runde, nachdem der Labyrinth-Antrieb aktiviert wurde, fliegen zwei **Magma-Mephits** mit einem Initiativewert von 10 aus dem Magma. Zwei weitere **Magma-Mephits** tauchen danach jede Runde beim gleichen Initiativewert auf, bis ein Dutzend Mephits aufgetaucht sind. Die Mephits greifen jeden auf oder nahe dem Labyrinth-Antrieb an.

Schütteln, Rasseln und Rollen

Am Ende seines Zuges in Runde 3 verschiebt sich der Antrieb. Jede Kreatur, die auf ihm steht, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Misslingt der Wurf um 5 oder mehr wird die Kreatur vom Antrieb ins Magma gestoßen. Andernfalls rutscht eine Kreatur, deren Wurf misslungen ist, die sphärische Seite des Antriebs hinab, greift jedoch automatisch nach einem der Bänder, bevor sie herabstürzt. Die Kreatur kann eine Aktion aufwenden, um zu versuchen, zurück auf den Antrieb zu klettern und tut dies bei einem gelungenen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 10.

Am Ende seines Zuges in Runde 6 verschiebt sich der Antrieb erneut. Dies hat die gleichen Auswirkungen wie oben beschrieben, nur, dass Kreaturen, die an einem der Bänder des Antriebs hängen, einen Nachteil auf den Rettungswurf erhalten.

Fällt eine Kreatur vom Labyrinth-Antrieb, kann eine andere Kreatur, die an einem der Bänder hängt und sich in der Nähe der fallenden Kreatur befindet, versuchen, eine freie Hand zu nutzen, um die fallende Kreatur festzuhalten und schafft dies mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10. Eine Kreatur, die auf diese Weise gerettet wurde, kann ihre Aktion aufwenden, um zu versuchen, zurück auf den Antrieb zu klettern und schafft dies bei einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 13. Misslingt der Wurf und das Gewicht dieser Kreatur überschreitet dabei die Traglast der Kreatur, die nach ihr gegriffen hat (siehe „Heben und Tragen" in Kapitel 7 des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*), muss die Kreatur, die nach ihr gegriffen hat, zu Beginn ihres Zuges einen Stärkewurf gegen SG 15 erfolgreich durchführen oder den Griff der fallenden Kreatur lösen, die dann ins Magma stürzt.

Ab Runde 9 rutscht der Labyrinth-Antrieb am Ende jedes ihrer Züge den Spalt weiter hinunter, wobei er jedes Mal 3 m weiter Richtung Magma fällt. Jede Kreatur auf dem Antrieb muss jedes Mal, wenn er abfällt, einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 bestehen, um ein Herunterfallen zu vermeiden. Löse die Auswirkungen wie oben beschrieben auf. Während seines Zuges in Runde 13 versinkt der Labyrinth-Antrieb im Magma und wird zerstört.

Den Antrieb abschalten

Der Antrieb schaltet sich ab, sobald ein Teil von ihm in Kontakt mit einem *antimagischen Feld* kommt oder mit einem erfolgreichen *Magie bannen*-Zauber auf ihn gezielt wird (SG 19). Andernfalls kann er nur durch einen *Wunsch*-Zauber oder göttliche Intervention abgeschaltet werden.

Effekte des Labyrinth-Antriebs

Der Labyrinth-Antrieb wurde beschädigt, als sich der Spalt unter ihm öffnete und ihn verschlang. Der Antrieb kann nicht repariert werden und ist er einmal aktiviert, macht er merkwürdige und unvorhersehbare Dinge in jedem seiner Züge, bis er deaktiviert oder zerstört wird.

Würfel in jedem Zug des Antriebs einen W100 und schau auf der Tabelle für die Effekte des Labyrinth-Antriebs nach, um zu bestimmen, was der Antrieb macht.

Effekte des Labyrinth-Antriebs

W100	Effekt
01	Der Antrieb stößt einen Strahl goldenen Lichts aus. Alle magischen Gegenstände innerhalb eines Umkreises von 90 m um den Antrieb werden, mit Ausnahme von Artefakten zerstört, die in die Astralebene geschickt werden.
02–08	Bögen weißen Lichts huschen bis zum Ende seines Zuges über die Oberfläche des Antriebs.
09–10	Der Antrieb stößt einen hellen Strahl weißen Lichts aus. Alle Spielercharaktere werden so wie sie jetzt sind in der Zeit zurück transportiert und zu dem Punkt als das Abenteuer begann. Sie erscheinen befreit und nicht gefesselt mit all ihren Erfahrungspunkten, Attributen, Ausrüstungsgegenständen und Erinnerungen in Velkynvelves Sklavenunterkunft.
11–15	Der Antrieb macht bis zum Start seines nächsten Zuges ein lautes „Whaaah"-Geräusch. So lange das Geräusch anhält, errichtet der Antrieb ein *antimagisches Feld* (wie der Zauber) um sich selbst.
16–19	Das hohle Innere des Antriebs flackert bis zum Ende seines Zuges in blutrotem Licht auf. Mit dem Ende des Zuges wird ein toter Charakter oder NSC, den der SL auswählt, wiederbelebt, als ob ein *Auferstehung*-Zauber auf ihn gewirkt worden wäre. Die wiederbelebte Kreatur erscheint auf sicherem, nicht besetztem Boden in einem Umkreis von 36 m um den Antrieb herum.
20–22	Der Antrieb spuckt schlüpfrigen Schleim, der sich über seine äußere Oberfläche ergießt. Rettungswürfe, die abgelegt werden, um das Herabstürzen vom Antrieb zu vermeiden und Attributswürfe für das Klettern auf den Antrieb erhalten einen Nachteil bis zum nächsten Zug des Antriebs.
23–27	Der Antrieb knarzt unter Blitzen. Alle Kreaturen innerhalb eines Radius von 9 m um den Antrieb müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 erfolgreich bestehen oder 10W6 Blitzschaden erleiden. Ein Ziel, das hauptsächlich aus Metall besteht oder Metallrüstung trägt, erhält einen Nachteil auf seinen Rettungswurf.
28–32	Der Antrieb summt bis zum Ende seines Zuges. Zu diesem Zeitpunkt erscheint ein **Grüner Slaad** auf sicherem Boden innerhalb eines Umkreises von 36 m um den Antrieb. Der Slaad würfelt seine Initiative und greift in seinem Zug jede andere Kreatur an, die er sieht.
33–35	Der Antrieb ächzt laut und macht jede Kreatur in einem Umkreis von 36 m um den Antrieb unsichtbar. Die Unsichtbarkeit einer Kreatur hält so lange an, bis sie angreift oder einen Zauber wirkt.
36–39	Lautes Flüstern geht vom hohlen Inneren des Antriebs aus. Jeder Charakter, der im direkten Kontakt mit dem Antrieb steht, darf einen Attributswert seiner Wahl um 2 bis zu einem Maximum von 24 erhöhen.
40–43	Vielfarbige Lichtbögen tanzen über die Oberfläche des Antriebs, der einen *Gestaltwechsel*-Zauber (Rettungswurf gegen SG 18) auf jede Kreatur in einem Umkreis von 6 m um den Antrieb herum wirkt. Jede Kreatur, der der Rettungswurf misslingt, wird in eine **Fliegende Schlange** verwandelt.
44–48	Der Antrieb spukt vielfarbige Edelsteine aus. Jeder Charakter innerhalb eines Umkreises von 6 m um den Antrieb herum kann seine Reaktion nutzen, um ein 500-GM-Juwel mit einer freien Hand zu fangen. Der Rest der Edelsteine fällt ins Magma und wird zerstört.
49–52	Der Antrieb versprüht einen Strahl gelblich-weißen Lichts. Ein zufällig ausgewählter magischer Gegenstand erscheint auf sicherem Boden innerhalb eines Umkreises von 36 m um den Antrieb herum. Wirf auf der Tabelle G der Magischen Gegenstände im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, um zu bestimmen, was erscheint.
53–57	Der Antrieb versprüht einen Strahl grünen Lichts. Jede Kreatur, die im direkten Kontakt mit dem Antrieb steht, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 erfolgreich bestehen oder 10W6 + 40 Energieschaden nehmen. Reduziert der Schaden sein Ziel auf 0 TP, wird es zersetzt. Eine zersetzte Kreatur und alles, was diese an Kleidung und Gegenständen bei sich trägt, wird, mit Ausnahme von Artefakten, in feinen Dunst aufgelöst.
58–60	Der Antrieb flackert in blauem Licht auf und wirkt ein *Feenfeuer*, das auf alle Kreaturen innerhalb eines Umkreises von 6 m um den Antrieb herum abzielt (Rettungswurf gegen SG 18). Der Effekt des Zaubers hat eine Wirkungsdauer von 1 Minute.
61–66	Der Antrieb versprüht harmlose, vielfarbige Funken bis zum Beginn seines nächsten Zuges.
67–70	Der Antrieb versprüht einen Strahl violetten Lichts. Jede Kreatur innerhalb eines Umkreises von 6 m um den Antrieb herum muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 erfolgreich bestehen oder wird bis zum nächsten Zug des Antriebs versteinert.
71–76	Der Antrieb spielt Dampforgelmusik. Die Musik hört auf, wenn das nächste Mal dieses Ergebnis gewürfelt wird.
77–80	Der Antrieb macht ein schreckliches Knirschgeräusch. Alle rechtschaffenden Kreaturen innerhalb eines Umkreises von 9 m um den Antrieb herum erhalten all ihre TP zurück.
81–100	Der Antrieb versprüht einen Strahl violett-weißen Lichts. Alle Kreaturen von außerhalb dieser Ebene innerhalb von 150 km Umkreis um den Antrieb herum kehren augenblicklich in ihre ursprüngliche Ebene der Existenz zurück.

Entwicklung

Wenn du dem Ende dieser Begegnung mehr Spannung hinzufügen willst, lass den Labyrinth-Antrieb ein kleines Erdbeben auslösen, nachdem er im Magma versinkt, sodass das Magma den Spalt emporsteigt und sich in die Höhle und in nahegelegene Tunnel ergießt und die Abenteurer und ihre Verbündeten zwingt, der Magmaflut einen Schritt voraus zu sein.

Kapitel 15: Die Stadt der Spinnen

Das Zentrum des Chaos und des Wahnsinns, die sich derzeit durch das Underdark verbreiten, ist die große Drow-Stadt Menzoberranzan. Nur wenige der städtischen Drow-Bewohner wissen, dass die Dämonenkönigin der Spinnen hinter dem Beschwörungsritual steckt, welches die Dämonenfürsten ins Underdark gebracht hat – ganz zu schweigen davon, dass ihr Glaube an Lolth ihr aller Untergang bedeuten könnte.

Menzoberranzan war der Ort, an dem Demogorgon im Underdark erschien und die Hiebe seiner Tentakel sowie der zerstörerische Gang seiner mit Klauen versehenen Füße hinterließen einen Pfad aus zerbrochenen Gebäuden, Körpern und Gemütern.

Zum Bedauern der Drow wird das Schlimmste wohl erst noch kommen, sollte der Drow-Erzmagus Vizeran DeVir die Unterstützung der Abenteurer für sich und seinen Plan gewonnen haben, ein mächtiges Ritual zu nutzen, um die Dämonenfürsten und ihre unholden Diener aus dem Underdark zu vertreiben und sie gegeneinander aufzuhetzen. Während sich die Dämonenfürsten gegenseitig in der materiellen Welt zerstören, wird ihre dunkle Essenz zurück in den Abyss gestoßen. Doch einer der Schlüsselpunkte von Vizerans Plan ist es, die Charaktere sicherstellen zu lassen, dass die Stadt der Spinnen den letzten, zerstörerischen Kampf beherbergen wird.

Ziele

Arbeiten die Charaktere mit Vizeran DeVir zusammen, haben sie zwei Ziele in der Stadt der Spinnen: Das Erlangen von Gromph Baenres Dämonenbeschwörungsgrimoire und das Platzieren von Vizerans Talisman in Menzoberranzan, um die Dämonenfürsten für einen epischen Showdown in die Stadt zu locken.

Das Platzieren des „Dunklen Herzens“

Nach ihren Abenteuern in den Wurmkrümmungen und dem Labyrinth können die Charaktere nach Araj zurückkehren, um Vizeran DeVir die Komponenten zu bringen, die sie gesammelt haben. Über zehn Tage hinweg nutzt der Drow-Erzmagus diese Komponenten, um einen Talisman herzustellen, der wie ein aus schwarzem Stein geschlagenes, fünf Pfund schweres Herz aussieht und sich auch so anfühlt. Der *Dunkle Herz*-Talisman ist erfüllt von arkaner und unholder Macht und verhält sich wie ein Leuchtfeuer, wenn Vizerans Ritual durchgeführt wird. So werden alle Dämonen, die derzeit auf das Underdark losgelassen wurden, angelockt. Der Talisman versprüht auch schon vor seiner Aktivierung schwache Beschwörungsmagie, doch er ist hauptsächlich der Fokus für die Macht des Rituals statt selbst eine Quelle von Macht.

Vizerans Plan erfordert es, dass die Abenteurer das *Dunkle Herz* in Menzoberranzan platzieren. Vizeran würde es zwar vorziehen, das *Dunkle Herz* dort zu lassen, wo auch immer die Abenteurer Gromph Baenres Grimoire in Sorcere finden

– dem Zentrum magischen Trainings in Menzoberranzan. Dennoch erzählt Vizeran den Charakteren, dass es ausreicht, den Talisman irgendwo in der Stadt der Spinnen zu platzieren.

Gromphs Grimoire erhalten

Gromph Baenres Grimoire enthält Notizen und Hinweise auf seine unglückselige Dämonenbeschwörung. Vizeran weiß durch seine Nachforschungen in Grabsenke, dass sich das Grimoire in Gromphs Allerheiligsten im Turm von Sorcere befindet. Um das Grimoire zu erreichen, müssen die Charaktere in einen der wichtigsten und am besten geschützten Orte in der Stadt der Spinnen eindringen.

Zum Glück für die Charaktere verfügt Vizeran über Verbündete in der Stadt. Das Konzil der Spinnen ist ein geheimer Bund von Drow-Magiern, die Lolths Priesterinnen stürzen wollen. Das Konzil hat Sorcere, die Akademie für arkane Magie in der Stadt, infiltriert und verfügt über Sympathisanten unter den männlichen Drow-Magiern. Vizeran hat seine Verbündeten bereits kontaktiert, die zugestimmt haben, der Abenteurergruppe zu helfen, in den Turm und in Gromphs Heiligtum zu gelangen (siehe „Sorcere" später in diesem Kapitel).

Der Weg nach Menzoberranzan

108 km gewundener Gänge trennen Araj von Menzoberranzan. Vizeran verfügt über eine geheime Route zwischen den beiden und erlaubt den Charakteren, diese zu nutzen, wenn sie zustimmen, sich an seinen Plan zu halten. Andernfalls müssen die Charaktere über allgemein bekannte Routen nach Menzoberranzan reisen, die von Drow-Spähern, Wachen und Außenposten überwacht werden. Wenn sich die Charaktere entscheiden, Vizerans geheime Route zu nutzen, begleitet der Lehrling des Drow-Erzmagus, Grin Ousstyl (siehe Kapitel 12), die Charaktere auf Vizerans Geheiß hin und dient ihnen als Führer.

Vizeran empfiehlt, dass die Charaktere ihren Expeditionstrupp in Araj zurücklassen und versichert ihnen, dass ein kleines Team eine bessere Chance besitzt, die Drow-Stadt zu infiltrieren.

Spielwertmodifikationen für Drow-NSC

Wenn du die generischen Spielwerte in Anhang B des *Monster Manual (Monsterhandbuch)* nutzt, um die Drow.NSC zu repräsentieren, geh davon aus, dass, die Drow neutral böse sind und Elfisch und Finsterländisch sprechen. Gib diesen NSC zudem folgende zusätzliche Eigenschaften:

Feenblut. Der Drow verfügt über einen Vorteil auf Rettungswürfe dagegen, bezaubert zu werden und Magie kann den Drow nicht in Schlaf versetzen.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut des Drow für sein angeborenes Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 10 + der Charismamodifikator des Drow). Der Drow kann von Geburt an die folgenden Zauber wirken, ohne dafür materielle Komponenten zu benötigen:

Nach Wunsch: *Tanzende Lichter*
Je 1 mal pro Tag: *Dunkelheit, Feenfeuer, Schweben* (nur selbst)

Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht. Im Sonnenlicht erhält der Drow sowohl einen Nachteil auf Angriffswürfe sowie auf Weisheitswürfe (Wahrnehmung), die sich auf Sicht beziehen.

Vizerans geheime Route

Grin Ousstyl zeigt den Charakteren die geheime Tür in der Höhlenwand außerhalb von Vizerans Turm. Hinter dieser Tür liegt ein langer und gewundener Tunnel, für den Vizeran Jahrzehnte benötigte, um ihn mittels steinformender Zauber zu erschaffen. Der Durchgang, der frei von jeglichen Monstern und Gefahren ist, endet an einer geheimen Tür am Grund der Westspalte in Menzoberranzan. Die Reise von Araj in die Stadt dauert zwölf Tage zu Fuß, während der Grin nur wenig spricht. Jeder Charakter, der einen Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen SG 15 erfolgreich besteht, ist sich sicher, dass den Drow-Magier etwas bedrückt, obgleich er sich weigert, seine privaten Gedanken und Sorgen mit anderen zu teilen.

Liest einer der Charaktere Grins Gedanken oder zwingt ihn durch Magie oder Folter zu sprechen, offenbart Grin, dass er Bedenken bezüglich Vizerans Plan hegt. Obwohl er auch keine Zuneigung für die Matronen und Priesterinnen empfindet, die Menzoberranzan regieren, hegt Grin nicht den Wunsch, seinen Geburtsort oder sein Volk zerstört zu sehen. Erlebt Grin die Zerstörung aus erster Hand, die durch den Zorn Demogorgons über die Stadt kommt, ist er noch weniger gewillt, Vizerans Plan in die Tat umzusetzen (siehe „Ein Sinneswandel" später in diesem Kapitel).

Wenn die Charaktere Grin über Informationen zu Menzoberranzan und darüber, was sie vorzufinden erwarten können, fragen, teilt er die Informationen aus dem Abschnitt „Der Weg der Lolth". Er kann zudem die Hauptbezirke der Stadt beschreiben.

Andere Routen

Charaktere, die sich Vizerans geheime Route nicht zunutze machen können oder sich entscheiden, diese nicht zu nutzen, können andere Wege nach Menzoberranzan finden. Es gibt viele Routen, aus denen ausgewählt werden kann, sodass die Gruppe die Stadt der Spinnen buchstäblich aus jeder Richtung erreichen kann (siehe „Marsch nach Menzoberranzan" in Kapitel 10). Wenn dem so ist, wissen sie bereits, was sie erwartet. Selbst wenn sie es ablehnen, Vizerans Route zu nutzen, empfiehlt der Erzmagus dennoch, dass die Charaktere Grin Ousstyl mit sich nehmen, weniger als Führer als vielmehr, um der Gruppe zu helfen, sich einen Weg an den Patrouillen der Drow vorbei zu reden.

Die dämonische Invasion hat Menzoberranzans Sicherheitsmaßnahmen in den Alarmzustand versetzt, sodass es noch schwieriger als gewöhnlich für Nicht-Drow ist, sich der Stadt sicher über eine der bekannten Routen zu nähern. Solange sich die Charaktere in einem Umkreis von 27 km (eine Dreitagesreise) um die Stadt aufhalten, nutze die Drow-Patrouillen-Tabelle statt der Tabelle in Kapitel 2, um zufällige Begegnungen zu bestimmen. Würfel einmal pro Stunde einen W20 und ziehe die Tabelle hinzu, um zu bestimmen, was der Gruppe begegnet, wenn ihr etwas begegnet.

Drow Abwehrkräfte

W20	Begegnung
1–10	Keine Begegnung
11–14	Drow-Patrouille A
15–17	Drow-Patrouille B
18–19	Drow-Patrouille C
20	Drow-Patrouille D

Drow-Patrouille A

Die Standard-Patrouille besteht aus zwei Drow-**Spähern**, die auf **Riesenreiteidechsen** (siehe die Spielwerte am Ende von Kapitel 8). Charaktere, die bis zu einer Reichweite von 36 m

oder mehr sehen können und sich bei normaler Geschwindigkeit bewegen, können die Drow-Späher mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) entdecken. Bewegen sich die Charaktere in einer schnellen Geschwindigkeit, erhalten sie einen Malus von –5 auf ihre Würfe.

Es sei denn die Charaktere bewegen sich langsam oder sind verstohlen, entdecken die Drow sie dank ihrer Dunkelsicht und ziehen sich zu einem Außenposten in 1,5 km Entfernung zurück. Der Drow-Außenposten wird von einem weiblichen **Drow-Elitekrieger** (der Befehlshaberin), einem männlichen **Drow-Magus** und sechzehn **Drow** verteidigt. Der Außenposten ist ein vierstöckiger Turm, der aus einer 18 m großen und 4,50 m breiten Säule in der Mitte einer Höhle von 22,50 m Durchmesser geschlagen wurde. Sowohl die Höhle als auch der Außenposten sind nicht beleuchtet. Eine geheime Tür im Fundament des Turms führt in sein Inneres, doch um diese zu finden, werden eine gründliche Suche und erfolgreicher Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 10 benötigt. Schießscharten in jedem Stockwerk erlauben es den Drow, Zauber zu wirken und Fernangriffe in jede Richtung auszuführen, während sie zu drei Vierteln vor Angriffen aus der Höhle geschützt sind.

Entkommen die Drow-Späher und die Charaktere verfolgen sie nicht, dann berichten die Späher der Befehlshaberin des Außenpostens, die eine Jagdgesellschaft organisiert, die aus ihr und acht Drow besteht (wobei der Magus und acht Drow zurückbleiben, um den Außenposten zu besetzen). Nutze die Drow-Verfolgungsregeln in Kapitel 2 und gehe von einer Verfolgungsstufe von 4 aus.

Drow-Patrouille B

Den Charakteren begegnet ein **Drow-Elitekrieger** und 1W8 **Drow**, die einen **Hezrou**-Dämon bekämpfen. Der Hezrou hat noch 2W10 + 45 TP und jeder Drow noch 2W6 TP übrig. Der Drow-Elitekrieger ist nicht verwundet. Ohne Einmischen erschlagen die Drow den Dämon, wobei der Drow-Elitekrieger und 1W4 – 1 Drow die Begegnung überleben. Mischen sich die Charaktere hingegen ein, wird diese Begegnung zu einem Dreifachkampf, da weder die Drow noch der Dämon daran interessiert sind, sich mit jemandem zu verbünden.

Die Charaktere können sich distanzieren und einer Auseinandersetzung aus dem Weg gehen. Jedoch begeben sich alle Drow, die den Kampf überleben, zum nächstgelegenen Drow-Außenposten in 1W4 × 1,5 km Entfernung. Nachdem die Befehlshaberin den Bericht der Überlebenden gehört hat, organisiert sie eine Jagdgesellschaft, um nach den Charakteren zu suchen, wie auch in „Drow-Patrouille A" beschrieben wird.

Drow-Patrouille C

Die Charaktere begegnen einer Drow-Patrouille, die aus einem **Drow-Magus**, 2W4 **Drow** und einer Gruppe von Sklaven besteht. Wirf einen W10 und ziehe die Tabelle der Drow-Sklaven hinzu, um zu bestimmen, was für Sklaven anwesend sind. Trolle kämpfen bis zu ihrem Tod; andere Sklaven versuchen zu fliehen, sobald alle Drow getötet wurden.

Drow-Sklaven

W10	Sklaven
1–2	3W6 **Derro** (siehe Anhang C)
3–4	3W6 **Goblins**
5–6	3W6 **Orks**
7–8	2W6 **Quaggoths**
9–10	1W6 **Trolle**

Drow-Patrouille D

Die Charaktere begegnen einem **Drow-Magus**, der auf dem Rücken eines **Steingolems** reitet, der aus Stein gehauen wurde und wie eine gigantische Spinne geformt ist. Der Magus sitzt dabei in einer Sänfte, die ihn zur Hälfte vor Angriffen vom Boden aus abschirmt. 2W4 **Drow-Elitekrieger**, die auf **Riesenreiteidechsen** (nutze die Spielwerte am Ende von Kapitel 8) reiten, begleiten ihn. Diese Drow kämpfen bis zum Tod, um ihr Territorium zu beschützen.

Schätze. Die acht Augen des Spinnengolems sind rote Kristallkugeln von 15 cm Durchmesser, die je 1.000 GM wert sind.

Menzoberranzan

Bevölkerung: 20.000 Drow plus Tausende Sklaven (verschiedener Völker)

Regierung: Eine matriarchalische Theokratie, die Lolth, die Dämonenkönigin der Spinnen, anbetet

Abwehr: Große stehende Armee geübter Drow-Krieger und -Magier, verstärkt durch bewaffnete Sklaven und magische Schutzmaßnahmen; die Einwohner der Stadt bringen eine herausragende Miliz hervor

Handel: Gut-geübte Sklaven; verschiedene Fungi, Schimmel und exotische Kreaturen als Nahrung; Gifte, Tränke, Öle und Elixiere; Schmuck, Parfüme und Seide

Organisationen: Das Herrschende Konzil (bestehend aus den Matronen der acht verschiedenen und mächtigen Drow-Adelshäuser in der Stadt), die Kirche von Lolth (mit Sitz in Arach-Tinilith), Bregan D'aerthe (Zusammenschluss von Drow-Spionen, -Söldnern und -Assassinen)

Die Stadt der Spinnen ist in eine große Höhle hineingeschlagen und darin errichtet, welche die Drow *Araurilcaurak* nennen und deren Gewölbe 300 m über dem Steinboden liegt. Die Behausungen und Festungen der Drow wurden aus massiven Stalagmiten und Stalaktiten geschlagen, die mit zierlich aussehenden Brücken aus gehärteter Spinnseide hergestellt und von kalt glimmenden, mystischen Feuern erleuchtet sind.

Menzoberranzan: Allgemeine Eigenschaften

Die folgenden Eigenschaften können überall in der Stadt der Spinnen gefunden werden.

Licht. Der Großteil der Straßen und Gebäude wird von mystischen, grünen, blauen und violetten Lichtern erhellt, die genauso hell wie Fackeln leuchten (erschaffen durch *Dauerhafte Flamme*-Zauber). Andere Gegenden sind dunkel.

Geschützte Stadt. Die Drow haben ihre Stadt im Anschluss an den Wutanfall Demogorgons abgeschottet. Während dieses Abenteuers können sich Kreaturen weder nach Menzoberranzan hinein noch aus der Stadt hinaus teleportieren. Außerdem können Kreaturen, Objekte und Orte innerhalb der Stadt nicht von Erkenntniszaubern getroffen werden oder durch Ausspähungssensoren wahrgenommen werden, welche von Erkenntniszaubern erschaffen wurden.

Der Steinfluch. Der „Steinfluch" ist eine uralte Bezauberung, die von Magiern aus Sorcere gewoben wurde, um die Stadt vor Höhleneinstürzen zu bewahren. Jeder Charakter, der *Erdbeben*, *Erde bewegen* oder ähnliche Magie innerhalb der Stadt verwendet, löst einen *Schwerkraft umkehren*-Zauber (Rettungswurf gegen SG 18) aus, der auf den Zauberwirker abzielt und wirkt, bevor der auslösende Zauber vervollständigt wurde. Das *Schwerkraft umkehren* hält für 1 Minute an und wird von Donnerschlägen begleitet, die jeden in der Nähe alarmieren. Der Zauberwirker des auslösenden Zaubers muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 ablegen, um seine Konzentration aufrecht zu erhalten. Bei einem misslungenen Wurf, misslingt auch der auslösende Zauber.

Das Dunkle Dominion

Der Felsen, der die Stadt umgibt, ist durchzogen von Tunneln und Durchgängen, welche das Dunkle Dominion formen, ein Territorium, das von den Drow beansprucht wurde, aber nicht zur Stadt gehört. Dieser Irrgarten, der die Heimat aller Arten von Underdark-Bewohnern ist, bildet ebenso wie seine Unterwelt einen gefährlichen Ort für dunkle Geschäfte und geheime Treffen, einen Teil der Abwehrmaßnahmen von Menzoberranzan.

Das Dunkle Dominion ist ein guter Ort für zufällige Begegnungen. Wenn es dir passt, kannst du einen W20 werfen und die Tabelle der Dunkle Dominion-Begegnungen hinzuziehen, um zu bestimmen, was der Abenteurergruppe begegnet oder um eine Begegnung auszuwählen, die dir gefällt.

Dunkle Dominion-Begegnungen

W20	Begegnung
1	1W4 **Drinnen**
2–6	Drow-Patrouille
7–8	1W4 + 1 **Drow-Sporendiener**
9–10	Entkommene Sklaven
11–13	*Glyphe des Schutzes*
14–15	1W4 + 1 **Goblins**
16–17	2W4 **Grottenschrate**
18–19	Heimliches Treffen
20	1W4 **Intellektverschlinger**

Drinnen

Diese Ausgestoßenen sitzen auf hohen Felsvorsprüngen oder hängen von der hohen Decke herab und greifen mit ihren Bögen an, während sie außerhalb der Reichweite von Nahkampfwaffen bleiben. Ein Drinne weicht zurück, sobald er auf 60 TP oder weniger reduziert wurde.

Drow-Patrouille

Den Charakteren begegnet eine Patrouille, die aus 2W4 **Drow** besteht, die von einem **Drow-Elitekrieger** angeführt werden. Die Patrouille hält an und befragt jeden Nicht-Drow, der kein Sklave ist, ebenso wie Drow, die ihnen verdächtig vorkommen. Es könnten gutes Rollenspiel oder ein erfolgreicher Weisheitswurf (Täuschen oder Überzeugen) gegen SG 15 vonnöten sein, um die Patrouille davon zu überzeugen, die Gruppe nicht anzugreifen. Wenn Grin Ousstyl bei der Gruppe ist, schlägt er leise vor, dass die Charaktere den Drow ein Schmiergeld von mindestens 50 GM anbieten. Wenn sie dies tun, erhalten die Charaktere einen Vorteil auf Würfe, die gemacht werden, um sich an der Patrouille vorbeizureden.

Jedwedes Zeichen einer großen, bewaffneten oder potenziell feindseligen Gruppe verursacht, dass die Patrouille sich zurückzieht und Verstärkung holt. Bleiben die Charaktere anschließend in der Gegend, kehrt die Patrouille nach wenigen Minuten mit zusätzlichen 1W10 Wachen zurück.

Drow-Sporendiener

Diese Drow wurden mit Zuggtmoy's Sporen infiziert und haben sich in Sporendiener verwandelt. Sie beobachten die Abenteurergruppe stillschweigend, attackieren diese jedoch nicht, solange sie nicht von ihr bedroht werden.

Entkommene Sklaven

Eine Gruppe von 1W4 **Gemeinen** (irgendeines Volkes) versuchen, sich vor der sich nähernden Abenteurergruppe zu verstecken. Werden sie entdeckt, betteln sie die Charaktere um Gnade an und erklären, dass sie vor ihren Drow-Herren geflohen sind, die dem „Wutanfall des großen Dämons" folgen und sich seitdem in den Tunneln versteckt halten. Die Sklaven können den Charakteren eine detaillierte Beschreibung des Angriffs geben und bestätigen, dass der Dämonenfürst Demogorgon hinter der Zerstörung steckt. Die Sklaven wollen verzweifelt vor den Drow fliehen und sind auf mitleiderregende Art dankbar für jede Hilfe, die ihnen angeboten wird.

Glyphe des Schutzes

Drow-Priesterinnen platzieren mit großer Freude *Glyphen des Schutzes* in den Tunneln, die Menzoberranzan umgeben.

Eine solche Glyphe erlaubt es den Drow, sicher zu passieren, wird jedoch ausgelöst, wann immer ein Nicht-Drow sie überschreitet. Eine Drow *Glyphe des Schutzes* hat einen Zauberrettungswurf-SG von 13 und den Effekt explosive Rune (siehe die Beschreibung des Zaubers im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*).

Goblins

Die Goblins betteln um Nahrung. Wenn die Charaktere ihnen Nahrung geben oder sie auf andere Weise gut behandeln, zeigen sie der Abenteurergruppe eine geheime Tür, die sich in einen vergessenen Tunnel hinein öffnet. Wirf einen W10 und ziehe die Tabelle für Goblin-Tunnel hinzu, um zu bestimmen, wohin der Tunnel führt.

Goblin-Tunnel

W10	Tunnelziel
1–2	Kyorbblivvin (siehe „Kyorbblivvin")
3–4	Eine versteckte Höhle, die 1W4 **Gedankenschinder** beherbergt
5–6	Eine versteckte Höhle, in der die Gruppe sich ausruhen kann, ohne sich wegen zufälliger Begegnungen Sorgen machen zu müssen
7–8	Eine versteckte Höhle, die 4W8 **Goblins** und einen **Goblin-Boss** enthält, der einen magischen Gegenstand in seinem Besitz gegen eine Nahrungsration für 30 Tage tauscht (um zu entscheiden, welchen Gegenstand er besitzt, würfel einmal auf der Tabelle C Magischer Gegenstände in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*)
9–10	Eine Falltür nahe des Bazars (siehe „Der Bazar")

Grottenschrate

Die Grottenschrate sind mit dem Mal eines Drow-Hauses gebrandmarkt, das sie als Sklaven ausweist. Sie versuchen, sich an die Abenteurergruppe anzuschleichen und einen schnellen Tod zu erzielen.

Heimliches Treffen

Die Gruppe stößt auf ein Treffen zwischen einem Repräsentanten eines der **Drow**-Häuser und einem außergeschäftlichen Partner. Der Drow wird von 1W4 – 1 **Grottenschrat**-Beschützern eskortiert. Das Individuum, mit dem sich der Drow trifft, kann eines der folgenden sein.

Duergar-Alchemist. Dieser **Duergar** versucht, sich seltene alchemistische Zutaten oder seltene Ausrüstung zu beschaffen (siehe den „Duergar Alchemist"-Kasten in Kapitel 4 für die Modifikationen der Spielwerte).

Duergar-Spion. Dieser **Duergar** aus Gracklstugh versucht, einen Drow für Informationen darüber, wer für die dämonische Invasion verantwortlich ist, zu bestechen.

Menschlicher Assassine. Dieser **Assassine** verrichtet schmutzige Arbeit für den Drow und wird angeheuert, um jemanden in der Welt auf der Oberfläche zu eliminieren.

Khalessa Draga. Wenn die Charaktere dem Spion des Grafenbündnisses noch nicht begegnet sind, ist Khalessa

(siehe „Marsch nach Menzoberranzan" am Ende von Kapitel 10) als Drow verkleidet und kauft Informationen von Wert für das Bündnis. Entdeckt sie die Abenteurergruppe, beendet sie ihr Treffen und versucht herauszufinden, warum die Charaktere hier sind. Wenn die Gruppe ein oder mehr Mitglieder des Grafenbündnisses enthält, bietet sie an, ihnen bei der Erfüllung ihrer Mission zu helfen. Andernfalls ist sie nicht gewillt, ihre Tarnung auffliegen zu lassen.

Intellektverschlinger

Gedankenschinder haben Freude daran, Intellektverschlinger auf der Suche nach Wirten in das Dunkle Dominion zu schicken und nutzen sie als Spione, um ein Auge auf die Drow-Stadt zu halten. Diese Intellektverschlinger schleichen sich an die Abenteurergruppe an und nutzen ihren Angriff Intellekt Verschlingen gegen die Gruppenmitglieder in der Nachhut der Marschordnung.

Schauplätze in der Stadt

Charaktere, die Menzoberranzan infiltrieren, werden sich in einem oder mehreren der folgenden Gebiete oder Bezirke wiederfinden.

Der Bazar

Dieser 225 m weite Kreis nackten Felsens ist ein überfülltes, schmutziges Labyrinth von Buden, von denen viele von Demogorgon zerrissen oder plattgedrückt wurden. Händler, die den Angriff überlebten, kehren langsam zum Bazar zurück und räumen die Unordnung auf, doch es werden derzeit nur wenige Geschäfte hier gemacht. Gemeine Drow erledigen hier leise, mit gesenkten Köpfen und heruntergezogenen Kapuzen, ihre Geschäfte, da die Drow-Patrouillen alles brutal niederschlagen, was nach Diebstahl oder Raub aussieht.

Charaktere, die sich über den Bazar bewegen, haben mindestens eine Begegnung mit einer Drow-Patrouille, die aus zwei **Drow** besteht, die auf **Riesenreiteidechsen** (siehe das Ende von Kapitel 8 für die Spielwerte) reiten. Sind ein oder mehrere Mitglieder der Abenteurergruppe offenkundig etwas anderes als ein Drow oder Sklaven in der Begleitung ihres Drow-Meisters, ruft die Patrouille augenblicklich nach Verstärkung, die in 1W4 Runden ankommt. Diese Verstärkung besteht aus 3W4 **Drow** zu Fuß und 2W4 **Riesenspinnen**, die von nahegelegenen Hausdächern herunterkrabbeln.

Die Braeryn

Die Braeryn (auch bekannt als „die Stinkstraßen") ist eine Barackenstadt baufälliger Gebäude, die mit Müll verstopfte Gassen überragen und vom Abschaum der Drow-Gesellschaft bewohnt werden. Gefallene Priesterinnen, bankrotte Händler, entkommene Sklaven und die Obdachlosen oder Entstellten sind hier verbreitet ebenso wie Besucher der Stadt, die unerkannt bleiben wollen.

Die Bevölkerung der Stinkstraßen ist im Anschluss an den Wutausbruch Demogorgons angestiegen. Drow, die ihre Häuser oder ihr Geschäft verloren haben, suchen hier nach jedem Obdach, das sie finden können und nagen hier unter einem der rauesten Völker in Menzoberranzan am Hungertuch.

Die Braeryn sind ein guter Ort, um Verbündete oder ein vorzeitiges Ende zu finden. Würfel für zufällige Begegnungen, während sich die Charaktere im Bezirk umschauen. Du kannst einen W20 werfen und die Tabelle für Begegnungen in den Braeryn hinzuziehen oder eine Begegnung aussuchen, die dir gefällt. Die Abenteurergruppe kann zufällige Begegnungen vermeiden, indem sie einen erfolgreichen Geschicklichkeitsgruppenwurf (Heimlichkeit) gegen SG 15 ablegt.

Begegnungen in den Braeryn

W20	Begegnung
1–6	Drow-Jugendliche
7–8	Drow-Taschendieb
9–10	1W4 + 2 **Grottenschrate**
11–12	Infizierter Drow
13–14	2W6 **Riesenwolfsspinnen**
15–16	1 Schildzwerg-**Berserker**
17–18	Svirneblin Lockvogel
19–20	Wahnsinniger Drow

Drow-Jugendliche

Diese umherstreifende Gang besteht aus 1W6 + 6 Drow-**Banditen**. Ist die Gang größer als die Abenteurergruppe, greifen die Drow an. Andernfalls machen sie anzügliche Handbewegungen in Richtung der Gruppe, ziehen sich aber zurück, wenn sie angesprochen werden.

Drow-Taschendieb

Dieser obdachlose **Gemeine** Drow versucht, ein zufälliges Gruppenmitglied zu bestehlen. Der Drow hat einen Fingerfertigkeitsmodifikator von +2.

Grottenschrate

Diese Grottenschrate schleichen durch die Straßen und ermorden einsame Reisende oder kleine Gruppen für Nahrung. Ist die Abenteurergruppe größer als ihre, folgen sie den Charakteren in der Hoffnung, dass einer oder mehrere vom Großteil der Gruppe getrennt werden, woraufhin die Grottenschrate angreifen.

Infizierter Drow

Dieser Drow wurde mit Zuggtmoys Sporen infiziert (siehe Kapitel 5) und wird dem Befall in 1W12 Stunden erliegen. Merkwürdige Pilze haben bereits begonnen auf dem Kopf und den Gliedmaßen des Drows zu sprießen. Der Drow bietet einen 500 GM Edelstein im Tausch für den Schutz durch die Abenteurergruppe an und versucht, den Charakteren nahe zu bleiben in der Hoffnung, dass seine Sporen diese ebenfalls infizieren, wenn die Zeit dafür gekommen ist.

Riesenwolfsspinnen

Diese Spinnen sind hungrig und krabbeln aus den Gebäuden oder lassen sich von Häuserdächern herab, um die Gruppe anzugreifen.

Schildzwerg-Berserker

Dieser chaotisch neutrale Zwerg, ein ehemaliger Sklave der Drow, sieht überall nicht vorhandene Gegner und schwingt seine oder ihre Großaxt durch die leere Luft. Verwickelt einer der Charaktere den Zwerg in einen Kampf oder ein Gespräch, greift er an.

Svirfneblin Lockvogel

Ein heimatloser **Tiefengnom** dient als Wirt für einen **Intellektverschlinger**. Er versucht, einen oder mehrere Charaktere in eine „geheime Enklave, in der Feinde der Drow einen Plan schmieden, um Menzoberranzan zu stürzen" zu locken. Ein erfolgreicher Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen SG 15 offenbart, dass etwas auf unbeschreibliche Weise Merkwürdiges oder Unglaubwürdiges an dem Gnom ist. Wenn die Charaktere dem besessenen Gnom folgen, werden sie in eine beengte Höhle unter einem baufälligen Gebäude geführt. Die Höhle ist der geheime Unterschlupf von 1W4 **Intellektverschlingern**.

Wahnsinniger Drow

Dieser **Gemeine** Drow leidet unter einer Form undefinierten Wahnsinns (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 2 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Der Drow glaubt, dass er oder sie die wahre Stimme von Lolth ist und von der Dämonenkönigin der Spinnen beauftragt wurde, jeden für seine fehlende Hingabe zu rügen und warnt, dass „Dämonen kommen werden, um euch alle zu verzehren!" Der wahnsinnige Drow trägt ein Amulett, das aus einer toten Spinne hergestellt wurde.

Donigarten

Donigarten ist der Name, der einem großen See und dem umliegenden Ackerland gegeben wurde, die den östlichen Teil der Höhle dominieren. Herden von Rothévieh grasen auf der Insel im Zentrum des Sees, dessen nördliche und westliche Ufer breite Streifen von Pilzfeldern beheimaten, die von Sklaven umsorgt werden und einen Großteil von Menzoberranzan ernähren.

Die dunklen, kalten Gewässer des Sees haben einen unheimlichen Ruf, der auf die Tage zurückgeht, als anerkannte Führer der großen Häuser und ihre verehrten Helden in voller Aufmachung in den See geworfen und von Steinklötzen hinabgedrückt wurden. Viele weniger wichtige Drow wurden von ihren Rivalen auf den Grund des Sees geschickt, dessen Tiefen mit *Faerzress* erfüllt sind, welches sie unempfindlich für Ausspähungs- und Weissagungszauber macht.

Donigarten wurde vom Wutanfall Demogorgons verschont. Obgleich es nur wenig bewohnt ist, ist die Gegend doch so überlebensnotwendig für die Stadt, dass Drow-Patrouillen hier verbreitet sind. Würfel für zufällige Begegnungen, wenn die Charaktere durch diesen Bezirk hindurchkommen. Du kannst einen W20 werfen und die Tabelle für Donigarten-Begegnungen hinzuziehen oder dir eine Begegnung aussuchen, die du magst. Die Gruppe kann zufällige Begegnungen in Donigarten vermeiden, wenn sie einen Geschicklichkeitsgruppenwurf (Heimlichkeit) gegen SG 11 erfolgreich besteht.

Donigarten-Begegnungen

W20	Begegnung
1–5	Drow-Patrouille
6–8	2W4 + 2 **Drow-Sporendiener** (siehe Anhang C)
9–10	Entkommener Sklave
11–14	1W6 + 2 **Riesenwolfsspinnen**
15–20	Bauernsklaven

Drow-Patrouille

Diese Patrouille besteht aus zwei **Drow**, die auf **Riesenreiteidechsen** reiten (siehe das Ende von Kapitel 8 für ihre Spielwerte). Wenn eines oder mehrere der Abenteurergruppenmitglieder etwas anderes zu sein scheint als ein Drow oder Sklaven in Begleitung ihres Drow-Meisters, wird die Patrouille augenblicklich nach Verstärkung rufen, die in 1W4 + 2 Runden ankommen wird. Die Verstärkung besteht aus 1W4 ähnlicher Drow-Patrouillen.

Drow-Sporendiener

Diese Drow wurden Opfer der Sporen von Zuggtmoy und wurden von den Pilzfeldern von Donigarten angezogen, wo sie sich nun als Rudel herumtreiben und Eindringlinge in Sichtweite angreifen.

Entkommene Sklaven

Eine Gruppe von 1W4 **Gemeinen** (irgendeines Volkes) flohen vor ihren Meistern, als Demogorgon angriff und haben hier Zuflucht gesucht. Die Charaktere finden sie versteckt in den Feldern oder nahegelegenen Gebäuden. Die Sklaven können den Charakteren eine detaillierte Beschreibung des Angriffs liefern und bestätigen, dass Demogorgon für die Zerstörung verantwortlich ist. Die Sklaven wollen verzweifelt vor den Drow fliehen und sind auf mitleiderregende Weise dankbar für jede Hilfe, die ihnen angeboten wird.

Riesenwolfsspinnen

Diese Spinnen lauern in Bauten unter dem schwammigen Boden und springen hervor, um die Abenteurergruppe anzugreifen, sobald diese vorbeikommt. Gruppenmitglieder mit einer passiven Weisheitsstufe (Wahrnehmung) von 17 oder mehr werden nicht von den Spinnen überrascht.

Ork Bauernsklaven

Die Drow benutzen die Ork-Sklaven, um die Pilzfelder zu bestellen. Die Orks schütten Wasser in sorgfältig bewässerte Dungfelder und erneuern und erweitern die Felder mit Wagenladungen von Exkrementen, die aus der Stadt hergeschafft wurden. Die Orks sind so diszipliniert, dass man sich darauf verlassen kann, dass sie ihre Aufgaben auch bei minimaler oder gar keiner Überwachung ausführen.

Die Charaktere entdecken 3W6 Ork **Gemeine.** Die Orks sind chaotisch böse und verfügen über eine Dunkelsicht bis zu einer Reichweite von 18 m, doch sie werden keine Drow oder jene, die von einem Drow begleitet werden, angreifen. Es gibt eine 25-prozentige Chance, dass 1W4 Drow-**Wachen** in einem Umkreis von 36 m um die Orks stehen und leise einen Groll darüber hegen, dass sie dazu verpflichtet wurden „die Orks zu bewachen bis wir sterben." Werden die Orks attackiert, eilen die Drow hinzu, um sie zu beschützen.

Duthcloim

Das Gebiet, das den Bazar umgibt und im Osten an die Klauenspalte grenzt, ist allgemein als „Vielvolk" bekannt und die Heimat von Menzoberranzans Händlern, Händlervolk und Handwerkern. Duthcloim verfügt über kleine Gasthäuser, Schankstuben und Freudenhäuser, die sowohl Einheimische wie auch Fremde und hochrangige Drow bedienen, die auf der Suche nach Ablenkung sind. Teile von Duthcloim wurden beschädigt oder zerstört nachdem Demogorgon aus der Klauenspalte auftauchte. Nichtsdestotrotz floriert das Geschäft, da die Drow den Tod ihrer Rivalen feiern.

Wenn du eine zufällige Begegnung auftauchen lassen möchtest, während sich die Charaktere einen Weg durch den Bezirk von Duthcloim bahnen, wirf einen W20 und ziehe die Tabelle für Duthcloim-Begegnungen hinzu oder such dir eine Begegnung aus, die dir gefällt. Die Gruppe kann einer zufälligen Begegnung in Duthcloim mittels eines erfolgreichen Geschicklichkeitsgruppenwurfs (Heimlichkeit) gegen SG 13 aus dem Weg gehen.

Duthcloim-Begegnungen

W20	Begegnung
1–4	Bregan D'aerthe Spion
5–8	Drow-Fußstreife
9–12	Drow-Priesterin der Lolth
13–16	Spinnennest
17–20	Statue der Lolth

Der Weg der Lolth

Menzoberranzans Rechtsprinzip ist der Weg der Lolth. Seine Grundsätze lauten wie folgt:

- Es gibt keinen Gott und keine Göttin außer Lolth. Jeder, der den Befehlen einer anderen Entität folgt, wird, vorzugsweise als Opfer für Lolth, hingerichtet.
- Rituelle Anbetung anderer Entitäten als Lolth ist innerhalb der Gemäuer der Stadt verboten. Nicht-Drow, die diesen Grundsatz missachten, werden mit einem Bußgeld belegt und der Stadt verwiesen. Zweittäter oder Drow, die dies tun, werden hingerichtet.
- Sklaven haben keine Rechte, und es gibt keine Einschränkungen für die Bestrafungen oder Pflichten, die für sie bestimmt werden können. Der Umgang mit Sklaven ist die Angelegenheit ihres Besitzers. Es ist ein Kapitalverbrechen, wenn ein Sklave irgendeinen Befehl von einem Drow des Hauses verweigert, das den Sklaven besitzt.
- Ein Bürger oder Student der Akademie, der sich weigert, einer Priesterin zu gehorchen, kann auf die Weise bestraft werden, welche die betroffene Priesterin als angemessen erachtet bis hin zum Tod. Ist der Täter Eigentum eines anderen Hauses und ist der Adlige dieses Hauses anwesend und legt Widerspruch ein, müssen sich beide auf eine Bestrafung einigen (üblicherweise Auspeitschen).
- Jeder Drow, der fälschlicherweise die Farben eines anderen Hauses trägt oder der absichtlich seine Erscheinung verändert, um sich als Mitglied einer anderen Position auszugeben, wird hingerichtet.
- Jeder Nicht-Drow, der die Gestalt eines spezifischen Drow annimmt, also eines Drow des Adels oder eines Drow eines Hauses, das nicht seinem eigenen entspricht, wird hingerichtet.
- Kann bewiesen werden, dass ein oder mehrere Häuser ein weiteres Haus angegriffen haben, werden alle Häuser, die sich an dem Angriff beteiligt haben, gemeinschaftlich von allen übrigen Häusern vernichtet.

Bregan D'aerthe Spion

Ein männlicher Drow-**Spion** interessiert sich für die Charaktere und beginnt, diese zu verfolgen und versucht dabei unerkannt zu bleiben. Charaktere, die ihre Augen für Schwierigkeiten offen halten, entdecken den Drow bei einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmen) gegen den Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) des Drow.

Der Drow ist ein Mitglied von Bregan D'aerthe (siehe „Unerwartete Verbündete" später in diesem Kapitel) und offenbart sich, wenn die Charaktere ihn konfrontieren. Legen die Charaktere offen, dass sie versuchen, die Dämonenfürsten zurück in den Abyss zu schicken, bietet er die Unterstützung von Bregan D'aerthe an. Wenn sich die Charaktere darauf einlassen, führt er sie einem Unterschlupf von Bregan D'aerthe, wo sie bleiben dürfen, bis ein Treffen mit Jarlaxle, dem Anführer von Bregan D'aerthe, arrangiert werden kann. Während die Charaktere von dem Spion begleitet werden, haben sie keine feindlich gesinnten zufälligen Begegnungen.

Entwicklung. Der Unterschlupf von Bregan D'aerthe ist ein dreistöckiger Steinturm, der von vier Mitgliedern von Bregan D'aerthe (männliche **Drow-Elitekrieger**) beschützt und von einem oder mehreren befreiten Sklaven (nutze die Spielwerte für **Gemeine**) geführt wird. Solange sie sich im Unterschlupf befinden, haben die Charaktere keine feindlich gesinnten Begegnungen.

Stimmen die Charaktere einem Treffen mit Jarlaxle zu, erzählt ihnen der Spion von Bregan D'aerthe, dass ein Drow-Agent namens Krilelyn H'Kar sie zum geeigneten Zeitpunkt abholen wird (siehe „Vertrauliche Treffen"). Der Spion lässt die Charaktere daraufhin allein zurück.

Drow-Fussstreife

Diese Streife besteht aus 2W4 **Drow**. Wenn einer oder mehrere der Abenteurergruppenmitglieder etwas anderes zu sein scheint als ein Drow oder ein Sklave in Begleitung seines Drow-Meisters, konfrontiert die Streife die Gruppe und beginnt, ihr Fragen zu stellen. Wenn eine der Antworten Aufsehen erregt oder als unverschämt aufgefasst wird, greifen die Drow an.

Bricht ein Kampf aus, kommen alle 1W4 Runden Verstärkungskräfte hinzu. Jede Verstärkungswelle besteht aus 2W4 **Drow** und 1W4 **Riesenspinnen**, die von Häuserdächern herabkrabbeln.

Drow-Priesterin der Lolth

Eine **Drow-Priesterin der Lolth** begleitet einen **Drow-Elitekrieger** und 2W4 **Drow** sind unterwegs, um zerstörte Teile der Stadt zu inspizieren. Händler und Handwerker, die der Priesterin gegenübertreten und behaupten alles im Angriff Demogorgons verloren zu haben, werden in die Braelyn verbannt. Einheimische, die durch die dämonische Invasion wahnsinnig geworden sind, werden vor die Priesterin gebracht und hingerichtet.

Wenn sich die Charaktere der Priesterin nähern und behaupten, wichtige Informationen über den Dämonenangriff zu haben, können sie die Priesterin mit einem erfolgreichen Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 20 dazu überreden, sie zur Matrone Quenthel Baenre zur bringen (siehe „Vertrauliche Treffen" später in diesem Kapitel). Misslingt der Wurf um 5 oder mehr, greifen die Priesterin und ihre Eskorte die Abenteurergruppe an.

Spinnennest

Die Charaktere stolpern über ein Spinnennest, das 4W6 Riesenspinneneier mit weicher, klebriger Schale enthält. Jedes Ei wiegt 20 Pfund, hat RK 6 sowie 1 TP. Werden die Eier gestört, lockt dies 1W4 **Riesenspinnen** an, die auf nahegelegenen Häuserdächern auftauchen, um das Nest zu schützen.

Statue der Lolth

Die Charaktere stolpern über eine 2,70 m große Statue der Lolth, die in ihrer Drowform dargestellt wird. Es besteht eine 25-prozentige Chance, dass die Statue während des Wutanfalls Demogorgons umgestürzt wurde. In diesem Fall liegt sie in Stücken auf dem Boden.

Wird eine intakte Statue von einem Nicht-Drow berührt oder auf andere Weise entweiht, öffnet die Statue ihren Mund und spuckt einen **Insektenschwarm** (Spinnen) aus. Diese Spinnen krabbeln die Statue hinab und greifen denjenigen an, der die Statue berührt oder entweiht hat. Hat die Statue den Schwarm losgelassen, schließt sich der Mund wieder und kann erst einen neuen Schwarm loslassen, wenn 1 Stunde vergangen ist.

Ostmyr

Ostmyr überbrückt die Lücke zwischen dem gedeihenden Duthcloim und dem heruntergekommenen Elend der Braeryn. Es ist die Heimat gewöhnlicher Händler, des Händlervolkes, der Söldner und Handwerker, die es entweder schaffen, die gesellschaftliche Leiter zu erklimmen oder versuchen, den unaufhaltsamen Abstieg ihrer sich kontinuierlich verändernden Schicksale zu verlangsamen. Obwohl das Gebiet nur wenig unter dem Wutanfall Demogorgons gelitten hat, ist seine Bevölkerung durch ehemals hochrangige Drow angestiegen, die aus ihrer Heimat und von ihren Besitztümern vertrieben wurden.

Wenn du eine zufällige Begegnung stattfinden lassen möchtest, während sich die Charaktere ihren Weg durch den Bezirk Ostmyr bahnen, wirf einen W20 und ziehe die Tabelle für die Ostmar-Begegnungen hinzu oder such dir eine Begegnung aus, die dir gefällt. Die Abenteurergruppe kann zufällige Begegnungen in Ostmyr durch einen erfolgreichen Geschicklichkeitsgruppenwurf (Heimlichkeit) gegen SG 15 vermeiden.

Ostmyr-Begegnungen

W20	Begegnungen
1–5	Bregan D'aerthe Spion
6–10	Drow-Fußstreife
11–15	Kult des „Y"
16–20	Schriftrolle von Narbondels Schatten

Bregan D'aerthe Spion

Siehe „Duthcloim" für mehr Informationen.

Drow-Fussstreife

Siehe „Duthcloim" für mehr Informationen.

Kult des „Y"

Ostmyr wurde zu einer Zuflucht für eine Gruppe von Drow, die durch den Wutausbruch Demogorgons wahnsinnig geworden ist. Diese Drow ritzen das Symbol Demogorgons, ein Y mit gekräuselten Enden, in ihre Handflächen und ihre Stirn und sie können die Zwillingsstimmen des Prinzen der Dämonen zu sich sprechen hören, die ihnen erzählen, dass sie aus dem Bodensatz der Drowgesellschaft zu wahrer Größe aufsteigen werden, sobald der Adel gestürzt wird.

Die Charaktere begegnen dieser Gruppe von 1W4 + 4 Drow-**Kultisten**, die Mäntel und Kutten tragen, während sie gerade einen Drow-**Adligen** von niedrigem Rang entführen. Töten die Charaktere vier oder mehr Kultisten, flieht der Rest wie feige Ratten. Die Kampfgeräusche ziehen die Aufmerksamkeit einer Drow-Fußstreife (siehe „Duthcloim" für mehr Informationen) auf sich, die nach 1W6 Runden auftaucht. Alle Kultisten, die entkommen, fliehen in ein brüchiges Gebäude einen Block entfernt, welches die Kultisten zu ihrem Schrein für Demogorgon umgebaut haben. Der Schrein beinhaltet 1W4 **Schattendämonen** sowie 2W4 Drow-**Kultisten**, von denen jeder einen „zweiten Kopf" (in Form eines abgetrennten Drow-Kopfes auf einem Spieß) besitzt, den der Kultist an seinen oder ihren Körper gebunden hat. In noch feuchtem Blut steht das bekannte „Y"-Symbol auf dem Boden des Schreins geschrieben.

Entwicklung. Der Drow-Adlige bietet seinen Rettern keine Belohnung an und scheltet die Drow-Fußstreife, dass sie nicht früher eingetroffen ist. Verlangen die Charaktere eine Belohnung, runzelt der Adlige die Stirn und reicht ihnen eine Insignie, die das Zeichen seines oder ihres Hauses trägt und weist die Charaktere an, das Anwesen des Adligen zu besuchen, wenn „das Licht von Narbondel seinen Zenit erreicht", um ihre „Belohnung" zu erhalten. Besuchen die Charaktere das Anwesen des Adligen in Narbondellyn zur angegebenen Zeit, gehen die Hauswachen auf sie los, die den Befehl erhalten haben, sie auszuschalten und sich ihrer Überreste zu entledigen (siehe „Narbondellyn" für mehr Informationen zu den Anwesen von Drow-Adligen).

Schriftrolle von Narbondels Schatten

Eine vermummte Halbdrow-**Spionin** namens Shinzi tritt an die Charaktere heran, wenn sie allein sind, und gibt ihnen eine Schriftrolle, die eine Werbung für Narbondels Schatten enthält, „das beste Wohnheim in ganz Menzoberranzan." Wenn die Gruppe Nicht-Drow beinhaltet, bemerkt Shinzi, dass Nicht-Drow „im Schatten mehr als willkommen sind." Die Werbung nennt keine Preise, doch auf der Rückseite der Schriftrolle ist eine Karte eingezeichnet, auf der der Standort des Wohnheims im nordöstlichen Ostmyr, nahe der Klauenspalte, eingezeichnet ist.

Entwicklung. Narbondels Schatten, der während des Wutanfalls Demogorgons nicht beschädigt wurde, bietet einige der besten Speisen und eine der besten Unterkünfte an, die Geld kaufen können, doch die Kosten sind immens: 25 GM pro Nacht und Person.

Ein willensstarker **Gemeiner** Halbling namens Dalfred Noakes besitzt und betreibt das Etablissement. Dalfred hatte eine brutale Begegnung mit einem jungen Hunzrin-Adligen, der ihn mit Narben übersät und ohne sein linkes Ohr zurückgelassen hat. Er hat den Adligen nie vergessen und ihm auch nie vergeben. Bis zum heutigen Tag nutzt er ein kleines Höhlensystem, das nicht mit dem Dunklen Dominion verbunden ist, um Waren zu schmuggeln und Leute zu verstecken, die vor wütenden Drow-Adligen auf der Flucht sind. Wenn die Charaktere so aussehen, als könnten sie seine Hilfe gebrauchen, wird Dalfred tun, was immer in seiner Macht steht, um ihnen zu helfen.

Shinzi, die zur Waise gewordene Tochter eines Drow-Händlers und eines menschlichen Sklaven, wurde von Dalfred adoptiert und ist einer seiner vielen Späher. Sie verfügt über die Drow-Eigenschaften Dunkelsicht bis zu einer Reichweite von 18 m sowie über Feenblut und Angeborenes Zauberwirken (siehe den „Spielwertmodifikationen für Drow NSC"-Kasten). Sie leidet jedoch nicht unter der Eigenschaft Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht.

Kyorbblivvin

Kyorbblivvin ist ein von Spinnen heimgesuchter Wald aus Riesenpilzen, die sich im nördlichen Teil des Qu'ellarz'orl-Plateaus verbreiten. Die Mitglieder der großen Häuser nutzen Kyorbblivvin als privates Jagdgebiet. Drow-Krieger patrouillieren im Wald und sind auf der Hut vor Wilderern und Eindringlingen. Wirf ein Mal pro Stunde für Begegnungen in Kyorbblivvin. Wirf einen W20 und ziehe die Tabelle für Kyorbblivvin-Begegnungen hinzu, um festzustellen, ob und was den Charakteren etwas begegnet. Die Abenteurergruppe kann Begegnungen in Kyorbblivvin vermeiden, wenn sie einen erfolgreichen Geschicklichkeitsgruppenwurf (Heimlichkeit) gegen SG 15 ablegt.

Kyorbblivvin-Begegnungen

W20	Begegnungen
1–10	Keine Begegnung
11	2W6 **Blutmücken**
12	2W6 **Drow-Sporendiener** (siehe Anhang C)
13	Elite Drow-Fußstreife
14	Exotische Fungi
15	1W4 **Gricks**
16	Jagdgesellschaft
17	1 **Kreischer**
18	1W4 **Riesenspinnen**
19	1 **Schwarzer Blob**
20	1W4 + 1 **violette Fungi**

Blutmücken

Diese blutsaugende Plage schwirrt aus ihrem Unterschlupf im Hut eines Riesenpilzes, wenn sie Licht oder Bewegung innerhalb von 6 m um ihren Schlafplatz herum wahrnimmt.

Drow-Sporendiener

Diese Drow wurden Opfer von Zuggtmoys Sporen und von den Fungifeldern von Kyorbblivvin angezogen, wo sie nun als Rudel umherziehen und Eindringlinge in Sichtweite angreifen.

Elite Drow-Fussstreife

Diese Fußstreife besteht aus 2W4 **Drow-Elitekriegern**. Wenn eines oder mehrere Mitglieder der Abenteurergruppe etwas anderes zu sein scheint als ein Drow, der zu einem der herrschenden Häuser gehört oder als Sklaven in der Begleitung ihres Drow-Meisters, wird die Fußstreife angreifen. Jeder Drow trägt ein Horn bei sich, das geblasen werden kann (als Aktion), um Verstärkung zu rufen. Die erste Welle von Verstärkungskräften erscheint nach 1W4 + 4 Runden und besteht aus weiteren 2W4 **Drow-Elitekriegern.** Die zweite Welle erscheint nach 10 Minuten und besteht aus 2W6 **Drow-Elitekriegern**, die auf **Riesenreiteidechsen** sitzen (siehe Ende Kapitel 8 für die Spielwerte).

Exotische Fungi

Die Charaktere entdecken ein Muster exotischer Fungi (siehe „Fungi des Underdark" in Kapitel 2). Wirf einen W6 und ziehe die Tabelle für Exotische Fungi heran, um zu bestimmen, was sie finden.

Exotische Fungi

W6	Fungi
1	1W6 Nachtlichter (50-prozentige Chance, dass sie nicht entzündet sind)
2	2W6 Nilhoggs Nasen
3	1W6 Ormu-Flechten
4	2W6 Timmasken
5	1W6 Zungen des Wahnsinns
6	2W6 Fackelstängel

Gricks

Drow-Adlige lassen diese Kreaturen im Wald los, um sie als Zeitvertreib zu jagen. Die Gricks kämpfen, bis sie getötet wurden.

Jagdgesellschaft

Die Charaktere treffen auf eine Gruppe von 1W4 + 2 **Drow** aus einem der acht herrschenden Häuser, die auf dem Plateau leben. Diese „geringeren Adligen" tragen die Insignien ihres Hauses und jagen zum Zeitvertreib nach Gricks. Sie versuchen mit jedweden Eindringlingen, die ihnen begegnen, kurzen Prozess zu machen. Wirf einen W8 und ziehe die Tabelle für die Herrschenden Drow-Häuser hinzu, um zu bestimmen, zu welchem Haus sie gehören. Ist das Resultat Haus Do'Urden,

Verbreitete Drow-Phrasen

Die folgenden Phrasen sind einige der Hauptphrasen der Drow, die du nutzen kannst, um deine Dunkelelfen zu verkörpern.

Oloth plynn dos! („Möge dich die Dunkelheit ergreifen!"), ein verbreiteter Fluch.

Ssussan! („Licht!"), ein weiterer Fluch.

Xun izil dos phuul quarthen, lueth dro. („Tu, was man dir sagt und lebe.")

Lolth tlu malla. („Gesegnet sei Lolth.")

Lil alurl velve zhah lil velkyn uss. ("Das Beste Messer ist das Ungesehene.")

Khaless nau uss. („Vertraue niemandem.")

handelt es sich bei den Drow tatsächlich um Bregan D'aerthe-Eingeweihte bei einer Trainingsübung (siehe „Haus Do'Urden" später in diesem Kapitel).

Herrschende Drow-Häuser

W8	Haus
1	Baenre
2	Barrison Del'Armgo
3	Faen Tlabbar
4	Mizzrym
5	Fey-Branche
6	Melarn
7	Vandree
8	Do'Urden

Kreischer

Das Kreischen dieses Fungus könnte einige Kreaturen in der Nähe anlocken, die in 2W4 Runden ankommen. Wirf erneut auf die Tabelle der Kyorbblivvin-Begegnungen, um zu bestimmen was, wenn überhaupt, auftaucht. Behandle eine „Exotische Fungi"-Begegnung wie „Keine Begegnung".

Riesenspinnen

Es gibt eine 50-prozentige Chance, dass die Riesenspinnen in der Nähe ein Nest besitzen (siehe „Duthcloim" zuvor in diesem Kapitel). Zusätzlich zu den Eiern entdecken die Charaktere 1W4 – 1 menschlich geformte Kokons, die die blutleeren Leichen entkommener Sklaven (egal welchen Volkes) enthalten.

Schwarzer Blob

Dank des wachsenden Einflusses von Juiblex verfügt dieser Blob über eine Intelligenz von 6 (–2). Er nutzt seine neuentdeckte Intelligenz, um sich in einem aufgedunsenen, ausgehöhlten Riesenpilz zu verstecken. Die Charaktere können beobachten, wie zäher schwarzer Schleim aus dem Stängel des Pilzes herausläuft. Stören sie den Pilz, führt dies dazu, dass der Blob herausspringt und angreift.

Violette Fungi

Diese Fungi stoßen ihre Zweige nach vorn und greifen an, wenn die Charaktere zwischen ihnen hindurchgehen.

Narbondel

Narbondel ist das auffälligste Merkmal innerhalb der Stadt, eine 300 m hohe Säule aus Stein, die die Höhlendecke stützt. An jedem Tag erhitzt der Erzmagus der Stadt (oder Repräsentant von Sorcere) zur gleichen Zeit das Fundament von Narbondel und lässt so den Stein leuchten. Das Band warmen Lichts wandert langsam die Säule empor, um das Fortschreiten der Zeit zu symbolisieren. Es benötigt 24 Stunden, um die Spitze zu erreichen. Der Erzmagus von Menzoberranzan, Gromph Baenre, ist im Anschluss an den Wutausbruch Demogorgons aus der Stadt geflohen und hinterließ die Aufgabe des Erleuchtens von Narbondel einer Schar anderer Magier.

Narbondellyn

Die Anwesen verschiedener Drow-Häuser häufen sich unter dem Plateau von Qu'ellarz'orl in einem Gebiet, das Narbondellyn genannt wird und es den Übergeordneten dieser Drow buchstäblich erlaubt, auf die anderen herabzublicken. Die sogenannten „Breiten Straßen", die weitestgehend unberührt vom Wutanfall Demogorgons blieben, bleiben das leuchtende Zentrum von Menzoberranzan, da Häuser von niedrigerem Rang darum wetteifern, sich in Darstellungen ihres Reichtums, ihrer Macht und ihres Einflusses gegenseitig auszustechen. Hoch aufragende Stalagmitentürme und Herrenhäuser erheben sich in diesem Gebiet, das auch Luxusläden, Freudenhäuser und anspruchsvolle Händler beheimatet.

Ein Adelsanwesen in Narbondellyn verfügt über seine eigene Miliz, die aus 50 oder mehr höchst disziplinierten **Drow**-Kriegern und **Drow-Elitekriegern** besteht, wobei ein Elitekrieger auf je zehn Drow-Krieger kommt. Zudem beherbergt ein Anwesen 2W6 Drow-**Adlige** und Dutzende Sklaven, von denen 6W6 dafür verwendet werden können, das Haus zu bewachen. Diese kämpfenden Sklaven sind für gewöhnlich **Grottenschrate, Oger, Orks** oder **Quaggoth**. Türen und Fenster werden durch Zauber wie *Glyphen des Schutzes* (Zauberrettungswurf gegen SG 13) bewacht und 2W6 **Gargylen** halten von Simsen und Dächern aus Ausschau nach allem, was Schwierigkeiten macht.

Wenn du hier eine zufällige Begegnung geschehen lassen möchtest, während sich die Charaktere einen Weg durch den Bezirk Narbondellyn bahnen, wirf einen W20 und ziehe die Tabelle für Narbondellyn-Begegnungen heran oder such dir eine der Begegnungen aus, die dir gefällt. Die Abenteurergruppe kann eine zufällige Begegnung in Narbondellyn vermeiden, indem sie einen erfolgreichen Geschicklichkeitsgruppenwurf (Heimlichkeit) gegen SG 13 ablegt.

Narbondellyn-Begegnungen

W20	Begegnung
1–4	Adelsgefolge
5–7	Betrachter
8–11	Bregan D'aerthe Söldner
12–16	Elite Drow Patrouille
17–20	Statue der Lolth

Adelsgefolge

Die Charaktere begegnen einem Drow-**Adligen**, der mit acht **Drow**-Kriegern reist, die alle das Symbol und die Farben ihres Adelshauses tragen. Es besteht eine 25-prozentige Chance, dass ein **Sukkubus** oder **Inkubus** den Adligen in Form eines Drow begleitet und eine 75-prozentige Chance, dass der Adlige von unbewaffneten Sklaven in einer Sänfte getragen wird. Wirf einen W6 und ziehe die Tabelle für Drow-Haussklaven heran, um zu bestimmen, welche Sklaven und wie viele ihn begleiten.

Drow-Haussklaven

W6	Sklaven
1–2	6 **Gemeine** Schildzwerge
3–4	6 **Gemeine** Mondelfen
5–6	6 **Gemeine** Menschen

Schätze. Jeder Adlige trägt ein Säckchen mit sich, das 2W10 PM beinhaltet und 1W3 Schmuckstücke, die je 250 GM wert sind.

Entwicklung. Wenn die Charaktere irgendetwas tun, um die Adligen zu verärgern, befehlen diese ihren Wachen, anzugreifen. Werden die Wachen besiegt, bieten die Adligen der Abenteurergruppe ein Schmiergeld im Tausch für ihr Leben an.

Betrachter

Dieses Monster wandert durch die Stadt. Die Drow geben ihm viel Platz.

Bregan D'aerthe Söldner

Bregan D'aerthe half entscheidend dabei, die Dämonen aus Menzoberranzan zu vertreiben. Seit dem Übergriff sind die Söldner von Bregan D'aerthe dazu übergegangen, die Straßen der wohlhabenderen Bezirke zu patrouillieren und Bezahlungen von den Drow-Adligen für den zusätzlichen Schutz zu kassieren.

Die Charaktere begegnen einer Gruppe von 3W4 männlichen **Drow-Elitekriegern** – alle Mitglieder von Bregan D'aerthe. Anders als die meisten Drow-Patrouillen ist diese gesellig und heiter. Die Söldner halten die Charaktere an, um nach ihrem Vorhaben zu fragen, dies tun sie jedoch eher, um sich die Langeweile zu vertreiben und nicht, um sich wichtig zu machen. Es sei denn, die Charaktere plaudern schamlos aus, dass sie ein Adelshaus angreifen wollen, schnippst ihnen der Anführer von Bregan D'aerthe eine Platin-Münze zu und schickt sie freudig von dannen, nachdem er seine „Befragung" beendet hat.

Der Anführer von Bregan D'aerthe trägt ein juwelenbesetztes Minotaurushorn bei sich. Greifen die Charaktere die Söldner an, bläst der Anführer sein Horn, das im ganzen Bezirk gehört werden kann. Alle Adelshäuser begeben sich in höchste Alarmbereitschaft, während über 1W8 Runden jede Runde neue Verstärkungstruppen ankommen. Jede Welle von Verstärkungskräften besteht aus einer Elite Drow Patrouille (siehe unten) und 1W4 **Gargylen**.

Schätze. Das juwelenbesetzte Minotaurushorn des Anführers von Bregan D'aerthe ist 2.500 GM wert. Außerdem hat jeder Drow-Söldner ein Säckchen mit 2W10 PM bei sich.

Elite Drow-Patrouille

Diese Patrouille besteht aus zwei **Drow-Elitekrieger**, die **Riesenreiteidechsen** (siehe das Ende von Kapitel 8 für die Spielwerte) dabeihaben. Wenn einer oder mehrere Abenteurer etwas anderes zu sein scheinen als ein Drow oder Sklaven in Begleitung ihres Drow-Meisters, ruft die Patrouille augenblicklich nach Verstärkung, die nach 1W4 + 2 Runden ankommt. Die Verstärkungskräfte bestehen aus 1W4 gleichartigen Drow-Patrouillen.

Statue der Lolth

Siehe „Duthcloim" für mehr Informationen.

Qu'ellarz'orl

Das südliche Plateau, das vom Wutanfall Demogorgons unberührt blieb, ist die Heimat vieler der ältesten und größten Adelshäuser von Menzoberranzan, wobei Haus Baenre auf dem höchsten Punkt im Osten des Plateaus platziert ist. Am westlichen Ende von Qu'ellarz'orl liegt eine kleine Höhle, die einen geformten Stalagmitenturm beherbergt. Im Innern dieses Turmes liegt die Kammer des Herrschenden Konzils, wo sich die Matronen der acht Häuser versammeln und treffen.

Jedes Adelsanwesen in Qu'ellarz'orl verfügt über seine eigene Miliz, die aus einigen Hundert höchst disziplinierten **Drow**-Kriegern und **Drow-Elitekriegern** besteht, bei denen ein Elitekrieger auf zehn Drow-Krieger kommt. Zudem beherbergt ein Anwesen 3W12 Drow-**Adlige**, und Dutzende von Sklaven, von denen 10W10 für die Verteidigung des Hauses genutzt werden können. Diese kämpfenden Sklaven umfassen gewöhnlich **Grottenschrate, Oger, Orogs** oder **Quaggoths**. Türen und Fenster werden durch Zauber wie *Glyphen des Schutzes* (Zauberrettungswurf gegen SG 13) bewacht und entweder halten 3W6 **Gargylen** oder 3W6 **Riesenspinnen** von Simsen und Dächern aus Ausschau nach allem, was Schwierigkeiten machen kann. Diese Gargylen und Riesenspinnen haben bis zu einer Reichweite von 36 m Wahrer Blick, was sie dazu befähigt, unsichtbare Eindringlinge zu erspähen.

Wirf für eine zufällige Begegnung, wenn sich die Charaktere durch diesen Bezirk bewegen. Du kannst einen W20 werfen und die Tabelle für Qu'ellarz'orl-Begegnungen hinzuziehen oder dir die Begegnung aussuchen, die dir gefällt. Die Abenteurergruppe kann eine zufällige Begegnung in Qu'ellarz'orl vermeiden, wenn sie einen erfolgreichen Geschicklichkeitsgruppenwurf (Heimlichkeit) gegen SG15 ablegt.

Qu'ellarz'orl-Begegnungen

W20	Begegnung
1–5	Elite Drow-Patrouille
6–8	2W4 **Gargylen**
9–12	Platzwarte
13–14	1W6 + 2 **Riesenwolfsspinnen**
15–20	Sklaven-Marsch

Elite Drow-Patrouille

Diese Patrouille besteht aus zwei **Drow-Elitekriegern** die auf **Riesenreiteidechsen** reiten (siehe Ende von Kapitel 8 für die Spielwerte). Wenn einer oder mehrere Abenteurer etwas anderes zu sein scheinen als ein Drow der acht herrschenden Häuser oder Sklaven in Begleitung eines solchen Drow, ruft

Herrschende Drow-Häuser von Menzoberranzan

Rang	Haus	Matrone	Notizen
1	Baenre	Quenthel Baenre	Kontrolliert alle drei Zweige der Akademie
2	Barrison Del'Armgo	Mez'Barris Armgo	Hat die größte Zahl geübter Magier und Söldner zur Verfügung
3	Faen Tlabbar	Vadalma Tlabbar	Fanatisch der Lolth ergeben
4	Mizzrym	Miz'ri Mizzrym	Beherrscht den Sklavenhandel von Menzoberranzan
5	Fey-Branche	Byrtyn Fey	Geübt im Bündnisschmieden
6	Melarn	Zhindia Melarn	Dem Aussondern von Drow-Abtrünnigen verschrieben, besonders innerhalb des Adels
7	Vandree	Fiirnel'ther Vandree	Bösartiges und rachsüchtiges Haus, das zur Spitze aufsteigen will
8	Do'Urden	Dahlia Sin'felle	Wiederbelebtes und in Ungnade gefallenes Vasallenhaus unter der strengen Herrschaft von Haus Baenre mit Dahlia (einer Mondelfen-Gefangenen) als Aushängeschild

Alte Feinde

Es ist möglich, dass die Drow-Gefängniswärter oder Ankläger der Abenteurer aus Velkynvelve (Kapitel 1) es geschafft haben, bis zu diesem Punkt der Kampagne zu überleben, und dass sie im Anschluss an den Wutanfall von Demogorgon und des anhaltenden Chaos' nach Menzoberranzan zurückgekehrt sind. Wenn dem so ist, stehen sie für eine unangenehme Begegnung mit den Charakteren zur Verfügung. Wenn du versuchst, eine Wendung in die Ereignisse in der Stadt der Spinnen einzubauen, könnte es sich anbieten, im unpassendsten Moment einen alten Feind auftreten zu lassen, der die Charaktere als entkommene Gefangene und Feinde der Drow entlarvt.

die Patrouille nach Verstärkung, die nach 1W4 + 2 Runden erscheint und aus 1W4 gleichartigen Patrouillen besteht.

Gargylen

Diese Kreaturen sind dem Haus Baenre treu, und ihnen wurde durch Magie der Wahre Blick bis zu einer Reichweite von 36 m geschenkt. Während sie über das Plateau fliegen, haben sie ein wachsames Auge auf alles und jeden. Dennoch greifen sie nicht an, es sei denn, die Besitztümer von Haus Baenre sind in Gefahr.

Ziehen die Charaktere Aufmerksamkeit auf sich, fliegen die Gargylen zurück zu Haus Baenre und berichten, was sie gesehen haben. Die Matrone Quenthel Baenre entsendet acht Elite Drow-Patrouillen (siehe oben), die ihr die Charaktere umgehend bringen sollen, da sie davon ausgeht, dass ihr diese noch von Nutzen sein können. Lassen sich die Charaktere zum mächtigsten Individuum in der Stadt bringen, beachte den Abschnitt „Vertrauliche Treffen" für Tipps, wie du eine Begegnung mit der Matrone Quenthel darstellen kannst.

Platzwarte

Die Charaktere treffen auf 1W8 **Gemeine** Drow, die sich um die dekorativen Fungifelder und -gärten kümmern, welche die verschiedenen Adelsanwesen umgeben. Diese Drow sind rangniedere Mitglieder ihrer Häuser. Sie versehen Fremde mit einem unangenehmen Blick, stellen aber keine Bedrohung dar.

Es besteht eine 25-prozentige Chance, dass einer der Drow-Platzwarte eigentlich ein junger adliger Drow ist, der für einen Verstoß oder einen politischen Fehltritt bestraft wird. Dieser **Adlige** ist klug genug, um sich den Charakteren zu nähern und zu erfragen, was ihr Anliegen ist. Der Adlige nutzt dabei jede Möglichkeit, um sein oder ihr Schicksal umzukehren, indem er ein paar Spione des Feindes ausschaltet oder die Charaktere nutzt, um sich eines Rivalen zu entledigen. Dieser Adlige ist jedoch verräterisch und hält sich kaum an eines seiner Versprechen oder an die versprochenen Bestechungsgelder.

Riesenwolfsspinnen

Diese Spinnen lauern in Bauten unter den Gärten und schnellen hervor, um die Abenteurergruppe anzugreifen, wenn diese an ihnen vorbeikommt. Gruppenmitglieder mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 17 und mehr werden von den Spinnen nicht überrascht.

Sklaven-Marsch

Eines der herrschenden Häuser organisiert einen Marsch seiner auserlesensten Sklaven, um seine Nachbarn und Rivalen zu beeindrucken. Die Charaktere begegnen diesem Marsch, während er sich durch die Alleen von Qu'ellarz'orl schlängelt.

Duzende nackter und angeketteter Sklaven bilden eine Parade, wobei ihre Körper mit Farben und Parfümen bestrichen sind. Ein Drow-**Adliger** führt den Marsch an, während 4W6 **Drow**-Krieger, die die Ordnung in vollem zeremoniellen Ornat wahren.

Die Spalten

Drei große Spalten ziehen sich durch den Boden der Höhle von Menzoberranzan.

Klauenspalte

Es hieß lange, dass die unbekannten Tiefen der Klauenspalte bis in den Abyss hinabreichen. Diese Legende wurde scheinbar bestätigt, als der Dämonenfürst Demogorgon aus der Klauenspalte auftauchte und die Seilbrücken vernichtete, die einst über sie führten. Spione von Bregan D'aerthe wägen die Schäden von ihrem Hauptsitz in einem zerstörten Drow-Anwesen aus ab, das die Klauenspalte überblickt. (Das Anwesen war einst Haus Oblodra, ein mächtiges Drow-Haus, dass vor über hundert Jahren während der Zeit der Sorgen von Lolth zerstört wurde.)

Dunstspalte

Diese lange Klamm im Herzen der Stadt machte sich ihren Namen durch die rollenden Dunstwolken, die auf ewig von unten hinaufwabern. Einige unterirdische Ströme fließen aus den vertikalen Wänden der Dunstspalte, sodass ihr eiskaltes Wasser in Wasserfällen in die dunkle Leere ihrer Tiefen hinabfällt. In 750 m Tiefe sammelt sich das abfließende Wasser in einem uralten Grundwasserträger und wird durch einen angrenzenden Magmastrom verdampft. Arkane Wassermühlen sammeln das Wasser aus den Wasserfällen und lenken es in einen unterirdischen Wassertank, den die Drow anzapfen können.

Westspalte

Die Westspalte ist die neueste der großen Kluften der Stadt und sie verschlang drei Drow-Häuser sowie eine gewisse Zahl unbedeutenderer Behausungen, als vor knapp drei Jahrzehnten ihr klaffendes Maul aufriss. In jüngsten Jahren wurde der Spalt zur Heimat Hunderter riesiger Arachniden, die den Großteil der Spalte mit ihren Spinnweben und Nestern gefüllt haben und zwar bis zu dem Ausmaß, dass jeder, der in die Spalte fällt, eine 75-prozentige Chance hat, in ein Netz zu fallen, ohne Schaden durch den Sturz zu nehmen. Jedoch zieht dies 1W4 + 1 hungrige **Riesenspinnen** an. Siehe „Gefahren in Gewölben" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für die Regeln für eine Flucht aus den Netzen.

Charaktere, die Menzoberranzan durch den geheimen Tunnel von Vizeran DeVir betreten, kommen zu einer geheimen Tür, die sich auf einen engen Felsvorsprung 18 m unterhalb der Kante dieser Spalte hin öffnet. Die Charaktere können den Spalt mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 10 erklimmen, da es dort reichlich Haltegriffe gibt. Jeder Charakter, dem der Wurf um 5 oder mehr misslingt, fällt.

Tier Breche

Die große Treppe von Tier Breche erhebt sich vom Boden Menzoberranzans bis hin zu der Höhle, die die drei Zweige der Akademie beherbergt: Melee-Magthere, ein pyramidenförmiges Gebäude, in der Drow-Krieger trainiert werden; Arach-Tinilith, eine spinnenförmige Kathedrale, in der die Drow-Pristerinnen ihre Dämonengöttin anbeten und Sorcere, ein prachtvoller Turm, in dem Drow-Magier lernen, die magischen Künste zu meistern. Nicht-Drow ist es verboten, diesen Teil der Stadt zu betreten.

Die Steinstufen sind etwas mehr als 90 m breit und führen etwa genauso weit hinauf. Ein Paar riesiger Jadespinnen flankiert den Treppenaufstieg an der Spitze und ist angehalten, jeden Nicht-Drow anzugreifen, der die Stufen erklimmt. Die beiden Jadespinnen haben die Spielwerte von **Steingolems** mit den folgenden Spielwertmodifikationen:

- Die Jadespinnen haben je 250 TP.
- Sie haben eine Klettergeschwindigkeit von 9 m.
- Sie haben Wahren Blick bis zu einer Reichweite von 36 m.

Wirf für eine zufällige Begegnung, wenn die Charaktere das Akademiegelände erkunden. Du kannst entweder einen W20 werfen und die Tabelle für die Tier Breche-Begegnungen hinzuziehen oder dir daraus eine Begegnung aussuchen, die dir gefällt. Die Abenteurergruppe kann eine zufällige Begegnung vermeiden, wenn sie einen Geschicklichkeitsgruppenwurf (Heimlichkeit) gegen SG 17 erfolgreich ablegt. Kampfgeräusche sind in der Akademie üblich, doch die Drow-Wachen sind darauf trainiert, den Unterschied zwischen Trainingsübungen und dem Geräusch eines echten Kampfes zu unterscheiden. Letzteres lockt Verstärkungstruppen in Form von 1W4 **Drow-Elitekriegern** pro Runde an, bis die wahrgenommene Gefahr eliminiert wurde.

Tier Breche-Begegnungen

W20	Begegnung
1–6	Drow-Akolythen
7–14	Drow-Krieger
15–20	Drow-Magier

Drow-Akolythen

Die Charaktere begegnen 2W6 weiblichen Drow-**Akolythen** auf einem Spaziergang. Es besteht eine 25-prozentige Chance, dass eine **Drow-Priesterin der Lolth** bei ihnen ist und die Köpfe der jungen Anhängerinnen mit Weisheit füllt und sie den Weg der Lolth lehrt (siehe den „Der Weg der Lolth"-Kasten). Werden sie angegriffen, ziehen sich die Akolythen nach Arach-Tinilith zurück, während die Priesterin die Stellung hält.

Drow-Krieger

Die Charaktere begegnen 4W6 **Drow**-Kriegern bei einer Trainingsübung. Es besteht eine 50-prozentige Chance, dass sie von 1W4 **Drow-Elitekriegern** begleitet werden, die Anweisungen geben und die Disziplin wahren. Erblicken diese Nicht-Drow auf den Ländereien der Akademie, versuchen die Drow jedweden Eindringling zu töten.

Drow-Magier

Die Charaktere begegnen 1W3 **Drow-Magiern** auf einem Spaziergang. Es besteht eine 50-prozentige Chance, dass es sich bei diesen Magiern um Mitglieder des Konzils der Spinnen handelt, die bereit sind, den Charakteren zu helfen, Sorcere zu infiltrieren, wenn diese offenbaren, dass sie mit Vizeran DeVir im Bunde sind. Diese Magier bieten an, den Zauber *Mächtige Unsichtbarkeit* auf sichtbare Charaktere zu wirken und die Abenteurergruppe in Gromphs Heiligtum im Turm zu eskortieren. Solange die Charaktere unter dem Schutz dieser Magier stehen, haben sie keine feindlich gesinnten Begegnungen, bis sie Gromphs Heiligtum betreten (siehe „Sorcere" für mehr Details).

Westwand

Westwand (auch „Das Alte Viertel" genannt) ist hauptsächlich eine Wohngegend. Westwand blieb weitestgehend vom Angriff Demogorgons auf die Stadt verschont und ist ein ruhiger Bezirk, da seine Bewohner es vorziehen, ihre dunklen Machenschaften und abscheulichen Genüsse hinter verschlossenen Türen zu halten. Inmitten der gewundenen Straßen und ruhigen Villen von Westwand stehen sowohl eine gewisse Zahl von Steinmonumenten, die wichtigen Persönlichkeiten und Ereignissen der Stadtgeschichte gewidmet sind, als auch zahlreiche Statuen und Götzenbilder der Lolth.

Zwischen Westwand und Narbondellyn liegt ein Wohngebiet namens Lolths Netz. Seine Einwohner bauen ihre Häuser nach oben, errichten Straßen aus magisch versteinerten Strängen von Spinnenseide, die vom Höhlenboden bis hinauf zur Gewölbedecke reichen. Hohle, kokonartige Behausungen wurden über und unter den Schichten der Netze errichtet.

Wirf für eine zufällige Begegnung, wenn die Charaktere diesen Bezirk durchqueren. Du kannst entweder einen W20 werfen und die Tabelle für die Westwand-Begegnungen hinzuziehen oder dir daraus eine Begegnung aussuchen, die dir gefällt. Die Abenteurergruppe kann zufällige Begegnungen in Westwand vermeiden, indem sie einen Geschicklichkeitsgruppenwurf (Heimlichkeit) gegen SG 13 erfolgreich besteht.

Westwand-Begegnungen

W20	Begegnung
1–3	Bandersnatche
4–7	Bregan D'aerthe Spion
8–14	Drow-Fußstreife
15–17	Sklavenmisshandlung
18–20	Statue der Lolth

Bandersnatche

Die Charaktere erregen die ungewollte Aufmerksamkeit der Bandersnatche, einer Gang junger, dämonenanbetender Drow, die im Anschluss an den Angriff Demogorgons darauf erpicht ist, noch mehr Unruhe zu stiften. Die Gangmitglieder schicken sich gegenseitig verschlüsselte Botschaften, indem sie hohle Steine aneinanderschlagen und so unheimliche klickende Geräusche erzeugen, die durch die sonst ruhige Nachbarschaft schallen. Anfangs folgen 1W4 Drow-**Banditen** der Abenteurergruppe, die durch dunkle Gassen und über mit Spinnweben verhangene Hausdächer huschen, während sie ihre Steine aneinanderschlagen, um weiter Gangmitglieder dazu zu drängen, sich dem Standort der Abenteurergruppe zu nähern. Am Ende jeder Runde klickender Steine tauchen weitere 1W4 Drow-**Banditen** auf. Wächst die Zahl der Gangmitglieder auf zwanzig oder mehr an, umzingeln die Banditen die Gruppe und fordern eine Bezahlung von 100 GM pro Gruppenmitglied für eine sichere Durchreise. Töten die Charaktere vier oder mehr der Banditen, flieht der Rest, bevor eine Drow-Patrouille (siehe unten) aufkreuzt.

Entwicklung. Werden einer oder mehrere Banditen getötet, resultiert daraus ein Vergeltungsschlag. Die Gang organisiert eine Jagdgesellschaft, um ein Mitglied der Abenteurergruppe pro getötetem Bandenmitglied zu finden und zu töten. Diese Jagdgesellschaft ist schlau genug, den Bezirk Westwand zu verlassen und du könntest die Bandersnatche versuchen lassen, die Charaktere zu überfallen, während diese sich einen Weg aus Menzoberranzan zu bahnen versuchen. Die Jagdgesellschaft besteht aus der Bandenanführerin, ihrem **Quasit**-Berater und 30 Drow-**Banditen**.

Die Anführerin der Bandersnatche ist eine launische und nihilistische weibliche Drow namens Viln Tirin. Sie hat die Spielwerte eines **Banditenhauptmanns** mit den folgenden Modifikationen:

- Viln ist chaotisch böse und verfügt über Drow-Eigenschaften (siehe den „Spielwertmodifikationen für Drow NSC"-Kasten).
- Sie schwingt einen *Krummsäbel der Geschwindigkeit* und kann in ihrem Zug einen Angriff mit einer Zusatzaktion ausführen. Alle Angriffe von Viln mit ihrer Waffe haben +7 zum Treffen und verteilen 8 (1W6 + 5) Hiebschaden bei einem Treffer.
- Viln trägt vier Dolche bei sich, die mit lila Wurmgift benetzt sind (siehe „Gifte" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Das Gift an der Klinge der Dolche reicht nur für einen Treffer aus, egal ob dabei das Gift wirkt oder nicht.
- Sie hat einen Herausforderungsgrad von 5 (1.800 EP).

Bregan D'aerthe Spion

Siehe „Duthcloim" für mehr Informationen.

Drow-Fussstreife

Dies Streife besteht aus 2W4 **Drow.** Wenn eines oder mehrere Mitglieder der Abenteurergruppe scheinbar etwas anderes sind als ein Drow oder Sklaven in Begleitung ihres Drow-Meisters, konfrontiert die Streife die Gruppe und beginnt Fragen zu stellen. Erweckt eine der Antworten ihr Mistrauen oder wird als unverschämt aufgefasst, greifen die Drow an.

Sklavenmisshandlung

Die Charaktere beobachten, wie ein Drow-**Adliger** eine Handvoll Sklaven (**Gemeine** irgendeines Volkes) auspeitscht, während 1W4 **Grottenschrat**-Wächter nach Schwierigkeiten Ausschau hält. Greifen die Charaktere nicht in die Situation ein, lässt der erbarmungslose Adlige einen Sklaven zur Westspalte ziehen und ihn kurzerhand hineinwerfen. Der arme Sklave fällt 2W6 x 3 m, bevor er in einem Netz gefangen und von einer **Riesenspinne** eingesponnen wird (um später verschlungen zu werden). Eilen die Charaktere dem Sklaven zu Hilfe, greifen die Grottenschrate sie an.

Statue der Lolth

Siehe „Duthcloim" für mehr Informationen.

Unerwartete Verbündete

Auch wenn Menzoberranzan gegenüber Außenstehenden feindselig wirken mag, so gibt es dennoch mächtige Persönlichkeiten innerhalb der Stadt, die die Dämonenfürsten aus dem Underdark vertrieben sehen wollen und daher gewillt sind, den Charakteren zu helfen, ihr Ziel zu erreichen.

Haus Baenre

Die Matrone von Haus Baenre ist die Stimme der Lolth in Menzoberranzan und trotz der kürzlichen Ereignisse verfügt sie über die absolute Kontrolle über die Stadt. Quenthel weiß, wie Demogorgen sich einen Weg aus dem Abyss hinaus in die Stadt der Spinnen gebahnt hat. Sie war nicht überrascht zu erfahren, dass ihr Bruder Gromph, der Erzmagus von Menzoberranzan, dahintersteckte, da sie seine zunehmende Unzufriedenheit in den letzten Monaten beobachtet hat. Sie weiß auch, dass Lolth dafür verantwortlich war. Quenthel geht davon aus, dass Lolth eine Art Machtspiel im Abyss vollzieht.

Erfährt Quenthel, dass Abenteurer versuchen, das Underdark von der Bedrohung seines Dämonenfürsten zu befreien, steht sie ihnen nicht im Weg (siehe „Vertrauliche Treffen") und erlaubt ihnen sogar, unbehelligt durch die Stadt zu reisen.

Bregan D'aerthe

Bregan D'aerthe ist eine Gesellschaft von Söldnern, die mehr Macht und Einfluss in Menzoberranzan besitzt als alle Adelshäuser von niederem Rang zusammen. Bregan D'aerthe profitiert von seiner engen Verbindung zum Haus Baenre. Der Gründer und Anführer der Gesellschaft, Jarlaxle, ist der Bruder der Matrone Quenthel Baenre und dem Erzmagus Gromph Baenre, obgleich dieser Fakt nicht sehr bekannt ist.

Jarlaxle kümmert sich nicht darum, was die Dämonenfürsten im Underdark machen, doch ist er wegen der Zukunft von Menzoberranzan sowie seiner geheimen Besitztümer in der Welt an der Oberfläche besorgt. Er möchte wissen, wie die Dämonenfürsten herkamen und wie sie zurückgeschickt werden können, und die Mitglieder von Bregan D'aerthe werden Charaktere unterstützen, die behaupten, die Antworten darauf zu kennen.

Konzil der Spinnen

Viele Drow-Magier haben lange nach einem Mittel gesucht, ihre Macht und ihren Einfluss zu vermehren, da sie frustriert sind, dass die arkanen Künste als nebensächlich verglichen mit der göttlichen Magie von Lolths Priesterinnen galten. Eine geheime Intrige adliger Magier, die sich selbst das Konzil der Spinnen nennt, arbeitet daran, Magier im Herrschenden Konzil repräsentiert zu sehen und Tausende Jahre der Tradition umzustürzen, dabei aber dennoch Lolths Willen treu zu bleiben.

Das Verschwinden von Gromph Baenre und die Beteiligung von Vizeran DeVir an der Vertreibung der dämonischen Invasion bietet den Magiern eine unvergleichliche Gelegenheit, um ihre Absichten fortzuführen. Vizeran hat seine Rolle als Patron und Verbündeter des Konzils gepflegt, um an Einfluss unter seinen Mitgliedern zu gewinnen, während er ihnen gleichzeitig keinen Hinweis auf sein eigenes Begehren, die obsessive Verehrung von Lolth durch die Drow zu vernichten, gibt. Vizeran hat den Konzilmitgliedern erzählt, dass ihm Abenteurer helfen, die Dämonenfürsten zurück in den Abyss zu bannen und dass sie nach Menzoberranzan kommen könnten, um Wissen in Gromphs Heiligtum im Innern von Sorcere zu suchen. Das Konzil steht bereit, um den magischen Schutz des Turmes außer Kraft zu setzen, sollte dies eintreten.

Vertrauliche Treffen

Wenn Haus Baenre und Bregan D'aerthe Wind von der Anwesenheit der Abenteurergruppe in der Stadt bekommen, werden die Charaktere von Drow konfrontiert, deren Aufgabe es ist, sie zu einem vertraulichen Treffen mit den Anführern jeder Fraktion zu eskortieren. Jarlaxle schickt einen teuflisch charmanten und sarkastischen männlichen **Drow-Elitekrieger** namens Krilelyn H'Kar, der beauftragt worden ist, die Charaktere zu den Ruinen von Haus Do'Urden im Bezirk Westwand zu führen.

Matrone Quenthel Baenre schickt 30 mürrische **Drow-Elitekrieger**, die auf **Riesenreiteidechsen** reiten (siehe Ende von Kapitel 8 für die Spielwerte), zusammen mit sechs **Gargylen**, die den Luftraum schützen. Sie haben den Befehl erhalten, die Abenteurergruppe zum Haus Baenre auf der Spitze von Qu'ellarz'orl zu eskortieren.

Matrone Quenthel Baenre

Matrone Quenthel Baenre ist Lolth gegenüber absolut loyal, doch sie vermutet schon seit einiger Zeit, dass ihr Bruder Gromph dies nicht ist. Der Erzmagus wird seit dem desaströsen Beschwörungsritual vermisst, das die Dämonenfürsten ins Underdark befördert hat und niemand scheint etwas über seinen Verbleib zu wissen.

MAGIER DES KONZILS DER SPINNER

Die Matrone und ihre engsten Verbündeten haben die Wahrheit über Gromphs Verschwinden sorgfältig vertuscht und behaupten, dass der Erzmagus hart arbeitet, um die dämonische Invasion zu untersuchen und nach einem Mittel zu suchen, die Dämonenfürsten zurück in den Abyss zu schicken. Quenthel weiß nicht, ob Gromph lebt oder tot ist. Sie weiß nur, dass sie sein Verschwinden nicht für immer verheimlichen kann. Sie will sich absichern, dass ihrem Haus durch seine Handlungen kein Schaden zugefügt wird.

Quenthel interessiert es nicht, dass die Abenteurer darum kämpfen, die Dämonenfürsten wieder zurück in den Abyss zu schicken oder dass Menzoberranzan unter dem Angriff eines weiteren Dämonenfürsten leiden könnte. Sie ist nur um Haus Baenre besorgt. Dem benebelten Verständnis der Matrone nach nutzt Lolth die Dämonenfürsten, um die Stärke von Haus Baenre zu testen und die Feinde der Drow zu vernichten. Dennoch wünscht es die Matrone nicht, dass Gromphs Zauber oder belastende Beweise seiner Taten in die falschen Hände fallen.

Unabhängig davon, ob die Charaktere hergezwungen werden oder freiwillig ankommen, lies den folgenden Text, wenn sie bei Quenthel Baenre ankommen.

> Ein weitläufiges Netz von Strängen aus Schwermetall bildet eine Art Zaun um den ausgedehnten Gebäudekomplex, der auf dem Plateau über Menzoberranzans großer Höhle liegt. Dutzende massiver Stalagmiten und Stalaktiten wurden zu Türmen ausgehöhlt und geformt, die von Balkonen und Übergängen umgeben sind und durch empfindlich aussehende Rampen und Brücken verbunden sind. Der Komplex wird von gleißendem Licht in fahlen Schattierungen von violett, grün und blau erleuchtet. Dutzende Drow-Krieger sind auf den Aussichtspunkten und Fußwegen stationiert und wachsamer denn je, als sie eure Ankunft beobachten.

Werden die Charaktere in den Komplex geführt, heißt die Matrone sie in ihrem Thronzimmer willkommen, einer massiven Kammer, die den vollständigen vierten Stock eines Turmes einnimmt.

Sie sitzt auf einem Thron, der aus einem einzigen Stück schwarzen Saphirs geschlagen wurde und große Diamanten aufweist, die in die Armlehnen eingelassen wurden und auf Befehl der Matrone hin Licht spenden.

Quenthel weiß nicht, dass Vizeran DeVir noch am Leben ist und jede Erwähnung seiner Person erweckt ihr Interesse, obgleich sie ihn nicht als Gefahr betrachtet. Nachdem Gromph verschwunden ist, schickte sie Untergebene nach Sorcere, um sein Heiligtum von jeglichen belastenden Beweisen zu befreien. Sie fanden jedoch keine. Die Matrone weiß nichts von Gromphs geheimem inneren Heiligtum oder von dem Grimoire, das dort versteckt liegt. Erklären die Charaktere die groben Züge ihres Plans, das Grimoire aus der Stadt zu holen, erlaubt und unterstützt Quenthel ihre Mission, auch wenn sie dabei heimlich plant, Beweise herzustellen, dass die Abenteurer hinter dem Ritual stecken, welches die Dämonenfürsten in das Underdark gebracht hat, sollten sie mit dem Grimoire in ihrem Besitz gefasst werden. Sie erteilt den Charakteren die Erlaubnis, Sorcere zu betreten und instruiert die Turmbewohner, ihre Nachforschungen nicht zu behindern.

Als Erwählte der Lolth ist Quenthel Baenre selbst eine Gefahr, die mit jedem Dämonenfürsten vergleichbar ist. Umgeben von den gut geübten Wachen und magischen Wächtern von Haus Baenre könnte sie die Abenteurer auslöschen, ohne auch nur ins Schwitzen zu kommen. Greifen die Charaktere sie an, nutze die Spielwerte einer **Drow-Priesterin der Lolth** mit den folgenden Modifikationen:

- Quenthel hat eine RK von 19 (*+3 Schuppenpanzer*) und 132 (24W8 + 24) TP.
- Sie hat eine Intelligenz von 18 (+4) und eine Weisheit von 20 (+5). Ihre Rettungswurfboni sind die folgenden: Cha +11, Kon +8, Wei +12,. Ihre Fertigkeitsboni sind die folgenden: Heimlichkeit +9, Motiv erkennen +12, , Religion +11, Wahrnehmung +12.
- Sie ist eine Stufe 20 Zauberwirkerin, die jeden Kleriker. Zauber bis Stufe 9 nach Belieben (Rettungswurf gegen SG 20, +12 mit Zauberangriffen zum Treffen) wirken kann.
- Sie schwingt ein *Tentakelzepter.*
- Solange sie auf ihrem Thron sitzt, kann Quenthel eine Aktion in ihrem Zug nutzen, um *Auflösung* (Rettungswurf gegen SG 19) zu wirken. Ein Ziel, dem der Rettungswurf misslingt, erleidet 10W6 + 40 Kraftschaden. Reduziert dieser Schaden das Ziel auf 0 TP, wird es aufgelöst.
- Sie hat einen Herausforderungsgrad von 22 (41.000 EP).

EP Belohnungen

Erhält die Abenteurergruppe die Unterstützung von Quenthel Baenre, belohne jeden Charaker mit 2.000 EP.

Jarlaxle Baenre von Bregan D'aerthe

Der schneidige und elegante Befehlshaber der Bregan D'aerthe Söldner-Gesellschaft, Jarlaxle Baenre, ist ein Drow-Krieger mit Jahrhunderten an Erfahrung. Er gilt als Nonkonformist in einer Kultur, in der fehlende Konformität normalerweise den Tod oder das Exil bedeutet, hat gelernt, auf der Grenze dazwischen zu wandern, zu aufsässig, um ein Teil der Drow-Gesellschaft und zu nützlich zu sein, um ausgeschaltet zu werden.

Außer, dass er aus erster Hand die Zerstörung miterlebt hat, die in Menzoberranzan angerichtet wurde, versteht Jarlaxle die fürchterliche Bedeutung der Ankunft der Dämonenfürsten im Underdark, und er weiß, dass sein Bruder Gromph verantwortlich dafür ist. Jarlaxle weiß, dass Gromph sich in der Stadt Luskan an der Schwertküste versteckt hält, doch er teilt diese Information unter gar keinen Umständen. Jarlaxle hat seine Augen und Ohren überall in Menzoberranzan und er hat ein Interesse an den Abenteurern, vor allem, wenn sie mit Grin Ousstyl reisen.

Wenn die Charaktere zustimmen, Jarlaxle in Haus Do'Urden zu treffen, lies das Folgende, sobald sie dort ankommen.

> Ein Drow-Haus steht allein und verloren mit seinem Rücken zur westlichen Wand des großen Gewölbes von Menzoberranzan. Seine Türme sind dunkel, seine Mauern bröckeln und müssen dringend repariert werden. Die alte Feste hat die Aura einer heimgesuchten Ruine, doch hier und da entdeckst du Lebenszeichen: Drow in schwarzer Lederrüstung stehen Wache in den Schatten und magische Flammen tanzen in steinernen Feuerschalen zu den Seiten des Eingangs. Als du hineingeführt wirst, verschlingt dich eine säulengestützte Halle, die übersät ist mit zerbrochenen Statuen. An eine gebrochene Säule gelehnt steht ein Drow mit einer Augenklappe und einem weitkrempigen Hut. Ein Säbel hängt an seiner Hüfte und er ist eine schneidige Gestalt. „Vertrauenswürdig!", sagt er mit einem breiten Grinsen.

Als Matrone Quenthel Baenre das Haus Do'Urden wiederbelebte, befahl sie ihrem Bruder Jarlaxle, nach dem lang verlassenen Do'Urden-Anwesen zu sehen. Nun nutzt er die Ruine des Drow-Hauses als Hauptsitz von Bregan D'aerthe. Im Großteil des Hauses ist der Zugang für Besuchern nicht gestattet und Jarlaxle wird den Charakteren nicht erlauben, lange zu bleiben.

Jarlaxle möchte nicht, dass die Dämonenfürsten durch das Underdark wüten oder es bis an die Oberfläche schaffen. Wenn die Charaktere offenbaren, dass ihr Hauptziel ist, die Dämonenfürsten zurück in den Abyss zu schicken, stellt ihnen Jarlaxle jede Hilfe zur Verfügung, die er kann, wird ihnen aber nicht die „schmutzige Arbeit" abnehmen. Wenn die Charaktere Vizeran DeVir erwähnen, wird Jarlaxles Interesse geweckt, da er davon ausgegangen war, dass Vizeran tot ist. Er warnt sie, diesem „Überbleibsel eines längst vergangenen Hauses" zu trauen. Erwähnen die Charaktere zudem Vizerans Plan, Menzoberranzan zum Standort für den finalen Showdown mit den Dämonenfürsten zu machen, besteht Jarlaxle darauf, dass die Charaktere einen anderen Ort als Schlachtfeld wählen und warnt sie, dass Bregan D'aerthe sich jedem weiteren Versuch in den Weg stellen wird, die Stadt noch weiter zu verwüsten.

Wenn die Charaktere behaupten, einen sicheren Weg ins Innere von Sorcere hinein zu suchen, arrangiert Jarlaxle ein Treffen mit einem der Mitglieder des Konzils der Spinnen in einem Unterschlupf von Bregan D'aerthe in Westwand. Dieser männliche **Drow-Magus** bringt Schriftrollen *Mächtiger Unsichtbarkeit* mit, eine für jedes Gruppenmitglied, und gibt den Charakteren zudem ein Passwort, das kurzfristig die Abwehr des Turmes umgeht. Charaktere, die das Passwort innerhalb des Turmes aussprechen, müssen sich über eine Dauer von 1 Stunde nicht mit dem *Wächter und Hüter*-Effekt des Turmes herumschlagen (siehe „Sorcere" später in diesem Kapitel). Bregan D'aerthe geht sicher, dass die Charaktere keine feindlichen Begegnungen haben, während sie sich einen Weg in die Akademie bahnen.

Wird Jarlaxle einmal auf Gromphs Grimoire aufmerksam, tut er alles, was in seiner Macht steht, um sicherzustellen, dass die Charaktere das Grimoire aus der Stadt schaffen.

Sobald Vizerans Ritual vollendet ist, plant Jarlaxle, Bregan D'aerthe Spione zu entsenden, um Vizeran zu finden und ihm das Grimoire zu stehlen, sodass er einen Beweis hat, um seinen Bruder herumkommandieren zu können.

Vizerans Plan kommt Jarlaxle entgegen, da er ihn nichts kostet. Solange die Charaktere sich bemühen, die Dämonenfürsten zurück in den Abyss zu schicken, hält Jarlaxle seine Bregan D'aerthe Streitkräfte bereit, um Menzoberranzan zu verteidigen.

EP Belohnungen

Wenn die Abenteurergruppe Jarlaxle Baenres Unterstützung für sich gewinnt, belohne jeden Charakter mit 1.500 EP.

Ein Sinneswandel

An einem Punkt während ihrer Erforschung von Menzoberranzan beichtet Grin Ousstyl, dass sein Meister Vizeran nicht ganz ehrlich mit den Abenteurern war. (Wenn Grin die Charaktere nicht in die Stadt begleitet, verfolgt er sie und holt sie irgendwann ein, um ihnen mitzuteilen, was er weiß.)

Grin hat Vizerans Arbeit an der Herstellung des Talismans des *Dunklen Herzens* und seine Verbindung zu dem Ritual, um die Dämonenfürsten zu versammeln, studiert. Er glaubt, dass das Ritual den geplanten Effekt haben wird, egal, wo der Talisman platziert wird. Es muss nicht in Sorcere oder überhaupt in Menzoberranzan platziert werden. Die dortige Platzierung des Talismans sorgt nur dafür, dass die Drow-Stadt zum Schauplatz des Kampfes der Dämonenfürsten wird und höchstwahrscheinlich während dieses Prozesses vollständig zerstört wird. Wenn er gedrängt wird, gibt Grin zu, dass er nicht völlig sicher ist, dass Vizerans Ritual funktionieren wird, wenn der Talisman an einem anderen Ort platziert wird. Er ist nicht so bewandert oder mächtig wie sein Meister.

Grin ermuntert die Abenteurer dazu, das *Dunkle Herz* an einem anderen Ort zu platzieren und so ein anderes Schlachtfeld für den Showdown der Dämonenfürsten zu bestimmen. Er weigert sich, fortzufahren, wenn der Talisman in Menzoberranzan verbleiben soll. Wenn die Charaktere das *Dunkle Herz* wie geplant platzieren wollen, müssen sie einen Weg finden, Grin davon zu überzeugen oder abzusichern, dass er Stillschweigen darüber wahrt. Alternativ kann Grin sie an die nächste Drow-Patrouille verraten und Vizerans Plan in der Hoffnung vereiteln, die Stadt zu retten.

Sorcere

Die Informationen, die die Abenteurer benötigen, um das Ritual besser zu verstehen, dass die Dämonenfürsten ins Underdark rief, befinden sich in Gromph Baenres Heiligtum in Sorcere, Menzoberranzans Akademie für Magie. Der Zugang zum Quartier des Erzmagus wurde von Matrone Quenthel Baenre verboten, die versucht, Gromphs Beteiligung an der zerstörerischen Attacke auf Menzoberranzan zu vertuschen.

Die Abenteurer können Sorcere mithilfe von Matrone Quenthel Baenre, von Jarlaxle Baenre oder von einem Mitglied des Konzils der Spinnen sicher betreten. Einmal im Innern sind die Charaktere auf sich allein gestellt, da keiner dieser NSC oder ihrer Agenten mit den Abenteurern in Verbindung gebracht werden will, sollten die Dinge nicht nach Plan verlaufen.

Wächter und Hüter

Der gesamte Turm wird von permanenten *Wächter und Hüter*-Zaubern geschützt. Die Drow-Bewohner des Turms sind seinen Effekten gegenüber immun, doch Eindringlinge sind es nicht. Wenn die Charaktere vom Konzil der Spinnen unterstützt werden, geben ihnen die Mitglieder des Konzils das Passwort, welches dem Sprecher 1 Stunde der Immunität gegenüber den Effekten des Zaubers verleiht, wenn er laut im Innern des Turmes ausgesprochen wird. Danach wird das Passwort magisch verändert und jeder Charakter, der noch im Turm ist, muss mit den Effekten des *Wächter und Hüter*-Zaubers zurechtkommen.

Zufällige Begegnungen in Sorcere

Im Inneren von Sorcere könnten die Charaktere Drow-Magiern ebenso wie ihren Schülern, ihren Vertrauten und anderen magischen Kreaturen begegnen. Wenn sie mit Quenthel Baenres Genehmigung eintreten, können sie die meisten Schwierigkeiten mit den Bewohnern des Turmes vermeiden. Andernfalls sind Heimlichkeit und Vorsicht sehr wichtig.

Lass die Charaktere vier Geschicklichkeitsgruppenwürfe (Heimlichkeit) gegen SG 13 von dem Moment an ablegen, in dem sie den Turm betreten, bis zu dem Moment, da sie das Heiligtum des Erzmagus erreichen. Jeder misslungene Wurf resultiert in einer Begegnung aus der Tabelle für Sorcere Begegnungen. Die Charaktere legen die gleichen Würfe ab, wenn sie den Turm wieder verlassen.

Begibt sich der Turm in den Alarmzustand (wie in einigen Begegnungen beschrieben), erhalten alle Charaktere einen Nachteil, wenn sie ihre Geschicklichkeitsgruppenwürfe (Heimlichkeit) ablegen.

Sorcere-Begegnungen

W20	Begegnung
1–6	1W4 **Drow-Magier**
7–8	1 **Riesenspinne**
9–10	1 **Schattendämon**
11–14	1W4 Sklaven
15–16	1 **Sukkubus** oder **Inkubus**
17–18	1 unsichtbarer **Quasit**
19–20	1 wahnsinniger **Drow-Magus**

Drow-Magier

Es besteht eine 50-prozentige Chance, dass diese Magier vor dem Ankommen der Abenteurergruppe gewarnt wurden, entweder von Vizeran DeVir oder Matrone Quenthel Baenre, wobei sie dann die Charaktere passieren lassen. Andernfalls gehen die Drow-Magier davon aus, dass die Charaktere Eindringlinge sind und greifen an, es sei denn, Grin Ousstyl ist bei ihnen. Wenn die Charaktere erklären, dass sie Quenthel Baenres Erlaubnis haben, hier zu sein, können sie die Magier davon überzeugen, nicht anzugreifen, wenn sie einen Charismawurf (Täuschen oder Überzeugen) gegen SG 12 ablegen.

Wenn einer oder mehrere der Magier im Kampf fallen, nutzt der Rest *Mächtige Unsichtbarkeit*, um unsichtbar zu werden und sich zurückzuziehen, wobei sie jedoch den Turm in den Alarmzustand versetzen, wenn er dies noch nicht ist.

Riesenspinne

Diese Riesenspinne klettert die Mauern oder das Dach entlang. Sie ignoriert die Charaktere, es sei denn, sie reagieren mit aggressiven Handlungen auf sie, dann greift sie an.

Schattendämon

Der Dämon ist ein gebundener Diener eines Drow-Magus, der versucht, sich vor den Charakteren zu verstecken und ihnen folgt, um herauszufinden, was sie planen. Er kämpft nur gegen die Charaktere, wenn sie ihn angreifen und flieht, wenn er auf 10 oder weniger TP reduziert wird. Wenn der Dämon entkommt, geht der Turm in den Alarmzustand.

Sklaven

Diese **Gemeinen** (Volk deiner Wahl) sind auf einem Botengang für ihren Drow-Magus-Meister, wenn sie aus Versehen in die Abenteurergruppe hineinstolpern. Wenn die Charaktere aussagen, dass sie ein legitimes Anliegen in Sorcere haben, beantworten die Sklaven Fragen zum Turm, wenn sie gefragt werden. Verdächtigen die Sklaven die Charaktere, Eindringlinge zu sein oder werden sie bedroht oder angegriffen, fliehen sie und rufen um Hilfe. Wenn einige der Sklaven der Begegnung entkommen, geht der Turm in den Alarmzustand.

Sukkubus oder Inkubus

Dieser Unhold, Affäre und Verbündeter eines der Magier des Turmes, nimmt die Gestalt eines Sklaven (Volk deiner Wahl) an. Neugierig darauf, das Innere von Gromphs Heiligtum zu sehen, bietet der „Sklave" den Charakteren an, sie dorthin zu führen und leitet sie über eine Route, die andere zufällige Begegnungen vermeidet. Der Unhold versucht Gromphs Grimoire zu stehlen, wenn er die Gelegenheit dafür erhält. Dabei nutzt er zunächst seine Fähigkeit Bezaubern, um einen Charakter davon zu überzeugen, sich vom Buch zu trennen und anschließend Ätherische Gestalten, um damit zu verschwinden.

Unsichtbarer Quasit

Der **Quasit**-Vertraute eines Drow-Magiers sucht unsichtbar die Hallen und Kammern des Turms heim. Er folgt und beobachtet die Charaktere, um herauszufinden, was sie vorhaben und verlässt diese, um seinen Meister (einen **Drow-Magier**) zu rufen, wenn sie Gromphs Heiligtum betreten oder dabei entdeckt werden, wie sie es verlassen. Entkommt der Dämon, geht der Turm in den Alarmzustand.

Wahnsinniger Drow-Magus

Dieser Drow ist von einer Form undefinierbaren Wahnsinns betroffen. Würfel auf die Undefinierbarer Wahnsinn-Tabelle in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, um zu bestimmen, wie sich der Wahnsinn äußert.

Gromphs Äusseres Heiligtum

In die Kante der schwarzen Marmortür zu Gromph Baenres Kammern sind silberne Runen eingebrannt, und sie ist durch ein *Arkanes Schloss* verschlossen, das an sie gebunden ist. Das Schloss zu knacken benötigt einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 23, wenn dabei Diebeswerkzeug verwendet wird, während es einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 25 benötigt, um die Tür mit Gewalt zu öffnen. Ein *Klopfen*-Zauber öffnet die Tür ebenfalls und Grin Ousstyl kann mit dem Zauber aushelfen, wenn keiner der Abenteurer ihn kennt.

> Die Kammer jenseits der Tür hat einen schwarzen Marmorboden, ist mit Reihen von Regalen gefüllt, die mit Büchern und Schriftrollen beladen sind und wird von einem breiten Schreibtisch aus poliertem Knochen dominiert. Ein Plüschsessel mit Echsenhaut steht hinter dem Schreibtisch, wobei ihm ein kleinerer, simpler Zurkhholz-Stuhl gegenübersteht. Die 2,10 Meter große Obsidian-Statue eines vierarmigen, schwertschwingenden Drow-Kriegers steht an einer Wand hinter dem Schreibtisch. Brennende rote Kerzen sind im Raum und in Kerzenhaltern aus Skeletthänden verteilt.

Dauerhafte Flamme-Zauber wurden auf die vielen Dutzend Kerzen im Raum gewirkt, die die Umgebung mit hellem Licht erfüllen. Sobald jemand anders als Gromph die Kammer betritt, ohne das Wort *tyrnae* („löschen") zu sagen, taucht ein **Feuerelementar** auf und greift die Eindringlinge an. Wird *Magie bannen* (SG 15) auf die Tür gesprochen, bevor sich diese öffnet, wird diese Falle außer Kraft gesetzt, doch der Elementar kann nicht gebannt werden, sobald er einmal aufgetaucht ist.

Wenn irgendjemand mit dem Schreibtisch oder dem Inhalt der Regale herumhantiert oder versucht, etwas aus dem Raum zu entfernen, wird die vierarmige Statue belebt und greift an. Sie hat die Spielwerte eines **Steingolems,** tausche jedoch ihre Aktionsmöglichkeiten Mehrfachangriff und Schlag mit dem Folgenden:

Mehrfachangriff. Der Golem macht vier Schwertangriffe.

Schwert. *Nahkampfwaffenangriff*: +10 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W8 + 6) Hiebschaden.

Jeder, der den Namen (*Szashune*) der Statue laut ausspricht, wird nicht von ihr angegriffen.

Geheime Fallentür

Jedes Gruppenmitglied mit einer passiven Weisheitsstufe (Wahrnehmung) von 20 oder höher bemerkt eine geheime Tür in der Wand, während Charaktere, die den Raum nach geheimen Türen durchsuchen, einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 erfolgreich bestehen müssen, um sie zu finden.

Jede Kreatur mit einem 12er-Trefferwürfel oder weniger, der sich in eine Nähe von 1,50 m zur geheimen Tür begibt, ohne das Wort *khaless* („Vertrauen") zu sprechen, löst einen *Einkerkerung*-Zauber (Rettungswurf gegen SG 17) aus. Bei misslungenem Rettungswurf wird die Kreatur, die gefangen wurde, in einen Edelstein in Gromphs Innerem Heiligtum eingeschlossen (im nächsten Abschnitt beschrieben). Die Falle hört auf zu existieren, sobald eine Kreatur eingekerkert wurde. Ein erfolgreicher *Magie bannen*-Zauber gegen SG 19, der auf die Geheimtür gewirkt wird, entfernt die Falle.

Das Öffnen der Geheimtür benötigt einen *Klopfen*-Zauber oder einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Arkane Künste) gegen SG 20, um sie abzuschätzen und die Magie zu manipulieren. Jenseits von ihr liegt eine dunkle Leere, die nicht gebannt oder zerstört werden kann. Alles und jeder, der die Leere berührt, wird augenblicklich in eine labyrinthische Halbebene transportiert, die einer solchen entspricht, die durch einen *Irrgarten*-Zauber erschaffen wird. Eine Kreatur, die einen Intelligenzwurf gegen SG 20 erfolgreich besteht, um dem Irrgarten zu entkommen, erscheint wieder inmitten des Äußeren Heiligtums. Wirkt jedoch eine Kreatur einen Zauber der Stufe 5 oder höher, während sie sich in der Halbebene befindet, erscheinen alle Kreaturen und Objekte, die sich in der Halbebene aufhalten, stattdessen augenblicklich in Gromphs Innerem Heiligtum.

Schätze

Die Sammlung seltener Bücher und Schriftrollen in den Kammern des Erzmagus ist 15.000 GM wert, wenn man davon ausgeht, dass die Charaktere die Möglichkeit haben, sie zu transportieren. Wenn ein Charakter 10 Minuten damit verbringt, die Sammlung genau zu studieren, kann er einen Intelligenzwurf (Arkane Künste) gegen SG 15 ablegen. Bei erfolgreichem Wurf bestätigt der Charakter, dass Gromphs Grimoire sich nicht unter den Büchern der Sammlung befindet und kann zudem die fünf wertvollsten Folianten bestimmen, die je 1.000 GM wert sind. Doch eines dieser wertvollen Werke ist eine Falle mit einer *Glyphe des Schutzes*, die den dritten Effekt von *Fluch* (Rettungswurf gegen SG 17) auslöst und der anhält, bis er gebannt wird.

Die Schubladen des Schreibtischs sind mit *Arkanes Schloss*-Zaubern versiegelt. Um das Schloss einer der Schubladen zu knacken, werden Diebeswerkzeug und ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf gegen SG 23 benötigt. Ein *Klopfen*-Zauber oder ein erfolgreicher *Magie bannen*-Zauber (SG 15), der auf eine Schublade gewirkt wird, entfernt das magische Schloss. Wenn sie geöffnet werden, sind die Schubladen leer. Ein Effekt ähnlich *Leomunds geheimer Truhe* transportiert den Inhalt der Schublade in einen extradimensionalen Raum, wenn jemand anderes als Gromph sie öffnet.

Gromphs Inneres Heiligtum

Lies den Spielern, deren Charaktere Gromphs Halbebene (siehe „Gromphs Äußeres Heiligtum") entkommen und im Inneren Heiligtum des Erzmagus auftauchen, den folgenden Text vor.

> Diese runde Kammer wird von magischen Kerzen erleuchtet und verfügt über einen schwarzen Steinboden, in den magische Diagramme eingraviert und mit Gold und Silber intarsiert sind. Eine weibliche Drow steht im Zentrum eines magischen Kreises, wobei ihre Hände auf ihren Hüften ruhen. Hinter ihr stehen Regale und Schränke, in denen Keramiktöpfe, Glasphiolen und andere arkane Utensilien stehen, während ein in schwarzes Leder gebundener Foliant offen auf einem Lesepult liegt, dessen Seiten mit spinnenhaften Glyphen beschrieben sind. Der einzige Ausgang scheint ein Bogengang zu sein, der von schwarzer Leere erfüllt ist.

Jede Kreatur, die die dunkle Leere berührt, wird abrupt in die Halbebene befördert, die Gromphs Inneres und Äußeres Heiligtum voneinander trennt (siehe den vorigen Abschnitt für mehr Details).

Ein **Yochlol**-Dämon in Drow-Form, Lolths Bote für Gromph, ist im magischen Kreis gefangen. Er gibt sich solange als Drow-Priesterin namens Y'lara aus, wie seine Tarnung sich als nützlich erweist, und behauptet, vom Erzmagus im Kreis gefangen worden zu sein, als es ihm misslang, den Erzmagus davon abzuhalten, seinen Zauber zu wirken (eine Lüge). Der Dämon versucht, die Charaktere dazu zu bewegen, ihn zu befreien, indem sie den Kreis zerstören, woraufhin er angreift und versucht, jeden zu töten. Solange der Kreis intakt ist, kann der Dämon ihn nicht verlassen und kann nichts außerhalb des Kreises beeinflussen. Der Yochlol tut, was immer er kann, um die Abenteurer davon abzuhalten, mit Gromphs Grimoire zu gehen (siehe „Schätze").

Die Charaktere können mit dem gefangenen oder besiegten Dämon verhandeln. Er ist abgeneigt, ihnen zu erzählen, was er weiß, beantwortet aber verstimmt Fragen im Tausch gegen seine Freiheit. Der Dämon versucht, die Charaktere davon zu überzeugen, ihn zu befreien bevor er ihnen erzählt, was er weiß und alle Versprechen scheinen vergessen, sobald er befreit ist.

Der Yochlol wurde von Lolth gesandt, um Gromph bei seinem Ritual zu „unterstützen", wusste, aber dass es nicht so funktionieren würde wie gewünscht. Als Gromph die Kontrolle über das Ritual verlor, floh er aus der Stadt, jedoch sperrte er vorher den Yochlol ein. Der Yochlol weiß, dass Gromphs Unfähigkeit, das *Faerzress* zu nutzen, der Grund dafür ist, dass das Ritual misslang, weiß jedoch nichts über Gromphs gegenwärtigen Verbleib. Wenn die Charaktere „Y'lara" danach fragen, was Lolth davon hätte, wenn Gromph das Ritual gewirkt hätte, antwortet der Dämon: „Chaos."

Wird der Yochlol getötet, kann ein Charakter, der das Grimoire untersucht, ohne Zweifel bestätigen, dass Gromph dafür verantwortlich war, dass die Dämonenfürsten ins Underdark gebracht wurden.

Schätze

Gromphs Grimoire liegt auf einem Lesepult nahe dem Kreis und trägt den Titel *Zhaun'ol'leal* („Das Buch der Acht" auf Elfisch") und beschreibt Rituale für die Beschwörung und das Binden mächtiger Dämonen. Es ist in einem Kapitel geöffnet, das sich mit der Beschwörung Demogorgons befasst.

Die verschiedenen arkanen Komponenten und Ritualgegenstände im Arbeitszimmer sind insgesamt 1.000 GM wert. Außerdem liegt ein 6.000 GM Diamant auf einer kleinen Halterung auf der Arbeitsbank. Er beinhaltet alle Kreaturen, die von dem *Einkerkerung*-Zauber gefangen wurden, der die Geheimtür in Gromphs Äußerem Heiligtum schützt.

EP Belohnungen

Wenn die Abenteurergruppe Gromphs Grimoire in ihren Besitz bringt, belohne jeden Charakter mit 1.500 EP.

Verlauf

Am Ende dieses Kapitels sollten die Charaktere Gromphs Grimoire sowie eine gewisse Kenntnis über das Ritual des Erzmagus besitzen. Aufgrund der Informationen von Grin Ousstyl stehen die Charaktere nun vor einer harten Entscheidung – sollen sie Vizerans *Dunkles Herz* in Menzoberranzan oder an einem anderen Ort platzieren. Wenn sie sich entscheiden, es in Menzoberranzan zu hinterlassen, müssen sie sich auch entscheiden, wie sie mit Grin und möglicherweise auch mit Jarlaxle Baenres Zorn umgehen sollen.

Kapitel 16: Die Stinkende Hochzeit

Zuggtmoy, die Dämonenkönigin der Fungi, plant, Araumykos, einen enormen Fungus, der ein großes Gebiet des Underdark besetzt, zu „heiraten". Nach der Vereinigung ihrer Kräfte in einer unheiligen Verhöhnung der Ehe – tatsächlich ein dämonisches Ritual der Beherrschung – wird Zuggtmoy die Kraft erhalten, das gesamte Underdark in ihr neues abyssisches Territorium zu verwandeln. Die einzigen Dinge, die sie noch zurückhalten, sind eine Widerstandsgruppe in der Myconiden-Gesellschaft, der Zorn ihres Rivalen Juiblex und die Entschlossenheit der Abenteurer.

Die Charaktere erhalten eine Warnung über Zuggtmoys Pläne von Basidia, eines Myconiden-Souveräns des Nielichthains. Nachdem sie zu den Höhlen von Araumykos gereist sind, versuchen sie, in Araumykos' fremdartigem Verstand mithilfe der Rapport-Sporen von Basidia vorzustoßen und ihn von Zuggtmoys dämonischem Einfluss zu befreien. Juiblex nutzt die Gelegenheit, die Hochzeit zu stören, und die beiden Dämonenfürsten bekämpfen sich gegenseitig. Wenn die Charaktere Zuggtmoys Verbindung mit Araumykos trennen, zerstört Juiblex ihre materielle Form, sodass sich die Abenteurer dem übrig gebliebenen (und geschwächten) Dämonenfürsten im Kampf stellen müssen.

Hochzeitseinladung

Die Abenteurer werden in Zuggtmoys Pläne verstrickt, als sie eine Vision der rebellierenden Myconide des Nielichthains erhalten, die ihnen von Souverän Basidia gesandt wird. Die Charaktere wissen von den Anstrengungen Basidias und der Myconide, wenn sie den Nielichthain (siehe Kapitel 5) bereist haben. Andernfalls werden sie von den Myconiden kontaktiert, wenn sie Schemel oder Rumpadump für eine Weile beschützt haben.

Basidias Vision kann zu jedem Zeitpunkt erfolgen, egal, ob die Charaktere schlafen oder wach sind. Du kannst entscheiden, ob alle oder nur einige der Spielercharaktere oder sogar nur ihre NSC-Verbündeten die Vision erhalten. Lies den folgenden Text laut vor und passe ihn, wenn nötig, an für den Fall, dass die Charaktere Souverän Basidia noch nicht getroffen haben sollten.

> Ein seichtes, glühendes Licht erscheint von vorn und geht von einer weitläufigen Höhle aus. Die gesamte Oberfläche der Höhle, Boden, Wände und Decke, sind von Moos und Fungi in allen Schattierungen von Weiß und in sanften Pastelltönen von Pink, Violett, Grün und Hellblau bedeckt. Das diffuse Licht, das die Pilze verströmen, lässt den Anblick schwanken, als ob er durch Nebel hindurch betrachtet würde.

„Araumykos", spricht eine Stimme in euren Gedanken. Ihr wendest euch um und seht einen Myconid-Souverän neben euch stehen, wo zuvor niemand stand und erkennt Basidia aus dem Nielichthain. „Das größte und großartigste Geschöpf unserer Welt," sagt der Myconid traurig. „Alles, was ihr vor euch seht, ist Araumykos; all dies und mehr. Alles ist in Gefahr durch die Verderbtheit, die die gesamte Welt für sich beanspruchen wird, wenn ihr uns nicht helft."

Obgleich Myconide ihre Rapport-Sporen gewöhnlich nur über geringe Distanzen nutzen können, erklärt Basidia, dass Zuggtmoy ihre eigenen Sporen im gesamten Underdark verbreitet hat und das *Faerzress* kanalysiert. Durch das Anzapfen dieser wachsenden Präsenz kann der Myconid über große Distanzen hinweg berichten, um die Charaktere um Hilfe zu bitten.

Zuggtmoy, die Dämonenkönigin, die die Myconiden verdorben hat, hat ihre Absichten deutlich gemacht. Sie führt ihre neuen Anhänger in einen weitläufigen Höhlenkomplex, der von Araumykos besetzt wird, der größten Lebensform des Underdark und vielleicht sogar der Welt. Dort werden die beiden durch eine dämonische Zeremonie verbunden, welche Zuggtmoy die Herrschaft über ein Pilzkönigreich verleiht, das größer und weitläufiger als jedes Reich der Oberflächenwelt ist. Zu diesem Zweck haben sie und ihre Anhänger Rituale durchgeführt und Sporen freigelassen, um den großen Araumykos in eine Art bezauberten Schlaf zu versetzen. Die gesamten Auswirkungen sind Basidia und den Myconiden noch unklar, doch da Araumykos das älteste und mächtigste Geschöpf ist, das ihnen bekannt ist, fürchten sie sich enorm vor dem, was sein Verderben durch Zuggtmoy bringen mag.

Zum Glück gibt es Hoffnung. Basidia glaubt, dass er dabei assistieren kann, eine Verbindung zwischen den Abenteurern und Araumykos weitläufigen, schlafenden Verstand herzustellen. Die Charaktere können dabei helfen, ihn zu wecken und ihm bei seinen Schwierigkeiten mit dem Einfluss der Dämonenkönigin beizustehen. Oder sie können Araumykos zerstören, bevor Zuggtmoy Besitz von dieser großen Kreatur ergreifen kann, sollten sie keine andere Wahl haben.

Wenn Schemel und Rumpadump die Charaktere bereits getroffen haben und noch am Leben sind, nehmen sie an dem Rapport zwischen Basidia und den Charakteren teil und bieten ihre Unterstützung und Ermunterungen an, während sie die Charaktere anflehen, einzugreifen. Haben die Charaktere den grässlichen Willkommensgarten im Nielichthain gesehen oder sogar ein Auge auf die Schrecken von Yggmorgus geworfen, erinnern die Myconide sie daran, dass die ganze Welt so werden könnte, sollte Zuggtmoy ihre Macht mit der von Araumykos verbinden.

Basidia schlägt vor, dass die Charaktere eilends zu Araumykos reisen, wo der Myconid-Souverän sie vorübergehend gegen die Auswirkungen der Dämonen-verseuchten Sporen immunisieren wird, die von den Myconiden unter Zuggtmoys Einfluss freigesetzt wurden. Basidia wird dann eine Verbindung mit Araumykos initiieren, wenn Zuggtmoy und ihre Anhänger noch mit der Hochzeitszeremonie beschäftigt sind.

Basidia und sein Gefolge können sich in Araumykos weitläufigem Höhlenkomplex mit den Charakteren treffen. Der Souverän wird zu stark beobachtet, um vorher zu entschlüpfen und sich mit ihnen zu treffen, und er empfiehlt, dass die Charaktere auf ihrer Reise den Kontakt mit anderen Myconiden vermeiden. Basidia kann die erweiterte Verbindung nutzen, um sich auf den Standort der Charaktere zu konzentrieren und verspricht, sie zu finden, sobald sie sich dem Zentrum von Araumykos nähern. Die Vision endet.

Myconiden-Marsch

Kurz nachdem die Abenteurergruppe Basidias Vision und Warnung erhalten hat, verfallen immer mehr Myconide und pilzartige Kreaturen des Underdark dem Einfluss der sich ausbreitenden Sporen Zuggtmoys, die sich dann auf einen langsamen, aber stetigen Marsch zu Araumykos, dem „Versprochenen unserer Königin", machen.

Tausende sind auf dem Weg und die Prozession hat auf bizarre Weise einen festlichen Charakter, da die Fungi umhertollen, tanzen und hüpfen, während sie die bevorstehende Eheschließung feiern.

Dieses Verhalten allein ist alarmierend genug. Doch unter dem Einfluss der Dämonenkönigin setzen die Myconide und anderen Fungi Sporenwolken frei, während sie sich durch die Tunnel des Underdark fortbewegen. Merkwürdige Düfte und Gerüche erfüllen die Luft. Die marschierenden Myconiden verbreiten Chaos, während sie sich durch das Underdark bewegen und den Dunkelsee passieren. Andere intelligente Underdark-Kreaturen machen einen großen Bogen um die Prozession.

Charaktere, die sich einen Weg zu Araumykos bahnen, können die meisten Risiken umgehen, indem sie Basidias Rat folgen und sich vom Myconiden-Marsch fernhalten. Wenn nicht, riskieren sie, unter Zuggtmoys Einfluss zu gelangen (siehe „Zufällige Begegnungen" in diesem Kapitel).

Ungeladene Gäste

Die Fungi des Underdark sind nicht die einzigen auf dem Marsch. Juiblex, der Gesichtslose Fürst, hat Wind von den Plänen seiner Rivalin Zuggtmoy bekommen und mobilisiert eine Armee von Schlicken, die sich nun einen Weg zu Araumykos bahnt. Der Dämonenfürst versucht, Zuggtmoys Fortschritte zur Erreichung ihrer Ziele zu verzögern. Doch viel wichtiger ist, dass Juiblex die Gelegenheit nutzt, um bei der Zeremonie aufzukreuzen, entweder um die Pläne seiner Rivalin zu vereiteln oder sich Araumykos' Verwundbarkeit zu Nutze zu machen oder sogar beides. Obgleich Araumykos den perfekten Partner für Zuggtmoy darstellt, betrachtet Juiblex ihn ausschließlich als lebendes Festmahl enormen Ausmaßes.

Mit beiden Mächten auf dem Marsch verbreiten sich Ausbrüche von Gewalt zwischen Schlicken und Fungi immer weiter, auch wenn die Anhänger Zuggtmoys den Kreaturen des Gesichtslosen Fürsten zahlenmäßig weit überlegen sind.

Araumykos: Allgemeine Eigenschaften

Das Herrschaftsgebiet von Araumykos ist ein bizarres Fungireich im Herzen des Underdark.

Licht. Araumykos' Tunnel und Höhlen sind schwach beleuchtet durch phosphoreszierende Fungi.

Gelände. Pilzartiges Leben erfüllt die Höhlen und Durchgänge der Region, in der Besucher buchstäblich über und in Araumykos herumlaufen, sobald sie sein Herrschaftsgebiet betreten. Der Boden ist bedeckt mit dickem Schimmel und Fungi und erschafft so überall Muster schwierigen Geländes. In manchen Tunneln und Höhlen behindert das Wachstum der Fungi das Durchkommen. Charaktere müssen entweder über die Pilzgewächse klettern oder sich einen Weg hindurch schlagen. An anderen Orten ist der Fungus, der den Boden bedeckt, weich genug, dass Charaktere ohne Vorwarnung darin einsinken können. Nutze die Treibsand-Regeln in Kapitel 5, „Abenteuerumgebungen", des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für diese Gebiete. Kreaturen, die dem Boden nicht entkommen können, werden zur Nahrung für Araumykos.

Araumykos

Etwa 60 km südöstlich des Dunkelsees liegt das weitläufige Territorium von Araumykos (siehe die Underdark-Übersichtskarte in Kapitel 2).

Zufällige Begegnungen

Nutze die Tabelle für Kreatur-Begegnungen in diesem Abschnitt statt der Tabelle für Kreatur-Begegnungen in Kapitel 2, während sich die Charaktere auf Araumykos zu bewegen.

Haben die Charaktere Araumykos' Territorium erst einmal betreten, verwende die Tabelle für Araumykos-Begegnungen statt der Tabelle für zufällige Begegnungen in Kapitel 2. Solange sich die Charaktere in Araumykos' Herrschaftsgebiet befinden, würfel zweimal am Tag für zufällige Begegnungen: Einmal während sie reisen und noch einmal, wenn sie kampieren oder rasten.

Kreatur-Begegnungen

W20	Begegnung
1–5	Dämonen
6–7	Gnoll-Rudel
8–9	Gricks
10–13	Myconiden-Parade
14–17	Schlicke
18	Todestyrann
19–20	Zweiköpfige Trolle

Araumykos-Begegnungen

W20	Begegnung
1–5	Keine Begegnung
6–10	Fungi
11–13	Myconiden-Parade
14–17	Schimmelgrube
18–20	Schlicke

Dämonen

Einer oder mehr Dämonen begegnen der Abenteurergruppe und greifen an. Wirf einen W12 und ziehe die Tabelle für Dämonen hinzu, um zu bestimmen, was die Charaktere treffen.

Dämonen

W12	Dämonen
1–2	2W4 **Barlguras**
3–4	2W4 **Chasmen**
5–6	1W4 **Hezrous**
7–8	1W100 **Manen**
9–10	1 **Nalfeshnee**
11–12	2W4 **Vrocks**

Fungi

Diese Begegnung findet nur statt, wenn die Charaktere reisen; behandle sie andernfalls als „keine Begegnung."

Die Abenteurergruppe trifft auf eine Höhle, die mit Fungi überwuchert ist. Wirf einen W6 und ziehe die Tabelle für Fungi hinzu, um zu bestimmen, welche spezielle Art von Fungi hier entdeckt werden kann.

Findet diese Begegnung in Araumykos' Herrschaftsgebiet statt, überwuchert ein Überangebot an Fungi alle anderen Höhlenausgänge, sodass sich die Charaktere ihren Weg freischlagen oder freisprengen (oder eine Route außen herum finden) müssen.

Fungi

W6	Fungi
1	1W6 **Gassporen**
2	1W6 **Violette Fungi**
3–4	3W6 essbare Fungi (wähle aus der Vielfalt in „Fungi des Underdark" in Kapitel 2)
5–6	3W6 exotische Fungi (wähle aus der Vielfalt in „Fungi des Underdark" in Kapitel 2)

Gnoll-Rudel

Ein jagendes Rudel besteht aus einem **Gnoll-Rudelfürsten** und 3W6 **Gnollen**, die durch die Anwesenheit von Yeenoghu im Underdark in Raserei verfallen sind. Die Charaktere können von den Gnollen nicht überrascht werden, deren unablässiges Gekicher sie verrät.

Gricks

Ein **Grick-Alpha** und 1W4 + 2 **Gricks** hausen in einer Höhle. Sie springen aus ihrem Versteck, um jede Kreatur anzugreifen, die sich in ihr Territorium verirrt.

Myconiden-Parade

Die Charaktere treffen auf 1W4 **Myconid-Erwachsene**, 2W6 **Myconid-Sprosse** und einen oder mehrere Sporendiener. Wirf einen W8 und ziehe die Tabelle für Sporendiener zu Rate, um zu bestimmen, welche Art von Sporendiener anwesend ist.

Sporendiener

W8	Sporendiener
1–2	1W6 **Chuul-Sporendiener**
3–4	1W6 **Drow-Sporendiener**, 1W6 **Duergar-Sporendiener** (siehe Anhang C für beide))
5–6	1W6 **Drow-Sporendiener** (siehe Anhang C), 1W6 **Quaggoth-Sporendiener**
7–8	1W6 **Hakenschrecken-Sporendiener** (siehe Anhang C)

Untertanen von Zuggtmoy, die Myconiden und ihre Sporendiener tollen umher und tanzen wahnsinnig zu einer Musik, die nur sie hören können. Die Myconiden bestehen darauf, dass alle anderen Kreaturen, denen sie begegnen, sich ihnen anschließen und setzen eine Sporenwolke frei, wenn sich jemand weigert, dies zu tun. Sie können diese Wolke nur einmal freisetzen und jede Kreatur in einem Umkreis von 9 m eines oder mehrerer Myconiden, die ihre Wolke freisetzen, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 bestehen, sonst werden sie bezaubert. Solange sie auf diese Weise bezaubert ist, kann eine Kreatur nichts anderes tun als tanzen und ihre Bewegungen nutzen, um der Myconiden-Parade zu folgen. Die Kreatur kann den Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 am Ende jeder Stunde wiederholen und den Effekt selbst bei einem Erfolg beenden. Das Wirken von *Schwache Genesung*, *Vollständige Genesung*, *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie auf eine Kreatur beendet den Effekt ebenfalls.

Die Myconiden und ihre Sporendiener greifen nur an, wenn sie angegriffen oder davon abgehalten werden, dem Marsch weiter zu folgen.

Schimmelgrube

Ein Gruppenmitglied (zufällig bestimmt) tritt in eine Grube aus weichem Schimmel, die unter einem Teppich aus Moos versteckt liegt und sinkt ein. Der Effekt entspricht dem von Treibsand (siehe Kapitel 5, „Abenteuerumgebungen", des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

Schlicke

Die Charaktere begegnen einem oder mehreren Schlicken. Würfel einen W4 und ziehe die Tabelle für Schlicke hinzu, um zu bestimmen, welchen Formen von Schlicken die Charaktere begegnen.

Schlicke

W6	Schlicke
1	1 **Schwarzer Blob** und 1W6 **Grauschlicke**
2	1 **Schwarzer Blob** und 1W4 **Ockergallerte**
3	3W6 **Schwarze Blobs**
4	2W4 **Gallertwürfel**

Tritt die Begegnung auf dem Weg zu Araumykos auf, bewegen sich die Schlicke in Richtung des riesigen Fungus. Andernfalls laben sich die Schlicke an Araumykos. In beiden Fällen kämpfen die Schlicke nur zur Selbstverteidigung.

Todestyrann

Charaktere, die sich innerhalb eines Umkreises von 1,50 km vom Unterschlupf des Todestyrannen aufhalten, haben das Gefühl, beobachtet zu werden, selbst wenn dem nicht so ist. Wenn er seinen höhlenartigen Unterschlupf verteidigt, macht der Tyrann von seinen Unterschlupf-Aktionen Gebrauch.

Schätze. Besiegen die Charaktere den Todestyrannen, können sie seinen Hort plündern: 4W6 × 1.000 GM, 5W6 × 100 PM, 3W6 × 500 GM Edelsteine und 1W6 magische Gegenstände (bestimme jedes, indem du auf die Tabelle C für Magische Gegenstände in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* wirfst).

Zweiköpfige Trolle

Demogorgons Präsenz im Underdark hat die Erscheinung dieser Trolle verzerrt, ihnen ist ein zweiter Kopf gewachsen. Als Teil seiner Mehrfachattacke kann der zweiköpfige Troll eine Beißattacke während seines Zugs als Bonusaktion ausführen. Die Gruppe trifft 1W4 + 1 dieser hungrigen Kreaturen, die sonst die normalen Spielwerte eines **Trolls** haben.

Auftritt des Bräutigams

In der Zeit, die es benötigt, damit die Charaktere Araumykos' Höhlen erreichen, nachdem sie Basidias Botschaft erhalten haben, kommen Zuggtmoy und ihre Gefolgschaft auf dem Gelände der Zeremonie und nahe dem Zentrum eben dieser Höhlen an. Die Gefolgschaft umfasst Hunderte von **Myconid-Erwachsenen** und **Myconid-Sprossen**, die von **erwachtem Zurkhholz** und den **Brautjungfern der Zuggtmoy** (siehe für die beiden Letzteren Anhang C) ebenso wie von **Violetten Fungi** und **Gassporen** begleitet werden. Verschiedene Sporendiener füllen die Gefolgschaft von Zuggtmoy (siehe den Eintrag „Myconide" im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* und Anhang C dieses Abenteuers).

Basidias Unterstützung

Als die Charaktere sich dem Zentrum von Araumykos' großem Höhlenkomplex nähern, treffen sie auf Basidia und seine kleine Einheit loyaler Myconiden. Der Myconid-Souverän erklärt, dass er den Charakteren Rapportsporen verabreichen und Dienersporen neutralisieren kann, was sie dazu befähigt, sich unter die Pilzdiener zu mischen, die Zuggtmoy begleiten. Die Charaktere haben anschließend einige Stunden Zeit, um sich einen Weg zum Zentrum von Araumykos' Territorium zu bahnen, wo Zuggtmoys Ritual stattfinden soll.

Wenn sie nah genug an das Epizentrum des Rituals herankommen, sind die Charaktere in der Lage, eine Verbindung mit Araumykos einzugehen. Basidias Rapportsporen helfen dabei, den Prozess zu ermöglichen, doch Araumykos' schlafender Verstand befindet sich nicht völlig unter der Kontrolle seines Körpers und könnte die Anwesenheit der Charaktere als Angriff deuten. Basidia warnt die Charaktere, dass sie auf der Hut vor einer Reaktion des weitläufigen Fungus sein müssen.

Haben die Charaktere einmal die Verbindung hergestellt, müssen sie nach Araumykos' schlafendem Verstand suchen und ihn angesichts der Gefahr, die ihm bevorsteht, aufwecken. Basidia weiß nicht, ob Zuggtmoy mitbekommen wird, was die Charaktere tun, doch sollte dies der Fall sein, werden sie nur einen gewissen Zeitraum zur Verfügung haben, bevor die Dämonenkönigin versuchen wird, sie aufzuhalten.

Schlick-Spione

Sobald Basidia den Charakteren seinen Plan erklärt hat, lies den Spielern den folgenden Kastentext laut vor.

> Gerade, als euch die Gedanken des Myconid-Souveräns erfüllen, nehmt ihr ein leises Zisch- und Huschgeräusch wahr. Der Fungus um euch herum zerfällt zu einem formlosen Schleim, als sich etwas im Gestrüpp bewegt und euch umzingelt!

Ein Paar regenerierender **Schwarzer Blobs**, Spione für Juiblex, schlüpft durchs Gestrüpp, um die Abenteurergruppe anzugreifen. Die Myconid-Gefährten der Charaktere lassen sich aus dem Gefecht zurückfallen und versuchen verzweifelt, Souverän Basidia zu beschützen und bitten die Abenteurer telepathisch um ihre Hilfe.

Durch Juiblex bemächtigt, haben diese sich regenerierenden Schwarzen Blobs eine Intelligenz von 6 (–2) und die folgende Eigenschaft, welche den Herausforderungsgrad der Blobs auf 5 (1.800 EP) anhebt.

Regeneration. Der Blob erhält 10 TP am Anfang seines Zuges zurück. Nimmt der Blob Feuerschaden, funktioniert diese Eigenschaft zu Beginn des nächsten Zuges des Blobs nicht. Der Blob stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 TP beginnt und nicht regeneriert.

Über die Pilzfelder

Sobald die Charaktere die Sporen von Basidia erhalten und Juiblex' Schwarze Blob-Spione besiegt haben, sollten sie sich erneut in die Tiefen von Araumykos begeben, während die Verbindung steht. Unglücklicherweise steht ihnen kein Mittel zur Verfügung, um dem Pilzwesen ihre Intentionen mitzuteilen und die zunehmende Bedrohung durch Zuggtmoy und die Dämonenfürsten hat die Abwehr von Araumykos geweckt.

> Die Pastellfarben der Fungi verwandeln die Höhlen, die ihr durchschreitet, in sanft glühende Auen. Der Boden ist schwammig und die Myconid-Sporen machen euch langsam schlaftrunken – zumindest hofft ihr, dass sie für dieses merkwürdige Gefühl verantwortlich sind. Dann fühlt ihr, wie sich der Boden unter euch verschiebt, als sich etwas bewegt. Eine Vielzahl dicker, stacheliger Ranken schnellt aus dem Boden hervor.

Zwei pilzartige Kreaturen, die **Otyughs** ähneln, erheben sich und attackieren die Charaktere. Diese Kreaturen wurden von Araumykos erschaffen, um die Fähigkeiten, Merkmale und Aktionen von Otyughs perfekt zu entsprechen, und es handelt sich bei ihnen um Pflanzen statt um Aberrationen. Sie greifen solange an, bis sie besiegt sind, woraufhin sie jeweils in einer Wolke süß riechender Sporen explodieren, wenn ihre Körper wieder zu einem Teil der großen Masse an Fungi zerfallen, die die Höhle erfüllen.

Lies den Spielern den folgenden Text vor, wenn die letzte Kreatur besiegt wurde.

> Die Kreatur platzt wie ein überfüllter Weinschlauch und setzt ein klares Sekret sowie eine Wolke staubiger Sporen frei. Die sich entleerende Masse ihres Körpers versinkt da, wo ihr steht, wieder im schimmernden Pilzfeld. Eure Sicht verschwimmt und ihr fühlt euch benommen und schwach. Eure Gliedmaßen sind taub und eure Beine können euch nicht länger tragen.

Ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Arkane Künste oder Naturkunde) gegen SG 13 bestätigt, dass sich die Charaktere in keiner physischen Gefahr befinden, jedoch eine Verbindung mit Araumykos eingehen. Die Abenteurer sind paralysiert, sobald die Myconiden-Sporen ihre volle Wirkung entfalten. Auch Kreaturen, die immun gegenüber Schlaf und Paralyse sind, spüren die Auswirkungen, wenn die Sporen in Körper und Geist aufgenommen werden. Die Charaktere brechen harmlos auf der weichen Oberfläche von Araumykos zusammen, wobei sich sein Fungus schnell über ihnen ausbreitet, als die Verbindung aufgebaut wird. Wenn dies geschieht, fahre mit „Im Grauen Traum" fort.

Im Grauen Traum

Die Verbindung mit Araumykos beeinflusst die Abenteurer genauso wie der Zauber *Astrale Projektion* und schickt ihre astralen Körper hinaus in die Astralebene, wo sich auch Araumykos' weitläufiger und träumender Verstand befindet. Ihre Körper bleiben bewusstlos und auf begrenzte Weise belebt zurück, während sie in die Astralebene projiziert werden. Lies den Spielern das Folgende laut vor.

> Ihr treibt und seid federleicht und haltlos. Ein grau-silbernes Licht breitet sich wie der Morgen eines wolkigen Tages um euch herum aus und beleuchtet ein sonderbares Reich. Ihr alle treibt in einem silbernen Dunstschleier, das in farbigen Kringeln leuchtet. Objekte ziehen in der Ferne an euch vorüber, doch ob es nur kleine Steine oder Felsen von der Größe eines Berges sind, könnt ihr nicht genau sagen. Euer Tagtraum wird von Basidias Stimme in eurem Verstand unterbrochen. „Es beginnt."

Die Abenteurer, die nun psychisch sowohl mit dem Myconid-Souverän als auch Araumykos verbunden sind, sind sich der Dämonenkönigin und ihrer Handlanger bewusst, die Zuggtmoys dämonisches Ritual vollführen.

> Durch eure Verbindung mit Basidia spürt ihr, dass Zuggtmoys Hochzeitszeremonie begonnen hat. Durch das Empfangen der Eindrücke des Myconiden seid ihr euch der enormen Masse pilzartiger Kreaturen und Sporendiener bewusst – Hunderte, vielleicht sogar Tausende von ihnen – die zuschauen, während sich eine groteske Prozession ihren Weg durch sie hindurch bahnt. Myconiden aller Größen tollen wahnsinnig vor einer Truppe riesiger belebter Pilze umher, die eine moosige Sänfte tragen, auf der die Dämonenkönigin der Fungi in all ihrer schrecklichen Pracht thront.
>
> Zuggtmoy ist in Schimmel und früchtetragende Pilze, die in ein groteskes Gewand gewoben wurden, gehüllt und durch sie verschleiert. Annähernd humanoide Gestalten, die mit Mustern leuchtender Flechten und schwellender Pilzgewächse bedeckt sind, folgen ihr wie Brautjungfern und tragen Schleier und Schleppe aus Spitzenmyzelien. Als sie aus der Sänfte steigt, nachdem ihre Anhänger diese abgesetzt haben, richtet sich die Dämonenkönigin der Fungi auf, um alle anderen Kreaturen um sie herum zu überragen. „Mein Verlobter," psalmodiert sie und die Bedeutung ihrer Worte wird in der Vision deutlich. „Endlich bin ich hier."

Der Verstand von Araumykos

Die Bewegung durch die Astralebene ist hauptsächlich eine Frage der Gedanken und Wahrnehmung. Die Charaktere fühlen einen psychischen „Zug" in die richtige Richtung, während sie das Bewusstsein von Araumykos mit ihrem eigenen Verstand ausfindig machen. Eine Kreatur fliegt mit einer Geschwindigkeit in Metern durch die Astralebene, die in etwa ihrem Intelligenzwert entspricht, doch das Gefühl der Zeitlosigkeit in dieser Ebene erschwert es, die Länge der Reise einzuschätzen.

Die Gedanken der Charaktere ziehen sie zu einem entfernten dahintreibenden Objekt. Es schein eine Hemisphäre zu sein, bis seine langsame Rotation seine wahre Gestalt offenbart: Ein riesiger Schädel, dessen Unterkiefer fehlt und der aus einer Art blassem Stein geformt wurde. Als sich die Charaktere nähern, zeigt sich, dass der Schädel die Größe eines kleinen Berges besitzt. Seine Oberfläche ist von Flechten und großflächigen Mustern aus Schimmel überzogen, wobei die Farben an die von Araumykos auf der Materiellen Ebene erinnern.

Durch die leeren Augenhöhlen des Schädels können die Abenteurer erkennen, dass sein Inneres hohl und mit einer verblüffenden Vielfalt riesiger Fungi gefüllt ist. Ranken und Gewächse breiten sich bis nach Außen aus und verschlingen sich, um eine Masse zu formen, die in der Mitte des offenen Raumes aufgehängt ist – ein gehirnförmiger Fungus von der Größe einer Burg.

Je näher die Charaktere dem schwebenden Schädel kommen, desto stärker spüren sie eine Präsenz, den Verstand von Araumykos, mit dem sie verbunden sind. Dieses Bewusstsein ist sich der Charaktere zum Großteil nicht bewusst, da es vom heimtückischen Einfluss der Sporen Zuggtmoys eingelullt wird und nicht in der Lage ist, der Präsenz der Dämonenkönigin zu entkommen.

Hochzeits-Crasher

Wenn die Charaktere den Schädel betreten oder seine Oberfläche berühren, erschüttert dies den Verstand von Araumykos – und die Dämonenkönigin der Fungi spürt dies. Lies den Spielern das Folgende vor, da Zuggtmoy die Verbindung der Rapport-Sporen nutzt, um sich in Araumykos' Verstand zu drängen.

> „Wer wagt es?", ruft eine Stimme in eurem Verstand. „Wer wagt es, meine geplante Hochzeit zu stören?" Sporen und Ranken brechen aus der Oberfläche des Schädels hervor und verschmelzen vor euren Augen zu einem Bildnis der Dämonenkönigin der Fungi und ihre toten Augen sind erfüllt von unmenschlichem Zorn.

Zuggtmoy projiziert ihre psychische Präsenz hierher, um die Charaktere zu konfrontieren, wobei sie jedoch begrenzt Kontrolle über ihre materielle Form bewahrt. Sie will das Ritual vollenden, das ihr die gesamte Macht über Araumykos gewährt und muss dafür nur die Eindringline aufhalten oder vernichten, um dies zu erreichen. Die geteilte Aufmerksamkeit der Dämonenkönigin ist den Charakteren von Nutzen, da Zuggtmoys dämonischer Rivale Juiblex diesen Moment wählt, um seinen Angriff auf sie zu starten und sich Araumykos selbst zu eigen zu machen.

Bevor Zuggtmoy gegen die Abenteurer agieren kann, wird die Dämonenkönigin abgelenkt und wendet sich um, um etwas zu erblicken, das die Charaktere nicht sehen können. Sie zischt den Namen „Juiblex" wie einen Fluch und prallt zurück, als sei sie geschlagen worden. Dann verschwindet ihr Abbild.

Der Schlafende erwacht

Als der psychische Lärm Araumykos aus seiner Trance erweckt, leuchten die schimmernden Farben, die das Silber der Astralebene durchziehen, noch heller. In der folgenden Runde steigt Araumykos vollends in die Verbindung mit den Charakteren und ihren Myconid-Verbündeten ein. Die Entität offenbart, dass Zuggtmoy bereits seinen Verstand mit ihrem dämonischen Einfluss infiziert hat, und Araumykos die wachsende Macht spürt. Es ist nur eine Frage der Zeit, bevor er dem Willen der Dämonenkönigin verfallen sein wird. Konzentriert, doch auch ängstlich bittet die Entität die Abenteurer, den verdorbenen Teil seines Verstandes herauszuschneiden und zu zerstören, bevor es zu spät ist.

Die Charaktere werden auf die andere Seite der aufgehängten Fungus-Ansammlung im Innern des Schädels geführt, wo sich eine dunkle Masse ausbreitet. Wenn die Charaktere das erste Mal in einen Umkreis von 6 m um die dunkle Masse kommen, entlädt sich diese mit dem Effekt des Zaubers *Evards Schwarze Tentakel*. Der infizierte Bereich von Araumykos' Verstand hat RK 13, 100 TP und eine Empfindlichkeit gegenüber nekrotischem und psychischem Schaden.

Nimmt der infizierte Bereich das erste Mal Schaden, spürt Zuggtmoy dies und lenkt ihre Aufmerksamkeit in dem Versuch, die Charaktere aufzuhalten, weg von Juiblex. Als sie Araumykos ihren Willen aufzwingt, breitet sich eine Explosion von Sporen in einer Wolke vom infizierten Bereich her aus. Jede Kreatur innerhalb eines Umkreises von 6 m muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 19 erfolgreich bestehen oder 3W6 Giftschaden nehmen und dabei vergiftet werden. Solange sie auf diese Weise vergiftet ist, nimmt die Kreatur zu Beginn jedes ihrer Züge 3W6 Giftschaden. Eine vergiftete Kreatur kann den Rettungswurf in jedem ihrer Züge wiederholen und beendet den Effekt bei einem Erfolg.

Als die Charaktere immer mehr des infizierten Bereichs zerstören, beginnt sich der Blick auf alles jenseits der Grenzen der Schädelkammer zu verfinstern. Erreicht der Bereich 0 TP, fegt ein mächtiger psychischer Wind durch den Bereich. Jeder Charakter muss einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 15 erfolgreich bestehen, um den mentalen Effekt eines psychischen Windes zu vermeiden (siehe „Die Astralebene" in Kapitel 2 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Dieser psychische Wind hat keinen Ortseffekt, da die Verbindung anschließend endet und die Charaktere zurück in ihren physischen Körpern erwachen. Physischer Schaden und anhaltende Effekte, die von ihnen in ihrer astralen Form erlitten wurden, werden nicht mit in den physischen Körper der Charaktere befördert.

Lass sie nun sprechen...

Befreien die Charaktere Araumykos von Zuggtmoys Einfluss, schwächen sie die Kraft der Dämonenkönigin der Fungi und lenken sie auf fatale Weise ab. Mit dem Verlust einer Vielzahl ihrer Pilzhandlanger und der Macht, die sie für die Durchführung des Rituals aufgewandt hat, ist Zuggtmoy so sehr geschwächt, dass Juiblex ihr überlegen ist, sie zerstört und ihre materielle Form in sich aufnimmt sowie ihre Essenz zurück in den Abyss stößt.

Charaktere, die in der Astralebene im Kampf auf 0 TP herabgesetzt werden, werden in ihren Körper in der materiellen Ebene zurückkatapultiert. Ihre Verbindung mit Araumykos wird abgebrochen und sie können nichts machen, um in den Konflikt im Innern des Verstandes der Entität einzugreifen. Du kannst eine Gruppe von Schlicken oder Sporendienern aus der Tabelle für Araumykos-Begegnungen in der Höhle auftauchen lassen, in der die Charaktere in die Verbindung mit Araumykos eingetreten sind, damit der Charakter, der von der Verbindung ausgeschlossen ist, die hilflosen Körper seiner Gefährten beschützen kann, solange ihr Kampf anhält.

Wenn alle Charaktere in der Astralebene besiegt wurden, bleibt der erwachte Araumykos wach genug, um Zuggtmoys schlussendlichen Anstrengungen zu widerstehen, was ausreicht, um die Dämonenkönigin der Fungi abzulenken und so Juiblex zu erlauben, sie zu besiegen. In jedem Fall können die Charaktere den Kampf zwischen Juiblex und Zuggtmoy in der Ritualhöhle ausbrechen hören, die in nur wenigen Minuten Entfernung vor ihnen liegt.

Rückzug!

Wenn die Abenteurer sich vor dem Kampfeslärm zurückziehen, entkommen sie nur knapp dem Zusammenbruch eines Teils ihres derzeitigen Aufenthaltsortes in Araumykos' Höhlenkomplex. Sie rennen an einer kleinen Gruppe von Zuggtmoys Handlangern vorbei, die von fallenden Felsen zerquetscht werden, die zudem den Fluchtweg der Charaktere versperren. Basidia und einige der Myconid-Rebellen überleben und werden die Abenteurer auf dem Weg aus Araumykos' Höhlen begleiten, bevor sie zum Nielichthain zurückkehren, um die Überbleibsel der Verseuchung durch Zuggtmoy auszusortieren.

In den Kampf!

Wenn die Abenteurer zum Kampf zwischen den beiden Dämonenfürsten eilen, nachdem sie aus der Verbindung erwacht sind, kommen sie gerade früh genug an, um den grotesken Anblick des Gesichtslosen Fürsten zu erblicken, der die besiegte Zuggtmoy in die Masse seines Körpers aufsaugt, sie umwickelt und auflöst, bevor er seine Aufmerksamkeit den Neuankömmlingen zuwendet.

Den Gesichtslosen Fürsten bekämpfen

Unter normalen Umständen wäre **Juiblex** (siehe Anhang D) ein weit überlegener Gegner. Doch zum Glück für die Abenteurer hat der Kampf des Gesichtslosen Fürsten mit Zuggtmoy diesen geschwächt. Die Charaktere könnten zudem Unterstützung durch Verbündete, wie die frisch befreiten Myconiden und Araumykos bei der Überwältigung des Dämonenfürsten erhalten.

Rechne die folgenden Mali auf Juiblex:

- Seine derzeitigen TP liegen bei 200.
- Es kann an diesem Tag die Legendäre Resistenz nicht mehr einsetzen.
- Seine Dem Schleim Entkommen Aktion wurde genutzt und muss wiederaufgeladen werden.
- Er verfügt über keine Hortaktionen oder Gebietseffekte.

Basidia versammelt 30 **Myconid-Erwachsene** und 32 **Drow-Sporendiener** (siehe Anhang C), um an der Seite der Charaktere zu kämpfen. Ihre Attacken sind nicht in der Lage, Juiblex zu verwunden. Da sie jedoch um den Dämonenfürsten herumwuseln, kann ein Charakter, der von einer Attacke getroffen wurde, einmal pro Runde (wenn von den Spielern zugestimmt wurde) stattdessen ein Myconid oder Sporendiener von der Attacke getroffen werden. Die Myconiden können zudem Schlicke vertreiben, sodass sich die Abenteurer auf den Dämonenfürsten konzentrieren können.

Wenn die Abenteurer Araumykos von Zuggtmoys Einfluss befreit haben, unterstützt dieser die Charaktere, indem er Sporen in der Höhle freisetzt, die allen lebenden Kreaturen im Bereich Immunität gegenüber Giftschaden und dem Zustand vergiftet verleihen.

Sieg oder Niederlage

Die Charaktere können die beiden Dämonenfürsten besiegen, wenn sie in diesem Kapitel erfolgreich sind. Wenn sie versagen, hat dies schreckliche Konsequenzen für die Myconiden und die anderen Kreaturen des Underdark, auch wenn die Charaktere in Kapitel 17 eine weitere Chance erhalten, gegen Zuggtmoy, Juiblex und all den anderen Dämonenfürsten zu kämpfen.

Der Niederlage entkommen

Verlieren die Charaktere ihren Kampf gegen Juiblex, ruht ihre letzte Hoffnung auf Vizeran DeVirs Ritual. Im schlimmsten Fall, in dem einer oder mehrere der Helden im Kampf gegen den Gesichtslosen Fürsten fallen, können ihre Verbündeten sie in Sicherheit bringen, sodass sie geheilt oder ihr Leben wiederhergestellt werden können.

Wenn die Abenteurer vor Juiblex fliehen, verfolgt der Dämonenfürst sie. Doch Araumykos (oder sein Todeskampf) lösen einen Höhleneinsturz aus und erlaubt es den Charakteren, knapp zu entkommen. Juiblex richtet seine Aufmerksamkeit anschließend darauf, sich an Araumykos zu laben und ist einer der Dämonenfürsten, die in Kapitel 17 von Vizerans Ritual zum Kampf gerufen werden.

Den Sieg erringen

Wenn die Abenteurer erfolgreich waren, haben sie einen großen Sieg über zwei Dämonenfürsten errungen, die zurück in den Abyss gebannt werden. Die Kreaturen unter dem Einfluss der Dämonenfürsten kehren in ihren Normalzustand zurück. Weder Zuggtmoy noch Juiblex sind jedoch wahrhaftig zerstört. Beide Dämonenfürsten erscheinen erneut in ihren Ebenen des Abyss und werden niemals jene vergessen, die für ihre Niederlage verantwortlich waren.

Die Auslöschung der Dämonenkönigin der Fungi sichert den Abenteurern die endlose Dankbarkeit der überlebenden Myconiden des Nielichthains. Basidia übernimmt bald die Führung des Hains und leitet Schritte ein, um den Verstand jener Myconiden zu heilen, die von der dämonischen Verderbtheit beeinflusst wurden. Die Myconiden verkünden zudem ihren Plan, ihre Heimat von Zuggtmoys zurückgebliebenem Einfluss zu reinigen.

Das Entfernen von Juiblex aus dem Underdark hat zur Konsequenz, dass viele der Schlicke und verwandte Kreaturen in ihren Normalzustand zurückkehren. Wenn der Blobkönig bis jetzt überlebt hat, zieht er sich nach Blingdenstein zurück, doch es ist nun, da Juiblex fort ist, viel einfacher für die Tiefengnome, mit ihm und seinen Schlick-Handlangern fertig zu werden.

Entwicklungen

Selbst wenn Araumykos überlebt, ist sein Schicksal ungewiss. Der Verstand der Entität wurde zweifellos sowohl von der Notwendigkeit, den verdorbenen Teil herauszuschneiden als auch von der stoßenden Macht des psychischen Windes, der daraufhin folgte, in Mitleidenschaft gezogen. Basidia und die Myconiden bieten an, mit Araumykos zu verschmelzen, um zu versuchen, ihn zu heilen und zurück zur Vollständigkeit zu bringen. Auch wenn es nicht so ernst ist wie der Tod, verursacht das Trauma dennoch ein signifikantes Pilzsterben im Herrschaftsbereich der Kreatur, was unter Umständen verlorene Ruinen und andere verborgene Orte offenlegt.

Neben einem möglichen Sieg über den einen oder anderen Dämonenfürsten erhalten die Abenteurer ein letztes Vermächtnis vom Verstand des Araumykos. Ein Wölkchen von Rapport-Sporen oder eine schleichende psychische Verbindung stattet sie mit dem Wissen über das eine oder andere Geheimnis des Underdark aus, das die Entität im Laufe seiner langen Existenz erlangt hat. Wenn du die Spieler mit bleibenden Informationen über irgendetwas im Abenteuer ausstatten möchtest, ist jetzt der geeignete Moment.

Schätze

Neben (oder statt) der Ausstattung der Abenteurer mit Informationen kann die letzte Verbindung zum überlebenden Araumykos allen Spielercharakteren eine *Bezauberung des Heldenmuts* schenken (siehe „Andere Belohnungen" in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*.

Zudem können die 13 Timmask-Pilze auf der Liste der benötigten Komponenten für Vizerans *Dunkles Herz*-Talisman (siehe Kapitel 12) im Anschluss der misslungenen Hochzeitszeremonie an jeder Stelle gefunden werden, die von Zuggtmoy oder Juiblex berührt wurde.

Wenn die Charaktere nicht die Reste von Yeenoghus Blut vom gefallenen Goristro in Kapitel 14 gesammelt haben sollten, hinterlässt jede erfolgreiche Waffenattacke gegen Juiblex in diesem Kapitel eine Blutspur des Gesichtslosen Fürsten auf einer der Waffen der Charaktere. Fangen sie dieses Blut für Vizeran DeVir auf, deckt dies eine weitere Komponente ab, die er benötigt, um den *Dunkles Herz*-Talisman herzustellen.

EP Belohnungen

Wenn die Charaktere Araumykos' Verstand von der dämonischen Infektion befreien, belohne jeden mit 2.000 EP. Wenn die Abenteurergruppe Vizeran alle Komponenten bringt, die er für die Herstellung seines *Dunkles Herz*-Talismans benötigt, belohne jeden Charakter mit weiteren 2.500 EP.

Kapitel 17: Gegen die Dämonenfürsten

Auf dem Höhepunkt von *Aus dem Abyss* setzen die Helden Vizeran DeVirs Plan in die Tat um, es mit den Dämonenfürsten aufzunehmen. Das Ritual des Erzmagus treibt die Dämonenfürsten zusammen, um sich bis zum Tod zu bekämpfen. Dies hinterlässt Demogorgon siegreich, aber auch geschwächt zurück, wenn die Abenteurer dem Prinzen der Dämonen gegenübertreten. Doch auch verwundet und geschwächt ist Demogorgon ein legendärer Gegner, und das Schicksal des Underdark und ganz Faerûns entscheidet sich im letzten Kampf der Abenteurer.

Den Plan vorbereiten

Im Verlauf ihrer Abenteurer haben die Charaktere die Komponenten gesammelt, die benötigt werden, um den Talisman herzustellen, der im Zentrum von Vizeran DeVirs Beschwörungsritual steht:

- Das intakte und ungeschlüpfte Ei eines Purpurwurms (Aus der Wurm-Brutstätte in Kapitel 13)
- Das mittlere Auge eines Betrachters (aus Karazikar im Weiten Oblivium in Kapitel 13 oder einer anderen Quelle).
- Sechs Federn von sechs verschiedenen Engeln (von den versteinerten Engeln im Labyrinth in Kapitel 14)
- Das Herz eines Goristro (von dem Dämon, der von Yeenoghu in Kapitel 14 erschlagen wurde)
- Dreizehn Timmasken, die in den Fußstapfen eines mächtigen Dämons gewachsen sind (aus Araumykos' Höhle in Kapitel 16 oder von einer anderen Stelle)
- Gromph Baenres Grimoire (aus Sorcere in Kapitel 15)
- Ein paar Tropfen Blut oder Wundsekret eines Dämonenfürsten (von Yeenoghus Kampf mit dem Goristro in Kapitel 14 oder vom Kampf gegen Juiblex in Kapitel 16)

Nachdem Vizeran DeVir diese Komponenten genutzt hat, um den Talisman, der als *Dunkles Herz* bekannt ist, herzustellen, um die ausgestoßenen Dämonenfürsten von überallher aus dem Underdark anzulocken, erwartet er von den Abenteurern, dass sie es in Menzoberranzan platzieren. Die Charaktere haben von Vizerans Lehrling, Grin Ousstyl, erfahren, dass es der geheime Plan des Erzmagus ist, die Stadt zu zerstören, und sie können sich dazu entscheiden, das *Dunkle Herz* an einem anderen Ort zu platzieren, um ihn als Schlachtfeld ihrer Konfrontation mit den Dämonenfürsten zu bestimmen (siehe „Lasse dies ihr Schlachtfeld sein").

Durchführung des Plans

Sobald sich das *Dunkle Herz* an Ort und Stelle befindet, kann das Ritual beginnen. Die Abenteurer und ihre Verbündeten beziehen ihre Positionen unweit vom *Dunklen Herzen* entfernt und somit nahe dem Ort, an dem die Dämonen erscheinen werden. Wo genau dies ist, hängt von der Platzierung des Talismans und den eigenen Strategien und Plänen der Abenteurer ab. Sobald der Talisman platziert wurde, können sie den Zauber *Verständigung* verwenden, um Vizeran zu signalisieren, dass er das Ritual beginnen kann. (Wenn keiner der Charakter *Verständigung* wirken kann, stattet Vizeran sie mit dem Spruch auf einer *Zauberschriftrolle* aus).

Vizeran führt (unterstützt von Grin, wenn der Lehrling verfügbar ist) das komplexe Ritual im Refugium seines Turmes durch. Das Ritual lässt das *Dunkle Herz* durch Nutzung von *Faerzress* einen Ruf durch das gesamte Underdark aussenden, ein unwiderstehlicher Aufruf, der die Dämonen zum Talisman zieht. Wenn das Ritual seinen Abschluss am Ende der neunten Stunde erreicht, bilden sich Portale aus *Faerzress*.

Option: Das kleinere zweier Übel

Wenn du die Charaktere vor ein moralisches Dilemma stellen möchtest, kannst du ihnen durch Vizeran mitteilen lassen, dass das Ritual eine letzte Komponente benötigt, die besorgt werden muss, um es durchzuführen: das Opfer eines unschuldigen fühlenden Wesens, dessen Blut die unholde Magie des Rituals nähren und aktivieren wird. Werden die Abenteurer willentlich ein Leben opfern, um die Dämonenfürsten davon abzuhalten, das Underdark und ganz Faerûn in Angst und Schrecken zu versetzen?

Diese Art moralischen Dilemmas kann der Geschichte etwas Dramatik verleihen. Doch es kann auch als Ablenkungsmanöver ausgespielt werden, indem Vizeran danach fragt, obwohl es nicht wirklich benötigt wird. Der Drow-Erzmagus könnte die Charaktere testen, um zu überprüfen, wie weit sie gehen würden oder er könnte von einem Wahnsinn befallen sein, der ihn glauben macht, dass ein Opfer nötig ist, obgleich dies nicht der Wahrheit entspricht.

Ein Charakter kann die Wahrheit herausfinden, indem er einen Intelligenzwurf (Arkane Künste) gegen SG 20 ablegt oder Gromph Baenres Grimoire zu Rate zieht (siehe Kapitel 15). Alternativ kann Grin Ousstyl den Charakteren die Wahrheit erzählen und dadurch seinen Meister erzürnen.

Zurückgeblieben

Einer oder mehrere Charaktere können sich entscheiden, während der neunstündigen Durchführung des Rituals bei Vizeran zu bleiben, um ihn entweder vor Hinterhalten zu schützen oder Gromphs Grimoire zurückzufordern, nachdem das Ritual durchgeführt wurde. Wenn dies der Fall ist, kannst du ein wenig Spannung für jene hinzufügen, die zurückbleiben, indem du eine kleine Zahl von Dämonen, die durch das Ritual beschworen wurden und eher vom Standort des Rituals statt vom Aufenthaltsort des *Dunkles Herz*-Talismans angezogen wurden. Alternativ können Agenten von Quenthel Baenre oder Jarlaxle Araj angreifen, wenn das Ritual vervollständigt wurde, um Vizeran zum Schweigen zu bringen, bevor er offenbaren kann, was er über Gromph Baenre weiß (siehe Kapitel 15).

Vizeran könnte zudem von Grin Ousstyls Verrat von Informationen an die Abenteurer erfahren haben und sich dazu entscheiden, ihn sofort zu eliminieren, nachdem er seinen Zweck beim Ritual erfüllt hat. Dies könnte einige Charaktere dazu verleiten, nach Araj zurückzukehren, um dem Drow-Lehrling zu Hilfe zu eilen.

Alle Dämonen und Dämonenfürsten im Underdark werden durch die Portale gezogen und erscheinen gemeinsam in einem Bereich um den Talisman des *Dunklen Herzens*.

Aufgebracht durch die erneute erzwungene Beschwörung durch ein Ritual verfallen die Dämonen in einen Rausch, sobald sie einander erblicken und beginnen einen Kampf auf Leben und Tod. Sobald die materielle Form der jeweiligen Dämonen zerstört ist, wird ihre Essenz zurück in den Abyss gebannt. Die Aufgabe der Abenteurer ist es, nah am Geschehen zu bleiben, sich jedoch nicht in einen Kampf verwickeln zu lassen bis nur noch ein Dämonenfürst steht, der nach den Kämpfen geschwächt und erschöpft ist. Dies ist das Stichwort für die Abenteurer, anzugreifen, den letzten Dämonenfürsten zu zerstören und ihn in den Abyss zu bannen, wenn sie erfolgreich sind.

Lasse dies ihr Schlachtfeld sein

Die Spieler können entscheiden, wo sich ihre Charaktere den Dämonenfürsten entgegenstellen, indem sie entscheiden, wo sie das *Dunkle Herz* platzieren. Vizeran präferiert irgendeine Stelle in Menzoberranzan, da er will, dass alle Drow die vergifteten Früchte ihrer Anbetung Lolths erkennen. Doch durch das, was Grin Ousstyl ihnen in Kapitel 15 erzählt, sollten die Abenteurer erfahren, dass der Talisman überall platziert werden kann.

Wo auch immer die Spieler entscheiden, den Talisman zu platzieren, ihre Charaktere müssen zu diesem Ort reisen, während Vizeran seine letzten Vorbereitungen für das Ritual trifft. Dank ihrer Erfahrungen im Underdark, sollten die Abenteurer in der Lage sein, sich eine Vielzahl von Orten für den letzten Kampf zu überlegen. Ein paar wahrscheinliche Möglichkeiten werden hier besprochen.

Araumykos

Die Höhle, in der Juiblex und Zuggtmoy sich in Kapitel 16 im Zentrum des Netzes von Höhlen und Durchgängen, die von Araumykos bewohnt werden, ist ein guter, möglicher Schauplatz. Wenn die weitläufige Pilzkolonie bereits tot oder schwer geschädigt durch die Misshandlung durch Zuggtmoy ist, kann sich Araumykos nicht wehren. Anderenfalls widerspricht die Pilzkolonie aus einem gewissen Selbstschutz heraus, zum Schlachtfeld zu werden. Das Freilassen der Dämonen innerhalb von Araumykos wird bedenklichen Schaden an der Pilzkolonie hinterlassen, sie aber nicht zerstören.

Gebrochenes Herz

Verlieren oder zerstören die Charaktere das *Dunkle Herz*, müssen sie entweder alle notwendigen Komponenten neu sammeln, um einen Ersatz herzustellen oder Vizerans Plan verwerfen. Siehe „Lose Fäden" später in diesem Kapitel für Ideen, was getan werden kann, wenn der Plan gar nicht erst in Gang kommt.

Nielichthain

Wenn die Charaktere die Myconiden über ihren Bedarf eines Ortes informieren, der als Bühne eines gewagten letzten Kampfes dienen soll, könnten Souverän Basidia oder ein anderer Repräsentant der Myconiden den Nielichthain anbieten. Die Reihen der Myconiden wurden durch Zuggtmoys Verwüstung und die stinkende Hochzeit dezimiert und viele fürchten, dass ihre geliebten Höhlen verseucht sind. Sie sind gewillt, sich ein neues Zuhause zu suchen (vielleicht in den Höhlen von Araumykos) und sind den Helden dankbar genug, um ihnen ihre alte Heimat zu opfern und ihnen so zu helfen.

Sloobludop

Die Ruinen der Kuo-toa-Siedlung (siehe Kapitel 3) könnten zum Schauplatz des letzten Kampfes gegen die Dämonenfürsten werden. Shuushar der Erwachte, kann überzeugt werden, dabei zu helfen, die übrigen Bewohner zu evakuieren, wenn er gefragt wird. Der nahe gelegene Dunkelsee erschafft seine eigenen Herausforderungen, vor allem aufgrund der Präsenz der Ixitxachitl, die Demogorgon gegenüber loyal sind.

Araj

Charaktere, die Vizeran aufs Kreuz legen wollen – oder jene, die einen Sinn für poetische Gerechtigkeit haben – könnten das *Dunkle Herz* irgendwo im Turm des Erzmagus oder einer der umliegenden Höhlen verstecken. Dies reduziert die Anzahl der Beobachter, sperrt die Dämonen und ihren Kampf ein und sorgt für eine Feindschaft seitens Vizerans.

Den Dämonenfürsten gegenübertreten

Die Dämonenfürsten sind einige der mächtigsten Gegner, denen eine Gruppe von Abenteurern begegnen kann. Zwar könnte jeder von ihnen im Besitz seiner vollen Kräfte eine Gruppe von Charakteren der Stufe 15 leicht ausradieren. Doch zum Glück für die Helden ist das Ziel von Vizerans Plan nicht, mehrere Dämonenfürsten auf einmal zu bekämpfen, sondern sie gegeneinander aufzuhetzen. Mit der richtigen Kombination aus Vorbereitung, Zeitgefühl und Ausführung können die Charaktere die Falle auslegen, die Vizeran mit seinem Ritual erstellt – und hoffen, dass der Dämonenfürst, der letztlich überlebt, geschwächt genug ist, damit sie ihn vernichten können.

Vereinte Mächte

Vizeran wird gebraucht, um das Ritual durchzuführen, sodass er weit vom Kampf entfernt ist und mit einer Erschöpfungsstufe 3 zurückbleibt (siehe Anhang A des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*), sobald das Ritual abgeschlossen ist. Er ist daher nicht gewillt, den Charakteren im Kampf zu Hilfe zu kommen. Der Erzmagus zieht es vor, Grin Ousstyl bei sich zu haben, damit er ihm assistieren kann, sodass der Drow-Magier ebenso wenig in der Lage ist zu helfen. Doch die Abenteurer verfügen über eine Vielzahl anderer Verbündeter, die willens sind, in diesem letzten Kampf an ihrer Seite zu kämpfen.

Die meisten Verbündete der Charaktere können kaum etwas gegen die Dämonenfürsten ausrichten, die gegen die meisten Angriffsarten immun sind, inklusive nichtmagische Angriffe. Anstatt sich mit den Dutzenden Attacken von Verbündeten abzugeben, die ohnehin nichts ausrichten, können die Charaktere, die von einer Gruppe Verbündeter unterstützt werden, folgende Vorteile haben.

Heilungsunterstützung. Ein Charakter erhält 2W6 Trefferpunkte am Ende jedes seiner oder ihrer Züge, wenn der Charakter mindestens noch 1 TP übrighat.

Taktische Verluste. Einmal pro Runde wird ein unterstützender Verbündeter getroffen, wenn eigentlich der Spielercharakter von einer Attacke getroffen würde. Die Abenteurer können diese Option 10-mal nutzen, bevor ihre Verbündeten zu schwach oder erschöpft sind, um sie zu unterstützen.

Option: Jimjars letzte Wette

Wenn die Abenteurer ein wenig zusätzliche Hilfe in ihrer epischen finalen Schlacht am Ende der Kampagne benötigen, kannst du Jimjar, den Tiefengnom-Spieler hineinziehen, den die Charaktere in der Sklavenunterkunft in Kapitel 1 des Abenteuers kennengelernt haben.

„Jimjar" ist nicht, wer er zu sein scheint. Er ist eigentlich ein Gott oder eine andere höhere Macht in Verkleidung – oder der Erwählte einer solchen Macht – und hat die Helden seit ihrer ersten Begegnung in Velkynvelve beobachtet. Seine Gründe dafür sind unklar, doch wenn es hart auf hart kommt, kann er den Helden etwas Unterstützung dabei anbieten, mit den Dämonenfürsten fertig zu werden.

Zu einem geeigneten Zeitpunkt taucht Jimjar auf (und er steht sogar von den Toten auf, wenn er vorher im Abenteuer umgekommen zu sein scheint) und unterstützt die Charaktere mit Worten der Ermunterung, indem er ihnen sagt: „Ich wette, ihr schafft das." Jeder Charakter erhält Inspiration und einen *Segen des Wundheilung* (siehe „Andere Belohnungen" in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Jimjar verschwindet anschließend und taucht nur am Ende des Abenteuers unter Umständen noch einmal auf, um auf seine wahre Natur hinzuweisen, bevor er im Underdark verschwindet.

Wer ist Jimjar wirklich? Das hängt von deinen Charakteren und der Kampagne ab, doch eine der Schutzgottheiten der Charaktere ist eine gute Möglichkeit. Er könnte ebenso gut ein gnomischer Gott wie Garl Glitzergold oder Callarduran Sanfthand, bekannte Trickser und Gestaltwandler sowie Gegner von Dämonen und ihresgleichen, sein. Viel wichtiger ist jedoch die Tatsache, dass er den Charakteren als eine Art „Glücksbringer" dient, wenn sie ihn brauchen. Diese Option funktioniert besonders gut, wenn die Abenteurer im Verlauf des Abenteuers freundlich zu dem manchmal anstrengenden Tiefengnom waren und sich seinen Respekt und seine Dankbarkeit verdient haben.

Heldenhaftes Opfer

Spieler sollten nie darüber nachdenken, ihre Charaktere zu opfern, doch du solltest auf die Möglichkeit vorbereitet sein, dass einer oder mehrere Helden ihr Leben geben, um das Böse, das im Underdark erwachsen ist, zu besiegen. Es ist deine Entscheidung, wie du solch ein riskantes Ereignis behandelst, doch überlege es als extreme Variante von „Erfolg zu einem gewissen Preis" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide* (Spielleiterhandbuch) zu handhaben. Zumindest sollte ein Spieler, der seinen oder ihren Charakter wissentlich in einem letzten, selbstlosen heroischen Akt opfert – als Gegensatz zur Selbstsucht und Boshaftigkeit des Abyss – allen Verbündeten des Charakters Inspiration zusichern. Das Opfer mag nicht genug gewesen sein, um allein dadurch den Tag zu retten, doch es kann helfen, das Blatt noch einmal zu wenden.

Dämonenzorn

Wurde das *Dunkle Herz* platziert und haben die Charaktere Vizeran das Zeichen gegeben, gibt es kein Zurück mehr.

> Das Warten ist der schlimmste Teil. Die Zeit scheint sich zu ziehen, als ihr mit gezogenen Waffen und angespannten Nerven wachsam bleibt.
>
> Endlich beginnt ein kreisendes Licht in der Dunkelheit zu flackern. Ein kaum hörbares Summen, das wie ein mächtiger Herzschlag anschwillt und wieder abfällt, erschüttert euch bis in die Wurzeln. Der Schein von *Faerzress* sammelt sich, wird zunehmend heller und erschafft wirbelnde Ansammlungen, die aussehen wie Löcher, die in die Luft gerissen wurden. Ein Brüllen hallt von weit her, als sich Schatten in den Tiefen dieser Ansammlungen von Licht zu bewegen beginnen. Die Dämonen kommen.

Die Dämonenfürsten, die in Anhang D dieses Abenteuers beschrieben werden, erscheinen alle bis auf die folgenden Ausnahmen im finalen Kampf:

- Wurde Fraz-Urb'luu in Kapitel 9 nicht zurück in den Abyss geschickt, wurde sein Juwel ins Gefecht befördert, das durch Vizerans Ritual entstand. Ein anderer Dämonenfürst wird auf den Edelstein treten, ihn zerstören und somit Fraz-Urb'luus Geist zurück in den Abyss schicken, es sei denn, die Charaktere können den Edelstein bergen.
- Wenn Juiblex und Zuggtmoy in früheren Teilen des Abenteuers zurück in den Abyss geschickt wurden, sind sie nicht anwesend.
- Baphomet und Yeenoghu sind ebenfalls abwesend, wenn die Charaktere den Labyrinth-Antrieb aktiviert haben (siehe Kapitel 14) und die Ergebnisse 81–100 der Tabelle der Effekte des Labyrinth-Antriebs aufgetreten sind.

Zahlreiche andere Dämonen strömen ebenfalls durch die Portale. Einen kurzen Moment lang sind alle Dämonen und Dämonenfürsten desorientiert und sie versuchen, sich zu orientieren, nachdem sie durch das Underdark gezogen wurden. Als schließlich ihre Blicke aufeinander fallen, brüllen sie, heulen oder schreien mit einem Hass, der für Sterbliche unbegreiflich ist, und die schreckliche Schlacht beginnt.

Option: Den Kampf ausspielen

Anstatt sich auf die Abenteurer zu konzentrieren, die ihre Zeit abwarten und mit den Konsequenzen des Kampfes zwischen den Dämonenfürsten fertig werden müssen, kannst du die Aufmerksamkeit für diesen Teil des Abenteuers verschieben. Ziehe in Erwägung, den Spielern die Kontrolle über die verschiedenen Dämonenfürsten aus Anhang D zu geben und den Konflikt zwischen ihnen auszufechten.

Überreiche jedem Spieler einen verfügbaren Dämonenfürsten oder erlaube den Spielern, sich einen Dämonenfürsten auszusuchen, den sie während des Kampfes kontrollieren. Du kümmerst dich um alle übrigen Dämonenfürsten. Wenn es nicht genug Dämonenfürsten für alle Spieler gibt, kannst du **Balor** oder andere mächtige Dämonen nutzen, um die Zahl anzupassen.

Die Spieler kontrollieren die Dämonen in ihrem Kampf auf Leben und Tod mit der einzigen Einschränkung, dass sie sich nicht aus dem Kampf zurückziehen können. Kurze taktische Rückzieher sind erlaubt, doch Vizerans Ritual hat die Dämonenfürsten mit dem Zorn für einen Kampf ausgestattet.

Der dämonische Sieger dieses Kampfes mit seinen TP und anderen Ressourcen, die entsprechend aufgebraucht sind, ist der Gegner, den die Abenteurer in ihrer letzten Konfrontation besiegen müssen.

Showdown der Dämonen

Idealerweise halten sich die Abenteurer und ihre Verbündeten vor den kämpfenden Dämonen versteckt und lassen sie diesen Kampf unter sich entscheiden. Dennoch gibt es Herausforderungen, denen sich die Charaktere stellen müssen, während sie warten. Fühle dich frei, so viele der folgenden einzubauen, wie du möchtest, während du von den Kämpfen zwischen den Dämonenfürsten und ihren Lakaien berichtest. Vergiss dabei nicht, dass die Charaktere keine Zeit für eine noch so kleine Rast haben, bevor sie es mit der Hauptherausforderung dieser Begegnung aufnehmen müssen – einem Kampf mit dem letzten übriggebliebenen Dämonenfürsten.

Dämonenausfall

Umhertobende niedere Dämonen entdecken den einen oder anderen der Charaktere, die den Kampf abwarten und greifen unverzüglich an. Wirf einen W4, um zu bestimmen, welche Dämonen involviert sind.

Dämonenausfallkräfte

W4	Dämonenausfall
1	4 **Barlgura**
2	4 **Chasmen**
3	2 **Hezrou**
4	3 **Vrocks**

Dämonendieb

Ein unsichtbarer **Quasit** versucht, einen kleinen wertvollen Gegenstand von einem der Gruppenmitglieder zu stehlen. Das Ziel muss einen Weisheitswurf (Wahrnehmen) gegen SG 13 bestehen, um den Diebstahl zu bemerken, wenn er passiert. Bei einem misslungenen Wurf macht sich der Quasit mit dem Gegenstand unbemerkt davon. Du kannst die Suche nach dem Gegenstand zu einem losen Faden im Abschluss des Abenteuers machen. Alternativ kannst du den Quasit im Kampf töten lassen, sodass der gestohlene Gegenstand im Anschluss wiederauftaucht.

Gefährdete Verbündete

Wenn Verbündete der Spielercharaktere diese begleiten, greift ein Dämonenausfall (siehe oben) die NSC an. Die Charaktere müssen entscheiden, ob sie ihre Tarnung auffliegen lassen, um ihren Verbündeten gegen die Dämonen zu helfen oder nicht. Wenn sie dies tun, greift ein weiterer Dämonenausfall sie nach 1W4 Runden an.

Knapp verfehlt

Der Kampf zwischen den Dämonenfürsten verschiebt sich gefährlich nahe in Richtung der Charaktere. Wirf einen W6 und ziehe die Tabelle Knapp verfehlt hinzu, um das Ergebnis zu bestimmen.

Knapp verfehlt

W6	Ereignis
1–2	**Explosion.** Jede Kreatur innerhalb von 6 m um einen Punkt, den du wählst, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG13 ablegen. Bei Misslingen erhält die Kreatur 3W6 Feuerschaden oder halb so viel Schaden bei Erfolg.
3–4	**Fliegender Schutt.** Jede Kreatur innerhalb von 9 m um einen Punkt, den du wählst, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG13 ablegen und nimmt bei Misslingen 3W6 Wuchtschaden und fällt zudem bäuchlings hin.
5–6	**Knappe Sache.** Ein Charakter, den du auswählst, muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG13 ablegen, um einen verirrten Angriff abzuwehren. Bei misslungenem Rettungswurf nimmt der Charakter 2W6 Wuchtschaden.

Verängstigte Zuschauer

Wenn der Kampf in einem bewohnten Gebiet wie Menzoberranzan stattfindet, sehen die Charaktere Zuschauer, die von niedrigeren Dämonen angegriffen werden, die es bevorzugen, sich eine leichtere Beute zu suchen als gegen ihre eigene Art zu kämpfen. Ein Dutzend **Dretchs** oder **Manen** (50-prozentige Chance für beide) greifen an, töten und verschlingen ihre sterblichen Opfer, bis die Abenteurer eingreifen.

Gegen Demogorgon

Nachdem du alle Ereignisse aus „Die Schlacht" hast ablaufen lassen, die du möchtest, kommt der Streit zwischen den Dämonen zu einem Ende als Demogorgon beweist, warum er auch der Prinz der Dämonen genannt wird.

> Der Klang des Kampfes erstirbt schließlich und der Boden vor euren Füßen ist schwarz und rot gefärbt von dämonischem Blut und Sekret. Im schrecklichen Griff von Demogorgon sieht sogar der mächtige Orcus beinahe klein aus. Tentakel halten den Dämonenprinzen des Nichttodes in zerschmetterndem Griff und schlängeln sich über das madenzerfressene Fleisch des gehörnten Dämons, als sie sich unaufhaltsam zusammenziehen. Ein würgendes Keuchen ist aus der Kehle des gefangenen Dämonenfürsten zu hören, als ein furchtbares Knacken in der Höhle widerhallt und sein von einem Schädel gekrönter Stab zu Boden fällt.
>
> Demogorgon wirft die schlaffe Hülle weg, die langsam zerschmilzt, als Orcus in den Abyss zurückkehrt, der ihn ausgespuckt hat. Der Prinz der Dämonen wirft seine beiden Köpfe in den Nacken und brüllt triumphierend. Als er dies tut, wendet sich der nähere seiner beiden Köpfe um und sein brennender Blick schweift über das Schlachtfeld. Erfüllt von Blutdurst und Kampfeszorn sucht der Dämonenfürst nach einem neuen Ziel.

Bestimme die Startpositionen der Charaktere basierend auf ihren Aktionen während des Kampfes. Demogorgon sollte sich anfangs mindestens 24 m entfernt von ihnen aufhalten, es sei denn, die Spieler haben explizit geäußert, dass sie in der Nähe des Dämonenfürsten bleiben.

Demogorgon wurde während des Kampfes verwundet, was den Charakteren einen Vorteil im bevorstehenden Kampf verschafft. Wende die folgenden Mali auf **Demogorgons** Spielwertekasten in Anhang D an:

- Demogorgon hat 290 TP übrig und kann aufgrund der zerstörerischen Natur von Vizerans *Faerzress*-bemächtigenden Rituals keine Trefferpunkte wiederherstellen.
- Er kann Legendäre Resistenz nur noch einmal an diesem Tag einsetzen.
- Sein angeborener Zauber *Schwachsinn* ist aufgebraucht und er kann *Magie bannen*, *Furcht* und *Telekinese* jeweils nur noch einmal verwenden.
- Da alle anderen Dämonenfürsten zurück in den Abyss gebannt wurden, wird Demogorgon zum Fokus der zerstörerischen Macht von Vizerans Ritual. Dies verursacht einen -5 Malus auf seine Angriffswürfe, Attributswürfe und Rettungswürfe.

Auch in diesem geschwächten Zustand bleibt der Dämonenfürst ein furchteinflößender Gegner, der die Abenteurer in rasendem Zorn angreift, als sie den Kampf beginnen.

Alternativer Showdown

Wenn du es vorziehst, kann ein anderer Dämonenfürst als Demogorgon der Sieger des dämonischen Showdowns und der letzte Gegner der Kampagne sein. Dies gilt vor allem, wenn die Charaktere den Zorn eines speziellen Dämonenfürsten während ihres Abenteuers geweckt haben (einschließlich Juiblex und Yeenoghu). Alternativ kann der Hintergrund eines oder mehrerer Charaktere mit einem speziellen Dämonenfürsten verknüpft sein.

Stab des Orcus

Wenn Orcus besiegt wird, lässt er den *Stab des Orcus* (siehe Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*) fallen, der auf dem Boden landet. Ein Gruppenmitglied kann versuchen, den Stab zu ergreifen, bevor Demogorgon sich diesen als Trophäe holt, doch ein derartiger Diebstahl zieht die Aufmerksamkeit und den Zorn des Prinzen der Dämonen auf sich. Wütend über die Niederlage seines Meisters versucht sich der *Stab des Orcus* an die nächste willige Kreatur außer Demogorgon anzupassen, die ihn ergreift. Die Abstimmung geschieht augenblicklich, und erlaubt es, die Eigenschaften des Stabs im Kampf einzusetzen.

Demogorgon vernichten

Reduzieren die Charaktere den Prinzen der Dämonen auf 0 TP, zerrütten und zerstören sie seine materielle Form. Kreischend und Kauderwelsch redend zerfällt der Prinz der Dämonen, während seine faulige Essenz zurück in den Abyss geschickt wird und somit der dämonischen Gefahr im Underdark ein Ende setzt.

Wenn die Charaktere es nicht schaffen, Demogorgon zu zerstören, siehe „Sieger der Dämonenfürsten".

Lose Fäden

Der Abschluss von *Aus dem Abyss* kann relativ schnell und geradlinig ablaufen, wenn Vizerans Plan und die Helden erfolgreich waren. Die Überlebenden des Kampfes gegen die Dämonenfürsten können sich ihren Weg hinaus aus dem Underdark bahnen, um einem dankbaren Bündnis oberweltlicher Parteien zu berichten, dass die Gefahr vorüber ist.

Wichtige lose Fäden, die nach dem letzten Kampf noch offenbleiben, sind die folgenden.

Gromphs Grimoire

Nachdem Gromphs Grimoire in Kapitel 15 aus Sorcere geborgen wurde, können die Charaktere darüber nachdenken, was sie mit dem düsteren Folianten anstellen wollen, nachdem die Gefahr durch die Dämonenfürsten vorüber ist. Das Wissen und die Macht, die das Buch repräsentieren, sind in den falschen Händen gefährlich, vor allem in Vizeran DeVirs Händen, wenn man bedenkt, was die Charaktere über ihn wissen. Doch der Drow-Erzmagus gibt den Grimoire nicht freiwillig auf.

Die Suche nach einem Mittel, um Gromphs Grimoire auf ewig zu zerstören, könnte die Grundlage für neue Abenteuer sein und die Charaktere vielleicht sogar in den Abyss führen (siehe „In der Falle des Dämonennetzes"). Wenn du es einrichtest, dass das Buch Vizeran gestohlen wird, bevor die Charaktere sich darum kümmern können, könnten sie es erneut aufspüren, um sicher zu gehen, dass seine Mächte nie wieder missbraucht werden.

Wenn du es vorziehst, offene Enden bezüglich des Grimoires zu schließen, könntest du es gemeinsam mit den Dämonenfürsten in den Abyss gebannt werden lassen. Es könnte von Lolth zurückbeansprucht werden oder irgendwo in den Tiefen dieser Ebene verloren gehen. Zumindest solange bis es wiederauftaucht.

Lauerndes Übel

Einer oder mehrere Dämonenfürsten könnten am Ende der Kampagne im Underdark oder auf der Materiellen Ebene bleiben, wenn sie es geschafft haben, sich nicht von Vizerans Falle einfangen zu lassen. Graz'zt wäre ein solcher Kandidat. In diesem Fall könnte für die hochrangigen Helden eine anschließende Kampagne von Nöten sein, um die notwendigen Ressourcen zu sammeln und es mit den verbleibenden Dämonenfürsten aufnehmen zu können, da der Trick mit dem *Dunklen Herzen* kein zweites Mal funktionieren wird.

Die weiterführenden Abenteuer der Charaktere könnten eine weitere Zusammenarbeit mit Vizeran DeVir beinhalten (wenn dieser überlebt) oder für legendäre Waffen oder Magie weiter hinab in das Underdark führen. Die Charaktere könnten sich mithilfe von Araumykos oder den Bibliothekaren von Grabsenke sogar hinaus in die anderen Ebenen der Existenz begeben, um Verbündete, Überlieferungen und Ressourcen zu suchen, um die Dämonenfürsten zu bekämpfen und zurück in den Abyss zu schicken.

In der Falle des Dämonennetzes

Ambitionierte Abenteurer könnten sich entscheiden, den Kampf gegen Lolth aufzunehmen und sie dafür zu bestrafen, was sie auf der Materiellen Ebene freigelassen hat und ungeschehen zu machen, was ihr Plan ihr auch immer eingebracht hat. Vizeran wäre geneigt, ihnen dabei zu helfen, einen Weg in das Dämonennetz (Lolths Ebene des Abyss) zu finden, da der Drow-Magus die Dämonenkönigin der Spinnen und ihre Unterwerfung seines Volkes hasst.

Wenn die Charaktere durch den Abyss reisen, könnten sie erkennen, dass die Dämonenfürsten, die sie im Underdark besiegt haben, potenzielle Verbündete während dieser neuen Queste sein könnten. Nämlich jene Dämonenfürsten, die ihre eigene Rache an Lolth für ihren Plan üben wollen. Es könnte ganz ihren wahnsinnigen Launen entsprechen, dafür die Abenteurer als ihre Agenten zu verwenden, um dies zu erreichen.

Wenn die Charaktere Lolth gegenübertreten sollten, finden sie diese schwanger und umgeben von Tausenden von Eiern, ihren ungeborenen Jungen, vor. Wenn die Eier schlüpfen, plant die Dämonenkönigin, ihre Nachkommen durch den Abyss zu schicken und eine neue Generation von Dämonenfürsten unter ihrer Kontrolle zu erschaffen. Wie die Helden Lolths wahnsinnigen Plan vereiteln wollen, bleibt abzuwarten!

Sieger der Dämonenfürsten

Für den Fall, dass die Helden nicht erfolgreich waren, könnte eine neue Kampagne in einem Faerûn stattfinden, das von Dämonenfürsten mit Zugang zur Oberwelt in Angst und Schrecken versetzt – oder sogar beherrscht - wird. Zusätzlich zu ihren versammelten Armeen von Dämonen und unholden Kreaturen versammeln sie weltliche Mächte des Chaos und des Bösen unter ihren Bannern, um einen Krieg gegen die zivilisierten Länder zu beginnen. Eine Welt unter dem Angriff oder der Herrschaft der Dämonenfürsten ist eine Welt, die Helden benötigt.

Gromph Baenre

Das Schicksal von Gromph Baenre, Anstifter des Chaos und Vizerans Rivale, bleibt ein Mysterium. Wenn er lebt, heimst ihm seine Rolle in den kürzlich geschehenen Ereignissen eine Menge neuer Feinde ein. Matrone Quenthel Baenre erwählt in dem Wissen, dass Gromph nicht gefunden werden wird, es sei denn er entscheidet wiederaufzutauchen, einen neuen Erzmagus von Menzoberranzan, der ihren lästigen Bruder ersetzt.

Menzoberranzan

Wenn die Stadt der Spinnen der Schaukampf des Kampfes der Dämonenfürsten ist, wird sie noch weitreichender zerstört als nach der ersten Ankunft von Demogorgon. Es verbreitet sich die Kunde über das Unglück der Stadt im Underdark und andere Völker und Parteien versuchen, ein wenig von der Macht für sich zu beanspruchen, die lange von den Drow beansprucht wurde.

Trotz Vizerans größter Anstrengungen glauben nicht alle Drow, dass Lolth für die Katastrophe verantwortlich ist und machen stattdessen den fehlenden Glauben an die Dämonenkönigin der Spinnen sowie die Macht der Magier dafür verantwortlich. Chaos und der Aufruhr des Wandels verwirren die Stadt und zwingen die bereits geschwächten herrschenden Häuser den Streit um Macht ruhen zu lassen und ihren Rivalen Zugeständnisse zu machen.

Ein Bürgerkrieg zwischen den Drow wird wohl nicht nur in Menzoberranzan bleiben – oder auch nur im Underdark – wenn verschiedene Seiten nach Ressourcen und Vorteilen suchen. Die Abenteurer können sich auf einer der Seiten des Konfliktes beteiligen oder oberweltliche Parteien dabei unterstützen, den Krieg im Underdark einzuschließen, bis er sich beruhigt hat.

Gauntlgrym

Selbst wenn die Helden die Gefahr beenden, die die Dämonenfürsten für Gauntlgrym darstellen, verbleibt das Underdark in einem Zustand des Chaos. Die Verteidiger von Gauntlgrym benötigen Unterstützung, um die Verteidigung der Stadt wiederaufzubauen und zu verstärken sowie um auf der Hut vor neuen Gefahren zu sein, die sich in den dunklen Tiefen der Welt versammeln. König Bruenor könnte den siegreichen Helden Adelstitel und Machtpositionen in seinem Königreich in der Hoffnung anbieten, sich ihre Unterstützung gegen kommende Schwierigkeiten zu sichern. Die Abenteurer könnten die Möglichkeit erhalten, sich diese Titel erneut zu verdienen, wenn eine Underdark-Armee gegen das Zwergen-Königreich in den Kampf zieht, um Gauntlgrym einzunehmen und Zugang zur Macht zu erhalten, die vor Urzeiten in der Großen Schmiede gebunden wurden.

Vizeran DeVir

Obgleich er während eines Großteils des Abenteuers eigentlich ein Verbündeter der Gruppe war, sollte Vizeran DeVir nicht unterschätzt werden. Ist die unmittelbare Gefahr einmal vorüber, wendet sich der Drow-Erzmagus anderen Zielen zu – der Beanspruchung des Platzes, den er als seinen rechtmäßigen Platz an der Macht unter den Drow versteht sowie dem Umsturz der tyrannischen Herrschaft Lolths und ihrer Priesterinnen. Vizeran kann einen Bürgerkrieg unter den Dunkelelfen beginnen, einen, der sich leicht auf die anderen Zivilisationen des Underdark und auf Teile Faerûns selbst ausweiten kann.

Auch wenn Vizeran sich nicht unumwunden gegen seine früheren Verbündeten wenden wird, wären die Abenteurer doch Narren, würden sie ihm vertrauen. Er nutzt jede Chance, um seine eigene Macht und seinen Ruf zu steigern, einschließlich der Tatsache, dass er an Gromphs Grimoire festhält sowie an allen Ritualkomponenten und jedem Tand, den die Abenteurer für ihn besorgt haben.

Wenn die Abenteurer Vizerans Racheplan vereitelt haben, indem sie den Talisman des *Dunklen Herzens* an einem anderen Ort als Menzoberranzan platziert haben, ernten sie den Zorn des Drow-Erzmagus. Vizerans Pläne werden die Abenteurer ebenso wie sein eigenes Volk betreffen und die nächste Herausforderung, der sich die Helden stellen müssen, könnte auch vom Erzmagus stammen, der seine Rache an ihnen plant.

Anhang A: Hintergründe modifizieren

Dieser Anhang bietet alternative Hintergrundmerkmale und Verbindungen für die Spielercharaktere mit Optionen, die eng verbunden sind mit NSC, Themen und Ereignissen des Abenteuers.

Ersatz-Eigenschaften

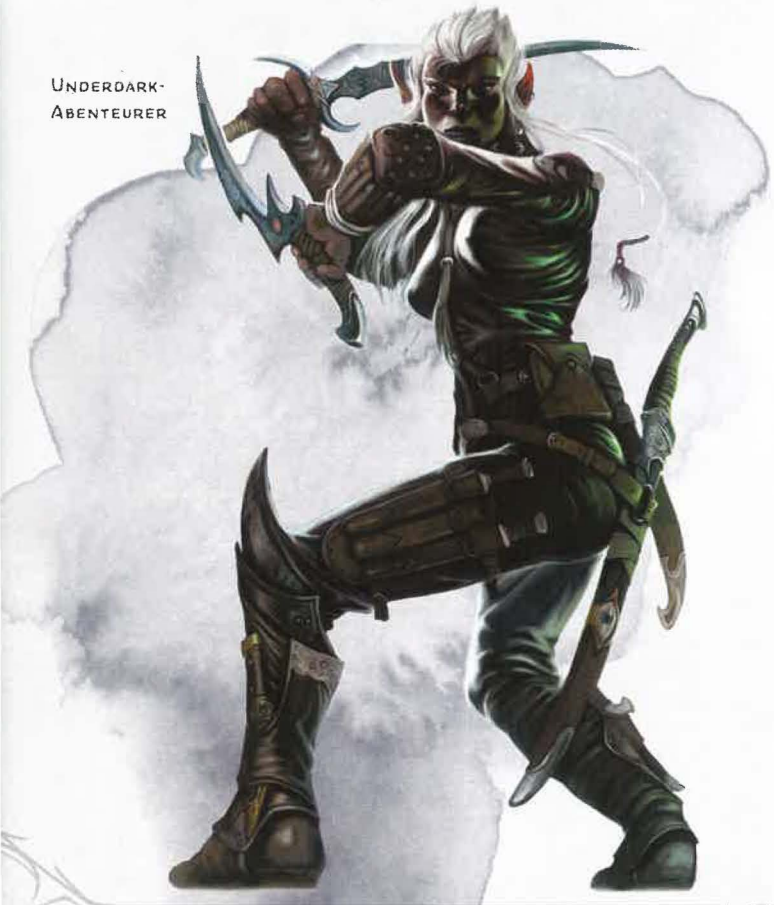
Ein Spieler kann sich eine der folgenden Eigenschaften aussuchen, um gegen eine Eigenschaft ausgetauscht zu werden, die normalerweise vom Hintergrund seines oder ihres Charakters abgedeckt wird.

Optionale Eigenschaft: Tiefengräber

Du hast ein Geschick dafür, dir einen Weg zu den tiefen Stellen der Welt zu bahnen. Du kannst dich an Biegungen und Abzweigungen von Durchgängen und Tunneln so gut erinnern, dass du deine Schritte im Untergrund immer zurückverfolgen kannst. Du kennst dich zudem gut mit der Nahrungssuche und dem Überleben im Underdark aus und kannst bestimmen, ob eine Quelle für Nahrung und Wasser sicher ist. Du kannst immer angemessene Nahrung und Wasser für dich und bis zu fünf Personen im Underdark finden, solange Nahrung in diesem Bereich überhaupt vorhanden ist.

Optionale Eigenschaft: Underdark-Erfahrung

Du bist kein gelegentlicher Besucher des Underdark, stattdessen hast du eine nennenswerte Zeit dort verbracht und seine Bräuche kennengelernt. Du kennst dich mit den verschiedenen Völkern, Zivilisationen und Siedlungen des Underdark ebenso wie mit seinen größten Reiserouten aus. Wenn dir ein Intelligenzwurf misslingt, um dich an einen bestimmten Teil der Geschichte des Underdark zu erinnern, kennst du immerhin eine Quelle, die du für die Lösung konsultieren könntest, es sei denn der SL bestimmt, dass dieser Teil der Geschichte unbekannt ist.



Underdark-Abenteurer

Ersatz-Bindungen

Diese Tabelle bietet alternative Bindungen, die Charaktere statt der Bindungen ihres Hintergrundes annehmen können.

Ersatz-Bindungen

W10	Bindung
1	Du warst einst verloren im Underdark und eine Gruppe von Kuo-toa half dir, den Weg hinaus zu finden. Du hast gelernt, dass es auch in dem sonst wahnsinnigen Volk freundliche Gesellen gibt und du bleibst ihm für seine Hilfe zu Dank verpflichtet.
2	Du hattest einst die Gelegenheit, einen Kreis von Myconiden kennenzulernen – das Pilzvolk des Underdark. Sie boten dir Zuflucht und die Möglichkeit, dich dank ihrer telepathischen Sporen mit ihnen zu „verschmelzen" und seither sehnst du dich danach, diese Erfahrung noch einmal zu erleben.
3	Einer deiner besten Jugendfreunde war Morista Malkin, ein Schildzwerg und Mitglied der Smaragdenklave. Auch wenn du sie seit Jahren nicht gesehen hast, hast du gehört, dass sie ihren Weg zur zurückeroberten Zwergenfeste von Gauntlgrym gefunden hat.
4	Du hast früher für Davra Jassur, eine „Unruhestifterin" des Zhentarim gearbeitet, die vielversprechende neue Talente für ihr schwarzes Netzwerk rekrutiert hat. Sie half dir, den Einstieg als Abenteurer zu finden und dafür schuldest du ihr etwas.
5	Du hast seit Langem einen merkwürdigen wiederkehrenden Traum darüber, eine Steinbibliothek in einem Gewölbe tief im Underdark zu besuchen und dich in den endlosen Geschichten zu verlieren, die sie birgt.
6	Du hast mit einem Tiefengnom-Alchemisten und Minenarbeiter namens Kazook Pickschein studiert, der dir einmal das Leben gerettet hat, als ein magisches Experiment schief ging. Das letzte Mal als du von ihm gehört hast, kontrollierte seine Familie eine der größten Minen in der Tiefengnom-Siedlung Blingdenstein.
7	Das Wenige, das du über das Underdark weißt, hast du durch Leben und Kämpfen an der Seite des Feldrun-Klans der Zwerge gelernt. Du hast dem Klan einen Schwur der Ehre geleistet, bevor sie sich mit den Mächten verbündet haben, die Gauntlgrym zurückerobert und sich dort etabliert haben.
8	Vor Jahren war der boshafte Adlige Ghazrim DuLoc in den Tod einer Person verwickelt, die dir am Herzen lag. Das Verbrechen wurde jedoch vertuscht und DuLoc verschwand. Gerüchten zufolge soll das Zhentarim seine Flucht unterstützt haben, doch du hast dir geschworen, ihn eines Tages zu finden.
9	Vor Jahren hast du Kreaturen, die du geliebt hast, bei einem Überfall von Kreaturen des Underdark verloren. Ob nun erschlagen oder in die Tiefen verschleppt, sie verschwanden ohne eine Spur und du hast dich immer gefragt, ob sie wohl noch am Leben sind und gefangen gehalten werden.
10	Du kennst die Zwergenfeste von Gauntlgrym gut und hast an der Seite der Zwerge gekämpft, um ihnen zu helfen, sie zurückzuerobern. König Bruenor Heldenhammer gratulierte dir zu deinem Heldenmut und du kennst den Preis, den die Zwerge für die Rückgewinnung ihrer Heimat gezahlt haben nur zu gut.

Anhang B: Magische Gegenstände

Die Spielercharaktere können eine Vielzahl ungewöhnlicher magischer Gegenstände im Verlauf des Abenteuers finden, einschließlich Schöpfungen der Drow, der Tiefengnome und anderer Bewohner des Underdark.

PIWAFWI

Bote des Morgens

Waffe (Langschwert), legendär (erfordert Einstimmung durch eine Kreatur nicht-böser Gesinnung)

Bote des Morgens war lange im Underdark verloren und taucht nun als vergoldetes Heft eines Langschwerts wieder auf. Wenn du nach dem Heft greifst, kannst du eine zusätzliche Aktion dafür nutzen, eine Klinge strahlenden Lichts aus dem Heft schnellen oder die Klinge verschwinden zu lassen. *Bote des Morgens* verfügt über alle Eigenschaften einer *Sonnenklinge* (siehe Kapitel 7, „Schätze" des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

Wenn du die Waffe hältst, kannst du eine Aktion nutzen, um eine Kreatur mit der Klinge zu berühren und eine *Schwache Genesung* auf die Kreatur zu wirken. Einmal verwendet, kann diese Fähigkeit bis zum nächsten Morgen nicht noch einmal genutzt werden.

Empfindungsvermögen. *Bote des Morgens* ist eine intelligente, neutral gute Waffe mit einer Intelligenz von 12, einer Weisheit von 15 und Charisma von 14. Sie verfügt über Hören und Dunkelsicht bis zu einer Reichweite von 36 m.

Das Schwert kann sprechen, lesen und Gemeinsprache verstehen sowie mit seinem Schwinger telepathisch kommunizieren. Seine Stimme ist freundlich und weiblich. Es kennt jede Sprache, die du kennst, solange du auf es eingestimmt bist.

BOTE DES MORGENS

Persönlichkeit. *Bote des Morgens* wurde von uralten Sonnenanbetern geschmiedet und ist dazu bestimmt, Licht in die Dunkelheit zu bringen und Kreaturen der Dunkelheit zu bekämpfen. Es ist freundlich und mitfühlend gegenüber jenen in Not, aber auch erbittert und zerstörerisch gegenüber seinen Feinden.

Die langen Jahre, über die *Bote des Morgens* in der Dunkelheit verloren war, haben es ängstlich gegenüber der Dunkelheit und Herrenlosigkeit gemacht. Es zieht es vor, dass seine Klinge immer gegenwärtig ist und Licht in Bereichen der Dunkelheit spendet. Außerdem wehrt es sich inständig dagegen, über eine noch so kurze Zeit von seinem Schwinger getrennt zu sein.

Piwafwi (Elfenumhang)

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Dieser dunkle Spinnenseide-Umhang wurde von Drow hergestellt. Er ist ein *Elfenumhang* (siehe Kapitel 7, „Schätze", des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Er verliert seine Magie, wenn er dem Sonnenlicht ohne Unterbrechung über 1 Stunde hinweg ausgesetzt wird.

Piwafwi der Feuerresistenz

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Dieser Mantel ist ein *Elfenmantel* (siehe Kapitel 7, „Schätze", des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Er garantiert dir außerdem Immunität gegenüber Feuerschaden, während du ihn trägst. Er verliert seine Magie, wenn er dem Sonnenlicht ohne Unterbrechung über 1 Stunde hinweg ausgesetzt wird.

Steinsprecher-Kristall

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Dieser 50 cm lange Splitter aus Quarz, der von den Steinriesen-Bibliothekaren von Grabsenke erschaffen wurde, verleiht dir einen Vorteil auf Intelligenzwürfe (Nachforschungen), während er sich an dir befindet.

Der Kristall hat 10 Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine Aktion nutzen, um einige seiner Ladungen zu verbrauchen und einen der folgenden Zauber daraus zu wirken: *Mit Tieren sprechen* (2 Ladungen), *Mit Toten sprechen* (4 Ladungen), oder *Mit Pflanzen sprechen* (3 Ladungen).

Wenn du einen Weissagungszauber wirkst, kannst du den Kristall zum Preis einer seiner Ladungen pro Stufe des Zaubers an Stelle einer materiellen Komponente verwenden, die normalerweise vom Zauber aufgebraucht werden würde. Der Kristall wird nicht aufgebraucht, wenn er auf diese Weise verwendet wird.

Der Kristall erhält täglich morgens 1W6 + 4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Kristalls verbrauchst, wirf einen W20. Bei einer 1 verschwindet der Kristall und ist für immer verloren.

Zauberjuwel

Wundersamer Gegenstand, Seltenheit variiert (Einstimmung optional)

Ein *Zauberjuwel* kann einen Zauber aus der Zauber-Liste irgendeiner Klasse beinhalten. Du wirst dir des Zaubers bewusst, wenn du die Eigenschaften des Juwels kennenlernst. Während du das Juwel hältst, kannst du seinen Zauber als Aktion wirken, wenn du den Zauber kennst oder er auf der Liste der Klassenzauber steht. Dies zu tun erfordert keine Komponenten oder eine Einstimmung. Der Zauber verschwindet anschließend aus dem Juwel.

Wenn der Zauber auf einer höheren Stufe ist als du normalerweise wirken kannst, musst du einen Attributswurf ablegen und für diesen dein Zauberwirken-Attribut benutzen, um zu bestimmen, ob du ihn erfolgreich wirkst. Die SG liegt bei 10 + der Stufe des Zaubers. Bei einem misslungenen Wurf verschwindet der Zauber aus dem Juwel, ohne einen weiteren Effekt zu erzielen.

Jedes *Zauberjuwel* hat eine Höchststufe für die Zauber, die es aufbewahren kann. Die Zauberstufe bestimmt die Seltenheit des Juwels und den SG des Rettungswurfes sowie den Angriffsbonus des aufbewahrten Zaubers, wie in der Tabelle für Zauberjuwelen gezeigt.

Du kannst das Juwel mit einem Zauber füllen, wenn du auf es eingestimmt bist und es leer ist. Um dies zu tun, wirkst du den Zauber während du das Juwel hältst. Der Zauber wird im Juwel aufbewahrt statt einen Effekt zu haben. Das Wirken des Zaubers muss mindestens 1 Aktion oder 1 Minute oder länger dauern und die Stufe des Zaubers darf nicht höher sein als die maximale Stufe des Juwels. Zählt der Zauber zur Schule der Bannmagie und benötigt materielle Komponenten, die aufgebraucht werden, musst du diese Komponenten besorgen, aber es reicht die Hälfte der normalen Menge aus.

Einmal mit einem Zauber gefüllt, kann das Juwel bis zum nächsten Morgen nicht noch einmal gefüllt werden.

Tiefengnome erschaffen diese magischen Juwelen und halten den Erschaffungsprozess geheim.

Von Drow geschaffene Gegenstände

Magische Gegenstände, die von Drow hergestellt wurden und häufig auch von anderen Völkern des Underdark, nutzen Komponenten und Rituale, die nie dafür bestimmt waren, das Tageslicht zu erblicken. Viele solcher Gegenstände, einschließlich Drow-Rüstung, -Waffen und *Piwafwi*-Mänteln verlieren dauerhaft ihre Magie, wenn sie dem Sonnenlicht 1 Stunde lang ohne Unterbrechung ausgesetzt wurden. Geladene Gegenstände wie ein *Zauberstab der klebrigen Klumpen* werden nach 1 Stunde im Sonnenlicht zerstört.

Zauberstab der klebrigen Klumpen

Zauberstab, selten (benötigt Einstimmung)

Dieser dünne, schwarze Zauberstab, der von den Drow hergestellt wurde, verfügt über 7 Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine Aktion nutzen, um 1 seiner Ladungen zu verbrauchen und einen kleinen Klumpen zähen Materials aus der Spitze auf eine Kreatur zu schleudern, die sich in einem Umkreis von 18 m um dich herum befindet. Leg einen Fernkampfangriffwurf gegen das Ziel mit einem Bonus, der deinem Zaubermodifikator (oder deinem Intelligenzmodifikator, falls du kein Zauberwirken-Attribut hast) plus deinen Übungsbonus, ab. Bei einem Treffer dehnt sich der Klumpen aus und trocknet auf dem Ziel, welches dadurch für 1 Stunde festgesetzt wird. Nach dieser Zeit bricht das zähe Material und fällt herab.

Das Auftragen von 0,50 Litern Alkohol sowie das Auftragen von *Öl der Körperlosigkeit* oder *Universellem Lösungsmittel* auf die festgesetzte Kreatur löst den Klumpen augenblicklich auf. Der Klumpen löst sich auch sofort auf, wenn er dem Sonnenlicht ausgesetzt wird. Kein anderer nicht-magischer Prozess kann das zähe Material entfernen, bis es von selbst zerfällt.

Der Zauberstab erhält täglich um Mitternacht 1W6 + 1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verwendest, wirf einen W20. Bei einer 1 zerschmilzt der Zauberstab zu harmlosem Schleim und ist zerstört.

Ein *Zauberstab der klebrigen Klumpen* wird zerstört, wenn er dem Sonnenlicht für 1 Stunde ohne Unterbrechung ausgesetzt wird.

Zauberjuwel

Max. Zauberstufe	Edelstein	Seltenheit	Rettungs-SC	Angriff-Bonus
Zaubertrick	Obsidian	Ungewöhnlich	13	+5
1.	Lapis lazuli	Ungewöhnlich	13	+5
2.	Quarz	Selten	13	+5
3.	Blutstein	Selten	15	+7
4.	Bernstein	Sehr selten	15	+9
5.	Jade	Sehr selten	17	+9
6.	Topaz	Sehr selten	17	+10
7.	Sternrubin	Legendär	18	+10
8.	Rubin	Legendär	18	+10
9.	Diamant	Legendär	19	+11

Anhang C: Kreaturen

Dieser Anhang präsentiert neue Monster und NSC, denen die Gruppe in diesem Abenteuer begegnet.

Monster und NSC nach Herausforderungsgrad

Monster	Herausforderung
Brautjungfern der Zuggtmoy	1/8
Drow-Sporendiener	1/8
Derro	1/4
Ixitxachitl	1/4
Männlicher Rösser	1/4
Duergar-Sporendiener	1/2
Duergar-Seelenklinge	1
Weiblicher Rösser	1
Droki (NSC)	2
Duergar-Dunkelheft	2
Duergar-Kavalrachni	2
Duergar-Steinwache	2
Duergar-Wächter der Flamme	2
Duergar-Xyarrorn	2
Erwachtes Zurkhholz	2
Grisha (NSC)	2
Kammerdiener der Zuggtmoy	2
Narrak (NSC)	2
Vampirischer Ixitxachitl	2
Derro-Gelehrter	3
Hakenschrecken-Sporendiener	3
Troglodyt-Champion von Laogzed	3
Chuul-Sporendiener	4
Der Blobkönig (NSC)	4
Yestabrod (NSC)	4

Derro

Die Derro sind degenerierte Underdark-Humanoide, die kleinen Zwergen ähneln. Sie sind grausam und von Sinnen und finden Spaß daran, andere zu foltern – sogar ihre eigene Art.

Derro haben blau-graue Haut und glattes Haar, das eine weiße oder gelbe Farbe hat. Ihren einheitlich weißen Augen fehlt sowohl eine Iris als auch eine Pupille.

Unnatürlicher Ursprung. Derro glauben, dass sie von ihrem Gott, Diirinka, erschaffen wurden, doch tatsächlich sind sie das Resultat grausamer Experimente von Gedankenschindern an Zwergen. Wie Duergar sind die Derro ein Sklavenvolk der Gedankenschinder, haben sich aber von diesen befreit.

Für den Wahnsinn bestimmt. Der Prozess ihrer Schöpfung hat die Derro unwiderruflich wahnsinnig gemacht. Sie kooperieren miteinander nur, wenn es nötig ist und wenn sie von einem charismatischen Anführer angestachelt werden.

Leben der Zermürbung. Derro können bis zu 150 Jahre alt werden, doch sie werden schnell erwachsen und vermehren sich schnell. Wenn ihre Ältesten der Ansicht sind, dass ihre Zahl nicht mehr kontrollierbar ist, erklären die Derro einem anderen Volk den Krieg und preschen in einer rücksichtslosen Horde voran, wobei sie solange kämpfen, bis sich ihre Population auf eine akzeptable Größe reduziert hat. Diese entsetzlichen Säuberungen sortieren die Schwachen unter den Derro aus und werden als „Vereinende Kriege" bezeichnet.

Bürger zweiter Klasse. Derro erschaffen keine eigenen Siedlungen. Stattdessen bilden sie kleine, abgelegene Enklaven in Nicht-Derro-Siedlungen überall im Underdark, in denen sie wie Abschaum oder Sklaven behandelt werden. Ihre eigenen mörderischen Methoden verhindern, dass die Derro irgendeine Form effektiven Widerstands gegen derartige Ausbeutungen bilden können.

Derro-Waffen. Die Derro schwingen spezielle Waffen. Sie nutzen hakenförmige Kurzspeere, die zu den Nahkampf-Kriegswaffen zählen und 1W4 Stichschaden verursachen, 2 Pfund wiegen und über die Eigenschaft leichte Waffe verfügen (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung" des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*). Der Speer besitzt nicht die Waffeneigenschaften Wurfwaffe oder vielseitig eines normalen Speers. Bei einem Treffer mit dieser Waffe kann ihr Schwinger darauf verzichten, Schaden zuzufügen und versuchen, das Ziel zum Stolpern zu bringen. In dem Fall muss das Ziel einen erfolgreichen Stärkerettungswurf ablegen oder bäuchlings hinfallen. Der SG liegt bei 8 + den Stärkemodifikator des Schlagenden + den Übungsbonus des Schlagenden.

Die Derro verwenden zudem leichte Repetierarmbrüste, die mit einer Patrone ausgestattet sind, die bis zu sechs Armbrustbolzen halten kann. Diese Waffe gleicht einer leichten Armbrust mit der Ausnahme, dass sie nur über die Hälfte der Reichweite (12/48 m) und nicht über die Eigenschaft Nachladen verfügt. Sie lädt automatisch nach dem Schuss nach, bis ihr die Munition ausgeht. Es dauert eine Aktion, um eine neue Patrone nachzuladen.

Derro

Kleiner Humanoid (Derro), chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (Lederrüstung)
Trefferpunkte 13 (1W6 + 3)
Geschwindigkeit 9m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	5 (–3)	9 (–1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 7
Sprachen Finsterländisch, Zwergisch
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Der Derro hat einen Nachteil auf Angriffswürfe und auf Weisheitswürfe (Wahrnehmung), die sich auf die Sicht beziehen, wenn er sich im Sonnenlicht aufhält.

Magieresistenz. Der Derro hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Wahnsinnig. Der Derro hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Bezauberung und andere magische Effekte.

Aktionen

Hakenförmiger Kurzspeer. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +2 auf Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 (1W4 – 1) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, kann der Derro sich entscheiden, keinen Schaden zu verteilen und zu versuchen, das Ziel stattdessen zum Stolpern zu bringen. In dem Fall muss das Ziel einen erfolgreichen Stärkerettungswurf gegen SG 9 ablegen oder bäuchlings hinfallen.

Leichte Repetierarmbrust. *Fernkampf-Angriff:* +4 auf Treffen, Reichweite (12/48 m), ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

DERRO-GELEHRTER

VARIANTE: DERRO-GELEHRTER

Derro-Gelehrte haben eine Affinität für arkane Magie. Ein Derro-Gelehrter hat die gleichen Spielwerte wie ein **Derro** mit der Ausnahme, dass er 49 (11W6 + 11) TP, ein Charisma von 14 (+2) und einen Herausforderungsgrad von 3 (700 EP) hat. Der Gelehrte erhält zudem die folgenden zusätzlichen Eigenschaften.

Zauberwirken. Der Derro ist ein Zauberwirker der Stufe 5. Sein Zauberwirken-Attribut ist Charisma (Rettungswürfe gegen SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Derro kennt die folgenden Zauberer-Zauber:

Zaubertricks (durch Willen): *Botschaft, Kältestrahl, Licht, Magierhand, Säurespritzer,*
1. Stufe (4 Zauberplätze): *Brennende Hände, Chromatische Kugel, Schlaf*
2. Stufe (3 Zauberplätze): *Spinnenklettern, Unsichtbarkeit*
3. Stufe (2 Zauberplätze): *Blitz, Flimmern*

IXITXACHITL

Ixitxachitl (ausgesprochen ick-*zit*-zah-tschit-ul) sind aquatische Kreaturen, die Manta-Rochen mit kleinen klauenbesetzten Händen am Ende ihrer „Flügel" und schwarzen Augen ähneln, die vor unheilvoller Intelligenz glimmen. Viele Kreaturen verwechseln Ixitxachitl mit gewöhnlichen Manta-Rochen, doch dies kann sich als tödlicher Fehler herausstellen. Die Ixitxachitl sind ebenso böse wie gerissen, was zu ihrem verbreiteten Spitznamen „Dämonenrochen" führte. Sie bewohnen Süß- und Salzgewässer, doch aufgrund ihrer gewalttätigen Natur ist sonst nicht viel über sie bekannt.

Kampf ums Überleben. Ixitxachitl schlüpfen als kleine Kreaturen aus Eiern, die wenig größer sind als eine Hand. Ab diesem Moment kämpfen sie zu jedem Preis ums Überleben und wachsen im Verlauf ihres Lebens immer weiter. Jene Ixitxachitl, die das Geheimnis des Überlebens ergründen, erhalten die Macht der Regeneration und ernähren sich von der Lebenskraft anderer Kreaturen.

Alles verzehrend. Ixitxachitl höhlen Korallenriffe oder andere natürliche aquatische Formationen aus, um labyrinthische Höhlen zu erschaffen und erhalten dabei häufig Unterstützung von gefangenen aquatischen Spezies, die sie versklaven. Sie fressen einen Bereich gewöhnlich erst kahl, bevor sie zu fruchtbarerem Boden weiterziehen und ihre verwaisten Höhlen zurücklassen. Schwärme von Ixitxachitl führen häufig Krieg gegen andere aquatische Kreaturen, um deren Futterstellen und Territorien für sich zu beanspruchen.

Dämonenanbeter. Die Ixitxachitl verehren und dienen verschiedenen Dämonen, vor allem Demogorgon, den sie als ihren Patron und Schöpfer ansehen. Sie hegen eine ausgeprägte Rivalität mit den Seeogern darüber, wer von ihnen die besseren und bevorzugten Diener des Prinzen der Dämonen sind.

IXITXACHITL

Kleine Aberration, chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 18 (4W6 + 4)
Geschwindigkeit 0 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (–2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Abyssisch, Ixitxachitl
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

AKTIONEN

Biss. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +3 auf Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Stichschaden.

REAKTIONEN

Stachelbesetzter Schwanz. Wenn eine Kreatur einen Gelegenheitsangriff des Ixitxachitl provoziert, kann der Ixitxachitl einen der folgenden Angriffe statt seines Bisses durchführen. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +5 auf Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Stichschaden.

Vampirischer Ixitxachitl

Mittlere Aberration, chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 44 (8W8 + 8)
Geschwindigkeit 0 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (–2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Abyssisch, Ixitxachitl
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Regeneration. Der Ixitxachitl erhält 10 TP am Anfang seines Zuges zurück. Der Ixitxachitl stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 TP beginnt.

Aktionen

Vampirbiss. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 bestehen, sonst wird das Maximum seiner Trefferpunkte um die Anzahl von Punkten reduziert, die dem erhaltenen Schaden entspricht, und der Ixitxachitl erhält entsprechend viele Trefferpunkte zurück. Die Reduzierung dauert an, bis das Ziel eine lange Rast vollendet hat. Das Ziel stirbt, wenn ihr Maximum an Trefferpunkten auf 0 reduziert wurde.

Reaktionen

Stachelbesetzter Schwanz. Wenn eine Kreatur eine Gelegenheitsangriff des Ixitxachitl provoziert, kann der Ixitxachitl einen der folgenden Angriffe statt seines Bisses durchführen. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +6 auf Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W10 + 4) Stichschaden.

Variante: Ixitxachitl-Kleriker

Manche Ixitxachitl und vampirischen Ixitxachitl sind in der Lage, göttliche Zauber zu wirken. Solch eine Kreatur erhält die folgende Eigenschaft.

Zauberwirken. Der Ixitxachitl ist ein Zauberwirker der Stufe 5, der Weisheit als sein Attribut zum Zauberwirken nutzt (Zauberrettungswurf-SG 11, +3 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Ixitxachitl hat die folgenden Klerikerzauber zur Verfügung:

Zaubertrick (durch Willen): *Göttliche Führung, Thaumaturgie*
1ste Stufe (4 Zauberplätze): *Person bezaubern, Wasser erschaffen* oder *zerstören*
2te Stufe (3 Zauberplätze): *Person festhalten, Stille*
3te Stufe (2 Zauberplätze): *Magie bannen, Zungen*

Kreatur-Variationen

Dieser Abschnitt stellt Variationen von Monstern vor, die im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* beschrieben sind.

Duergar

Das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* bietet Spielwerte für die gewöhnlichen bewaffneten **Duergar.** Doch die Charaktere treffen im Verlauf dieses Abenteuers andere Arten von Duergar.

Duergar-Dunkelheft

Die Dunkelhefte sind Mitglieder des geheimen Corps psionischer Agenten des Tiefenkönigs. Das Duergar-Dunkelheft hat die gleichen Spielwerte wie ein **Duergar** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* mit der Ausnahme, dass sein Herausforderungsgrad 2 (450 EP) ist und es die folgende zusätzliche Eigenschaft hat.

Angeborenes Zauberwirken (Psionisch). Das Attribut der Fähigkeit Angeborenes Zauberwirken des Dunkelhefts ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 10). Es kann von Geburt an die folgenden Zauber wirken und benötigt dafür keine Komponenten:

Beliebig oft: *Freundschaft, Magierhand*
Jeweils 1/Tag: *Schlaf, Selbstverkleidung*

Duergar-Kavalrachni

Die bösartigen Kavalrachni sind die Duergar-Kavallerie von Gracklstugh, die riesige Taranteln bekannt als Rösser (siehe die **Weiblicher Rösser**-Spielwerte in diesem Anhang). Die Duergar-Kavalrachni haben die gleichen Spielwerte wie die **Duergar** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* mit der Ausnahme, dass ihr Herausforderungsgrad 2 (450 EP) ist und sie die folgende Eigenschaft Kavallerie Training und die Aktion Schwere Armbrust haben.

Kavallerie Training. Wenn der Duergar ein Ziel mit einem Nahkampfangriff trifft, während er auf einem weiblichen Rösser reitet, kann der weibliche Rösser als Reaktion einen Nahkampfangriff auf das gleiche Ziel ausführen.

Schwere Armbrust. *Fernkampf-Angriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W10) Stichschaden.

Duergar-Seelenklinge

Duergar-Seelenklingen sind Assassine mit der Fähigkeit, Klingen aus psionischer Energie zu manifestieren.

Duergar-Steinwache

Die Steinwachen sind Kriegerveteranen, die dem Tiefenkönig als Leibwächter, Elitetruppen und Geheimpolizei dienen.

Duergar-Wächter der Flamme

Die Wächter der Flamme sind ein angesehener Orden psionischer Kleriker, die dem roten Drachen Themberchaud in Gracklstugh dienen, und deren Mitglieder Berater des Tiefenkönigs sind.

Der Duergar-Wächter der Flamme nutzt dieselben Spielwerte wie die der **Duergar** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* mit der Ausnahme, dass sein Herausforderungsgrad 2 (450 EP) ist und er die folgenden zusätzlichen Eigenschaften besitzt.

Angeborenes Zauberwirken (Psionisch). Das Attribut der Fähigkeit Angeborenes Zauberwirken des Wächters der Flamme ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 12). Er kann von Geburt an die folgenden Zauber wirken und benötigt dafür keine Komponenten:

Beliebig oft: *Botschaft, Freundschaft*
3/Tag: *Befehl*

Zauberwirken. Der Wächter der Flamme ist ein Zauberwirker der Stufe 3. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Wächter der Flamme verfügt über die folgenden Kleriker-Zauber:

Zaubertrick (durch Willen): *Ausbessern, Göttliche Führung, Heilige Flamme*
1ste Stufe (4 Zauberplätze): *Schild des Glauben, Verderben, Wunden verursachens*
2te Stufe (2 Zauberplätze): *Attribut verbessern, Waffe des Glaubens*

Duergar-Xarrorn

Die Xarrorn sind Duergar-Krieger vom Klan Xardelvar, die darauf trainiert sind, Lanzen zu schwingen, die alchemistisches Feuer spucken.

Duergar-Seelenklinge

Mittelgroßer Humanoid (Zwerg), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)
Trefferpunkte 18 (4W8)
Geschwindigkeit 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Schadensresistenz Gift
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Zwergisch, Finsterländisch
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Angeborenes Zauberwirken (Psionisch). Das Attribut der Fähigkeit Angeborenes Zauberwirken des Duergars ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann von Geburt an die folgenden Zauber wirken und benötigt dafür keine Komponenten:

Beliebig oft: *Klingenbann, Zielsicherer Schlag*
3/Tag: *Springen, Zeichen des Jägers*

Duergar Widerstandskraft. Der Duergar hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Gift, Zauber und Illusionen ebenso wie darauf, einer Bezauberung oder Paralyse zu widerstehen.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Der Duergar hat einen Nachteil auf Angriffswürfe und auf Weisheitswürfe (Wahrnehmung), die sich auf die Sicht beziehen, wenn er sich im Sonnenlicht aufhält.

Aktionen

Vergrößern (Füllt sich nach einer kurzen oder langen Rast auf). Für 1 Minute wächst der Duergar magisch in seiner Größe zusammen mit allem, was er an Kleidung oder Gegenständen trägt. Solange er vergrößert ist, ist der Duergar Groß, verdoppelt seinen Schadenswürfel auf Stärkebasierte Waffenangriffe (die in die Angriffe eingeschlossen sind) und legt einen Stärkewurf und einen Stärkerettungswurf mit Vorteil ab. Wenn es dem Duergar an Platz fehlt, um Groß zu werden, passt er die maximale Größe an, die im vorhandenen Raum möglich ist.

Seelenklinge erschaffen. Der Duergar erschafft eine sichtbare Klinge von der Größe eines Kurzschwertes aus psionischer Energie. Die Waffe erscheint in der Hand des Duergar und verschwindet, sobald sie den Griff des Duergar verlässt oder wenn der Duergar stirbt oder kampfunfähig wird.

Unsichtbarkeit (Füllt sich nach einer Kurzen oder Langen Rast wieder auf). Der Duergar wird auf magische Weise für bis zu 1 Stunde unsichtbar oder bis er angreift, einen Zauber wirkt, seine Vergrößerung nutzt oder seine Konzentration unterbrochen wird (als wenn er sich auf einen Zauber konzentrieren würde). Jede Ausrüstung, die der Duergar trägt oder in der Hand hält, wird mit ihm unsichtbar.

Seelenklinge. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Energieschaden, oder 10 (2W6 + 3) Energieschaden, wenn vergrößert. Wenn die Seelenklinge einen Vorteil auf Angriffswürfe hat, verteilt der Angriff zusätzliche 3 (1W6) Energieschaden.

Duergar-Steinwache

Mittelgroßer Humanoid (Zwerg), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Kettenpanzer, Schild)
Trefferpunkte 39 (6W8 + 12)
Geschwindigkeit 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (–1)

Schadensresistenz Gift
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Finsterländisch, Zwergisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Duergar Widerstandskraft. Der Duergar hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Gift, Zauber und Illusionen ebenso wie darauf, einer Bezauberung oder Paralyse zu widerstehen.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Der Duergar hat einen Nachteil auf Angriffswürfe und auf Weisheitswürfe (Wahrnehmung), die sich auf die Sicht beziehen, wenn er sich im Sonnenlicht aufhält.

Phalanx-Formation. Der Duergar hat einen Vorteil auf Angriffswürfe und Geschicklichkeitsrettungswürfe, solange er in 1,50 m Umkreis eines Duergar-Verbündeten steht, der einen Schild hält.

Aktionen

Vergrößern (Füllt sich nach einer kurzen oder langen Rast auf). Für 1 Minute wächst der Duergar magisch in seiner Größe zusammen mit allem, was er an Kleidung oder Gegenständen trägt. Solange er vergrößert ist, ist der Duergar Groß, verdoppelt seinen Schadenswürfel auf Stärkebasierte Waffenangriffe (die in die Angriffe eingeschlossen sind) und legt einen Stärkewurf und einen Stärkerettungswurf mit Vorteil ab. Wenn es dem Duergar an Platz fehlt, um Groß zu werden, passt er die maximale Größe an, die im vorhandenen Raum möglich ist.

Dolch des Königs (Kurzschwert). *Nahkampfwaffen-Angriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden, oder 11 (1W6 + 4) Stichschaden, wenn vergrößert.

Wurfspeer. *Nahkampf- oder Fernkampfwaffen-Angriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden, oder 11 (1W6 + 4) Stichschaden, wenn vergrößert.

Unsichtbarkeit (Füllt sich nach einer Kurzen oder Langen Rast wieder auf). Der Duergar wird auf magische Weise für bis zu 1 Stunde unsichtbar oder bis er angreift, einen Zauber wirkt seine Vergrößerung nutzt oder seine Konzentration unterbrochen wird (als wenn er sich auf einen Zauber konzentrieren würde). Jede Ausrüstung, die der Duergar trägt oder in der Hand hält, wird mit ihm unsichtbar.

Duergar-Xarrorn

Mittelgroßer Humanoid (Zwerg), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)
Trefferpunkte 26 (4W8 + 8)
Geschwindigkeit 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (–1)

Schadensresistenz Gift
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Finsterländisch, Zwergisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Duergar Widerstandskraft. Der Duergar hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Gift, Zauber und Illusionen ebenso wie darauf, einer Bezauberung oder Paralyse zu widerstehen.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Der Duergar hat einen Nachteil auf Angriffswürfe und auf Weisheitswürfe (Wahrnehmung), die sich auf die Sicht beziehen, wenn er sich im Sonnenlicht aufhält.

Aktionen

Vergrößern (Füllt sich nach einer kurzen oder langen Rast auf). Für 1 Minute wächst der Duergar magisch in seiner Größe zusammen mit allem, was er an Kleidung oder Gegenständen trägt. Solange er vergrößert ist, ist der Duergar Groß, verdoppelt seinen Schadenswürfel auf Stärkebasierte Waffenangriffe (die in die Angriffe eingeschlossen sind) und legt einen Stärkewurf und einen Stärkerettungswurf mit Vorteil ab. Wenn es dem Duergar an Platz fehlt, um Groß zu werden, passt er die maximale Größe an, die im vorhandenen Raum möglich ist.

Feuerlanze. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +5 zum Treffen (mit Nachteil, wenn das Ziel sich innerhalb von 1,50 m vom Duergar aufhält), Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W12 + 3) Stichschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden, oder 16 (2W12 + 3) Stichschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden, wenn vergrößert.

Feuer versprühen (Nachladen 5–6). Der Duergar schießt einen 4,50 m langen Feuerkegel oder eine Feuerlinie von 9 m Länge und 1,50 m Breite. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, bei einem misslungenen Wurf 10 (3W6) Feuerschaden nehmen oder die Hälfte des Schadens bei einem erfolgreichen Wurf.

Unsichtbarkeit (Füllt sich nach einer Kurzen oder Langen Rast wieder auf). Der Duergar wird auf magische Weise für bis zu 1 Stunde unsichtbar oder bis er angreift, einen Zauber wirkt seine Vergrößerung nutzt oder seine Konzentration unterbrochen wird (als wenn er sich auf einen Zauber konzentrieren würde). Jede Ausrüstung, die der Duergar trägt oder in der Hand hält, wird mit ihm unsichtbar.

Myconiden

Myconide, die Zuggtmoy akzeptieren, können neue zerstörerische Arten von Sporen entwickeln. Myconid-Erwachsene können zwei der folgenden Sporeneffekte haben. Myconid-Souveräne haben alle diese Sporeneffekte.

Ätzende Sporen (1/Tag). Der Myconid setzt Sporen in einem Kegel von 9 m frei. Jede Kreatur innerhalb dieses Kegels muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf erfolgreich ablegen oder 1W6 Säureschaden zu Beginn jedes Zuges des Myconiden nehmen. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und beendet den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg. Der Rettungswurf hat einen SG von 8 + den Konstitutions-Modifikator des Myconids + den Übungsbonus des Myconiden.

Befall-Sporen (1/Tag). Der Myconid setzt Sporen frei, die in einer Wolke hervorschießen und eine Sphäre von 3 m Radius um ihn herum bilden. Die Wolke bleibt für 1 Minute bestehen. Jede Kreatur aus Fleisch und Blut, die sich bei Erscheinen in der Wolke aufhält, muss einen Konstitutionsrettungswurf durchführen. Der Rettungswurf-SG liegt bei 8 + der Konstitutions-Modifikator des Myconiden + der Übungsbonus des Myconiden. Bei erfolgreichem Rettungswurf kann die Kreatur 24 Stunden lang von diesen Sporen nicht infiziert werden. Bei misslungenem Rettungswurf wird die Kreatur mit einer Krankheit angesteckt, die sich die Sporen von Zuggtmoy nennt und erhält zudem eine zufällige Form undefinierten Wahnsinns (bestimmt durch das Würfeln auf die Tabelle Wahnsinn der Zuggtmoy in Anhang D), der anhält, bis die Kreatur von der Krankheit geheilt wird oder stirbt. Während die Kreatur auf diese Weise angesteckt ist, kann sie nicht erneut infiziert werden, und sie muss ihren Rettungswurf immer nach 24 Stunden wiederholen, wobei die Infektion bei einem Erfolg beendet wird. Bei Misslingen wird der Körper der Kreatur langsam von Pilzbewuchs übernommen und nach drei derart misslungenen Rettungswürfen stirbt die Kreatur und wird als Sporendiener wiederbelebt, wenn es sich um eine Art Kreatur handelt, bei der dies möglich ist (siehe den Eintrag „Myconiden" im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*.

Euphorie-Sporen (1/Tag). Der Myconid setzt eine Wolke von Sporen in einer Sphäre von 6 m Radius um sich selbst frei. Andere Kreaturen in diesem Bereich müssen jeweils einen Konstitutionsrettungswurf erfolgreich bestehen oder für 1 Minute vergiftet werden. Der Rettungswurf-SG ist 8 + der Konstitutions-Modifikator des Myconiden + der Übungsbonus des Myconiden. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg früher beenden. Wenn der Effekt endet, erhält die Kreatur eine Stufe der Erschöpfung.

Sporendiener

Hier werden die Spielwerte für vier neue Arten von Sporendienern präsentiert.

Chuul-Sporendiener

Große Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 93 (11W10 + 33)
Geschwindigkeit 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (–4)	6 (–2)	1 (–5)

Schadensresistenz Gift
Zustandsimmunität blind, bezaubert, verängstigt, paralysiert, vergiftet
Sinne Blindsicht 9 m (außerhalb dieses Radius blind), passive Wahrnehmung 8
Sprachen -
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Sporendiener macht zwei Zangenangriffe.

Zange. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden. Das Ziel ist gepackt (Entkommen SG 14), wenn es eine Große oder kleinere Kreatur ist und der Sporendiener nicht zwei weitere Kreaturen gepackt hat.

Drow-Sporendiener

Mittelgroße Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (Kettenhemd)
Trefferpunkte 13 (3W8)
Geschwindigkeit 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	2 (–4)	6 (–2)	1 (–5)

Zustandsimmunität blind, bezaubert, verängstigt, paralysiert
Sinne Blindsicht 9 m (außerhalb dieses Radius blind), passive Wahrnehmung 8
Sprachen –
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Aktionen

Kurzschwert. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Duergar-Sporendiener

Mittelgroße Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 16 (Schuppenpanzer, Schild)
Trefferpunkte 26 (4W8 + 8)
Geschwindigkeit 4,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	2 (–4)	6 (–2)	1 (–5)

Schadensresistenz Gift
Sinne Blindsicht 9 m (außerhalb dieses Radius blind), passive Wahrnehmung 8
Zustandsimmunität bezaubert, blind, paralysiert, verängstigt
Sprachen –
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Aktionen

Kriegshacke. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

Hakenschrecken-Sporendiener

Mittelgroße Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 75 (10W10 + 10)
Geschwindigkeit 6 m, klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	2 (–4)	6 (–2)	1 (–5)

Sinne Blindsicht 9 m (außerhalb dieses Radius blind), passive Wahrnehmung 8
Zustandsimmunität bezaubert, blind, paralysiert, verängstigt
Sprachen –
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Sporendiener macht zwei Hakenangriffe.

Haken. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Stichschaden.

Troglodyten

Das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* bietet die Spielwerte für den gewöhnlichen **Troglodyten.** Hin und wieder produziert ein Stamm von Troglodyten ein ungewöhnlich kluges und starkes Exemplar, das Säure spucken kann – was viele Troglodyten als Segen von Laogzed, ihrem dämonischen Gott, verstehen. Diese schwerfälligen Troglodyt-Champions geben hervorragende Häuptlinge ab.

Troglodyt-Champion von Laogzed

Mittelgroßer Humanoid (Troglodyt), chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 59 (7W8 + 28)
Geschwindigkeit 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	8 (–1)	12 (+1)	12 (+1)

Fertigkeiten Athletik +6, Einschüchtern +3, Heimlichkeit +3
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Troglodytisch
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Chamäleonhaut. Der Troglodyt hat einen Vorteil auf Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit), die durchgeführt werden, um sich zu verstecken.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Der Troglodyt hat einen Nachteil auf Angriffswürfe und auf Weisheitswürfe (Wahrnehmung), die sich auf die Sicht beziehen, wenn er sich im Sonnenlicht aufhält.

Gestank. Jede Kreatur, die kein Troglodyt ist und ihren Zug in 1,50 m Umkreis um den Troglodyten beginnt, muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen oder bis zum Beginn ihres nächsten Zuges vergiftet sein. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur für 1 Stunde immun gegenüber dem Gestank aller Troglodyten.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Troglodyt macht drei Angriffe: einen mit seinem Biss und zwei entweder mit seinen Klauen oder mit seinem Zweihandknüppel.

Biss. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W4 + 4) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W4 + 4) Hiebschaden.

Zweihandknüppel. *Nahkampf-Angriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Wuchtschaden.

Säure versprühen (Nachladen 6). Der Troglodyt versprüht Säure in einer Linie, die 4,50 m lang und 1,50 m breit ist. Jede Kreatur auf dieser Linie muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen und nimmt bei misslungenem Wurf 10 (3W6) Säureschaden und die Hälfte des Schadens bei einem erfolgreichen.

Verschiedene Kreaturen

Dieser Abschnitt beinhaltet die Spielwerte für verschiedene merkwürdige Kreaturen und Wesen, die im Verlauf des Abenteuers auftauchen.

Pflanzen-Kreaturen

Zuggtmoy verfügt über eine Vielzahl an pilzartigen Brautjungfern und einen Kammerdiener, die ihr helfen, sich auf ihre Hochzeit mit Araumykos vorzubereiten. Gleichzeitig nutzen ihre Myconid-Sporendiener Erwachtes Zurkhholz, um ihre Pilzhaine zu bewachen.

Erwachtes Zurkhholz

Diese Kreatur ist ein gewöhnlicher Zurkhholz-Pilz (siehe „Fungi des Underdark" in Kapitel 2), dem Empfindungsvermögen und Bewegungsmöglichkeiten gegeben wurden. Ein Erwachtes Zurkhholz kann durch das Wirken des Zaubers *Erwecken* auf einen normalen Zurkhholz-Pilz erschaffen werden. Ein Myconid-Souverän kann zudem eines erschaffen, indem er ein langwieriges Ritual vollführt.

Ein Erwachtes Zurkhholz hat die gleichen Spielwerte wie ein **Erwachter Baum** (siehe Anhang A im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*), mit den folgenden Modifikationen:

- Das Erwachte Zurkhholz hat Dunkelsicht bis zu einer Reichweite von 36 m.
- Wenn das Erwachte Zurkhholz durch einen Myconid-Souverän erschaffen wurde, kann es nicht sprechen.
- Die Eigenschaft Falsches Erscheinungsbild des Erwachten Zurkhholzes erlaubt es ihm, mit einem normalen Zurkhholz-Pilz (statt einem Baum) verwechselt zu werden.

Brautjungfer der Zuggtmoy

Mittelgroßer Pflanze, chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 22 (5W8)
Geschwindigkeit 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	14 (+2)	8 (–1)	18 (+4)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen versteht Abyssisch, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Pilz-Schritt. Einmal im Laufe ihres Zuges darf die Brautjungfer 3 m ihrer Bewegung nutzen, um innerhalb von 1,50 m Umkreis magisch in einen Bereich von lebenden Pilzen oder Fungus zu treten und aus einem anderen solchen Bereich im Umkreis von 18 m des ersten Bereichs herauszutreten und so an einem unbesetzten Ort in einem Umkreis von 1,50 m vom zweiten Pilz- bzw. Fungus-Bereich zu erscheinen. Die Pilze und Bereiche müssen groß oder größer sein.

Aktionen

Halluzinationssporen. Die Brautjungfer stößt Sporen in Richtung einer Kreatur aus, die es in einer Reichweite von 1,50 m sehen kann. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 erfolgreich bestehen oder für 1 Minute vergiftet sein. Während es auf diese Weise vergiftet ist, ist das Ziel kampfunfähig. Das Ziel kann seinen Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und so den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg frühzeitig beenden.

Befall-Sporen (1/Tag). Die Brautjungfer setzt Sporen frei, die in einer Wolke hervorschießen und eine Sphäre von 3 m Radius um sie herum bilden. Die Wolke bleibt für 1 Minute bestehen. Jede Kreatur aus Fleisch und Blut, die sich bei Erscheinen in der Wolke aufhält oder diese später betritt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 durchführen. Bei erfolgreichem Rettungswurf kann die Kreatur 24 Stunden lang von diesen Sporen nicht infiziert werden. Bei misslungenem Rettungswurf wird die Kreatur mit einer Krankheit angesteckt, die sich die Sporen von Zuggtmoy nennt und erhält zudem eine zufällige Form undefinierten Wahnsinns (bestimmt durch Würfeln auf die Tabelle Wahnsinn der Zuggtmoy in Anhang D), der anhält, bis die Kreatur von der Krankheit geheilt wird oder stirbt. Während die Kreatur auf diese Weise angesteckt ist, kann sie nicht erneut infiziert werden, und sie muss ihren Rettungswurf immer nach 24 Stunden wiederholen, wobei die Infektion bei einem Erfolg beendet wird. Bei Misslingen wird der Körper der Kreatur langsam von Pilzbewuchs übernommen und nach drei derart misslungenen Rettungswürfen stirbt die Kreatur und wird als Sporendiener wiederbelebt, wenn es sich um eine Art Kreatur handelt, bei der dies möglich ist (siehe den Eintrag „Myconiden" im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*).

Die Brautjungfern der Zuggtmoy sind Pflanzen-Kreauren mit annähernd humanoider Form. Ihre zerbrechlichen Körper werden von Anhäufungen leuchtender Flechten und krustiger, schwellender Gewächse bedeckt.

Kammerdiener der Zuggtmoy

Mittelgroßer Pflanze, chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 45 (6W10 + 12)
Geschwindigkeit 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	7 (–2)	14 (+2)	11 (+0)	8 (–1)	12 (+1)

Schadensresistenzen Wucht, Stich
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen Abyssisch, Finsterländisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Pilz-Portal. Der Kammerdiener zählt als Pilz für die Eigenschaft Fungus-Schritt der Brautjungfern der Zuggtmoy.

Giftsporen. Immer, wenn der Kammerdiener Schaden nimmt, setzt er eine Wolke von Sporen frei. Kreaturen, die sich in diesem Moment in einem Umkreis von 1,50 m um den Kammerdiener aufhalten, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 erfolgreich bestehen oder für 1 Minute vergiftet sein. Eine Kreatur kann ihren Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg frühzeitig beenden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Kammerdiener führt zwei Rempelangriffe durch.

Rempeln. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden.

Befall-Sporen (1/Tag). Der Kammerdiener setzt Sporen frei, die in einer Wolke hervorschießen und eine Sphäre von 3 m Radius um ihn herum bilden. Die Wolke bleibt für 1 Minute bestehen. Jede Kreatur aus Fleisch und Blut, die sich bei Erscheinen in der Wolke aufhält oder diese später betritt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 durchführen. Bei erfolgreichem Rettungswurf kann die Kreatur 24 Stunden lang von diesen Sporen nicht infiziert werden. Bei misslungenem Rettungswurf wird die Kreatur mit einer Krankheit angesteckt, die sich die Sporen von Zuggtmoy nennt und erhält zudem eine zufällige Form undefinierten Wahnsinns (bestimmt durch Würfeln auf die Tabelle Wahnsinn der Zuggtmoy in Anhang D), der anhält, bis die Kreatur von der Krankheit geheilt wird oder stirbt. Während die Kreatur auf diese

Weise angesteckt ist, kann sie nicht erneut infiziert werden, und sie muss ihren Rettungswurf immer nach 24 Stunden wiederholen, wobei die Infektion bei einem Erfolg beendet wird. Bei Misslingen wird der Körper der Kreatur langsam {Seite 231} von Pilzbewuchs übernommen und nach drei derart misslungenen Rettungswürfen stirbt die Kreatur und wird als Sporendiener wiederbelebt, wenn es sich um eine Art Kreatur handelt, bei der dies möglich ist (siehe den Eintrag „Myconiden" im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*).

Ein Kammerdiener von Zuggtmoy sieht aus wie eine annähernd zweifüßige Masse blauen Schimmels mit einem kaum erkennbaren Gesicht, das tief in einer moosigen Kapuze verborgen liegt. Er schlägt Feinde mit seinen moosigen Fäusten.

Rösser

Duergar züchten und trainieren diese riesigen Taranteln, die im Underdark leben. Männliche Rösser sind so groß wie Ponys und werden von den Duergar als Lasttiere genutzt. Die größeren weiblichen Rösser werden trainiert und als Reittiere genutzt.

Rösser spinnen keine Netze, aber sie sondern ein klebriges Sekret von ihren Beinen ab, das es ihnen erlaubt, ohne Probleme an Wänden oder unter der Decke zu laufen oder aber Beute in eine Falle zu locken.

Weiblicher Rösser

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 30 (4W10 + 8)
Geschwindigkeit 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen –
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Spinnenklettern. Der Rösser kann schwierige Oberflächen hochklettern, einschließlich überkopf an Decken, ohne dafür einen Attributswurf abzulegen.

Sprung. Der Rösser kann all seine Bewegung in einem Zug verbrauchen, um einen horizontalen oder vertikalen Sprung von 27 m durchzuführen, vorausgesetzt, dass seine Geschwindigkeit mindestens 9 m ist.

Aktionen

Biss. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, 9 (2W8) Säureschaden bei misslungenem Wurf und die Hälfte dieses Schadens bei erfolgreichem Wurf nehmen.

Klebriges Bein (Nachladen, wenn der Rösser keine Kreaturen gepackt hat). *Nahkampfwaffen-Angriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine mittelgroße oder kleinere Kreatur. *Treffer:* Das Ziel klebt am Bein des Rössers und ist gepackt bis es entkommt (Entkommen-SG 12).

Männlicher Rösser

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 13 (2W8 + 4)
Geschwindigkeit 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen –
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Spinnenklettern. Der Rösser kann schwierige Oberflächen hochklettern, einschließlich überkopf an Decken, ohne dafür einen Attributswurf abzulegen.

Sprung. Der Rösser kann all seine Bewegung in einem Zug verbrauchen, um einen horizontalen oder vertikalen Sprung von 18 m durchzuführen, vorausgesetzt, dass seine Geschwindigkeit mindestens 9 m ist.

Aktionen

Biss. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 7 (1W8 + 2) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, 4 (1W8) Säureschaden bei misslungenem Wurf und die Hälfte dieses Schadens bei erfolgreichem Wurf nehmen.

Klebriges Bein (Nachladen, wenn der Rösser keine Kreaturen gepackt hat). *Nahkampfwaffen-Angriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine kleine oder winzige Kreatur. *Treffer:* Das Ziel klebt am Bein des Rössers und ist gepackt bis es entkommt (Entkommen-SG 12).

Nicht-Spieler-Charaktere

Dieser Abschnitt stellt die Spielwerte für einige einzigartige NSC vor, denen die Gruppe in diesem Abenteuer begegnet.

Der Blobkönig

Kleiner Humanoid (Gnom, Gestaltwandler), chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (16 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 49 (9W6 + 18)
Geschwindigkeit 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	8 (–1)	17 (+3)

Rettungswürfe Kon +3, Cha +6
Fertigkeiten Arkane Künste +4, Heimlichkeit +6, Überlebenskunst +2, Wahrnehmung +2
Schadensresistenzen Säure, Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Abyssisch, Finsterländisch, Gnomisch, Terral
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Steintarnung. Der Blobkönig hat einen Vorteil auf Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit), die gemacht werden, um sich in steiniger Umgebung zu verstecken.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut für angeborenes Zauberwirken des Blobkönigs ist Intelligenz (Rettungswurf-SG 12). Er kann von Geburt an die folgenden Zauber wirken und benötigt dafür keine materiellen Komponenten:

Beliebig oft: *Unauffindbarkeit*
Jeweils 1/Tag: *Blindheit/Taubheit, Selbstverkleidung, Verschwimmen*

Gnomische Gerissenheit. Der Blobkönig hat einen Vorteil auf Intelligenz-, Weisheits- und Charismarettungswürfe gegen Magie.

Irrsinn. Der Blobkönig hat einen Vorteil auf Rettungswürfe dagegen, bezaubert oder verängstigt zu werden.

Zauberwirken. Der Blobkönig ist ein Zauberwirker der Stufe 9. Sein Attribut für Zauberwirken ist Charisma (Rettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Blobkönig kennt die folgenden Zauberer-Zauber:

Zaubertricks (durch Willen): *Gift versprühen, Licht, Magierhand, Säurespritzer, Taschenspielerei*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Falsches Leben, Magierrüstung, Schild, Strahl der Übelkeit*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Krone des Wahnsinns, Nebelschritt*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Gasförmige Gestalt, Stinkende Wolke*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Dürre, Verwirrung*
5. Grad (1 Zauberplätze): *Todeswolke*

Aktionen

Kriegshacke. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W8 + 2) Stichschaden.

Form ändern. Der Blobkönig verwandelt sich auf magische Weise in einen Schlick oder zurück in seine wahre Form. Er kehrt in seine wahre Form zurück, wenn er stirbt. Die gesamte Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird von seiner neuen Form absorbiert. In Schlick-Form behält der Blobkönig seine Gesinnung, Trefferpunkte, Trefferwürfel und seine Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte ebenso wie diese Aktion. Seine Spielwerte und Fähigkeiten werden ansonsten von denen seiner neuen Form ersetzt.

Grünen Schleim erschaffen (Lädt sich nach einer Langen Rast wieder auf). Der Blobkönig erschafft einen Fleck grünen Schleims (siehe „Gefahren in Gewölben" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Der Schleim taucht in einem Abschnitt in einem Umkreis von 9 m um den Blobkönig an der Wand, der Decke oder am Boden auf.

Droki

Kleiner Humanoid (Derro), chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (beschlagene Lederrüstung)
Trefferpunkte 31 (7W6 + 7)
Geschwindigkeit 9 m, (18 m mit *Stiefeln der Geschwindigkeit*)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	5 (–3)	16 (+3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 7
Sprachen Finsterländisch, Zwergisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Drokis Attribut für angeborenes Zauberwirken ist Charisma (Rettungswurf-SG 13). Er kann von Geburt an die folgenden Zauber wirken und benötigt dafür keine materiellen Komponenten:

Beliebig oft: *Einfache Illusion*
Jeweils 1/Tag: *Dunkelheit, Furcht, Zerbersten*

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Droki hat einen Nachteil auf Angriffswürfe und auf Weisheitswürfe (Wahrnehmung), die sich auf die Sicht beziehen, wenn er sich im Sonnenlicht aufhält.

Hinterhältiger Angriff. Droki verteilt zusätzliche 7 (2W6) Schaden und hat einen Vorteil auf den Angriffswurf, wenn er ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft oder wenn sich das Ziel innerhalb von 1,50 m um einen Verbündeten von Droki befindet, der nicht kampfunfähig ist und Droki keinen Nachteil auf den Angriffswurf hat.

Irrsinn. Droki hat einen Vorteil auf Rettungswürfe dagegen, bezaubert oder verängstigt zu werden.

Magieresistenz. Droki hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber oder andere magische Effekte.

Spezialausrüstung. Droki trägt *Stiefel der Geschwindigkeit.*

Aktionen

Mehrfachangriff. Droki macht zwei Angriffe mit seinem Kurzschwert.

Kurzschwert. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden. Das Schwert ist in Schlangengift getränkt, das nach dem ersten Treffer verbraucht ist. Ein Ziel, das dem Gift ausgesetzt wurde, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 durchführen, 10 (3W6) Giftschaden bei einem misslungenen Rettungswurf und die Hälfte des Schadens bei einem erfolgreichem Wurf nehmen.

Reaktion

Parieren. Gegen einen Nahkampfangriff, der ihn treffen würde, addiert Droki 3 zu seiner RK. Um dies zu tun, muss Droki den Angreifer sehen und eine Nahkampfwaffe schwingen.

Grisha

Kleiner Humanoid (Damaranischer Mensch), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (Kettenpanzer, Schild)
Trefferpunkte 33 (6W8 + 6)
Geschwindigkeit 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Wei +4, Cha +5
Fertigkeiten Überzeugen +5, Religion +2
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Zauberwirken. Grisha ist ein Zauberwirker der Stufe 6. Sein Attribut für Zauberwirken ist Weisheit (Rettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann die folgenden Kleriker-Zauber:

Zaubertrick (durch Willen): *Göttliche Führung, Heilige Flamme, Licht, Thaumaturgie*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Göttliche Gunst, Schild des Glaubens, Schutz vor Gutem, Wunden heilen, Wunden verursachen*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Dauerhafte Flamme, Magische Waffe, Person festhalten, Waffe des Glaubens*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Fluch, Magie bannen, Wächtergeister*

Aktionen

Mehrfachangriff. Grisha macht zwei Angriffe mit seinem *Flegel +1.*

Flegel +1. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Wuchtschaden.

Narrak

Kleiner Humanoid (Derro), chaotisch böse

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 40 (9W6 + 9)
Geschwindigkeit 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	5 (–3)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +4, Cha +5
Fertigkeiten Arkane Künste +4, Heimlichkeit +4
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 7
Sprachen Finsterländisch, Zwergisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Irrsinn. Narrak hat einen Vorteil auf Rettungswürfe dagegen, bezaubert oder verängstigt zu werden.

Magieresistenz. Narrak hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber oder andere magische Effekte.

Zauberwirken. Narrak ist ein Zauberwirker der Stufe 5. Sein Attribut für Zauberwirken ist Charisma (Rettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Narrak hat zwei Zauberplätze für Zauber der 2ten Stufe, die sich nach Beenden einer langen oder kurzen Rast wiederauffüllen und er kennt die folgenden Hexenmeister-Zauber:

Zaubertrick (durch Willen): *Freundschaft, Gift versprühen, Unheimlicher Strahl*
1. Grad: *Person bezaubern, Rüstung von Agathys, Verwünschen*
2. Grad: *Person festhalten, Schwächestrahl, Spinnenklettern*

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Narrak hat einen Nachteil auf Angriffswürfe und auf Weisheitswürfe (Wahrnehmung), die sich auf die Sicht beziehen, wenn er sich im Sonnenlicht aufhält.

Aktionen

Kurzschwert. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Mit den Schatten verschmelzen. Narrak kann unsichtbar werden, wenn er sich in schwachem Licht oder in Dunkelheit aufhält. Er bleibt dies solange, bis er sich bewegt oder eine Aktion bzw. Reaktion ausführt.

Schattenrüstung (Lädt sich nach Kurzer oder Langer Rast wieder auf). Narrak wirkt *Magierrüstung* auf sich selbst.

Yestabrod

Große Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 75 (10W10 + 20)
Geschwindigkeit 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Schadensresistenzen Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Abyssisch, Telepathie 18 m
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Legendäre Resistenz (1/Tag). Wenn Yestabrod ein Rettungswurf misslingt, kann er sich dazu entscheiden, dass dieser stattdessen erfolgreich ist.

Aktionen

Rempeln. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (3W4 + 1) Wuchtschaden plus 7 (3W4) Giftschaden.

Ätzende Sporen (1/Tag). Yestabrod setzt Sporen in einem Kegel von 9 m frei. Jede Kreatur innerhalb dieses Kegels muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 erfolgreich ablegen oder 1W6 Säureschaden zu Beginn jedes Zuges von Yestabrod nehmen. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner eigenen Züge wiederholen und beendet den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg.

Befall-Sporen (1/Tag). Yestabrod setzt Sporen frei, die in einer Wolke hervorschießen und eine Sphäre von 3 m Radius um ihn herum bilden. Die Wolke bleibt für 1 Minute bestehen. Jede Kreatur aus Fleisch und Blut, die sich bei Erscheinen in der Wolke aufhält oder diese später betritt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 durchführen. Bei erfolgreichem Rettungswurf kann die Kreatur 24 Stunden lang von diesen Sporen nicht infiziert werden. Bei misslungenem Rettungswurf wird die Kreatur mit einer Krankheit angesteckt, die sich die Sporen von Zuggtmoy nennt und erhält zudem eine zufällige Form undefinierten Wahnsinns (bestimmt durch das Würfeln auf die Tabelle Wahnsinn der Zuggtmoy in Anhang D), der anhält, bis die Kreatur von der Krankheit geheilt wird oder stirbt. Während die Kreatur auf diese Weise angesteckt ist, kann sie nicht erneut infiziert werden, und sie muss ihren Rettungswurf immer nach 24 Stunden wiederholen, wobei die Infektion bei einem Erfolg beendet wird. Bei Misslingen wird der Körper der Kreatur langsam von Pilzbewuchs übernommen und nach drei derart misslungenen Rettungswürfen stirbt die Kreatur und wird als Sporendiener wiederbelebt, wenn es sich um eine Art Kreatur handelt, bei der dies möglich ist (siehe den Eintrag „Myconiden" im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*.

Legendäre Aktionen

Yestabrod kann 2 legendäre Aktionen durchführen und dabei aus den Optionen unten auswählen. Nur eine Option einer legendären Aktion kann auf einmal ausgewählt werden und ausschließlich am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Yestabrod erhält die verwendeten legendären Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Leichenexplosion. Geronnenes Blut, Innereien und Säure brechen aus einer Leiche im Umkreis von 6 m um Yestabrod hervor. Kreaturen innerhalb von 3 m um die Leiche müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 erfolgreich ablegen oder 7 (2W6) Säureschaden nehmen.

Faulige Absorption. Yestabrod absorbiert die Fäulnis einer Leiche im einem Umkreis von 1,50 m um ihn und erhält dadurch 1W8+2 TP zurück.

Anhang D: Dämonenfürsten

Hier sind die Spielwerte für die Dämonenfürsten aufgelistet, die in dieser Geschichte eine Rolle spielen werden. Hab Acht! Sie sind herausragende Gegner.

Baphomet

Nach dem Kredo von Baphomet, dem Gehörnten König und dem Prinzen der Bestien, ist Zivilisation Schwäche und Grausamkeit wahre Stärke. Er herrscht über Minotauren und andere mit wildem Herzen. Er wird von jenen angebetet, die die Grenzen der Zivilisation übersteigen und ihre animalische Natur befreien wollen, da Baphomet eine Welt ohne Beschränkungen anstrebt, in der Kreaturen ihre grausamsten Begehren ausleben können.

Kulte, die Baphomet gewidmet sind, nutzen Irrgärten und komplexe Knoten als Wappen und erschaffen geheime Orte, um zu sündigen, einschließlich Labyrinthen von der Sorte, die ihr Meister bevorzugt. Blutbespritzte Kronen und Waffen aus Eisen und Messing dekorieren ihre einfachen Altäre.

Mit der Zeit werden Baphomets Kultisten von seinem Einfluss verdorben und bekommen blutunterlaufene Augen und grobes, dichtes Haar. Kleine Hörner sprießen manchmal aus ihrer Stirn. Im Laufe der Zeit kann sich ein treuer Kultist gänzlich in einen Minotaurus verwandeln, was als größtes Geschenk des Prinzen der Bestien betrachtet wird.

Baphomet selbst stellt sich als großer Minotaurus mit dunklem Fell dar, ist 6 m groß und trägt sechs eiserne Hörner. Ein höllisches Licht brennt in seinen roten Augen. Obgleich er von animalischer Mordlust erfüllt ist, verbirgt sich dahinter ein grausamer und gewitzter Intellekt, der sich der Untergrabung aller Zivilisation verschrieben hat.

Baphomet schwingt eine große Gleve, die Herzspalter genannt wird. Manchmal wirft er diese tödliche Waffe beiseite, um seine Feinde zu jagen, sie mit seinen Hörnern aufzuspießen, sie in den Staub zu treten und sie mit seinen Zähnen wie eine Bestie zu zerfleischen.

Baphomets Hort

Baphomets Hort ist sein Palast, der Lyktion, der auf der Ebene des Abyss liegt und der Endlose Irrgarten genannt wird. Der Lyktion ist umgeben von gewundenen Durchgängen des Labyrinths, das sich über die ganze Ebene erstreckt, wird makellos instandgehalten und ist von einem Graben in der Form eines dreidimensionalen Irrgartens umringt.

Hortaktionen

Baphomet kann bei einem Initiativewert von 20 (Initiative-Verbindungen verlierend) eine Hortaktion nutzen, um einen der folgenden magischen Effekte auszulösen. Er kann den gleichen Effekt nicht zweimal direkt hintereinander benutzen:

- Baphomet versiegelt eine Türöffnung oder einen anderen Eingang in seinem Hort. Die Öffnung darf dabei nicht besetzt sein. Sie wird für 1 Minute oder solange, bis Baphomet den Effekt erneut nutzt, mit solidem Stein gefüllt.
- Baphomet wählt einen Raum in seinem Hort, der in keine Richtung größer als 30 m ist. Beim nächsten Initiativewert 20 wird die Schwerkraft in diesem Raum umgekehrt. Jede Kreatur und jedes Objekt in diesem Raum fallen in Richtung der neuen Anziehung der Schwerkraft, wenn dies geschieht, es sei denn, sie können an Ort und Stelle bleiben. Baphomet kann die Umkehr der Schwerkraft ignorieren, wenn er sich im Raum befindet, doch er zieht es meist vor, die Aktion zu nutzen, um an der Decke zu landen und alle Ziele anzugreifen, die ihr entgegenfliegen.
- Baphomet wirkt *Arkane Spiegelung* auf einen Raum innerhalb des Horts, der in keine Richtung größer als 30 m ist. Der Effekt endet beim Initiativewert 20.

Baphomet

Regionale Effekte

Die Region, die Baphomets Hort enthält, ist durch seine Magie verzogen, sodass einer oder mehrere der folgenden Effekte erzeugt werden:

- Pflanzliches Leben innerhalb von 1,50 km Umkreis um den Hort wächst dichter und bildet Wände aus Bäumen, Hecken und anderer Flora in der Form eines kleinen Irrgartens.
- Tiere innerhalb von 1,50 km Umkreis um den Hort werden verängstigt und desorientiert, als ob sie konstant unter der Angst des Gejagt-Seins leiden und schlagen aus oder verfallen in Panik, auch wenn kein erkennbares Anzeichen von Gefahr in der Nähe ist.
- Wenn sich ein Humanoid mindestens 1 Stunde innerhalb eines Umkreises von 1,50 km vom Hort aufhält, muss die Kreatur einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 18 bestehen oder in einen Wahnsinn verfallen, der durch die Tabelle für den Wahnsinn des Baphomet bestimmt wird. Eine Kreatur, die diesen Rettungswurf erfolgreich ablegt, kann innerhalb von 24 Stunden nicht noch einmal von diesem regionalen Effekt betroffen werden.

Wenn Baphomet stirbt, verblassen diese Effekte im Verlauf von 1W10 Tagen.

Wahnsinn des Baphomet

Wenn eine Kreatur in Baphomets Hort oder in Sichtlinie des Dämonenfürsten wahnsinnig wird, wirf auf die Tabelle für den Wahnsinn des Baphomet, um die Natur ihres Wahnsinns zu bestimmen, der eine Schwäche des Charakters sein wird, bis er geheilt wird. Siehe den *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für mehr Informationen über Wahnsinn.

Wahnsinn des Baphomet

W100	Makel (hält an bis er geheilt wird)
01–20	„Mein Zorn verschlingt mich. Mit mir kann man nicht diskutieren, wenn mein Zorn erwacht ist."
21–40	„Ich degeneriere zu animalischem Verhalten und wirke mehr eher ein wildes Tier als ein denkendes Wesen."
41–60	„Die Welt ist mein Jagdgebiet. Alle anderen sind meine Beute."
61–80	„Hass entflammt leicht in mir und explodiert in einer Raserei."
81–100	„Ich betrachte jene, die sich mir widersetzen nicht als Personen, sondern als Tiere, an denen man sich labt."

Baphomet

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 333 (23W12 + 184)
Geschwindigkeit 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	14 (+2)	26 (+8)	18 (+4)	24 (+7)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +15, Wei +14
Fertigkeiten Einschüchtern +17, Wahrnehmung +14
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte
Schadensimmunitäten Gift; Hieb und Stich, die nicht-magisch sind, Wucht
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet
Sinne Wahrer Blick 36 m, passive Wahrnehmung 24
Sprachen Alle, Telepathie 36 m
Herausforderung 23 (50.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut für angeborenes Zauberwirken von Baphomet ist Charisma (Rettungswurf-SG 18). Er kann von Geburt an die folgenden Zauber wirken und benötigt dafür keine materiellen Komponenten:

Beliebig oft: *Magie entdecken*
Jeweils 3/Tag: *Magie bannen, Tier beherrschen, Zeichen des Jägers, Irrgarten, Steinwand*
Jeweils 1/Tag: *Teleportieren*

Erinnerung des Labyrinths. Baphomet kann sich fehlerfrei an jeden Pfad erinnern, den er gegangen ist, und er ist immun gegenüber dem *Irrgarten*-Zauber.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn Baphomet ein Rettungswurf misslingt, kann er sich dazu entscheiden, dass dieser stattdessen erfolgreich war.

Magische Waffen. Baphomets Waffenangriffe sind magisch.

Magieresistenz. Baphomet hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber oder andere magische Effekte.

Sturmangriff. Wenn Baphomet sich mindestens 3 m geradewegs auf ein Ziel zubewegt und es dann mit einem Keil-Angriff im gleichen Zug angreift, erhält das Ziel zusätzliche 22 (4W10) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 25 bestehen oder bis zu 3 m weit weggedrückt und bäuchlings hingeworfen werden.

Unvorsichtig. Zu Beginn seines Zuges kann Baphomet einen Vorteil auf alle Nahkampfwaffen-Angriffswürfe während dieses Zuges erhalten, aber Angriffswürfe gegen ihn haben einen Vorteil bis zum Beginn seines nächsten Zuges.

Aktionen

Mehrfachangriff. Baphomet macht drei Angriffe: einen mit Herzspalter, einen mit seinem Biss und einen mit seinem Keil-Angriff.

Herzspalter. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +17 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 24 (4W6 + 6) Hiebschaden.

Biss. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +17 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W8 + 10) Stichschaden.

Keil. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +17 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (2W10 + 10) Stichschaden.

Furchterregende Präsenz. Jede Kreatur Baphomets Wahl innerhalb eines Umkreises von 36 m um ihn herum und sich seiner bewusst, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 18 erfolgreich ablegen oder für 1 Minute verängstigt sein. Eine verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und beendet den Effekt bei einem Erfolg. Diese später erfolgten Rettungswürfe haben einen Nachteil, wenn Baphomet sich in Sichtlinie zur Kreatur befindet.

Wenn eine Kreatur einen dieser Rettungswürfe erfolgreich besteht oder der Effekt auf sie endet, ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden immun gegenüber Baphomets Furchterregender Präsenz.

Legendäre Aktionen

Baphomet kann 3 legendäre Aktionen durchführen und dabei aus den Optionen unten auswählen. Nur eine Option der legendären Aktionen kann auf einmal ausgewählt werden und ausschließlich am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Baphomet erhält die verwendeten legendären Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Herzspalter-Angriff. Baphomet führt einen Nahkampf-Angriff mit Herzspalter aus.
Sturmangriff (Dauert 2 Aktionen). Baphomet bewegt sich entsprechend seiner Geschwindigkeit und führt anschließend einen Keil-Angriff durch.

Demogorgon

Demogorgon, Prinz der Dämonen, das Zischende Biest und Meister der sich windenden Tiefen, ist die Verkörperung von Chaos, Wahnsinn und Zerstörung, die danach strebt, alles Gute zu verderben und die Ordnung im Multiversum zu untergraben, um alles heulend in die unendlichen Tiefen des Abyss zu zerren.

Der Dämonenfürst ist eine Verschmelzung verschiedener Formen mit dem Unterkörper einer Echse, klauenbesetzten, schwimmhäutigen Füßen sowie Tentakeln, die mit Saugnäpfen besetzt sind und aus den Schultern eines affenartigen Torsos sprießen, gekrönt von zwei abscheulichen affenartigen Köpfen namens Aameul und Hathradiah, die beide gleichermaßen wahnsinnig sind. Ihr Blick bringt jedem Wahnsinn und Verwirrung, der ihm begegnet.

Gleichermaßen kann das gewundene Y-Symbol des Kultes von Demogorgon Wahnsinn in jenen säen, die es zu lange anstarren. Alle Anhänger des Prinzen der Dämonen werden früher oder später wahnsinnig.

Demogorgons Hort

Demogorgon hat seinen Hort in einem Palast, der Abysm genannt wird und auf einer Ebene des Abyss gefunden werden kann, die als das Klaffende Maul bekannt ist. Der Hort von Demogorgon ist ein Ort des Wahnsinns und der Dualität. Der Teil des Palastes, der über dem Wasser liegt, hat die Form zweier Schlangentürme, die jeweils von einem schädelförmigen Minarett gekrönt werden. Dort beschauen die Köpfe von Demogorgon die Mysterien des Arkanen, während sie darüber streiten, wie sie ihre Rivalen auslöschen sollten. Der Großteil des Palastes breitet sich unter Wasser in ruhigen und verdunkelten Höhlen aus.

Hortaktionen

Beim Initiativewert von 20 (Initiative-Verbindungen verlierend) kann Demogorgon eine Hortaktion ausführen, um einen der folgenden Effekte zu verursachen. Demogorgon kann den gleichen Effekt nicht zwei Runden hintereinander ausführen:

Demogorgon

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 496 (34W12 + 272)
Geschwindigkeit 15 m, schwimmen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	14 (+2)	26 (+8)	20 (+5)	17 (+3)	25 (+7)

Rettungswürfe Ges +10, Kon +16, Wei +11, Cha +15
Fertigkeiten Motiv erkennen +11, Wahrnehmung +19
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte
Schadensimmunitäten Gift; Hieb und Stich, die nicht-magisch sind, Wucht
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet
Sinne Wahrer Blick 36 m, passive Wahrnehmung 21
Sprachen Alle, Telepathie 36 m
Herausforderung 26 (90.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut für angeborenes Zauberwirken von Demogorgon ist Charisma (Rettungswurf-SG 23). Er kann von Geburt an die folgenden Zauber wirken und benötigt dafür keine materiellen Komponenten:

Beliebig oft: *Mächtiges Trugbild, Magie entdecken*
Jeweils 3/Tag: *Furcht, Magie bannen, Telekinese*
Jeweils 1/Tag: *Schwachsinn, Trugbild projizieren*

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn Demogorgon ein Rettungswurf misslingt, kann er sich dazu entscheiden, dass dieser stattdessen erfolgreich war.

Magieresistenz. Demogorgon hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber oder andere magische Effekte.

Magische Waffen. Demogorgons Waffenangriffe sind magisch.

Zwei Köpfe. Demogorgon hat einen Vorteil auf Rettungswürfe dagegen, geblendet, taub, betäubt oder bewusstlos geschlagen zu werden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Demogorgon macht zwei Tentakel-Angriffe.

Tentakel. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +17 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 35 (4W12 + 9) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 23 erfolgreich bestehen oder seine maximalen Trefferpunkte werden um die Punkte reduziert, die dem genommenen Schaden entsprechen. Diese Reduzierung hält an, bis das Ziel eine Lange Rast beendet. Das Ziel stirbt, wenn seine maximalen Trefferpunkte auf 0 reduziert werden.

Blick. Demogorgon richtet seinen magischen Blick auf eine Kreatur, die er innerhalb eines Umkreises von 36 m um ihn herum sehen kann. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 23 ablegen. Das Ziel kann seine Augen abwenden, um den Blick zu vermeiden und den Wurf automatisch erfolgreich zu bestehen, wenn es nicht kampfunfähig ist. Wenn das Ziel dies tut, kann es Demogorgon bis zu seinem nächsten Zug nicht sehen. Schaut das Ziel ihn in der Zwischenzeit an, muss es sofort einen Rettungswurf ablegen. Wenn dem Ziel der Rettungswurf misslingt, leidet das Ziel unter einem der folgenden Effekte, die zufällig oder von Demogorgon ausgesucht werden:

1. **Betörender Blick.** Das Ziel ist bis zum Beginn von Demogorgons nächstem Zug betäubt oder bis Demogorgon nicht mehr in Sichtlinie ist.
2. **Hypnotischer Blick.** Das Ziel ist von Demogorgon bis zum Beginn von Demogorgons nächstem Zug bezaubert. Demogorgon wählt, wie das bezauberte Ziel seine Aktionen, Reaktionen und Bewegungen verwendet. Da dieser Blick fordert, dass Demogorgon beide seiner Köpfe auf das Ziel konzentriert, kann er seine legendäre Aktion Unerträglicher Blick bis zum Beginn seines nächsten Zuges nicht einsetzen.
3. **Irrsinniger Blick.** Das Ziel leidet unter dem Effekt des Zaubers *Verwirrung* ohne einen Rettungswurf abzulegen. Der Effekt hält bis zum Beginn des nächsten Zuges von Demogorgon an. Demogorgon muss sich nicht auf diesen Zauber konzentrieren.

Legendäre Aktionen

Demogorgon kann 2 legendäre Aktionen durchführen und dabei aus den Optionen unten auswählen. Nur eine Option einer legendären Aktion kann auf einmal ausgewählt werden und ausschließlich am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Demogorgon erhält die verwendeten legendären Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Schwanz. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +17 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 31 (4W10 + 9) Wuchtschaden plus 22 (4W10) nekrotischer Schaden.

Unerträglicher Blick. Demogorgon nutzt seine Blick-Aktion und muss entweder den Betörenden Blick oder den Irrsinnigen Blick auswählen.

DEMOGORGON

- Demogorgon erschafft ein illusorisches Duplikat von sich, das an seinem eigenen Ort auftaucht und bis zum Initiativewert 20 der nächsten Runde anhält. In seinem Zug kann Demogorgon das illusorische Duplikat über die gleiche Distanz bewegen, die seiner eigenen Bewegungsgeschwindigkeit entspricht (keine Aktion benötigt). Sobald eine Kreatur oder ein Objekt das erste Mal physisch mit Demogorgon interagiert (zum Beispiel ihn in einem Angriff schlägt) gibt es eine 50-prozentige Chance, dass das illusorische Duplikat betroffen ist und nicht Demogorgon selbst. In diesem Fall verschwindet die Illusion.
- Demogorgon wirkt den Zauber *Dunkelheit* viermal auf niedrigster Stufe und zielt mit dem Zauber auf verschiedene Bereiche. Demogorgon muss sich nicht auf die Zauber konzentrieren, die bei einem Initiativewert von 20 in der nächsten Runde enden.

Regionale Effekte

Die Region, die den Hort von Demogorgon beherbergt, ist von seiner Magie umschlossen und erzeugt einen oder mehrere der folgenden Effekte:

- Der Bereich innerhalb von 9 km um den Hort ist übervölkert von Eidechsen, Giftschlangen und anderen giftigen Tieren.
- Tiere innerhalb von 1,50 km um den Hort werden gewalttätig und rasend, auch Kreaturen, die gewöhnlich sanftmütig sind.
- Wenn sich ein Humanoid mindestens 1 Stunde in einem Umkreis von 1,50 km um den Hort aufhält, muss er einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 23 bestehen oder dem Wahnsinn verfallen, der durch die Tabelle für den Wahnsinn von Demogorgon bestimmt wird. Eine Kreatur, die diesen Rettungswurf erfolgreich besteht, kann von diesem regionalen Effekt innerhalb der nächsten 24 Stunden nicht noch einmal betroffen werden.

Wenn Demogorgen stirbt, verblassen diese Effekte im Laufe von 1W10 Tagen.

Wahnsinn von Demogorgon

Wenn eine Kreatur in Demogorgons Hort oder in Sichtlinie zum Dämonenfürsten wahnsinnig wird, wirf auf die Tabelle Wahnsinn von Demogorgons, um die Natur ihres Wahnsinns zu bestimmen, der zu einem Makel des Charakters wird, bis dieser geheilt wird. Siehe den *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für mehr Informationen über Wahnsinn.

Wahnsinn von Demogorgon

W100	Makel (hält an bis er geheilt wird)
01–20	„Jemand plant, mich zu töten. Ich muss zuerst zuschlagen, um sie zu stoppen."
21–40	„Es gibt nur eine Lösung für meine Probleme: Sie alle zu töten!"
41–60	„Es existiert mehr als ein Verstand in meinem Kopf."
61–80	„Wenn du mir nicht zustimmst, prügle ich dich gehorsam, um zu bekommen, was ich will."
81–00	„Ich kann niemandem erlauben, etwas zu berühren, was mir gehört. Sie könnten versuche, es mir wegzunehmen!"

Fraz-Urb'luu

Alle Dämonen sind Lügner, doch Fraz-Urb'luu ist der Prinz der Täuschung und der Dämonenfürst der Illusionen. Er nutzt jeden Trick, jedes bisschen dämonischer Gerissenheit, um seine Feinde, sterbliche und unholde gleichermaßen, zu manipulieren, damit sie tun, was er will. Fraz-Urb'luu kann Traumländer und bewusstseinsverändernde Fantasien erschaffen, die in der Lage sind, auch die anspruchsvollsten Feinde zu täuschen.

Fraz-Urb'luu war einst unter Schloss Greyhawk in der Welt von Oerth gefangen und hat im Abyss seine Macht langsam zurückerlangt. Er sucht nach den Teilen des legendären *Zauberstecken der Macht*, die ihm von jenen genommen wurden, die ihn einsperrten und er beauftragt auch seine Diener mit der Suche.

Die wahre Form des Prinzen der Täuschung entspricht etwa der eines großen Gargylen. Er ist etwa 3,60 m groß und hat einen langgestreckten, muskulösen Nacken, ein lächelndes Gesicht, das von langen, spitzen Ohren und glattem, dunklen Haar eingerahmt wird sowie fledermausartige Flügel, die gegen seine starken Schultern geklappt sind. Er kann jedoch andere Formen, von abscheulich bis wunderschön, annehmen. Häufig versinkt der Dämonenfürst so sehr in einer Rolle, dass er sich selbst für eine Weile darin verliert.

Viele der Kultisten des Fraz-Urb'luu sind sich nicht bewusst, dass sie dem Prinzen der Täuschung dienen und glauben, dass ihr Meister ein gütiges Wesen und Erfüller von Wünschen, ein verlorener Gott, Himmlischer oder sogar ein anderer Unhold ist. Fraz-Urb'luu trägt all diese Masken und noch viele mehr. Er erfreut sich besonders daran, Dämonenjäger gegen seine dämonischen Gegner zu unterstützen und verführt die Jäger zu größeren und immer größeren Gräueltaten im Namen ihres heiligen Anliegens und schließlich seine wahre Natur zu offenbaren und ihre Seelen für sich zu beanspruchen.

Fraz-Urb'luus Hort

Fraz-Urb'luu Hort liegt im abyssischen Hort, der als Herz der Senke bekannt ist. Es ist eine nichtssagende Ebene weißen Staubs mit nur wenigen Bauten darauf. Der Hort selbst ist die Stadt Zoragmelok, eine kreisförmige Festung, die von Adamantmauern umgeben ist, welche von Rasiermessern und Haken gekrönt sind. Gewundene Türme ragen über verdrehten Kuppeln und weitläufigen Amphitheatern, und dies sind nur einige Beispiele der unmöglichen Architektur, welche die Stadt erfüllt.

Der Herausforderungsgrad von Fraz-Urb'luu ist 24 (62.000 EP), wenn man ihm in seinem Hort begegnet.

Hortaktionen

Bei einem Initiativewert von 20 (Initiative-Verbindungen verlierend) kann Fraz-Urb'luu eine Hortaktion verwenden, um einen der folgenden Effekte zu verursachen. Er kann den gleichen Effekt nicht zwei Runden direkt hintereinander einsetzen:

- Fraz-Urb'luu sorgt dafür, dass bis zu 5 Türen in seinem Hort zu Wänden werden und dass die gleiche Zahl Türen plötzlich auf Wänden erscheint, wo zuvor keine waren.
- Fraz-Urb'luu erwählt einen Humanoiden in seinem Hort und erschafft augenblicklich ein Simulakrum dieser Kreatur (als ob es mit dem Zauber *Simulakrum* erschaffen worden wäre). Dieses Simulakrum gehorcht Fraz-Urb'luus Befehlen und wird beim Initiativewert von 20 zerstört.

Fraz-Urb'luu

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 350 (28W10 + 196)
Geschwindigkeit 12 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	12 (+1)	25 (+7)	26 (+8)	24 (+7)	26 (+8)

Rettungswürfe Ges +8, Kon +15, Int +15, Wei +14
Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Täuschen +15, Wahrnehmung +14
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte
Schadensimmunitäten Gift; Hieb und Stich, die nicht-magisch sind, Wucht
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet
Sinne Wahrer Blick 36 m, passive Wahrnehmung 24
Sprachen Alle, Telepathie 36 m
Herausforderung 23 (50.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut für angeborenes Zauberwirken von Fraz-Urb'luu ist Charisma (Rettungswurf-SG 23). Fraz-Urb'luu kann von Geburt an die folgenden Zauber wirken und benötigt dafür keine materiellen Komponenten:

Beliebig oft: *Gestalt verändern (kann mittelgroß werden, wenn er seine Gestalt verändert), Macht der Vorstellungskraft, Magie bannen, Magie entdecken,*
Jeweils 3/Tag: *Ablenkung, Äußerlichkeiten, Traum, Verwirrung, Vorbestimmte Illusion,*
Jeweils 1/Tag: *Arkane Spiegelung, Erinnerung verändern, Trugbild projizieren*

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn Fraz-Urb'luu ein Rettungswurf misslingt, kann er sich dazu entscheiden, dass dieser stattdessen erfolgreich war.

Magieresistenz. Fraz-Urb'luu hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber oder andere magische Effekte.

Magische Waffen. Fraz-Urb'luus Waffenangriffe sind magisch.

Unaufspürbar. Fraz-Urb'luu kann nicht von Weissagungsmagie, die durch magische Ausspähungssensoren empfangen wird, anvisiert oder von Attributen, die Dämonen oder Unholde erspüren, wahrgenommen werden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Fraz-Urb'luu macht drei Angriffe: einen Biss- und zwei Faustangriffe.

Biss. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +16 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 23 (4W6 + 9) Stichschaden.

Faust. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +16 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 27 (4W8 + 9) Wuchtschaden.

Legendäre Aktionen

Fraz-Urb'luu kann 3 legendäre Aktionen durchführen und dabei aus den Optionen unten auswählen. Nur eine Option der legendären Aktionen kann auf einmal ausgewählt werden und ausschließlich am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Fraz-Urb'luu erhält die verwendeten legendären Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Schwanz. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +16 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 31 (4W10 + 9) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Große oder kleinere Kreatur ist, wird sie zudem gepackt (Flucht-SG 24). Das gepackte Ziel ist festgesetzt. Fraz-Urb'luu kann nur eine Kreatur mit seinem Schwanz gepackt halten.

Tödliches Phantom (Benötigt 2 Akionen). Fraz-Urb'luu wirkt *Tödliches Phantom*, dabei wird keine Konzentration benötigt.

- Fraz-Urb'luu erschafft eine Welle der Qual. Jede Kreatur, die er in seinem Hort sehen kann, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 23 erfolgreich bestehen oder 33 (6W10) psychischen Schaden nehmen.

Regionale Effekte

Die Region, die Fraz-Urb'luus Hort beherbergt, ist von seiner Magie umgeben und erschafft einen oder mehrere der folgenden Effekte:

- Intelligente Kreaturen innerhalb von 1,50 km um seinen Hort sehen in regelmäßigen Abständen Halluzinationen längst verstorbener Freunde und Gefährten, die nach einem kurzen Blick auf sie verschwinden.
- Straßen und Pfade innerhalb von 9 km um den Hort winden sich und führen wieder auf sich selbst zurück, sodass die Navigation in diesem Bereich außergewöhnlich schwierig ist.
- Wenn ein Humanoid sich mindestens 1 Stunde in einem Umkreis von 1,50 km um den Hort aufhält, muss die Kreatur einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 23 erfolgreich bestehen oder dem Wahnsinn verfallen, der durch die Tabelle für den Wahnsinn des Fraz-Urb'luu bestimmt wird. Eine Kreatur, die diesen Rettungswurf erfolgreich ablegt, kann von diesem regionalen Effekt innerhalb der nächsten 24 Stunden nicht noch einmal betroffen werden.

Wenn Fraz-Urb'luu stirbt, verblassen diese Effekte im Verlauf von 1W10 Tagen.

Wahnsinn des Fraz-Urb'luu

Wenn eine Kreatur in Fraz-Urb'luus Hort oder in Sichtlinie zum Dämonenfürsten wahnsinnig wird, wirf auf die Tabelle Wahnsinn des Fraz-Urb'luu, um die Natur ihres Wahnsinns zu bestimmen, der zu einem Makel des Charakters wird, bis dieser geheilt wird. Siehe den *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für mehr Informationen über Wahnsinn.

Wahnsinn des Fraz-Urb'luu

W100	Makel (hält an bis er geheilt wird)
01–20	„Ich lasse niemals jemanden die Wahrheit über meine Handlungen und Pläne wissen, selbst wenn dies zu meinem Vorteil wäre."
21–40	„Ich habe unregelmäßige Halluzinationen und Anfälle von Katatonie."
41–60	„Mein Verstand wandert, während ich komplizierte Fantasien habe, die keinen Einfluss auf die Realität haben. Wenn ich meine Konzentration wieder auf die Welt richte, vergesse ich leicht, dass es nur ein Tagtraum war."
61–80	„Ich überzeuge mich selbst davon, das Dinge real sind, auch bei erdrückenden Beweisen des Gegenteils."
81–100	„Meine Wahrnehmung der Realität stimmt nicht mit der anderer Personen überein. Dadurch bin ich anfällig für grausame Täuschungen, die für andere keinen Sinn ergeben.

Fraz-Urb'luu

Graz'zt

Die Erscheinung des Dunklen Prinzen ist eine Warnung, dass nicht alle wunderschönen Dinge auch gut sind. Graz'zt ist etwa 2,70 m groß und trifft so ziemlich die perfekte Figur unzähmbaren Verlangens. Jede Fläche und Kurve seines Körpers, jeder Blick seiner flammenden Augen versprechen eine Mischung aus Lust und Leid. Eine subtile Falschheit durchzieht seinen Körper, von der grausamen Gestalt seiner Merkmale bis hin zu den sechs Fingern an jeder Hand sowie den sechs Zehen an jedem Fuß. Graz'zt kann sich zudem entsprechend seinem Willen verändern und in einer humanoiden Form, die ihm oder seinen Betrachtern gefällt, verwandeln und die alle auf ihre Weise verführerisch sind.

Graz'zt umgibt sich selbst mit den schönsten Dingen und attraktivsten Dienern und hüllt sich in Seide und Leder, deren Verarbeitung sowohl bemerkenswert als auch verstörend ist. Sein Hort sowie die seiner Kultisten sind Paläste der Lust, in denen nichts verboten ist außer Zurückhaltung und Güte.

Der dunkle Prinz der Lust versteht einzig die Einschränkung als Sünde und nimmt sich, was er will. Kulte, die sich ihm hingeben, sind geheime Gesellschaften des Genusses und nutzen ihre Verführung häufig, um andere durch Erpressung, Sucht oder Manipulation zu unterwerfen. Sie tragen regelmäßig alabasterne Masken mit ekstatischen Gesichtsausdrücken und prahlerische Gewänder und Körperverzierungen bei ihren geheimen Verabredungen.

Obgleich er Charme und subtile Manipulation bevorzugt, ist Graz'zt doch auch zu schrecklichen Grausamkeiten fähig, wenn er provoziert wird. Er schwingt das Zweihandschwert Angdrelve, die Welle des Leids, aus dessen welliger, mit Rasiermessern besetzter Klinge auf seinen Befehl hin Säure tropft.

Graz'zts Hort

Graz'zts Haupthort ist der Silberne Palast, ein grandioses Bauwerk in der Stadt Zelatar, die in seinem abyssischen Herrschaftsgebiet Azzatar liegt. Graz'zt aufreizender Einfluss dringt in einem spürbaren Kräuseln nach außen und verzerrt die Realität um ihn herum. Gibt man ihm genug Zeit an einem einzigen Ort, kann Graz'zt ihn mit seinem Wahnsinn verdrehen. Graz'zts Hort ist eine Höhle der Prahlerei und des Hedonismus. Sie ist mit Putz und Dekorationen geschmückt, die so dekadent sind, dass sogar der wohlhabendste Sterbliche beim Anblick dieses Überflusses erröten würde. Innerhalb von Graz'zts Hort werden Anhänger, Leibeigene und Untertanen gleichermaßen dazu genötigt, Graz'zts Durst nach Prunk und Vergnügen zu stillen.

Hortaktionen

Bei einem Initiativewert von 20 (Initiative-Verbindungen verlierend) kann Graz'zt eine Hortaktion verwenden, um einen der folgenden Effekte zu verursachen. Er kann den gleichen Effekt nicht zwei Runden direkt hintereinander einsetzen:

- Graz'zt wirkt den Zauber *Befehl* auf jede Kreatur seiner Wahl in seinem Hort. Er muss dabei nicht alle sehen können, aber er muss sich bewusst sein, dass ein Individuum im Hort ist, um diese Kreatur anvisieren zu können. Er gibt allen Zielen den gleichen Befehl.
- Glatte Oberflächen werden genauso reflektierend wie ein polierter Spiegel. Bis eine andere Hortaktion verwendet wird, erhalten Kreaturen im Hort einen Nachteil auf Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit), die durchgeführt werden, um sich zu verstecken.

Graz'zt

Regionale Effekte

Die Region, die Graz'zts Hort beherbergt, ist von seiner Magie umgeben und erschafft einen oder mehrere der folgenden Effekte:

- Flache Oberflächen innerhalb von 1,50 km Umkreis um den Hort, die aus Stein oder Metall sind, werden hochgradig reflektierend als seien sie auf Hochglanz poliert worden. Diese Oberflächen werden übernatürlich spiegelartig.
- Wilde Tiere innerhalb von 9 km Umkreis um den Hort verfallen in häufiges Gezanke und Kopulieren und spiegeln das Verhalten wider, in das sie während der Paarungszeit verfallen.
- Wenn ein Humanoid sich mindestens 1 Stunde in einem Umkreis von 1,50 km um den Hort aufhält, muss die Kreatur einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 23 erfolgreich bestehen oder dem Wahnsinn verfallen, der durch die Tabelle für den Wahnsinn des Graz'zt bestimmt wird. Eine Kreatur, die diesen Rettungswurf erfolgreich ablegt, kann von diesem regionalen Effekt innerhalb der nächsten 24 Stunden nicht noch einmal betroffen werden.

Wenn Graz'zt stirbt, verblassen diese Effekte im Verlauf von 1W10 Tagen.

Wahnsinn des Graz'zt

Wenn eine Kreatur in Graz'zts Hort oder in Sichtlinie zum Dämonenfürsten wahnsinnig wird, wirf auf die Tabelle Wahnsinn des Graz'zt, um die Natur ihres Wahnsinns zu bestimmen, der zu einem Makel des Charakters wird, bis dieser geheilt wird. Siehe den *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für mehr Informationen über Wahnsinn.

Wahnsinn des Graz'zt

W100	Makel (hält an bis er geheilt wird)
01–20	„Es gibt nichts auf der Welt, das wichtiger ist als ich und mein Verlangen."
21–40	„Jeder, der nicht genau tut, was ich sage, verdient es nicht, zu leben."
41–60	„Mein Pfad ist der der Erlösung. Jeder, der etwas anderes behauptet, führt dich absichtlich in die Irre."
61–80	„Ich werde nicht ruhen, bis ich jemand anderes zu meinem Eigen gemacht habe und dies zu tun, ist das Wichtigste in meinem Leben – oder in den Leben anderer."
81–100	„Alles, was mir Glückseligkeit verschaffen kann, sollte umgehend genossen werden. Es hat keinen Sinn irgendetwas vergnügliches für später aufzuheben."

Graz'zt

Großer Unhold (Dämon, Gestaltwandler), chaotisch böse

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 378 (36W10 + 180)
Geschwindigkeit 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	15 (+2)	21 (+5)	23 (+6)	21 (+5)	26 (+8)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +12, Wei +12
Fertigkeiten Bluffen +15, Motiv erkennen +12, Wahrnehmung +12, Überzeugen +15
Schadensresistenzen Kälte, Feuer, Blitz
Schadensimmunitäten Gift; Wucht, Stich und Hieb, die nichtmagisch sind
Zustandsimmunitäten bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet
Sinne Wahrer Blick 36 m, passive Wahrnehmung 22
Sprachen Alle, Telepathie 36 m
Herausforderung 24 (62.000 EP)

Gestaltwandler. Graz'zt kann seine Aktion nutzen, um sich in die Form eines Mittelgroßen Humanoiden zu verwandeln oder zurück in seine wahre Form. Abgesehen von seiner Größe sind seine Spielwerte in jeder Gestalt die gleichen. Alles an Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut für angeborenes Zauberwirken von Graz'zt ist Charisma (Rettungswurf-SG 23). Graz'zt kann von Geburt an die folgenden Zauber wirken und benötigt dafür keine materiellen Komponenten:

Beliebig oft: *Dissonantes Flüstern, Krone des Wahnsinns, Magie bannen, Magie entdecken, Person bezaubern*
Jeweils 3/Tag: *Dunkelheit, Gegenzauber, Heiligtum, Person beherrschen, Telekinese, Teleportieren*
Jeweils 1/Tag: *Mächtige Unsichtbarkeit, Monster beherrschen*

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn Graz'zt ein Rettungswurf misslingt, kann er sich dazu entscheiden, dass dieser stattdessen erfolgreich war.

Magieresistenz. Graz'zt hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber oder andere magische Effekte.

Magische Waffen. Graz'zt Waffenangriffe sind magisch.

Aktionen

Mehrfachangriff. Graz'zt macht zwei Angriffe mit seinem Zweihandschwert Welle des Leids.

Welle des Leids (Zweihandschwert). *Nahkampfwaffen-Angriff:* +13 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (4W6 + 6) Stichschaden plus 14 (4W6) Säureschaden.

Teleportieren. Graz'zt teleportiert sich magisch zusammen mit seiner Ausrüstung und allem, was er trägt oder in der Hand hält, zu einem unbesetzten Platz, den er in einem Umkreis von 36 m sehen kann.

Legendäre Aktionen

Graz'zt kann 3 legendäre Aktionen durchführen und dabei aus den Optionen unten auswählen. Nur eine Option der legendären Aktionen kann auf einmal ausgewählt werden und ausschließlich am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Graz'zt erhält die verwendeten legendären Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Angriff. Graz'zt greift einmal mit seiner Welle des Leids an.
Tanz, meine Puppe! Eine Kreatur, die von Graz'zt bezaubert ist und die Graz'zt sehen kann, muss ihre Reaktion benutzen, um sich entsprechend ihrer Geschwindigkeit und in die Richtung zu bewegen, die Graz'zt vorgibt.
Zwietracht säen. Graz'zt wirkt *Krone des Wahnsinns* oder *Dissonantes Flüstern.*
Teleportieren. Graz'zt nutzt seine Aktion Teleportieren.

Juiblex

Juiblex, der in uralten Grimoires auch der Gesichtslose Fürst und der Triefende Hunger genannt wird, ist der Dämonenfürst des Schleims und Schlicks und eine widerliche Kreatur, die sich nicht um die Pläne und Machenschaften anderer seiner Art schert. Sie existiert nur, um zu verschlingen, zu verdauen und lebende Materie in mehr seiner selbst umzuwandeln.

Juiblex ist ein wahrer Schrecken und eine Masse blubbernden Schleims, der in Schwarz und Grün wabert, und hat glimmende rote Augen, die in ihm herumtreiben und ihren Standort wechseln. Er kann sich bis zu einem 6 m hohen Berg aufrichten und mit tropfenden Scheinfüßen um sich schlagen, um Opfer in seine Masse zu ziehen. Jene, die von Juiblex verzehrt werden, werden ausgelöscht.

Juiblex

Nur die wirklich wahnsinnigen beten Juiblex an und kümmern sich um seine Schleime und Schlicke. Jene, die sich dem Dämonenfürsten selbst anbieten, werden von ihm verschlungen und verwandeln sich in annähernd humanoide, empfindungsfähige Schlicke. Der Körper dieser ehemaligen Kreaturen aus Fleisch und Blut bilden Juiblex' ausgedehnten physischen Körper, wobei der Dämonenfürst ihre Identitäten mit der Zeit langsam verdaut und auskostet.

Juiblexs Hort

Juiblex' Haupthort ist bekannt als Schleimgruben, ein Reich, das sich Juiblex mit Zuggtmoy teilt. Diese Ebene des Abyss, die auch als Shedaklah bekannt ist, ist ein blubbernder Morast tropfenden und übelriechenden Schlamms. Ihre Landschaft ist bedeckt von weitläufigen Flächen ätzenden und unintelligenten Schleims und auf Juiblex' Befehl hin erstehen merkwürdige organische Formen aus den Meeren aus Schimmel und Schlick.

Hortaktionen

Bei einem Initiativewert von 20 (Initiative-Verbindungen verlierend) kann Juiblex eine Hortaktion verwenden, um einen der folgenden Effekte zu verursachen. Er kann den gleichen Effekt nicht zwei Runden direkt hintereinander einsetzen:

- Juiblex beschmiert einen quadratischen Bereich auf dem Boden, den er innerhalb seines Horts sehen kann. Der Bereich kann bis zu 3 m je Seite messen. Der Schleim bleibt für 1 Stunde oder bis er durch Feuer weggebrannt wird. Wenn der Schleim auftaucht, muss jede Kreatur in diesem Bereich einen Stärkerettungswurf gegen SG 21 erfolgreich ablegen oder wird festgesetzt. Wenn eine Kreatur den Bereich zum ersten Mal in ihrem Zug betritt oder ihren Zug darin beendet, muss diese Kreatur den gleichen Rettungswurf ablegen.

  Eine festgesetzte Kreatur ist solange festgeklebt, wie sie im schleimigen Bereich bleibt oder sie sich losreißen kann. Die festgesetzte Kreatur oder eine andere Kreatur, die sie erreichen kann, kann ihre Aktion für den Versuch verwenden, sich loszureißen und muss dafür einen Stärkewurf gegen SG 21 erfolgreich ablegen.

  Wenn der Schleim in Brand gesteckt wird, ist er nach 1 Runde abgebrannt. Jede Kreatur, die ihren Zug im brennenden Schleim beendet, nimmt 22 (4W10) Feuerschaden.
- Juiblex beschmiert einen quadratischen Bereich auf dem Boden, den er innerhalb seines Horts sehen kann. Der Bereich kann bis zu 3 m je Seite messen. Der Schleim bleibt für 1 Stunde oder bis er durch Feuer weggebrannt wird. Wenn der Schleim auftaucht, muss jede Kreatur in diesem Bereich einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 21 bestehen oder bäuchlings hinfallen und 3 m weit in eine zufällige Richtung rutschen, die mit einem W8 bestimmt wird. Wenn eine Kreatur diesen Bereich zum ersten Mal in ihrem Zug betritt oder ihren Zug darin beendet, muss diese Kreatur den gleichen Rettungswurf ablegen.

  Wenn der Schleim in Brand gesteckt wird, ist er nach 1 Runde abgebrannt. Jede Kreatur, die ihren Zug im brennenden Schleim beendet, nimmt 22 (4W10) Feuerschaden.
- Ein grüner Schleim (siehe *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*) taucht an einem Punkt an der Decke auf, den Juiblex innerhalb seines Hortes wählt. Der Schleim zerfällt nach 1 Stunde.

Regionale Effekte

Die Region, die Juiblexs Hort beherbergt ist von seiner Magie umgeben und erschafft einen oder mehrere der folgenden Effekte:

- Kleine Wasserkörper, wie Teiche oder Brunnen, die sich innerhalb eines Umkreises von 1,50 km um den Hort befinden, werden hochgradig ätzend und lassen jedes Objekt korrodieren, das sie berührt.
- Oberflächen innerhalb eines Umkreises von 9 km um den Hort sind häufig von einem dünnen Film aus Schleim bedeckt, der glitschig ist und an allem klebt, was ihn berührt.
- Wenn ein Humanoide sich mindestens 1 Stunde in einem Umkreis von 1,50 km um den Hort aufhält, muss die Kreatur einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 23 erfolgreich bestehen oder dem Wahnsinn verfallen, der durch die Tabelle für den Wahnsinn des Juiblex bestimmt wird. Eine Kreatur, die diesen Rettungswurf erfolgreich ablegt, kann von diesem regionalen Effekt innerhalb der nächsten 24 Stunden nicht noch einmal betroffen werden.

Wenn Juiblex stirbt, verblassen diese Effekte im Verlauf von 1W10 Tagen.

Wahnsinn des Juiblex

Wenn eine Kreatur in Juiblex' Hort oder in Sichtlinie zum Dämonenfürsten wahnsinnig wird, wirf auf die Tabelle Wahnsinn des Juiblex, um die Natur ihres Wahnsinns zu bestimmen, der zu einem Makel des Charakters wird, bis dieser geheilt wird. Siehe den *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für mehr Informationen über Wahnsinn.

Wahnsinn des Juiblex

W100	Makel (hält an bis er geheilt wird)
01–20	„Ich muss alles in mich aufnehmen, was ich kann."
21–40	„Ich weigere mich, mich von irgendeinem meiner Besitztümer zu trennen."
41–60	„Ich tue alles, was ich kann, um andere dazu zu bewegen, mehr zu essen und zu trinken als sie es für gewöhnlich tun würden."
61–80	„Ich muss so viele materielle Güter besitzen wie möglich."
81–100	„Meine Persönlichkeit ist irrelevant. Ich werde dadurch definiert, was ich konsumiere."

Juiblex

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 350 (28W12 + 168)
Geschwindigkeit 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	20 (+5)	20 (+5)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +13, Wei +12
Fertigkeiten Wahrnehmung +12
Schadensresistenzen Kälte, Feuer, Blitz
Schadensimmunitäten Gift; Wucht, Stich und Hieb, die nichtmagisch sind
Zustandsimmunitäten blind, bezaubert, taub, erschöpft, verängstigt, gepackt, gelähmt, versteinert, vergiftet, liegend, festgesetzt, betäubt, bewusstlos
Sinne Wahrer Blick 36 m, passive Wahrnehmung 22
Sprachen Alle, Telepathie 36 m
Herausforderung 23 (50.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut für angeborenes Zauberwirken von Juiblex ist Charisma (Rettungswurf-SG 18, +10 zum Treffen mit Zauberangriffen). Juiblex kann von Geburt an die folgenden Zauber wirken und benötigt dafür keine materiellen Komponenten:

Beliebig oft: *Magie entdecken, Säurespritzer,*
Jeweils 3/Tag: *Ansteckung, Dürre, Gasförmige Gestalt*

Faulig. Jede Kreatur außer einem Schlick, die ihren Zug in einem Umkreis von 3 m um Juiblex beginnt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 21 bestehen oder ist bis zum Beginn ihres nächsten Zuges vergiftet.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn Juiblex ein Rettungswurf misslingt, kann er sich dazu entscheiden, dass dieser stattdessen erfolgreich war.

Magieresistenz. Juiblex hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber oder andere magische Effekte.

Magische Waffen Juiblex' Waffenangriffe sind magisch.

Regeneration. Juiblex erhält 20 Trefferpunkte am Anfang seines Zuges zurück. Wenn er Feuer- oder gleißenden Schaden nimmt, funktioniert dieses Merkmal bis zum Beginn seines nächsten Zuges nicht. Juiblex stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt.

Spinnenklettern. Juiblex kann schwierige Oberflächen hochklettern, einschließlich überkopf an Decken, ohne dafür einen Attributswurf abzulegen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Juiblex macht drei Säurepeitsche-Angriffe.

Säurepeitsche. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +14 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (4W6 + 7) Säureschaden. Jede Kreatur, die durch diesen Angriff stirbt, wird in Juiblex' Körper gezogen und die Leiche ist nach 1 Minute aufgelöst.

Schleim ausstoßen (Nachladen 5-6). Juiblex spuckt einen ätzenden Schleim aus, wobei er eine Kreatur anvisiert, die er innerhalb von 18 m sehen kann. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 21 ablegen. Bei Misslingen erhält das Ziel 55 (10W10) Säureschaden. Jede Metallrüstung, die vom Ziel getragen wird, erhält einen permanenten Malus von -1 auf die RK, die sie bietet und jede Metallwaffe, die das Ziel in der Hand hält oder trägt erhält einen permanenten Malus von -1 auf Schadenswürfe, es sei denn, das Ziel vermeidet es, diesen Schaden zu nehmen. Der Malus wird jedes Mal schlimmer, wenn das Ziel diesem Effekt ausgesetzt wird. Wenn der Malus auf ein Objekt auf -5 steigt, ist das Objekt zerstört.

Legendäre Aktionen

Juiblex kann 3 legendäre Aktionen durchführen und dabei aus den Optionen unten auswählen. Nur eine Option einer legendären Aktion kann auf einmal ausgewählt werden und ausschließlich am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Juiblex erhält die verwendeten legendären Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Säurespritzer. Juiblex wirkt einmal *Säurespritzer.*
Angriff. Juiblex greift einmal mit seinem Säurepeitschen-Angriff an.
Verderbende Berührung (Benötigt 2 Aktionen). *Nahkampfwaffen-Angriff:* +14 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (4W6 + 7) Säureschaden und das Ziel ist eingeschleimt. Bis der Schleim mit einer Aktion abgekratzt wurde, ist das Ziel vergiftet und jede Kreatur außer einem Schlick ist ebenfalls vergiftet, solange sie sich innerhalb eines Umkreises von 3 m um das Ziel befindet.

Orcus

Orcus

Orcus ist der Dämonenprinz des Untodes und bekannt als Blutfürst. Er findet Gefallen an den Qualen der Lebenden, bevorzugt jedoch bei Weitem die Gesellschaft und die Dienste der Untoten. Er begehrt danach, alles Leben ausgelöscht und das Multiversum in eine weitläufige Nekropolis verwandelt zu sehen, die ausschließlich von untoten Kreaturen unter seinem Befehl bevölkert wird.

Orcus belohnt solche, die den Tod in seinem Namen verbreiten, mit ein wenig seiner Macht. Der Großteil jener, die in seinen Legionen dienen, werden zu Ghulen und Zombies, während seine liebsten Diener die Kultisten und Nekromanten sind, die die Lebenden töten und anschließend in Nachahmung ihres schrecklichen Meisters die Toten manipulieren.

Orcus ist eine bestialische Kreatur des Verderbens mit einem krankhaften, verfallenden Aussehen. Er besitzt den unteren Torso einer Ziege und einen humanoiden Oberkörper mit einem korpulenten Bauch, der vor Verrottung angeschwollen ist. In einer Hand schwingt er den legendären *Zauberstab des Orcus*, der in Kapitel 7, „Schätze" des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* beschrieben wird.

Orcus Hort

Orcus hat seinen Hort in der Festungsstadt Naratyr, die in Thanatos liegt, der Ebene im Abyss, die er beherrscht. Umgeben von einem Festungsgraben, der vom Fluss Styx gespeist wird, ist Naratyr eine gespenstisch stille und kalte Stadt, deren Straßen oft über mehrere Stunden hinweg leer bleiben. Das zentrale Knochenschloss verfügt über Innenwände aus Fleisch und Teppiche aus geflochtenem Haar. Die Stadt beherbergt wandernde Untote, von denen viele in anhaltende Kämpfe untereinander verstrickt sind.

Hortaktionen

Bei einem Initiativewert von 20 (Initiative-Verbindungen verlierend) kann Orcus eine Hortaktion verwenden, um einen der folgenden Effekte zu verursachen. Er kann den gleichen Effekt nicht zwei Runden direkt hintereinander einsetzen:

- Orcus' Stimme hallt durch den Hort. Seine Äußerung verursacht, dass eine Kreatur seiner Wahl *Wort der Macht: Tod* (Rettungswurf-SG 23) unterworfen wird. Orcus muss die Kreatur dafür nicht sehen, aber er muss sich bewusst sein, dass das Individuum sich in seinem Hort aufhält.
- Orcus lässt bis zu sechs Leichen in seinem Hort als Skelette, Zombies oder Ghule auferstehen. Diese Untoten folgen seinen telepathischen Befehlen, die jeden Ort im Hort erreichen können.
- Orcus lässt Skelettarme aus einem Bereich auf dem Boden innerhalb eines 6 m-Vierecks aufragen, das er sehen kann. Sie bleiben dort bis zum nächsten Initiativewert von 20. Jede Kreatur in diesem Bereich muss, wenn die Arme auftauchen, einen Stärkerettungswurf gegen SG 23 bestehen oder ist festgesetzt, bis die Arme verschwinden oder bis Orcus ihren Griff löst (keine Aktion erforderlich).

Regionale Effekte

Die Region, die Orcus' Hort beherbergt, ist von seiner Magie umgeben und erschafft einen oder mehrere der folgenden Effekte:

- Tote Tiere werden in regelmäßigen Abständen als untote Spottbilder ihres früheren Selbst belebt. Skelett- und Zombieversionen lokaler Wildtiere werden in diesem Bereich oft gesehen.
- Die Luft wird zunehmend erfüllt vom Gestank verwesenden Fleisches und summende Fliegen werden in dieser Region fett, auch wenn kein Kadaver zu sehen ist.
- Wenn ein Humanoid sich mindestens 1 Stunde in einem Umkreis von 1,50 km um den Hort aufhält, muss die Kreatur einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 23 erfolgreich bestehen oder dem Wahnsinn verfallen, der durch die Tabelle für den Wahnsinn des Orcus bestimmt wird. Eine Kreatur, die diesen Rettungswurf erfolgreich ablegt, kann von diesem regionalen Effekt innerhalb der nächsten 24 Stunden nicht noch einmal betroffen werden.

Wenn Orcus stirbt, verblassen diese Effekte im Verlauf von 1W10 Tagen.

Wahnsinn des Orcus

Wenn eine Kreatur in Orcus' Hort oder in Sichtlinie zum Dämonenfürsten wahnsinnig wird, wirf auf die Tabelle Wahnsinn des Orcus , um die Natur ihres Wahnsinns zu bestimmen, der zu einem Makel des Charakters wird, bis dieser geheilt wird. Siehe den *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für mehr Informationen über Wahnsinn.

Wahnsinn des Orcus

W100	Makel (hält an bis er geheilt wird)
01–20	„Ich werde oft verschlossen und launisch, während ich im unerträglichen lebendigen Zustand verbleibe."
21–40	„Ich bin genötigt, die Schwachen leiden zu lassen."
41–60	„Ich habe keine Gewissensbisse, mit den Toten herum zu pfuschen, um den Tod besser verstehen zu können."
61–80	„Ich will die ewigwährende Existenz des Untodes erlangen."
81–100	„Ich bin überwältigt von der Erkenntnis der Sinnlosigkeit des Lebens."

Orcus

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung), 20 (mit Zauberstab)
Trefferpunkte 405 (30W12 + 210)
Geschwindigkeit 12 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	20 (+5)	20 (+5)	25 (+7)

Rettungswürfe Ges +10, Kon +15, Wei +13
Fertigkeiten Arkane Künste +12, Wahrnehmung +12
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte
Schadensimmunitäten Gift, Nekrotisch, Hieb und Stich, die nicht-magisch sind, Wucht
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet
Sinne Wahrer Blick 36 m, passive Wahrnehmung 22
Sprachen Alle, Telepathie 36 m
Herausforderung 26 (90.000 EP)

Zauberstab des Orcus. Der Zauberstab hat 7 Ladungen und jede seiner Eigenschaften, die einen Rettungswurf fordern, haben einen Rettungswurf-SG von 18. Wenn er ihn hält, kann Orcus eine Aktion nutzen, um *Tote beleben, Dürre* oder *Mit Toten sprechen* einzusetzen. Alternativ kann er einen oder mehrere der Ladungen des Zauberstabes dafür verbrauchen, um einen der folgenden Zauber mit ihm zu wirken: *Todeskreis* (1 Ladung), *Finger des Todes* (1 Ladung) oder *Wort der Macht: Tod*. Der Zauberstab erhält täglich bei Anbruch des Tages 1W4 + 3 Ladungen zurück.

Während er den Zauberstab hält, kann Orcus eine Aktion nutzen, um untote Kreaturen zu beschwören, deren kombinierte Trefferpunkte 500 nicht übersteigen. Diese Untoten erstehen magisch aus dem Boden oder in anderer Form und an unbesetzten Orten innerhalb eines Umkreises von 90 m um Orcus auf und befolgen seine Befehle, bis sie zerstört werden oder er sie in einer Aktion fortschickt. Ist diese Eigenschaft des Zauberstabs einmal verwendet worden, kann sie bis zum Anbruch des nächsten Tages nicht wiederverwendet werden.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut für angeborenes Zauberwirken von Orcus ist Charisma (Rettungswurf-SG 18, +10 zum Treffen mit Zauberangriffen). Orcus kann von Geburt an die folgenden Zauber wirken und benötigt dafür keine materiellen Komponenten:

Beliebig oft: *Kalte Hand* (Stufe 17), *Magie entdecken*
Jeweils 3/Tag: *Magie bannen, Untote erschaffen*
Jeweils 1/Tag: *Zeitstopp*

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn Orcus ein Rettungswurf misslingt, kann er sich dazu entscheiden, dass dieser stattdessen erfolgreich war.

Magieresistenz. Orcus hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber oder andere magische Effekte.

Magische Waffen Orcus' Waffenangriffe sind magisch.

Meister des Untodes. Wenn Orcus *Tote beleben* oder *Untote erschaffen* wirkt, wählt er die Stufe, auf der der Zauber gewirkt wird und die Kreaturen, die durch die Zauber erschaffen werden, bleiben auf unbestimmte Zeit unter seiner Kontrolle. Außerdem kann er *Untote erschaffen* auch dann wirken, wenn es nicht Nacht ist.

Aktionen

Mehrfachangriff. Orcus macht drei *Zauberstab des Orcus*-Angriffe.

Zauberstab des Orcus. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +19 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (3W8 + 8) Wuchtschaden plus 13 (2W12) nekrotischer Schaden.

Schwanz. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +17 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (3W8 + 8) Stichschaden plus 18 (4W8) Giftschaden.

Legendäre Aktionen

Orcus kann 3 legendäre Aktionen durchführen und dabei aus den Optionen unten auswählen. Nur eine Option der legendären Aktionen kann auf einmal ausgewählt werden und ausschließlich am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Orcus erhält die verwendeten legendären Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Schwanz. Orcus macht einen Schwanz-Angriff.
Geschmack des Untodes. Orcus wirkt *Kalte Hand* (Stufe 17).
Schleichender Tod (Benötigt 2 Aktionen). Orcus wählt einen Punkt auf dem Boden, den er in einem Umkreis von 30 m um sich herum sehen kann. Ein Zylinder wirbelnder nekrotischer Energie von 18 m Höhe und 3 m Radius steigt von diesem Punkt aus auf und dauert bis zum Ende von Orcus' nächstem Zug an. Kreaturen in diesem Bereich sind verwundbar gegenüber nekrotischem Schaden.

Yeenoghu

Die Schlachterbestie stellt sich als großer, mit Kampfnarben übersäter Gnoll dar, der mehr als 4,20 m in die Höhe ragt. Yeenoghu ist der Gnollfürst, und seine Schöpfungen sind nach seinem verzerrten Bildnis erschaffen. Als der Dämonenfürst über die materielle Ebene jagte, folgten ihm Rudel von Hyänen. Jene, die von den großen Jagdbeuten des Yeenoghu fraßen, wurden zu Gnollen, die ihrem Meister nacheiferten. Nur wenige andere beten die Schlachterbestie an, doch jene, die es tun, nehmen meist gnollartige Züge an, laufen gekrümmt und feilen ihre Zähne zu Spitzen.

Yeenoghu mag nichts lieber als Gemetzel und sinnlose Zerstörung. Die Gnolle sind seine Werkzeuge, und er treibt sie zu immer grausameren Gräueltaten in seinem Namen an. Yeenoghu findet Gefallen daran, Furcht vor dem Tod zu verursachen, und er sät Leid und Verzweiflung durch die Zerstörung geliebter Dinge. Er kennt keinen Waffenstillstand. Ihn zu treffen bedeutet auch, gegen ihn zu kämpfen – es sei denn, er wird gelangweilt. Die Schlachterbestie hegt eine lange Rivalität mit Baphomet, dem Gehörnten König, und die beiden Dämonenfürsten und ihre Anhänger gehen aufeinander los, sobald sie sich erblicken.

Der Gnollfürst ist bedeckt von verfilztem Fell und angespannter, ledriger Haut, sodass sein Gesicht wie ein grinsender Raubtierschädel aussieht. Eine zusammengeschusterte Rüstung aus weggeworfenen Schilden und Brustplatten ist mit schweren Ketten an seinen Körper gebunden und mit den abgezogenen Häuten seiner Feinde dekoriert. Er schwingt einen dreischwänzigen Flegel, der Schlächter genannt wird und den er in durch seinen Willen in seine Hand beschwören kann, obgleich er genauso wahrscheinlich seine Beute mit bloßen Händen zerreißt, bevor er ihr die Kehle mit seinen Zähnen ausreißt.

Yeenoghus Hort

Yeenoghus Hort im Abyss nennt sich die Todessenken, deren karge Hügel und Schluchten als ein großes Jagdgebiet dienen, in dem er gefangenen Sterblichen in einem grausigen Spiel nachjagt. Yeenoghus Hort ist ein Ort des Blutes und des Todes und wird von Gnollen, Hyänen und Ghulen bewohnt, und es gibt nur wenige Bauten oder Zeichen der Zivilisation auf seiner Ebene des Abyss.

Hortaktionen

Bei einem Initiativewert von 20 (Initiative-Verbindungen verlierend) kann Yeenoghu eine Hortaktion verwenden, um einen der folgenden Effekte zu verursachen. Er kann den gleichen Effekt nicht zwei Runden direkt hintereinander einsetzen:

- Yeenoghu lässt einen Eisenspieß – 1,50 m lang und 2,50 cm im Durchmesser – aus einem Punkt im Boden hervorstoßen, den er in einem Umkreis von 30 m um sich herum sehen kann. Jede Kreatur an dem Punkt, an dem der Eisenspieß hervorschnellt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 24 ablegen. Bei misslungenem Rettungswurf nimmt die Kreatur 27 (6W8) Stichschaden und ist festgesetzt, indem sie von dem Spieß gepfählt wird. Eine Kreatur kann ihre Aktion nutzen, um sich selbst (oder eine Kreatur in Reichweite) von dem Spieß zu befreien und so den Zustand festgesetzt aufzuheben.
- Jeder Gnoll und jede Hyäne, die Yeenoghu sehen kann, kann ihre Reaktion nutzen, um sich gemäß ihrer Geschwindigkeit zu bewegen.
- Bis zum nächsten Initiativewert von 20 sind alle Gnolle und Hyänen innerhalb des Horts erzürnt, sodass sie auf Nahkampfwaffen-Angriffswürfe, aber auch Angriffswürfe gegen sie einen Vorteil haben.

Yeenoghu

Regionale Effekte

Die Region, die Yeenoghus Hort beherbergt, ist von seiner Magie umgeben und erschafft einen oder mehrere der folgenden Effekte:

- In einem Umkreis von 1,50 km innerhalb des Horts wachsen große Eisenspieße aus dem Boden und aus Steinoberflächen. Yeenoghu pfählt die Körper der Erschlagenen auf diesen Spießen.
- Raubtiere in einem Umkreis von 9 km um den Hort werden ungewöhnlich wild und töten viel mehr, als sie als Nahrung benötigen. Kadaver von Beutetieren werden in einem unnatürlichen Verhalten verschwenderischer Schlachterei verrottend zurückgelassen.
- Wenn ein Humanoid sich mindestens 1 Stunde in einem Umkreis von 1,50 km um den Hort aufhält, muss die Kreatur einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 23 erfolgreich bestehen oder dem Wahnsinn verfallen, der durch die Tabelle für den Wahnsinn des Yeenoghu bestimmt wird. Eine Kreatur, die diesen Rettungswurf erfolgreich ablegt, kann von diesem regionalen Effekt innerhalb der nächsten 24 Stunden nicht noch einmal betroffen werden.

Wenn Yeenoghu stirbt, verblassen diese Effekte im Verlauf von 1W10 Tagen.

Wahnsinn des Yeenoghu

Wenn eine Kreatur in Yeenoghus Hort oder in Sichtlinie zum Dämonenfürsten wahnsinnig wird, wirf auf die Tabelle Wahnsinn des Yeenoghu, um die Natur ihres Wahnsinns zu bestimmen, der zu einem Makel des Charakters wird, bis dieser geheilt wird. Siehe den *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für mehr Informationen über Wahnsinn.

Wahnsinn des Yeenoghu

W100	Makel (hält an bis er geheilt wird)
01–20	„Ich gerate in den Sog des Hasses und versuche, andere um mich herum aufzuhetzen und in einen wütenden Mob zu verwandeln."
21–40	„Das Fleisch anderer intelligenter Kreaturen ist köstlich!"
41–60	„Ich schimpfe auf die Gesetze und Gebräuche der Zivilisation und versuche, zu ursprünglicheren Zeiten zurückzukehren."
61–80	„Ich sehne mich nach dem Tod anderer und beginne ständig Kämpfe in der Hoffnung, ein Blutvergießen beobachten zu können."
81–100	„Ich behalte Trophäen von den Körpern, die ich erschlagen habe und mache sie zu Verzierungen."

Yeenoghu

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 348 (24W12 + 192)
Geschwindigkeit 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	16 (+3)	23 (+8)	15 (+3)	24 (+7)	15 (+2)

Rettungswürfe Ges +10, Kon +15, Wei +14
Fertigkeiten Einschüchtern +9, Wahrnehmung +14
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte
Schadensimmunitäten Gift; Hieb und Stich, die nicht-magisch sind, Wucht
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet
Sinne Wahrer Blick 36 m, passive Wahrnehmung 24
Sprachen Alle, Telepathie 36 m
Herausforderung 24 (62.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut für angeborenes Zauberwirken von Yeenoghu ist Charisma (Rettungswurf-SG 18, +10 zum Treffen mit Zauberangriffen). Yeenoghu kann von Geburt an die folgenden Zauber wirken und benötigt dafür keine materiellen Komponenten:

Beliebig oft: *Magie entdecken, Waffe des Glaubens* (Zauber der Stufe 8, 4W8 + 2 Kraftschaden auf einen Treffer, sieht aus wie ein Flegel)
Jeweils 3/Tag: *Furcht, Magie bannen, Unsichtbarkeit*
Jeweils 1/Tag: *Teleportieren*

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn Yeenoghu ein Rettungswurf misslingt, kann er sich dazu entscheiden, dass dieser stattdessen erfolgreich war.

Magieresistenz. Yeenoghu hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber oder andere magische Effekte.

Magische Waffen Yeenoghus Waffenangriffe sind magisch.

Wüten. Wenn Yeenoghu in seinem Zug mit einem Nahkampf-Angriff eine Kreatur auf 0 TP reduziert, kann Yeenoghu eine Zusatzaktion durchführen und sich bis zur Hälfte seiner Geschwindigkeit bewegen, um einen Biss-Angriff durchzuführen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Yeenoghu macht drei Flegel-Angriffe. Wenn ein Angriff trifft, kann er für diesen einen zusätzlichen Effekt wählen oder zufällig aussuchen (jeder Effekt kann nur einmal pro Mehrfachangriff genutzt werden):

1. Der Angriff macht zusätzliche 13 (2W12) Wuchtschaden.
2. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 erfolgreich bestehen, da es sonst bis zum Beginn von Yeenoghus nächstem Zug gelähmt ist.
3. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 erfolgreich bestehen, da es sonst vom Zauber *Verwirrung* bis zum Beginn von Yeenoghus nächstem Zug betroffen ist.

Flegel. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +16 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (2W12 + 9) Wuchtschaden.

Biss. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +16 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 31 (4W10 + 9) Stichschaden.

Legendäre Aktionen

Yeenoghu kann 3 legendäre Aktionen durchführen und dabei aus den Optionen unten auswählen. Nur eine Option der legendären Aktionen kann auf einmal ausgewählt werden und ausschließlich am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Yeenoghu erhält die verwendeten legendären Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Sturmangriff. Yeenoghu bewegt sich seiner Geschwindigkeit entsprechend.
Wegschlagen. Yeenoghu macht einen Flegel-Angriff. Wenn der Angriff trifft, muss das Ziel einen Stärkerettungswurf gegen SG 24 bestehen oder wird in einer geraden Linie 4,50 m weit von Yeenoghu weggestoßen. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr misslingt, fällt das Ziel bäuchlings hin.
Gemetzel (Benötigt 2 Aktionen). Yeenoghu macht einen Biss-Angriff gegen jede Kreatur in einem Umkreis von 3 m um ihn herum.

Zuggtmoy

Zuggtmoy

Zuggtmoy, die Dämonenkönigin der Fungi, Herrin der Fäulnis und des Verfalls, ist eine fremdartige Kreatur, deren einziges Verlangen es ist, die Lebenden mit ihren Sporen zu verseuchen und sie in ihre willenlosen Diener und unter Umständen sogar in die sich zersetzenden Wirte ihrer Pilze, Schimmel und anderen Fungi zu verwandeln, die sie freisetzt.

Zuggtmoy ist gänzlich unmenschlich und kann ihre fungoide Form in eine Nachahmung einer humanoiden Gestalt verwandeln, was die skelett-dünne Figur miteinschließt, die in Grimoires und uralter Kunst dargestellt wird, und die in Myzelien und Flechten gehüllt ist. Tatsächlich sind der Großteil ihrer Gestalt und ihres Verhaltens sowie auch die ihrer Diener nur eine seelenlose Verhöhnung sterblichen Lebens und seiner vielen Facetten.

Zuggtmoys Kultisten folgen ihr häufig unwissentlich. Der Großteil ist in gewisser Weise fungi-verseucht, ob nun durch Einatmen ihrer den Verstand kontrollierenden Sporen oder durch die Transformation bis zu dem Punkt, an dem Fleisch und Fungus eins werden. Solche Kultisten sind die Pilzerweiterungen des Willens der Dämonenkönigin. Ihre Verehrung mag mit scheinbar harmlosen Versprechen beginnen, die von exotischen Sporen und Pilzen gemacht werden, beginnen jedoch bald, ihren Körper und ihre Seele zu verschlingen.

Das Teilen einer Ebene des Abyss mit Juiblex sowie der beidseitige unstillbare Hunger hat die beiden Dämonenfürsten zu Todfeinden gemacht, die sich beide der Zerstörung und dem vollständigen Verschlingen des anderen verschrieben haben.

Zuggtmoys Hort

Zuggtmoys Haupthort liegt in ihrem Palast in Shedaklah. Er besteht aus zwei Dutzend blassgelben und ranzig braunen Pilzen. Diese massiven Fungi sind einige der größten Existenzen, die es gibt. Sie sind umgeben von einem Feld ätzender Stäublinge und giftiger Dämpfe. Die Pilze selbst sind alle durch Brücken aus Ableger-Fungi miteinander verbunden, und zahllose Kammern wurden aus ihren gummiartigen, faserigen Stämmen ausgehöhlt.

Hortaktion

Bei einem Initiativewert von 20 (Initiative-Verbindungen verlierend) kann Zuggtmoy eine Hortaktion verwenden, um einen der folgenden Effekte zu verursachen. Sie kann den gleichen Effekt nicht zwei Runden direkt hintereinander einsetzen:

- Zuggtmoy lässt vier Gassporen oder violette Fungi (siehe *Monster Manual (Monsterhandbuch)*) an einem unbesetzten Ort, den sie innerhalb ihres Horts wählt, auftauchen. Sie verschwinden nach 1 Stunde.
- Bis zu vier Pflanzen-Kreaturen, die Zuggtmoy freundliche gesinnt sind und die Zuggtmoy sehen kann, können ihre Reaktionen nutzen, um sich entsprechend ihrer Geschwindigkeit zu bewegen und einen Waffenangriff durchzuführen.
- Zuggtmoy nutzt entweder ihre Befall-Sporen oder ihre Sporen der Gedankenkontrolle und zentriert sie um einen anderen Pilz oder Fungus innerhalb ihres Hortes, statt um sich selbst.

Regionale Effekte

Die Region, die Zuggtmoys Hort beherbergt, ist von seiner Magie umgeben und erschafft einen oder mehrere der folgenden Effekte:

- Schimmel und Fungi wachsen auf den Oberflächen in einem Umkreis von 9 km um den Hort, auch an Orten, an denen sie normalerweise keinen Halt finden würden.
- Pflanzliches Leben in 1,50 km Umkreis um den Hort wird von parasitären Fungi befallen und mutiert langsam, während es überwältigt wird.

- Wenn ein Humanoide sich mindestens 1 Stunde in einem Umkreis von 1,50 km um den Hort aufhält, muss die Kreatur einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 23 erfolgreich bestehen oder dem Wahnsinn verfallen, der durch die Tabelle für den Wahnsinn der Zuggtmoy bestimmt wird. Eine Kreatur, die diesen Rettungswurf erfolgreich ablegt, kann von diesem regionalen Effekt innerhalb der nächsten 24 Stunden nicht noch einmal betroffen werden.

Wenn Zuggtmoy stirbt, verblassen diese Effekte im Verlauf von 1W10 Tagen.

Wahnsinn der Zuggtmoy

Wenn eine Kreatur in Zuggtmoys Hort oder in Sichtlinie zur Dämonenfürstin wahnsinnig wird, wirf auf die Tabelle Wahnsinn der Zuggtmoy, um die Natur ihres Wahnsinns zu bestimmen, der zu einem Makel des Charakters wird, bis dieser geheilt wird. Siehe den *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für mehr Informationen über Wahnsinn.

Wahnsinn der Zuggtmoy

W100	Makel (hält an bis er geheilt wird)
01–20	„Ich habe Visionen in der Welt um mich herum, die andere nicht sehen."
21–40	„Ich gerate in regelmäßigen Abständen in einen katatonischen Zustand und starre dann über lange Zeiträume in die Ferne."
41–60	„Ich sehe veränderte Versionen der Realität, wobei sich mein Verstand davon überzeugt, dass diese Dinge real sind, auch wenn es überwältigende Beweise dafür gibt, dass dem nicht so ist."
61–80	„Mein Verstand entgleitet mir und meine Intelligenz scheint zu kommen und zu gehen."
81–100	„Ich kratze mich andauern an unbemerkten Pilzinfektionen."

Zuggtmoy

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 304 (32W10 + 128)
Geschwindigkeit 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	15 (+2)	18 (+4)	20 (+5)	19 (+4)	24 (+7)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +11, Wei +11
Fertigkeiten Wahrnehmung +11
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte
Schadensimmunitäten Gift; Hieb und Stich die nicht-magisch sind, Wucht
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet
Sinne Wahrer Blick 36 m, passive Wahrnehmung 21
Sprachen Alle, Telepathie 36 m
Herausforderung 23 (50.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut für angeborenes Zauberwirken von Zuggtmoy ist Charisma (Rettungswurf-SG 18, +10 zum Treffen mit Zauberangriffen). Zuggtmoy kann von Geburt an die folgenden Zauber wirken und benötigt dafür keine materiellen Komponenten:

Beliebig oft: *Magie entdecken, Strahl der Übelkeit, Tier oder Pflanze aufspüren*
Jeweils 3/Tag: *Fangschlag, Magie bannen, Pflanzenwachstum, Verstricken*
Jeweils 1/Tag: *Ätherische Gestalten, Teleportieren*

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn Zuggtmoy ein Rettungswurf misslingt, kann sie sich dazu entscheiden, dass dieser stattdessen erfolgreich war.

Magieresistenz. Zuggtmoy hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber oder andere magische Effekte.

Magische Waffen. Zuggtmoys Waffenangriffe sind magisch.

Aktionen

Mehrfachangriff. Zuggtmoy macht vier *Scheinfüße*-Angriffe.

Scheinfüßchen. *Nahkampfwaffen-Angriff:* +13 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W8 + 6) Wuchtschaden plus 9 (2W8) Giftschaden.

Befall-Sporen (3/Tag). Zuggtmoy setzt Sporen frei, die in einer Wolke hervorschießen und eine Sphäre von 6 m Radius um sie herum bilden. Die Wolke bleibt für 1 Minute bestehen. Jede Kreatur aus Fleisch und Blut, die sich bei Erscheinen in der Wolke aufhält oder diese später betritt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 19 durchführen. Bei erfolgreichem Rettungswurf, kann die Kreatur 24 Stunden lang von diesen Sporen nicht infiziert werden. Bei misslungenem Rettungswurf wird die Kreatur mit einer Krankheit angesteckt, die sich die Sporen von Zuggtmoy nennt und erhält zudem eine zufällige Form undefinierten Wahnsinns (bestimmt durch Würfeln auf die Tabelle Wahnsinn der Zuggtmoy in Anhang D), der anhält, bis die Kreatur von der Krankheit geheilt wird oder stirbt. Während die Kreatur auf diese Weise angesteckt ist, kann sie nicht erneut infiziert werden, und sie muss ihren Rettungswurf nach 24 Stunden wiederholen, wobei die Infektion bei einem Erfolg beendet wird. Bei Misslingen wird der Körper der Kreatur langsam von Pilzbewuchs übernommen und nach drei derart misslungenen Rettungswürfen stirbt die Kreatur und wird als Sporendiener wiederbelebt, wenn es sich um eine Art Kreatur handelt, bei der dies möglich ist (siehe den Eintrag „Myconiden" im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*).

Sporen der Gedankenkontrolle (Nachladen 5–6). Zuggtmoy setzt Sporen frei, die in einer Wolke hervorschießen und eine Sphäre von 6 m Radius um sie herum bilden. Die Wolke bleibt für 1 Minute bestehen. Humanoide und Tiere, die sich bei Erscheinen in der Wolke aufhalten oder diese später betreten, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 19 ablegen. Bei erfolgreichem Rettungswurf kann die Kreatur 24 Stunden lang von diesen Sporen nicht infiziert werden. Bei misslungenem Rettungswurf wird die Kreatur für 24 Stunden mit einer Krankheit angesteckt, die sich Einfluss von Zuggtmoy nennt. Solange sie infiziert ist, ist die Kreatur von der Dämonenfürstin bezaubert und kann von diesen Sporen nicht erneut infiziert werden.

Reaktionen

Schützender Sklave. Wenn Zuggtmoy von einem Angriff getroffen wird, muss eine Kreatur im Umkreis von 1,50 m um Zuggtmoy, die von dieser bezaubert ist, ihre Reaktion benutzen, um sich statt Zuggtmoy von dem Angriff treffen zu lassen.

Legendäre Aktionen

Zuggtmoy kann 3 legendäre Aktionen durchführen und dabei aus den Optionen unten auswählen. Nur eine Option der legendären Aktionen kann auf einmal ausgewählt werden und ausschließlich am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Zuggtmoy erhält die verwendeten legendären Aktionen zu Beginn ihres Zuges zurück.

Angriff. Zuggtmoy macht einen Scheinfüße-Angriff.
Willen ausüben. Eine Kreatur, die von Zuggtmoy bezaubert ist und die von dieser gesehen wird, muss ihre Reaktion verwenden, um sich entsprechend ihrer Geschwindigkeit so wie sie es vorgibt, zu bewegen oder einen Waffen-Angriff gegen ein Ziel durchzuführen, das sie bestimmt.

Nachwort

In der Geschichte Der Zorn der Dämonen befallen Dämonenfürsten das Underdark und verbreiten Wahnsinn im unterirdischen Reich (Als ob das Underdark nicht schon gefährlich genug wäre!). Das Underdark ist die Heimat einiger der kultigsten Monster aus D&D sowie auch einiger fremdartiger oder wundersamer Kulturen.

Um das Underdark zum Leben zu erwecken, erschufen Richard Whitters und seine Konzeptkünstler eine erstaunliche Bildwelt, die an einige der Völker des Underdark gebunden ist: Kuo-toa-Wegweiser, „Gehirn-Urnen" und Wohnsitze der Illithid, Duergar-Architektur, Drow-Kostüme und vieles, vieles mehr. Ihre Konzeptkunst wurde von einer „Story-Bibel" begleitet, die wir unseren lizensierten Partnern übergeben haben. Diese Story-Bibel diente als Inspiration für Miniaturen, digitale Projekte und Druckwerke, wie für das Abenteuer, dass du nun in Händen hältst.

Dieser Anhang enthält eine Probe dieser Konzeptkunst, die wir für die Geschichte Der Zorn der Dämonen herangezogen haben. Wir hoffen, dass diese Kunst, dich weiter inspiriert, *Aus dem Abyss* durchzuspielen oder deine eigenen Underdark-Begegnungen zu erschaffen.

– Chris Perkins

DERRO

Die kleinen, degenerierten Zwerge waren einst sklaven von Gedankenschindern. Die sklaverei machte die Derro wahnsinnig.

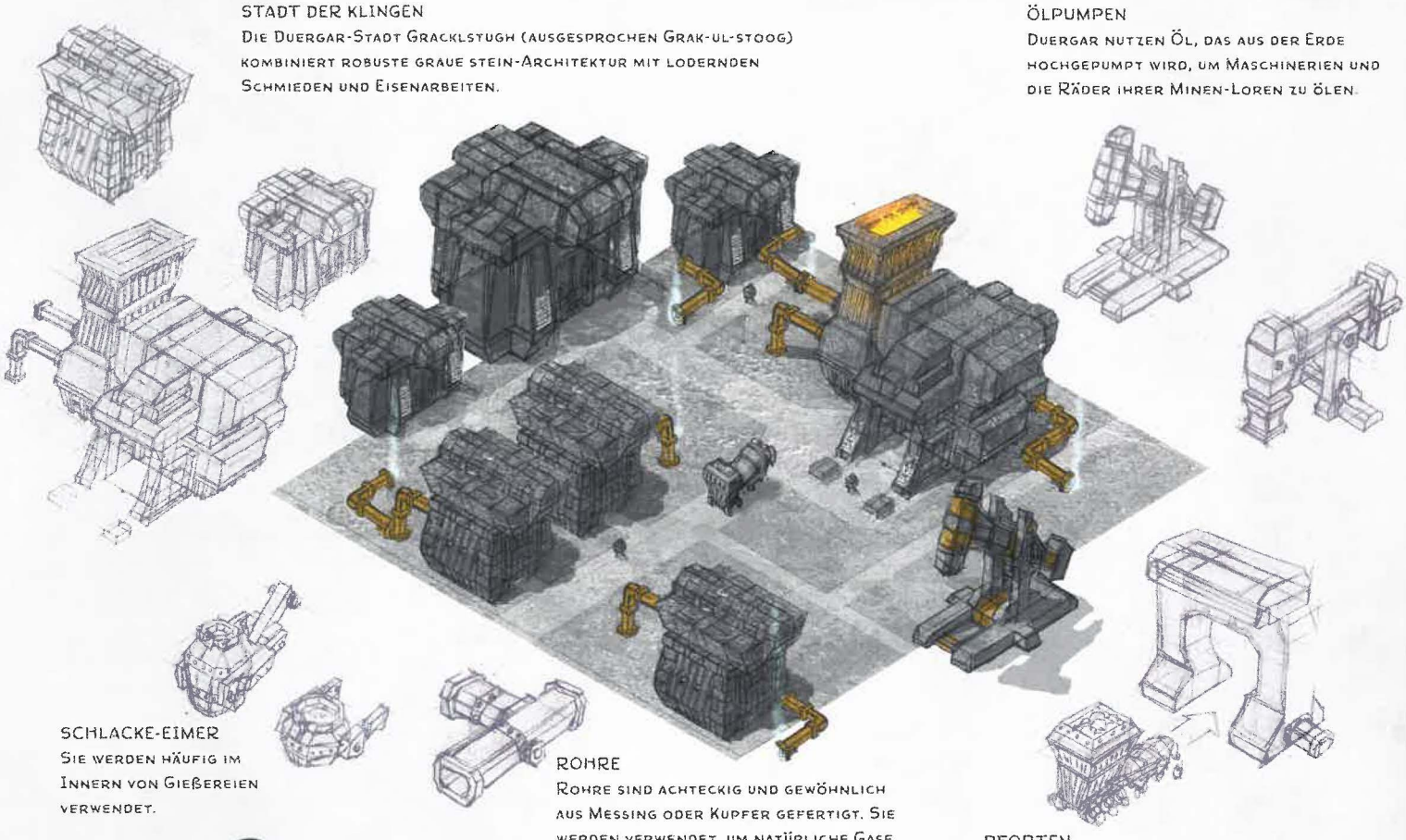
TIEFENGNOME (SVIRFNEBLIN)

Tiefengnome sind verschlossen und fleißig. Der Abbau von Edelsteinen und wertvollen Mineralen bildet die Grundlage ihrer Wirtschaft.

KUO-TOA-KREATIONEN
Kuo-Toa-Architekten gestalten heilige Stäbe und Wegweiser, die Bilder ihrer erfundenen Gottheiten beinhalten.

STADT DER KLINGEN
Die Duergar-Stadt Gracklstugh (ausgesprochen Grak-ul-stoog) kombiniert robuste graue stein-Architektur mit lodernden Schmieden und Eisenarbeiten.

ÖLPUMPEN
Duergar nutzen Öl, das aus der Erde hochgepumpt wird, um Maschinerien und die Räder ihrer Minen-Loren zu ölen.



SCHLACKE-EIMER
Sie werden häufig im Innern von Gießereien verwendet.

ROHRE
Rohre sind achteckig und gewöhnlich aus Messing oder Kupfer gefertigt. Sie werden verwendet, um natürliche Gase abzuführen.

PFORTEN
Große äußere Pforten sind so gebaut, dass sie an Minen-Loren angepasst sind, die oben etwas breiter geformt sind.

DUERGAR-RÜSTUNG
Duergar-Rüstungen sind schwer, ohne sich dabei einschränkend oder schwerfällig anzufühlen. Die Rüstung kombiniert Goldelemente mit blutrot gefärbtem Leder und eisernen Zierleisten.

GEHIRN-URNEN

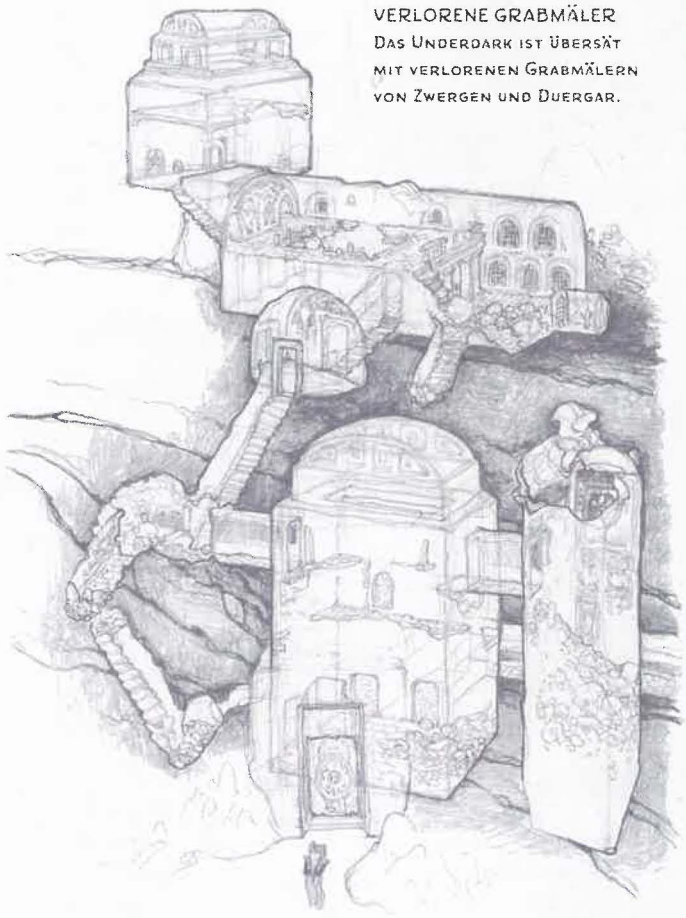
Gedankenschinder präparieren menschliche Gehirne in Urnen. Die Gehirne werden in speziellen salzlaugen fermentiert oder für einen besseren Geschmack mit Pilzsporen bestäubt.

DROW-MODE

Männliche Drow sind kleinee als weibliche. Ihre Rüstung ist gemütlich, flexibel und leise. Netzumhänge und Mäntel aus der Haut von Riesenspinnen sind eine beliebte Zierde.

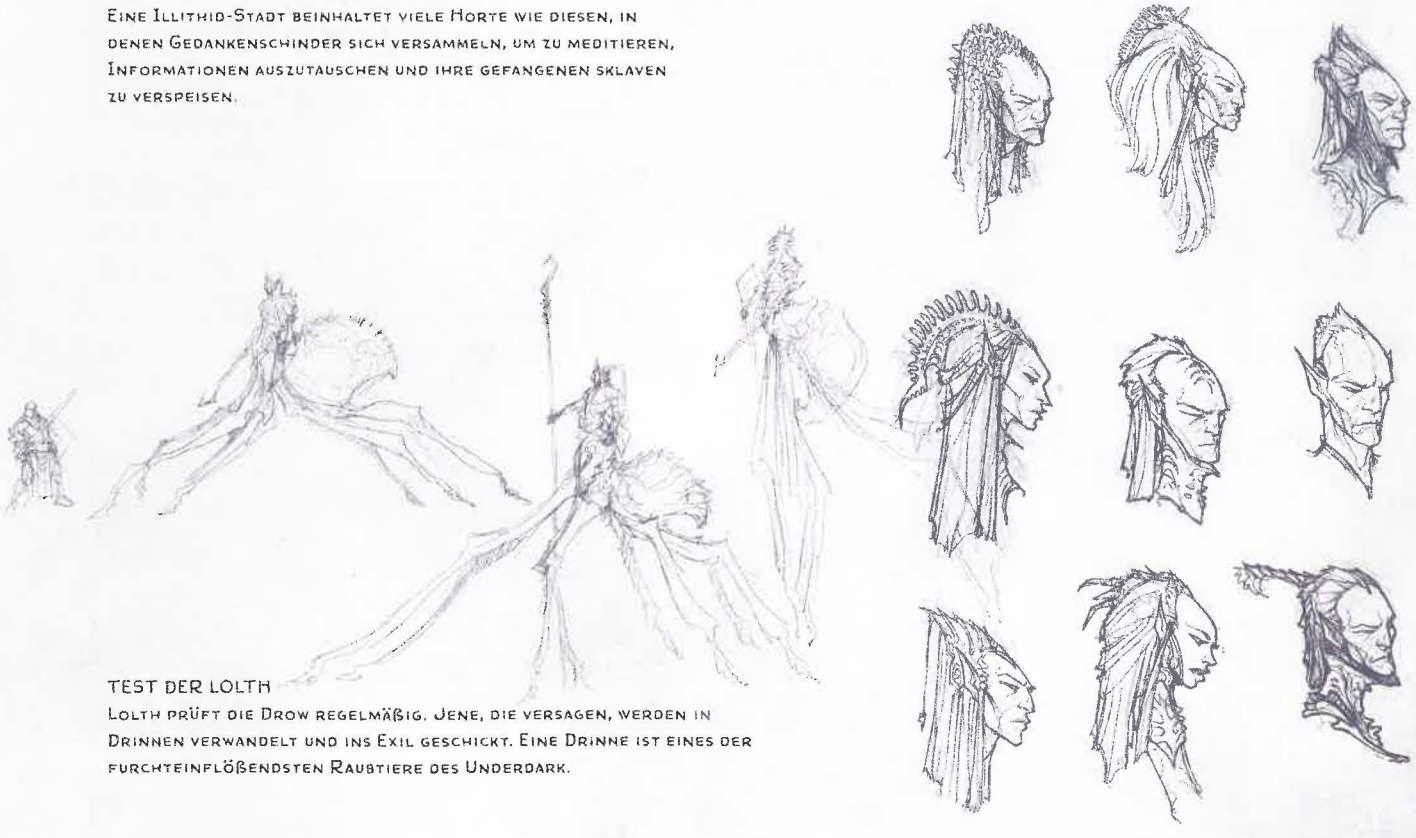
DOMIZIL EINES GEDANKENSCHINDERS

Eine Illithid-Stadt beinhaltet viele Horte wie diesen, in denen Gedankenschinder sich versammeln, um zu meditieren, Informationen auszutauschen und ihre gefangenen Sklaven zu verspeisen.



VERLORENE GRABMÄLER

Das Underdark ist übersät mit verlorenen Grabmälern von Zwergen und Duergar.



TEST DER LOLTH

Lolth prüft die Drow regelmäßig. Jene, die versagen, werden in Drinnen verwandelt und ins Exil geschickt. Eine Drinne ist eines der furchteinflößendsten Raubtiere des Underdark.

VIZERAN DEVIR

Das Haus DeVir wurde von Haus Do'Urden an dem Tag angegriffen und vernichtet, an dem Drizzt Do'Urdden geboren wurde. Der Drow-Erzmagus Vizeran DeVir überlebte die Zerstörung seines Hauses, da er sich zu diesem Zeitpunkt nicht in Menzoberranzan aufhielt. Der Großteil der anderen Drow vermutet, dass Vizeran bei dem Angriff getötet wurde, sodass er sich verstecken konnte.

Vizeran verabscheut Lolth und ihre Priesterinnen. Trotz seines mürrischen Gemüts ist er bereit, Abenteurern zu helfen, die Dämonenfürsten zurück in den Abyss zu verbannen, und er will Lolth und ihre Anhänger bei diesem Prozess leiden lassen.

ZELLIX

Zellix ist der Gründer und Verwalter eines unterirdischen wahnsinnigen Irrenhauses. Der Gedankenschinder hält Kreaturen gefangen, die von dämonischem Wahnsinn befallen sind, sodass er sich an ihren verzerrten Hirnen laben kann, die weit saftiger und köstlicher sind als gesunde. Er nutzt den Saft wahnsinniger Gehirne auch als Serum und injiziert es anderen Kreaturen, um diese wahnsinnig werden zu lassen.

Zellix entsendet Intellektverschlinger in Wirtskörpern, um neue Subjekte in sein Irrenhaus zu locken, das in einem Netzwerk spiralförmiger Tunnel errichtet wurde.

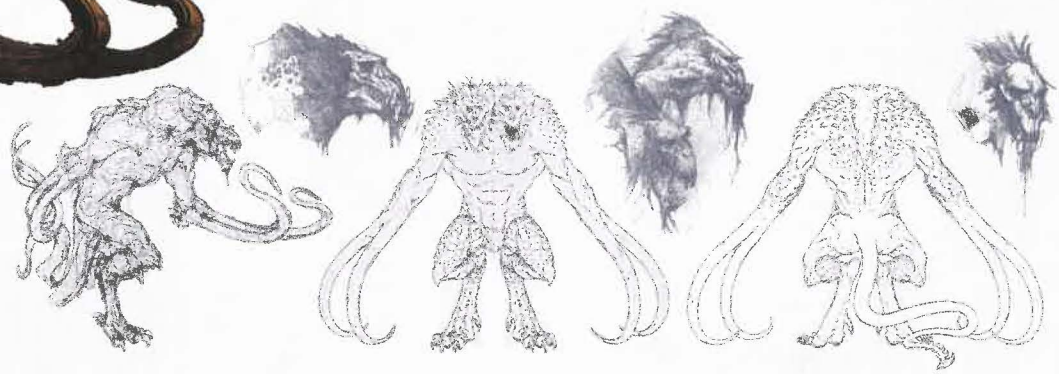
DROW-SPORENDIENER

Zuggtmoy plant, den gigantischen Fungus Araumykos zu heiraten. Während sie sich auf ihre Hochzeit vorbereitet, verteilt sie ihre Sporen im Underdark. Diese Sporen infizieren Drow und andere Kreaturen und verwandeln sie schließlich in ihre Sklaven. Durch sie wird die Kunde von der bevorstehenden Hochzeit in jeden Winkel des Underdark verbreitet.

Die finale Phase des Befalls verursacht, dass der Kopf des Sklaven aufplatzt und ihn so in einen Sporendiener verwandelt.

DEMOGORGON

Demogorgon spielt hauptsächlich in der Geschichte Der Zorn der Dämonen eine Rolle. Wenn man eine dreidimensionale Plastikminiatur oder ein Modell für ein digitales Spiel oder Marketingvideo erstellt, hilft es, über Front-, Rück- und Seitenansichten zu verfügen, die die Anatomie des Dämonenprinzen genau zeigen.



Was geschieht jetzt?

Setze deine Reise im Underdark fort mit *Sword Coast Legends*™, einem isometrischen Action-Rollenspiel für PC, Mac, Linux und Spielekonsolen. Brich auf zu einer epischen Reise – alleine oder mit Freunden – um herauszufinden, welcher geheimnisvolle Gegner deine Gilde bedroht. Oder rufe Verbündete im SL-Modus herbei, eine einzigartige Möglichkeit, bei der der Spielleiter mithilfe von Kampagnen-Tools seine Spieler durch anpassbare Abenteuer in Echtzeit führt.

Setze deine Reise im D&D-Tischrollenspielbereich mithilfe einer der Abenteurer der D&D Adventurers League fort – weltweit! Heldenhafte Charaktere finden sich hier wöchentlich bei D&D-Treffen zusammen, um das Böse zu bekämpfen, welches die Vergessenen Reiche bedroht. Steige mit deinem Charakter bei den con-artigen Spielsitzungen von D&D Expeditions Stufe um Stufe auf.

Für Tischrollenspieler, die das Spielerlebnis noch mehr genießen wollen, gibt es verschiedene Miniaturen, Zusatzmaterialien und Gewandung von Ultra PRO, Gale Force Nine, WizKids Games sowie We Love Fine.

Und falls du dich noch mehr mit der Kampagne „Rage of Demons" beschäftigen möchtest, kannst du neue Romane von Erin M. Evans, Troy Denning sowie dem *New York Times* Bestseller-Autor R.A. Salvatore genießen.

Grabe tiefer auf DungeonsandDragons.com

Dämonen wüten durch das Underdark, verbreiten Chaos und Schrecken. Der von ihnen verbreitete Wahnsinn droht dich zu verschlingen. Solltest du die Monster nicht aufhalten können, werden sie aus den Tiefen hervorkriechen und sich über ganz Faerûn ausbreiten.

Wahnsinn ist der einzige Ausweg

Das Underdark ist ein unterirdisches Reich der Wunder; ein riesiges, verschlungenes Labyrinth, in dem allein die Furcht regiert, Heimat grauenerregender Monster, die noch nie das Licht der Sonne erblickt haben.

Hier hat der Dunkelelf Gromph Baenre, Erzmagus von Menzoberranzan, einen dunklen Zauber gewirkt, der die magische Energie des Underdark entzündet und dadurch ein Portal in das Dämonenreich des Abyss schafft. Mit dem, was aus dem Portal tritt, hat er jedoch nicht gerechnet, und von diesen Zeitpunkt an steigert sich der Wahnsinn des Underdark ins Unermessliche und beginnt sogar an den Grundfesten der Vergessenen Reiche zu rütteln. Beendet diesen Wahnsinn, bevor er euch verschlingt!

Ein Abenteuer für Dungeons & Dragons
für Abenteurer der Stufen 1 - 5.

Für den Gebrauch mit der fünften Edition des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*, dem *Monster Manual (Monsterhandbuch)* und dem *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*.

RAGE of DEMONS

DungeonsandDragons.com

ISBN: 978-1-9456-2551-0
9 781945 625510
Artikelnummer: 73614-G
Gedruckt in Litauen
€ 50.00